

Explorando la Enunciación Cinematográfica y Alegorías en "Cadáver Exquisito"

Lenguaje | Literatura | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de media (15-17 años) exploren la enunciación cinematográfica a través del análisis y creación basada en el libro "Cadáver Exquisito" de Agustina Bazterrica. Se busca que los estudiantes comprendan cómo se construye el mensaje audiovisual y literario, enfocándose en las alegorías del poder y la muerte presentes en la obra. Mediante la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), los jóvenes desarrollarán habilidades críticas y creativas para interpretar y representar estas alegorías en un producto final audiovisual. Este proyecto no solo les permitirá conectar la literatura con el lenguaje cinematográfico, sino que también los motivará a reflexionar sobre temas universales y su relevancia en la sociedad actual, estimulando su pensamiento crítico y expresión artística.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar la enunciación cinematográfica en relación con el texto literario "Cadáver Exquisito".
- Identificar y argumentar las alegorías del poder y de la muerte presentes en la obra.
- Diseñar y producir un producto audiovisual que represente creativamente dichas alegorías.
- Colaborar eficazmente en equipos para planificar y ejecutar un proyecto audiovisual.
- Reflexionar críticamente sobre la relación entre literatura, cine y realidad social.

Recursos Necesarios

- Copias impresas o digitales de fragmentos seleccionados de "Cadáver Exquisito" de Agustina Bazterrica.
- Proyector y computadora para mostrar videos y presentaciones.
- Acceso a internet para investigación y visualización de ejemplos cinematográficos.
- Cámaras de video o smartphones con capacidad de grabación (1 por grupo).
- Software básico de edición de video gratuito (ej. Clipchamp, iMovie, OpenShot).
- Material para storyboard: hojas, lápices, colores.
- Pizarras blancas y marcadores para planificación grupal.
- Cuadernos o dispositivos para tomar notas.
- Video introductorio sobre enunciación cinematográfica (5 minutos).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de análisis literario y comprensión de textos narrativos.
- Familiaridad previa con conceptos básicos de cine (planos, encuadres, narrativa visual) adquiridos en clases anteriores.
- Habilidades básicas en trabajo colaborativo y uso de tecnología audiovisual.
- Capacidad para expresar ideas orales y escritas con coherencia.

Actividades

Sesión 1: Introducción a la enunciación cinematográfica y contexto literario

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Presentar el tema de la enunciación cinematográfica y su relación con la literatura, específicamente con "Cadáver Exquisito". Motivar el interés en la alegoría del poder y muerte.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta detonadora: "¿Qué creen que significa contar una historia a través de imágenes en movimiento? ¿Cómo puede el cine 'decir' algo diferente a un libro?"
- **Estudiantes:** Responden en plenaria, compartiendo experiencias personales con cine o literatura.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un dato curioso: "¿Sabían que el concepto del 'Cadáver Exquisito' viene de un juego surrealista que inspiró a escritores y cineastas para crear historias con múltiples voces?" Muestra un video corto de introducción sobre enunciación cinematográfica.
- **Estudiantes:** Observan el video atentamente y comentan brevemente sus primeras impresiones.

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo la obra de Bazterrica aborda temas universales y cómo estos pueden representarse en diferentes formatos artísticos, conectándolo con la realidad social actual.
- **Estudiantes:** Reflexionan sobre la importancia de comprender el poder y la muerte en diferentes expresiones culturales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido:

Se introduce la enunciación cinematográfica y la alegoría en literatura con ejemplos concretos. Se inicia el análisis dirigido de fragmentos seleccionados de "Cadáver Exquisito".

Actividad 1: Análisis guiado del texto y su lenguaje visual

- **Objetivo:** Analizar la construcción del mensaje y las imágenes sugeridas en el texto.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 4, entrega fragmentos impresos y plantea: "Lean su fragmento y subrayen palabras o frases que sugieran imágenes o sensaciones relacionadas con la muerte y el poder."
 - Solicita que discutan qué imágenes visuales podrían representar esas frases en una escena cinematográfica.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Lista de imágenes y escenas propuestas en una hoja de trabajo.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol del docente:** Circula entre grupos, formula preguntas para profundizar: "¿Cómo estas imágenes transmiten poder o muerte? ¿Qué emociones despiertan?"

