

ORIENTACIONES PARA DOCENTES

1er
CICLO

HISTORIAS x LEER en clave multimedia



Presidente

Dr. Alberto Fernández

Vicepresidenta

Dra. Cristina Fernández de Kirchner

Jefe de Gabinete de Ministros

Ing. Agustín Rossi

Ministro de Educación

Lic. Jaime Perczyk

Unidad Gabinete de Asesores

Prof. Daniel José Pico

Secretaría de Educación

Dra. Silvina Gvirtz

Subsecretario de Gestión Educativa y Calidad

Lic. Mauro Di María

Directora Nacional de Educación Primaria: Mg. Cinthia Kuperman

Coordinación Pedagógica: Pablo Clementoni, Noelia Forestiere y Gabriel Szklar.

Coordinación de Prácticas del Lenguaje/ Lengua: Silvia Lobello

Coordinación de Educación Digital: María Gabriela Madeo

Autoras: Graciela Schmidt y Ornella Chimenti.

Revisión crítica: Christian Cossio Mercado

Coordinación de Materiales Educativos

Coordinadora general: Alicia Serrano. **Coordinador editorial:** Gonzalo Blanco.

Edición y colaboración en la escritura: Cecilia Pino. **Diseño de maqueta:** Paula Salvatierra.

Diagramación: Mario Pesci.

Ministerio de Educación de la Nación

Historias x leer en clave multimedia. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación, 2023.

Libro digital, PDF Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-950-00-1778-7

1. Literatura Infantil. 2. Didáctica. 3. Materiales Didácticos.

CDD 370

ÍNDICE

Presentación	4
El material multimedia para Primer Ciclo	6
El primer intercambio a partir de la versión multimedia de un cuento.	8
El material multimedia para 1 ^{er} año/grado	10
El material multimedia para 2 ^{do} año/grado	16
El material multimedia para 3 ^{er} año/grado	17
A modo de cierre	21



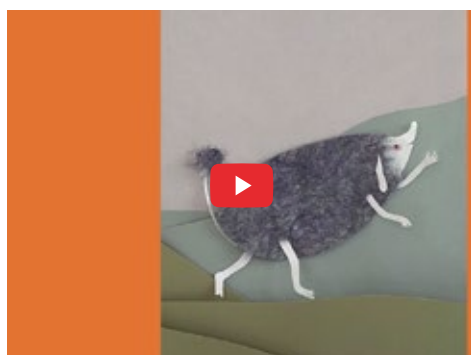
Presentación

La colección *Historias x leer* está integrada por catorce obras literarias de reconocidas escritoras y reconocidos escritores nacionales, ilustradas por importantes artistas. Además de los dos libros de cuentos que les serán entregados a cada estudiante de las escuelas primarias de todo el país, la colección está disponible en **formato multimedia**¹. Esto implica, entre otros aspectos, que todos los títulos son leídos por una diversidad de voces y musicalizados por el Ensamble del Programa Nacional de Orquestas y Coros Infantiles y Juveniles y que se agregan las versiones con la interpretación en Lengua de Señas Argentina.

Los distintos elementos del lenguaje audiovisual intervienen en la construcción de nuevos sentidos que es necesario enseñar a leer a las y los estudiantes: **la voz humana**, por ejemplo, que con sus diversas entonaciones puede transmitir calma, sorpresa o tristeza, entre otras emociones. Los **sonidos de fondo**, que colaboran en la generación de ambientes sonoros que acompañan las variaciones de los diferentes momentos de cada relato. La **música**, que tiene un papel importante en la creación del clima deseado, que puede ser de suspenso, alegría o calma; **la animación**, que otorga movimiento a una historia, hace que la narración “viva” de determinada manera. Todos estos lenguajes integrados habilitan nuevas lecturas que enriquecen y potencian el texto original.

El abordaje de estas obras en sus distintos formatos permite diversos recorridos de lectura y escritura que han sido desplegados en las Orientaciones para Docentes desarrolladas para el trabajo en el área de Prácticas del Lenguaje/Lengua. En este material, se suman algunas claves para el análisis de los cuentos de Primer Ciclo en formato multimedia que propicien la reflexión entre docentes, así como algunas propuestas de trabajo destinadas a las y los estudiantes. También se presentan sugerencias de intervenciones específicas para trabajar en cada año/grado los elementos del lenguaje multimedia y propuestas que se retoman de las [Orientaciones de Lengua/Prácticas del Lenguaje](#) para fortalecer estos recorridos desde lo digital.

