

Stop Motion Studio

para un aula de cine



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Noviembre 2020

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-20-116-0

NIPO (formato pdf) 847-20-115-5

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4176_OTEpdf41_2020_847-19-134-3

Stop Motion Studio para un aula de cine

Por Lola Alcántara Guerrero para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



 @LolaAlcantara2



La autora de este artículo

Lola Alcántara Guerrero, diplomada en magisterio de música por la Universidad de Jaén en 2002. En los dieciséis años que lleva ejerciendo ha pasado por todos los niveles de Primaria y por realidades de centros muy diversas. Esta versatilidad de escenarios le ha proporcionado una visión abierta en cuanto a las estrategias y metodología de aula.

En los últimos años ha sido maestra de primaria en el CEIP San José de Calasanz de Mancha Real, donde diseña experiencias de aprendizaje para su alumnado basadas en el ABP y la gamificación. La normalización de metodologías activas en el aula le ha permitido diseñar prácticas de aula suficientemente abiertas para atender a la diversidad, siendo esta su prioridad en la concepción de las mismas.

En la actualidad es asesora de Primaria en el CEP de Jaén, desde donde comparte su experiencia con la de muchos otros docentes que crecen colaborando y enriqueciendo la vida del aula. En Twitter podemos encontrarla como @LolaAlcantara2, enredada con un claustro virtual que considera fundamental en su PLE.



Introducción

Este artículo está dedicado a la herramienta Stop Motion Studio que nos ofrece posibilidades de creación de *gifs* animados, cortometrajes o películas a partir de objetos cotidianos o de otros elaborados para tal fin. Cualquier objeto inanimado de nuestro entorno puede ser el protagonista de un guion cinematográfico. Stop Motion Studio nos permite crear diferentes formatos audiovisuales adaptados a cualquier circunstancia para cualquier etapa educativa.

Puede servirnos para la elaboración de productos dentro de tareas competenciales en el Aprendizaje basado en proyectos o en el Aprendizaje servicio. Del mismo modo, puede suponer un apoyo para el desarrollo de estrategias de aula como alternativa en la presentación de contenidos o dinámicas de clase.

El uso de Stop Motion Studio permite el desarrollo de las competencias curriculares, sobre todo la lingüística y la tecnológica, aunque también supone una herramienta muy útil para desarrollar el espíritu emprendedor y la competencia social y cívica, tanto por el modo de llevarla a cabo, ya que implica la colaboración entre varios agentes, como por el sentido de difusión y repercusión que le podemos dar a las creaciones.



La Herramienta

STOP MOTION STUDIO es una *app* desarrollada para CATEATER, LLC para **editar películas** basándose en la unión de fotogramas en una línea del tiempo. Su interfaz es sencilla y ofrece distintas posibilidades para un acabado con menor o mayor profesionalidad. Toma el nombre de la técnica que emplea, cuyos orígenes se remontan prácticamente a los inicios del cine. El francés Georges Méliès ya la utilizó en sus películas en el año 1896.

La creación de audiovisuales es muy eficaz a la hora de utilizar los tres niveles del uso de la tecnología en el aula. Con un acceso sencillo y gratuito desde cualquier sistema operativo, STOP MOTION se convierte en un instrumento muy potente para su uso en el aula.

El **procedimiento** para grabar una escena desde dispositivos móviles o *tablets* es el siguiente:

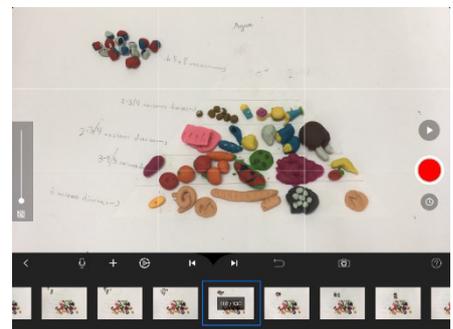


Icono de la *app*
Stop Motion Studio

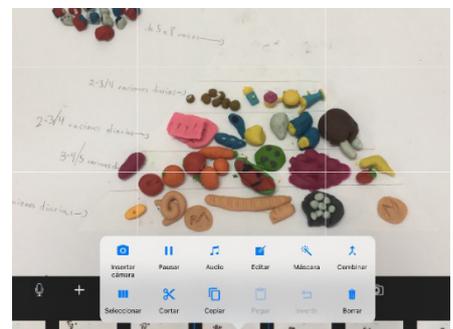
- ▶ Comenzamos ubicando un escenario fijo para cada escena. Es importante que este escenario esté situado próximo a un foco adecuado de luz, natural a ser posible, y evitando situarlo a contraluz. Es importante tener en cuenta las características deseadas para nuestra producción, el escenario puede estar compuesto por un solo plano o por planos perpendiculares que simulen el suelo y la pared del escenario que vamos a fotografiar.
- ▶ A continuación, situaremos el objetivo de la cámara de nuestro dispositivo móvil o *tablet* enfocando dicho escenario de manera estable. Es muy aconsejable ayudarse para este fin con un soporte o trípode y así optimizar el resultado. Para dar sensación de realidad, el objetivo no debe cambiar su dirección durante una misma escena. En el caso de realizar trabajos que se prolonguen en el tiempo es aconsejable ubicar el escenario y el trípode en un lugar fijo, sin desmontarlos hasta el final de la grabación.
- ▶ Preparamos los objetos o el objeto de la escena a grabar y lo ponemos en el lugar deseado del escenario elegido. Una vez ahí lo fotografiamos y, con movimientos milimétricos, movemos los objetos en la dirección que convenga en cada escena. Cada uno de esos movimientos se fotografía.

A medida que avanzamos fotografiando, se va creando un *timeline* en el margen inferior que nos va mostrando los pasos hechos hasta el momento. En esta barra de secuencia o *timeline* podemos editar los fotogramas que vamos añadiendo. Las principales acciones que se pueden hacer al seleccionar cada fotograma son en su versión gratuita: editar el brillo, opacidad y color de la imagen; insertar nuevos fotogramas; y copiarlo o eliminarlo.

- ▶ Podemos visionar el proyecto desde el icono *play* para poder detectar errores y revisar el proceso.
- ▶ Tenemos la opción de incluir grabación de voz. Para hacerlo, seleccionamos el fotograma a partir del cual queremos que aparezca el audio y marcamos el icono del micrófono. El audio insertado aparecerá a partir de la imagen seleccionada.
- ▶ Para exportar la escena, hay que regresar al muro principal, donde se guardan automáticamente todas nuestras creaciones. Una vez ahí seleccionamos el proyecto que queremos guardar, compartir o difundir. Marcando en este caso el icono habitual de *exportar* podremos guardarlo en nuestro dispositivo, alojarlo en una dirección personal de almacenamiento de datos o directamente compartirlo en redes sociales.



Timeline con los fotogramas de la app Stop Motion StudioEspacio para el texto



Opciones de edición de la app Stop Motion Studio

Consideraciones generales en cuanto al uso de la herramienta:

- ▶ Para obtener el resultado deseado es importante hacer un número elevado de fotogramas. Esta amplia cantidad de imágenes se sucederán a una velocidad elevada para dar mayor realismo a la sensación de movimiento en los objetos.
- ▶ En el caso de que haya errores o deseemos editar algún fotograma, bastaría con seleccionarlo y realizar la acción que necesitamos.
- ▶ La aplicación Stop Motion Studio ofrece la posibilidad de editar: títulos, textos y créditos; aplicar filtros de vídeos, añadir narraciones, música y efectos de sonido.
- ▶ Es conveniente planificar bien el proceso, la elección de escenario y ubicación del mismo, así como los objetos y elementos necesarios para cada escena. Es muy recomendable realizar un guion gráfico que permita dividir las y planificar la grabación, optimizando así el resultado y rentabilizando el tiempo.



Explicación del uso en el ámbito educativo

Stop Motion Studio es una herramienta para crear audiovisuales de forma **sencilla y divertida**, que nos abre un amplio abanico de posibilidades para el aula. Su versatilidad en cuanto a sistemas operativos y dispositivos la convierte en un instrumento de fácil acceso, ampliando así sus opciones de uso en distintos espacios y momentos.

Stop Motion Studio es gratuita y no requiere registro alguno. Para iniciarse en ella basta con descargarla e instalarla en nuestro dispositivo móvil o *tablet*. Es compatible con IOS y Android. Permite por su sencillez ser usada desde la etapa de Infantil y de forma inmediata. Garantiza su uso en cualquier área, por ser un medio para realizar narraciones que se podrán adaptar a cualquier temática.