Actividad 2: Exploración de alegorías en el texto

- **Objetivo:** Identificar y argumentar las alegorías del poder y la muerte en "Cadáver Exquisito".
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** En plenaria, guía una discusión con preguntas: "¿Qué representa la muerte en este texto? ¿Cómo se manifiesta el poder? ¿Por qué creen que la autora eligió esas imágenes?"
 - **Estudiantes:** Debaten y anotan ideas principales en sus cuadernos.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Mapa conceptual colectivo en pizarra o digital con las alegorías y sus interpretaciones.
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol del docente:** Facilita la discusión, clarifica conceptos y conecta ideas.

Diferenciación:

- **Para estudiantes avanzados:** Proponer que elaboren una breve reflexión escrita sobre cómo podrían representar visualmente esas alegorías en un corto audiovisual.
- **Para estudiantes con dificultades:** Ofrecer apoyo con ejemplos visuales y vocabulario simplificado, trabajando en parejas con guía directa del docente.

Transición:

El docente conecta la reflexión sobre las imágenes y alegorías con la próxima sesión donde comenzarán a planificar su proyecto audiovisual.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Los estudiantes completan un "ticket de salida" con tres ideas clave que aprendieron sobre la enunciación cinematográfica y la alegoría en el texto.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo entendí la relación entre texto escrito y representación visual?
- ¿Qué importancia tienen las alegorías del poder y la muerte en la historia?
- ¿Qué me gustaría explorar más en el proyecto audiovisual?

Retroalimentación:

El docente revisa algunos tickets de salida para ajustar la siguiente sesión y brinda comentarios verbales para motivar a los estudiantes.

Transferencia:

Se anticipa que en la próxima sesión se iniciará el storyboard de su producción audiovisual.

Sesión 2: Construcción del storyboard y diseño del guion audiovisual

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Repasar conceptos clave y guiar a los estudiantes para que comiencen a planificar visualmente su proyecto audiovisual.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué imágenes o escenas recuerdan del texto que podrían incluir en su video? ¿Qué emociones quieren transmitir?"
- **Estudiantes:** Comparten ideas en plenaria, relacionándolas con lo analizado en la sesión anterior.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra ejemplos breves de storyboards y fragmentos de cortometrajes que usan alegorías para despertar interés.
- **Estudiantes:** Observan y comentan qué les llama la atención y qué les gustaría imitar.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que la planificación visual es clave para comunicar eficazmente las alegorías del poder y la muerte.
- **Estudiantes:** Se preparan para iniciar el diseño de su propio storyboard.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Presentación del contenido:

Se enseña el formato básico de storyboard y guion audiovisual, enfatizando la representación visual y narrativa de las alegorías.

Actividad 1: Diseño del storyboard

- **Objetivo:** Crear un storyboard que represente escenas clave con énfasis en las alegorías.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en los mismos grupos, entrega plantillas de storyboard. Indica: "Elijan 3 escenas que representen las alegorías y dibujen o describan visualmente cada cuadro."
 - Brinda apoyo para organizar la secuencia y destacar elementos simbólicos.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Storyboard visual y escrito.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol del docente:** Asiste en el diseño, plantea preguntas: "¿Qué simboliza esta imagen? ¿Cómo se ve el poder o la muerte aquí?"

Actividad 2: Redacción del guion básico

- **Objetivo:** Elaborar un guion audiovisual que acompañe el storyboard, integrando narración, diálogos o textos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Indica: "Escriban un guion breve que explique lo que se muestra en cada cuadro y cómo se transmite la alegoría."
 - Estimula el uso de lenguaje evocativo y simbólico.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Guion escrito.
- **Tiempo:** 35 minutos
- **Rol del docente:** Revisa avances, ofrece sugerencias para clarificar y enriquecer el guion.

Diferenciación:

- **Para estudiantes avanzados:** Proponer añadir efectos sonoros o música simbólica en la planificación.
- **Para estudiantes con dificultades:** Facilitar plantillas con ejemplos y vocabulario para guion, apoyo individual o en pareja.

Transición:

Se prepara a los estudiantes para la siguiente sesión donde comenzarán el rodaje de sus escenas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Compartir en plenaria una escena del storyboard y explicar brevemente su significado alegórico.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo ayudó el storyboard a visualizar las alegorías?
- ¿Qué desafíos encontraron al convertir ideas en imágenes?
- ¿Qué esperan lograr con su video?

Retroalimentación:

Comentarios del docente valorando creatividad y claridad.

Transferencia:

Invitación a preparar material para grabar en la próxima sesión.

