

Explorando Alegorías del Poder y la Muerte a través de la Enunciación Cinematográfica en "Cadáver Exquisito" de Bazterrica

Lenguaje | Literatura | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase invita a estudiantes de media (15-17 años) a sumergirse en el análisis de la obra "Cadáver Exquisito" de Guillermo Martínez Bazterrica, explorando cómo la enunciación cinematográfica puede utilizarse para representar alegorías del poder y de la muerte. A través de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, los estudiantes trabajarán colaborativamente para comprender y expresar estas complejas temáticas desde una perspectiva audiovisual y literaria.

El propósito es que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas, analíticas y creativas, conectando los conceptos literarios con herramientas cinematográficas, y reflexionen sobre cómo estas alegorías se reflejan en su entorno social y cultural. Este enfoque interdisciplinario permite relacionar la literatura con el cine y la realidad, fomentando un aprendizaje significativo y contextualizado.

Al finalizar, los jóvenes estarán capacitados para identificar y crear narrativas audiovisuales que representen los símbolos del poder y la muerte, comprendiendo su impacto en la sociedad y en la construcción de sentido dentro del lenguaje artístico.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar las alegorías del poder y la muerte presentes en "Cadáver Exquisito" mediante la enunciación cinematográfica.
- Interpretar y relacionar elementos literarios y cinematográficos para construir significados en narrativas audiovisuales.
- Crear un proyecto audiovisual en grupo que represente simbólicamente las temáticas trabajadas.
- Argumentar y defender sus propuestas creativas utilizando vocabulario técnico y literario adecuado.
- Colaborar de manera autónoma y eficiente en equipos para producir un producto final coherente.

Recursos Necesarios

- Copias impresas o digitales de fragmentos seleccionados de "Cadáver Exquisito" de Bazterrica
- Proyector y equipo audiovisual para presentación de videos y análisis
- Computadoras o tablets con software básico de edición audiovisual (ej. iMovie, Windows Movie Maker, Canva Video)

- Hojas, marcadores, post-its y materiales para lluvia de ideas y esquemas
- Acceso a internet para investigación y consulta de ejemplos cinematográficos
- Cuadernos o bitácoras de proyecto para registro de avances y reflexiones
- Plantillas para organizadores gráficos y rúbricas de evaluación

Requisitos Previos

- Conocimientos previos básicos sobre elementos literarios (símbolos, alegorías, metáforas)
- Familiaridad con conceptos básicos de narrativa audiovisual (encuadre, plano, montaje)
- Experiencia en trabajo colaborativo y manejo básico de herramientas digitales
- Capacidad para expresar ideas de forma oral y escrita en discusiones grupales

Actividades

Sesión 1: Introducción a las Alegorías y Enunciación Cinematográfica en "Cadáver Exquisito"

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Presentar el tema de la enunciación cinematográfica y las alegorías del poder y la muerte en la obra "Cadáver Exquisito", motivando a los estudiantes a explorar estos conceptos desde un enfoque audiovisual y literario.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Proyecta una imagen simbólica relacionada con el poder y la muerte (por ejemplo, una corona rota o un reloj de arena) y pregunta: "¿Qué ideas o emociones les transmite esta imagen? ¿Pueden pensar en ejemplos donde el poder o la muerte se expresen a través de símbolos en películas o libros?"
- **Estudiantes:** Responden oralmente dando ejemplos y compartiendo sus ideas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un breve video (2-3 minutos) con escenas emblemáticas de películas que utilizan símbolos para representar poder y muerte, conectándolo con la idea de la enunciación cinematográfica.
- **Estudiantes:** Observan atentamente y comentan brevemente qué les llamó la atención.

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo estas temáticas están presentes en la sociedad actual y en las narrativas que consumen, invitándolos a reflexionar sobre su importancia personal y social.
- **Estudiantes:** Escuchan y relacionan con experiencias personales o referencias culturales conocidas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido:

El docente introduce fragmentos seleccionados de "Cadáver Exquisito" donde aparecen alegorías del poder y la muerte, y explica brevemente qué es la enunciación cinematográfica: cómo un mensaje audiovisual comunica significados a través de planos, encuadres y montaje.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: Lectura y análisis colectivo

Objetivo: Analizar alegorías en el texto y su posible representación audiovisual.

Instrucciones:

- En grupos de 4, leen fragmentos impresos de "Cadáver Exquisito".
- Identifican símbolos y alegorías relacionados con poder y muerte.
- Responden a la pregunta: ¿Cómo creen que estos símbolos podrían representarse en una escena de cine?

Organización: Grupos de 4

Producto: Lista de símbolos y breve descripción de representación audiovisual.

Tiempo: 40 minutos

Rol docente: Circular entre grupos, hacer preguntas como "¿Qué sensación transmite este símbolo?", "¿Qué planos usarían para mostrarlo?"

• Actividad 2: Exploración de técnicas cinematográficas

Objetivo: Comprender elementos básicos de enunciación cinematográfica.