En cuanto a la actividad **docente** es un recurso muy potente para generar explicaciones sobre distintos contenidos a trabajar en el aula y las opciones que conlleva en el desarrollo de la clase invertida o *Flipped Classroom*. La creación de vídeos propios, donde el docente selecciona y da forma a la información, personaliza y adapta los contenidos a la realidad de su aula, repercute en la mejora del diseño y por tanto de los resultados del proceso de aprendizaje.

El **alumnado** tiene en Stop Motion Studio una herramienta accesible y de baja dificultad que le permite difundir sus ideas, opiniones y creaciones en un entorno digital seguro. Podemos usar Stop Motion Studio al principio de la clase como repaso o puesta en marcha a través de breves animaciones realizadas por el propio alumnado o como un producto más elaborado al final de un proyecto. La presentación de un producto final o de un audiovisual de ampliación sobre un tema de interés entre otras opciones supone una nueva forma de comunicación en el aula, desde el diseño inicial del producto a realizar, pasando por la elaboración o selección de escenarios y personajes dentro de una narrativa, se potencia la creatividad y el pensamiento divergente. Para poder llevarlo a cabo de forma simultánea en clase es necesario contar con un dispositivo por grupo de alumnado. En el caso de no disponer de suficientes unidades, una opción viable es el diseño de clase por rincones.

Stop Motion Studio favorece el **trabajo colaborativo**, dado que es más eficaz el desarrollo del proceso en equipo. Una persona es la encargada de fotografiar y controlar los fotogramas mientras que las demás hacen los movimientos de cada escena.

Los **escenarios** no tienen por qué ser siempre prediseñados, elaborados o físicos. A través de la técnica del *croma* o clave de color podemos grabar la escena sobre una superficie verde (o de otro color según recomiende la *app* para hacer el montaje de *croma*) y, tras exportar el vídeo y guardarlo en nuestra fototeca, se puede insertar en la aplicación deseada para hacer el efecto de clave de color. De esta forma podemos ampliar las posibilidades de opciones para escenarios.



Alumnado grabando con la app Stop Motion Studio

Stop Motion Studio puede suponer una ayuda extra para la **motivación** a la lectura y la expresión escrita, ya que a través de su uso los personajes inanimados dejan de serlo. La realización de una narrativa, inventada o no, requiere la elaboración y selección de personajes y escenarios de acuerdo a la misma, lo que potencia la comprensión lectora y la reflexión sobre el texto. Las diversas opciones de representar dichos personajes con plastilina, papel y otros materiales plásticos, o ya elaborados y escenarios, favorece la autonomía en la **toma de decisiones** y el **consenso** la mayoría de las veces, al tratarse normalmente de una herramienta colaborativa.

Por tanto, Stop Motion Studio es una herramienta apta para cualquier área, etapa o nivel educativo, suponiendo una forma de empoderar al alumnado con la tecnología, permitiéndole crear y difundir sus ideas y repercutiendo así en su entorno.



Metodología y Didáctica Aplicada

El objetivo del uso de herramientas audiovisuales en el aula tiene relación directa con el cumplimiento de la normativa y del compromiso social con el momento en que vivimos. Nuestra normativa promueve el uso de metodologías que favorezcan el desarrollo de las competencias clave, la Competencia Digital es una de ellas. La realización de un corto o película con *Stop Motion Studio* lleva implícita además la competencia lingüística, como se mencionó anteriormente a través de la elaboración de las narraciones y diálogos, del debate y consenso para llegar a acuerdos y la mejora de la comprensión y expresión oral y escrita.

Como docentes nos preocupamos a diario por la consecución de lo anterior, traspasar las paredes de nuestra clase y diseñar una escuela para la vida. Sin lugar a dudas el Aprendizaje basado en proyectos es una metodología de aula que nos permite llevar a cabo este planteamiento y donde tiene cabida el desarrollo de todas las competencias. La realización de un **producto final** lleva asociada la planificación de unos pasos enlazados para conseguirlo. Esos pasos se estructuran de forma competencial mediante tareas, retos o problemas a resolver. Como docentes debemos favorecer el uso de diversas herramientas para dar respuesta a las necesidades y estilos de aprendizaje que hay en el aula. El uso de la herramienta *Stop Motion Studio* para elaborar por parte del alumnado un producto o presentar la solución a un reto en un planteamiento tan variado favorece la inclusión. El proceso desde la elaboración de un guión inicial hasta la grabación del mismo, pasando por la realización de personajes y escenarios, puede tener un grado de dificultad e implicación tan amplio que puede ser una buena respuesta a la **diversidad** del aula.