¹ Los textos multimediales, además, son aquellos que pueden circular entre distintos dispositivos digitales, como teléfonos celulares, tablets u otro tipo de pantallas.



**Para
reflexionar
entre
docentes**

¿Trabajaron anteriormente con recursos multimedia, como videopoemas o videocuentos? En el caso de que lo hayan hecho, ¿con cuáles trabajaron? ¿Qué criterios tuvieron en cuenta en esa selección? ¿Con qué propósito utilizaron esos recursos?

En los portales de Educ.ar y Pakapaka del Ministerio de Educación de la Nación existen recursos audiovisuales para sumar al trabajo en el aula, dialogar con los libros de la colección y enriquecer los recorridos lectores.

El material multimedia para Primer Ciclo

Para comenzar, es necesario señalar que cuando se trabaja con material multimedia se requiere siempre una proyección previa del material audiovisual completo para que, como auditorio, las niñas y los niños puedan expresar sus opiniones, qué sensaciones les causó y qué les llamó la atención en particular. Es importante, tal como sucede durante el intercambio entre lectoras y lectores, fortalecer también el intercambio de las y los estudiantes como espectadores de la proyección en formato multimedia de los cuentos para Primer Ciclo que integran la colección de *Historias x leer*. En las proyecciones posteriores del material, será necesario ir pausando el video y analizar escenas en particular, seleccionadas por la o el docente, con el propósito de destacar alguna cuestión que previamente se haya elegido para su abordaje.

Para la proyección del material audiovisual es necesario contar con un proyector o cañón, una computadora, parlantes o un televisor que se pueda conectar a la computadora o que tenga un puerto para leer un pendrive. Tener en cuenta, también, la posibilidad de utilizar otros dispositivos digitales disponibles en la escuela, como varios teléfonos celulares o tablets con conectividad para que el grupo de estudiantes se organice en subgrupos al momento de mirar el video.

**Para
reflexionar
entre
docentes**

Atendiendo a las particularidades de la institución escolar en la que se desempeñan, ¿se les ocurren otras condiciones que favorezcan la apreciación del material audiovisual?

En relación con la búsqueda de un clima de escucha y observación atenta, ¿cuál sería la organización del espacio más recomendable dentro del aula? ¿Creen que convendría que todas y todos miren el video al mismo tiempo o sería mejor que lo hagan en grupos? ¿Sería recomendable que lo miren en el aula del año/grado o en otro espacio escolar?

Es importante que la organización de todo lo relativo a la proyección del material audiovisual sea previsto con anterioridad a la llegada de las y los estudiantes al aula y que el correcto funcionamiento del equipamiento haya sido revisado. Una vez resuelta la cuestión técnica, se propone la siguiente reflexión:

¿En qué parte de la planificación de una clase en la que se trabaja con un cuento se debe incorporar el abordaje de su formato multimedia? ¿Debería ser antes o después de haber leído la versión impresa? ¿Con qué propósito?



El primer intercambio a partir de la versión multimedia de un cuento

Por tratarse de materiales audiovisuales que serán objeto de intercambio entre espectadores, con lo complejo que puede resultar ese proceso, es importante que la o el docente dedique un tiempo a la presentación de este nuevo formato. Conversar con las niñas y los niños sobre otros audiovisuales que conozcan (como películas animadas, series o videos que aparezcan en redes sociales) y relevar sus conocimientos acerca de estos puede ser un buen punto de partida para ingresar al formato multimedia de los cuentos.



¿Saben que los cuentos también podemos conocerlos a través de videos? Les voy a mostrar un videocuento. Además del texto escrito y las ilustraciones de los cuentos impresos, en este formato aparecen las voces de los personajes, los sonidos del ambiente en el que se desarrolla la historia, música, efectos especiales e imágenes animadas.



Quería contarles que para el armado de estos videos participan muchas personas que se dividen las tareas y trabajan en equipo de manera coordinada: ilustradoras e ilustradores que dibujan y crean capas que permiten que luego las imágenes se muevan, profesionales que graban las voces de los personajes y de la narradora o del narrador, músicas y músicos que se encargan de componer e interpretar las piezas musicales que se escuchan, otras personas que las graban y otras que les dan movimiento a las imágenes, entre muchos otros roles necesarios para que los personajes del cuento cobren vida.