Instrucciones:

- El docente muestra ejemplos cortos (clips de 1-2 minutos) de planos y encuadres que transmiten poder o muerte.
- Los estudiantes anotan qué técnicas identifican y cómo influyen en el mensaje.
- Discuten en plenaria cómo esas técnicas podrían aplicarse a "Cadáver Exquisito".

Organización: Plenaria

Producto: Apuntes individuales y aportaciones en discusión

Tiempo: 30 minutos

Rol docente: Facilita la discusión, aclara dudas y conecta ideas con los objetivos.

• Actividad 3: Lluvia de ideas para proyecto audiovisual

Objetivo: Iniciar diseño colaborativo de proyecto representando alegorías mediante enunciación cinematográfica.

Instrucciones:

- En grupos (los mismos), hacen una lluvia de ideas para un corto audiovisual que represente las alegorías identificadas.
- Definen personajes, símbolos, posibles escenas y técnicas audiovisuales a usar.

Organización: Grupos de 4

Producto: Mapa conceptual o esquema con ideas iniciales

Tiempo: 20 minutos

Rol docente: Orienta la creatividad, sugiere recursos y ayuda a concretar ideas.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Proponer que investiguen un ejemplo audiovisual adicional que represente poder o muerte y preparen una breve explicación para sus compañeros.
- Para estudiantes que requieran apoyo: Facilitar esquemas guía que los ayuden a identificar símbolos y apoyarlos en la organización de ideas.

Transiciones:

El docente conecta la lluvia de ideas con la próxima sesión donde se empezará a planificar el guion audiovisual, resaltando que lo trabajado hoy es la base para crear una narrativa propia.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- Como cierre, cada grupo comparte brevemente una idea clave sobre cómo la enunciación cinematográfica puede expresar poder o muerte.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué símbolos relacionados con el poder y la muerte les parecieron más impactantes?
- ¿Cómo creen que el cine puede cambiar la forma en que entendemos esas alegorías?
- ¿Qué desafíos ven para representar estas ideas en su proyecto audiovisual?

Retroalimentación:

El docente brinda comentarios positivos sobre las ideas presentadas y señala aspectos a reforzar en la próxima sesión.

Transferencia:

Se anticipa que en la siguiente sesión comenzarán a planificar el guion audiovisual, enfatizando la importancia de la coherencia entre texto literario y expresión visual.

Tarea o reto:

Investigar otros símbolos de poder y muerte en películas o libros y traer un breve resumen para compartir.

Sesión 2: Diseño y Guion de la Narrativa Audiovisual

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar la investigación y las ideas previas para comenzar a estructurar el guion audiovisual que representará las alegorías estudiadas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué aprendieron en la tarea sobre símbolos nuevos? ¿Cómo podrían incluirlos en su proyecto?"
- **Estudiantes:** Comparten hallazgos y reflexiones.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un fragmento de guion audiovisual ejemplar que ilustra la integración de símbolos y narrativa visual.
- **Estudiantes:** Analizan y comentan características importantes.

Contextualización:

- **Docente:** Explica la importancia del guion para comunicar claramente las ideas y organizar el trabajo en equipo.
- **Estudiantes:** Escuchan y se preparan para trabajar en su propio guion.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Actividad 1: Estructuración del guion

Objetivo: Diseñar un guion que integre símbolos del poder y la muerte usando recursos cinematográficos.

Instrucciones:

- En grupos, elaboran el guion de su corto incluyendo descripciones de escenas, diálogo, símbolos y técnicas visuales.
- Usan plantillas proporcionadas para facilitar la organización.

Organización: Grupos de 4

Producto: Guion escrito y esquematizado

Tiempo: 70 minutos

Rol docente: Asesora, formula preguntas para profundizar y clarificar ideas, revisa avances.

• **Actividad 2: Presentación y retroalimentación entre grupos**

Objetivo: Mejorar el guion mediante la crítica constructiva.

Instrucciones:

- Cada grupo presenta su guion a otro grupo.
- El grupo receptor ofrece comentarios positivos y sugerencias de mejora.

Organización: Pares de grupos

Producto: Guion con anotaciones para revisión

Tiempo: 20 minutos

Rol docente: Modera la actividad, fomenta respeto y enfoque en el contenido.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Incentivar inclusión de recursos narrativos más complejos (flashbacks, simbolismos abstractos).
- Para estudiantes con dificultades: Apoyo adicional para redactar y organizar ideas, uso de ejemplos guía.

Transiciones:

Introducción a la próxima sesión donde comenzarán la producción audiovisual basada en el guion.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

- Resumen de las principales decisiones creativas tomadas en el guion.
- Preguntas para reflexión: ¿Qué simboliza cada escena? ¿Cómo logramos transmitir el mensaje deseado?
- Retroalimentación del docente valorando el esfuerzo y claridad.
- Tarea: Refinar el guion para la producción en la siguiente sesión.

Sesión 3: Producción Audiovisual (Grabación y Dirección)

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

- Repaso rápido de guiones finales y objetivos de producción.
- Dinámica breve para distribuir roles (director, camarógrafo, actores, etc.).