Además, favorece el **trabajo cooperativo** y colaborativo, ya que en el desarrollo de la actividad hay unos roles con unas funciones bastante claras. Debe haber siempre una persona que dirige la escena y controla la cámara, mucho mejor con la ayuda de un trípode que la mantenga fija. Es importante que haya varias personas responsables del movimiento de determinados objetos de cada escena. La organización y realización de la misma depende del trabajo en grupo, por lo que la autonomía en las decisiones y el diálogo serán fundamentales para su desarrollo.



Valoración Personal

Considero que *Stop Motion Studio* es una herramienta muy **potente**, de fácil empleo por la sencillez de su interfaz y procedimiento y por tanto accesible al alumnado desde la etapa de Infantil. Nos permite cumplir con nuestros objetivos como docentes y con la normativa vigente, ofreciéndonos una posibilidad para llegar a las **TEP** en el aula y hacer al alumnado partícipe de la sociedad en la que vive.

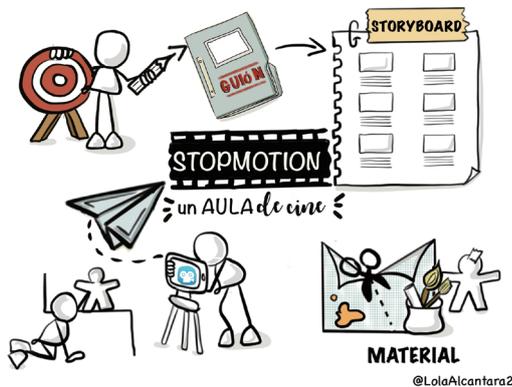
Supone un paso sencillo a la creación digital y a la crítica y reflexión de la misma, empoderando al alumnado al hacerlo creador en lugar de consumidor. La motivación en el uso de herramientas digitales junto al *feedback* tras la difusión de sus creaciones complementan la búsqueda de aprendizajes significativos que perduren en el tiempo.



Recomendación final

Los productos que podemos crear con esta herramienta son pequeños *gifs* animados, cortometrajes, anuncios publicitarios o películas entre otras opciones. Todos estos formatos conllevan un trabajo previo secuenciado con importancia en cada una de las partes del proceso. El potencial de la herramienta en el ámbito educativo está precisamente en aprovechar cada una de estas acciones para realizar un trabajo en el que el alumnado pueda poner en práctica distintas competencias y potenciar su lado creativo y autonomía personal.

Para todas las opciones de formato es conveniente partir de la elaboración de la narración, a la que se puede llegar desde distintas maneras, dirigidas hacia un objetivo en cuanto a un contenido didáctico concreto o de forma más espontánea o mediante temática libre. Tras la narración es conveniente, como se apuntó anteriormente, la elaboración de un guion gráfico o *storyboard* donde queden reflejados los escenarios para cada



escena, los personajes que intervienen en ella, los diálogos, si los hay, e incluso el tipo de ángulo de cámara que vamos a utilizar. Este guion será básico para la elaboración de escenarios y personajes y posteriormente para realizar la grabación, sirviendo de guía y aportando autonomía al alumnado en el proceso.

No es necesaria una toma de contacto previa, ya que su uso es muy sencillo e intuitivo. Sus posibilidades son muy variadas por lo que su utilización es recomendable en cualquier momento de la etapa educativa en que nos encontremos.



Información y materiales complementarios

Enlaces para descargar la Aplicación:

- § *Stop Motion Studio* en app Store: <https://cutt.ly/6rqIUZy>
- § *Stop Motion Studio* en play.google.com: <https://cutt.ly/YrqIOY4>

Enlaces de ejemplos:

- § Video sobre la pirámide de la alimentación, cuarto de Primaria: <https://cutt.ly/srqIPGi>
- § Video sobre el ciclo del agua, educación Infantil: <https://cutt.ly/yyUgMSa>

Derechos de uso

- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- ▶ El resto de imágenes han sido proporcionadas por el/la autor/a.