Sesión 3: Producción audiovisual - grabación de escenas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Organizar el trabajo de grabación de las escenas planificadas, reforzando roles y responsabilidades.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué roles creen que son necesarios para grabar un video? ¿Quién será el director, camarógrafo, actores?"
- **Estudiantes:** Deciden y asignan roles en sus grupos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra breves clips de making-of o detrás de cámaras para motivar.
- **Estudiantes:** Observan y comentan.

Contextualización:

- **Docente:** Recuerda la importancia de representar las alegorías con intención y cuidado.
- **Estudiantes:** Preparan sus materiales y espacios para grabar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Actividad: Grabación de escenas

- **Objetivo:** Producir las escenas audiovisuales que representen las alegorías del poder y la muerte.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Supervisa la grabación, ofreciendo apoyo técnico y creativo.
 - **Estudiantes:** Ejecutan el guion y storyboard, grabando las escenas según roles asignados.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Videos en bruto de las escenas grabadas.
- **Tiempo:** 95 minutos
- **Rol del docente:** Observa, resuelve problemas técnicos, incentiva la comunicación y cooperación.

Diferenciación:

- **Para estudiantes avanzados:** Animar a experimentar con ángulos y movimientos de cámara.
- **Para estudiantes con dificultades:** Proveer apoyo técnico o alternar roles para facilitar participación.

Transición:

Se prepara para la edición audiovisual en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Breve puesta en común sobre la experiencia de grabar y los aprendizajes obtenidos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué funcionó bien durante la grabación?
- ¿Qué dificultades enfrentaron?
- ¿Cómo pueden mejorar para la edición?

Retroalimentación:

Comentarios positivos y recomendaciones del docente.

Transferencia:

Invitación a preparar el material para la edición y montaje.

Sesión 4: Edición y montaje audiovisual**Fase de Inicio**

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Introducir herramientas básicas de edición y planificar el montaje del video final.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué elementos creen que son importantes para que un video comunique un mensaje claro?"
- **Estudiantes:** Comparten ideas y experiencias previas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un tutorial breve con funciones básicas del software de edición seleccionado.
- **Estudiantes:** Observan y toman nota.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que la edición permite fortalecer la alegoría y el impacto del mensaje.
- **Estudiantes:** Se preparan para iniciar la edición.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Actividad: Edición del video

- **Objetivo:** Montar y editar las escenas grabadas para crear un video coherente y significativo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Brinda asistencia técnica y creativa mientras los grupos trabajan en sus computadoras o dispositivos.
 - **Estudiantes:** Importan clips, ordenan escenas, añaden texto, música o efectos para resaltar la alegoría.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Video editado listo para presentación.
- **Tiempo:** 90 minutos

- **Rol del docente:** Supervisa, responde dudas, sugiere mejoras narrativas y estéticas.

Diferenciación:

- **Para estudiantes avanzados:** Proponer explorar efectos de sonido y transiciones creativas.
- **Para estudiantes con dificultades:** Ofrecer tutoriales adicionales y apoyo directo en la edición.

Transición:

Preparar la presentación y reflexión del producto final para la próxima sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Previsualización rápida de avances en grupos y feedback entre pares.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo la edición ayuda a comunicar la alegoría?
- ¿Qué elementos visuales y sonoros refuerzan el poder y la muerte?
- ¿Qué ajustes consideran necesarios?

Retroalimentación:

Comentarios del docente y compañeros para mejorar el video.

Transferencia:

Preparar el producto final para exhibición y reflexión en la siguiente sesión.

Sesión 5: Presentación y análisis crítico de los proyectos audiovisuales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para presentar y analizar críticamente sus producciones audiovisuales.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Recuerda las preguntas clave para analizar: "¿Qué alegorías están presentes? ¿Cómo se transmite el mensaje?"
- **Estudiantes:** Se organizan para la presentación.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Explica la importancia de la crítica constructiva para mejorar el trabajo.
- **Estudiantes:** Preparan preguntas y observaciones para sus compañeros.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Actividad: Presentación y análisis grupal

- **Objetivo:** Exponer el proyecto audiovisual y realizar un análisis crítico colectivo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Modera la sesión, presenta cada grupo y promueve discusión con preguntas guía.
 - **Estudiantes:** Presentan su video (5-7 minutos), responden preguntas y participan en el análisis reflexivo.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Video presentado y análisis escrito individual con observaciones y aprendizajes.
- **Tiempo:** 95 minutos
- **Rol del docente:** Facilita diálogo, asegura ambiente respetuoso y fomenta la reflexión profunda.