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

- **Actividad: Grabación de escenas**

Objetivo: Aplicar técnicas de enunciación cinematográfica para representar alegorías.

Instrucciones:

- Grupos llevan a cabo la grabación de su corto siguiendo el guion.
- Utilizan cámaras o dispositivos móviles para capturar las escenas planificadas.

Organización: Grupos de 4

Producto: Material audiovisual grabado

Tiempo: 100 minutos

Rol docente: Supervisa, asesora sobre técnicas de grabación y resolución de problemas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

- Compartir brevemente avances y dificultades encontradas.
- Retroalimentación del docente y compañeros.
- Planificación para la siguiente sesión de edición.

Sesión 4: Edición y Montaje del Proyecto Audiovisual

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

- Introducción al software de edición y funciones básicas.
- Repaso de objetivos y criterios para el montaje.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

- **Actividad: Edición del video**

Objetivo: Montar el material audiovisual para reforzar la enunciación cinematográfica de las alegorías.

Instrucciones:

- Grupos editan su material, añadiendo música, transiciones y efectos simbólicos.

Organización: Grupos

Producto: Video final editado

Tiempo: 100 minutos

Rol docente: Apoya técnicamente, sugiere mejoras y verifica coherencia narrativa.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

- Revisión rápida de avances y coordinación para la presentación final.
- Retroalimentación y motivación para la culminación.

Sesión 5: Presentación y Análisis Crítico de Proyectos Audiovisuales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

- Preparación para la presentación: consejos para exponer y argumentar su trabajo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

- **Actividad: Presentación y análisis**

Objetivo: Exponer el proyecto audiovisual y analizar su impacto comunicativo.

Instrucciones:

- Cada grupo presenta su video y explica sus decisiones creativas.
- Se realiza una sesión de preguntas y respuestas con el resto de la clase.

Organización: Plenaria

Producto: Presentación audiovisual y defensa oral

Tiempo: 100 minutos

Rol docente: Modera, evalúa y promueve discusión crítica.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

- Reflexión colectiva sobre aprendizajes y desafíos.
- Retroalimentación general del docente.

Sesión 6: Síntesis, Evaluación y Reflexión Final

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

- Repaso de objetivos y resumen de todo el proceso.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

- **Actividad: Elaboración de mapa mental colectivo**

Objetivo: Consolidar conceptos aprendidos sobre alegorías y enunciación cinematográfica.

Instrucciones:

- En plenaria, crear un mapa mental en la pizarra digital o papelógrafo.
- Cada estudiante aporta ideas, conceptos y aprendizajes.

Organización: Plenaria

Producto: Mapa mental colectivo

Tiempo: 40 minutos

Rol docente: Facilita, organiza y profundiza conceptos.

- **Actividad: Autoevaluación y coevaluación**

Objetivo: Reflexionar sobre el propio aprendizaje y el trabajo en equipo.

Instrucciones:

- Distribuir formatos de autoevaluación y coevaluación.
- Los estudiantes responden y luego comparten en parejas para contrastar percepciones.

Organización: Individual y parejas

Producto: Formatos completados

Tiempo: 30 minutos

Rol docente: Orienta y recoge resultados para retroalimentación final.

- **Actividad: Reflexión escrita final**

Objetivo: Expresar aprendizajes y conexiones personales.

Instrucciones:

- Escribir un breve texto respondiendo: "¿Cómo cambió mi percepción sobre el poder y la muerte a través del proyecto?"

Organización: Individual

Producto: Texto reflexivo

Tiempo: 20 minutos

Rol docente: Lee y utiliza para evaluar comprensión y desarrollo personal.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

- Resumen de aprendizajes clave.

- Retroalimentación final del docente, destacando logros y áreas de mejora.
- Invitación a aplicar lo aprendido en futuros proyectos o en su vida cotidiana.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la sesión 1, mediante la activación de conocimientos previos.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones, especialmente en el análisis, diseño de guion, producción, edición y presentaciones.
- **Sumativa:** En la sesión 6 mediante la presentación final, autoevaluación, coevaluación y reflexión escrita.

Criterios de evaluación:

- Identificación y análisis preciso de alegorías del poder y la muerte en el texto y su representación audiovisual (vinculado a objetivo 1).
- Coherencia y creatividad en la construcción del guion y el producto audiovisual (objetivos 2 y 3).
- Capacidad para argumentar y defender decisiones creativas con vocabulario técnico y literario adecuado (objetivo 4).
- Colaboración efectiva y responsabilidad en el trabajo en equipo (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Rúbrica para evaluar guion y producto audiovisual final.
- Lista de cotejo para procesos y participación grupal.
- Observación directa y notas anecdóticas durante actividades.
- Formatos de autoevaluación y coevaluación.
- Portafolio digital o físico con evidencias del proceso.

Evidencias de aprendizaje:

- Listas y análisis de símbolos y alegorías en la lectura.
- Guion audiovisual elaborado en grupo.
- Video final editado que representa las alegorías.
- Presentación oral y defensa del proyecto.
- Mapas mentales, reflexiones escritas y evaluaciones personales.