Diferenciación:

- **Para estudiantes avanzados:** Incentivar que propongan mejoras o nuevas interpretaciones.
- **Para estudiantes con dificultades:** Apoyo en la formulación de opiniones y preguntas.

Transición:

Invitar a reflexionar sobre el aprendizaje para cerrar el proyecto en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Los estudiantes completan un mapa mental colectivo sobre los aprendizajes clave del proyecto.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo cambió mi percepción sobre el poder y la muerte gracias a este proyecto?
- ¿Qué habilidades nuevas desarrollé?
- ¿Cómo relaciono lo aprendido con mi entorno?

Retroalimentación:

Comentarios finales del docente valorando proceso y producto.

Transferencia:

Preparar la reflexión final y autoevaluación para la última sesión.

Sesión 6: Reflexión final y cierre del proyecto

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar todo el aprendizaje para consolidar las competencias desarrolladas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué fue lo más significativo que aprendieron sobre enunciación y alegoría?"
- **Estudiantes:** Comparten respuestas breves en plenaria.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Recalca la importancia del conocimiento adquirido para su formación integral.
- **Estudiantes:** Escuchan y se preparan para actividades de cierre.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Actividad 1: Autoevaluación y coevaluación

- **Objetivo:** Evaluar de manera reflexiva el trabajo propio y del grupo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega rúbrica y guía para la autoevaluación y coevaluación.
 - **Estudiantes:** Completa individualmente y luego discuten en grupo sus fortalezas y áreas de mejora.
- **Organización:** Individual y grupos de 4
- **Producto:** Formulario de evaluación completado.
- **Tiempo:** 45 minutos
- **Rol del docente:** Orienta y clarifica dudas.

Actividad 2: Reflexión escrita final

- **Objetivo:** Expresar por escrito el aprendizaje sobre la relación entre la enunciación cinematográfica, la alegoría y la literatura.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** Solicita redactar un texto breve que responda: "¿Cómo el proyecto me ayudó a entender mejor la representación del poder y la muerte?"
- **Estudiantes:** Escriben individualmente.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Texto reflexivo.
- **Tiempo:** 45 minutos
- **Rol del docente:** Recoge escritos y ofrece retroalimentación personalizada.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

Resumen oral colectivo de los aprendizajes y logros del proyecto.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué habilidades y conocimientos nuevos tengo ahora?
- ¿Cómo puedo aplicar lo aprendido en otras áreas o en mi vida diaria?
- ¿Qué me gustaría explorar más en futuros proyectos?

Retroalimentación:

Docente ofrece comentarios integrales sobre el proceso y el producto final, destacando el crecimiento individual y grupal.

Transferencia:

Invitación a compartir el video con la comunidad escolar o en redes sociales educativas como muestra del trabajo.

Tarea o reto:

Invitar a crear un portafolio digital que incluya el video, reflexiones y evidencias para futuras referencias.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, al activar conocimientos previos e identificar ideas iniciales.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones de desarrollo, con observación directa, retroalimentación, autoevaluación y coevaluación.
- **Sumativa:** Sesión 6, evaluación del producto audiovisual final y reflexión escrita.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para analizar enunciación cinematográfica y relacionarla con el texto (Objetivo 1).
- Identificación clara y argumentada de las alegorías del poder y la muerte (Objetivo 2).
- Calidad y coherencia del producto audiovisual en la representación de las alegorías (Objetivo 3).
- Trabajo colaborativo efectivo y distribución adecuada de roles (Objetivo 4).
- Reflexión crítica sobre la conexión entre literatura, cine y realidad (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y roles durante el trabajo en equipo.
- Rúbrica para evaluar el producto audiovisual (creatividad, coherencia, representación de alegorías).
- Formulario de autoevaluación y coevaluación.
- Observación directa del docente con registro anecdótico.
- Portafolio con evidencias del proyecto (storyboard, guion, video, reflexiones).

Evidencias de aprendizaje:

- Listas y mapas conceptuales con análisis de texto y alegorías.
- Storyboards y guiones desarrollados en equipo.
- Video audiovisual final que exprese las alegorías.
- Textos escritos individuales de reflexión crítica.
- Registros de autoevaluación y coevaluación que demuestren conciencia del proceso.