La primera vez que la o el docente presenta la producción multimedia es un momento destinado a que las niñas y los niños puedan apreciar y disfrutar de los distintos elementos audiovisuales que la componen. De manera que será importante que el ambiente sea cómodo, que la ubicación de las espectadoras y los espectadores garantice una buena escucha del material y que las luces del ambiente colaboren en que la calidad de las imágenes se aprecie. Para ello, en esta **primera proyección**, el material se pasa de manera completa y sin interrupciones.

Al finalizar la proyección, la o el docente puede abrir un espacio de intercambio para que las niñas y los niños compartan sus primeras impresiones en torno a lo observado. Este intercambio se podrá iniciar realizando algunas preguntas orientadoras que hagan foco en los elementos audiovisuales que componen la pieza y habiliten la aparición de las sensaciones que estos pueden generar en el auditorio:



¿Qué parte del videocuento les gustó más? ¿Hay algo que les llamó la atención? ¿Qué les produjo ver y escuchar esta historia?

El primer visionado debería ser un momento de acercamiento multimedia a los cuentos, que las niñas y los niños ya conocen a través de la versión en papel, o bien, si se proyecta antes de leerlos en su versión papel tener en cuenta el intercambio que figura al principio de este apartado, que busca desentrañar el sentido de la pieza audiovisual.

Para la conversación y reflexión será necesario realizar **proyecciones posteriores** en las que se aborden específicamente cuestiones vinculadas al uso del lenguaje audiovisual. Para esto se sugiere volver a mirar los videos, haciendo pausas reflexivas en algunos momentos, para que se puedan analizar aspectos relacionados al audio del material.

El material multimedia para 1er año/grado

¿Qué escuchamos y vemos en “La vuelta al mundo”?



Entre los sonidos que intervienen en la construcción de sentido se encuentran la música, los efectos sonoros y las voces.

Una **música** tranquila, en la que predominan los instrumentos de viento, acompaña el relato y la animación de esta historia creada por Javier Villafañe e ilustrada por Estrellita Caracol.

Santiago va despacio, en triciclo, la música aparece a ese mismo ritmo. Cuando detiene su triciclo, la música se detiene. A partir del minuto 00:40 de la pieza, cuando Santiago empieza la marcha con los animales, a la melodía de base, que permanece de manera continua acompañando el andar del niño, comienzan a sumarse instrumentos. Cuantos más animales se suman a la vuelta de Santiago alrededor del mundo, más instrumentos se agregan. De a poco es posible reconocer los acordes de dos flautas, dos clarinetes, un oboe, un fagot y un piano. Cuando se acerca el final de la historia, en la escena del molino, la música cambia y se va ralentizando hasta el momento en que Santiago se va a dormir.

A la música se agregan **sonidos del ambiente** como el canto de los pájaros y el de las ruedas del triciclo al pedalear o al frenar. Una narradora desarrolla el relato hasta que aparecen las **voces** de Santiago y de los animales a coro, en un tono más alto, que destacan la estructura repetitiva del texto. Para la hormiga pequeñita, también se elige una voz aguda de niño.

En esta instancia, la o el docente puede proponer a las niñas y los niños reflexionar a partir de las siguientes preguntas:



¿La música que se escucha en el videocuento se detiene en algún momento? ¿Cuándo? ¿Es la misma todo el tiempo? ¿Pueden identificar en qué momento cambia? ¿Por qué les parece que cambia en esos momentos? ¿Reconocen alguno de los instrumentos? ¿Qué sonidos, además de la música, se escuchan en el videocuento? ¿A qué animales de la historia pertenecen las voces que se escuchan? ¿En qué momento del videocuento se escuchan?



Los animales que se van sumando a la vuelta de Santiago también suman sus voces, por eso los escuchamos como un coro en el videocuento.

¿Va la música al mismo ritmo que Santiago? Volvamos a escuchar la pieza para advertirlo.



En el audiovisual que vimos, Santiago maneja su triciclo por la cuadra de su casa que queda en la ciudad y, si prestan atención, verán que se escucha el sonido de su triciclo. ¿Por qué creen que las ruedas del triciclo se mueven? Lo vuelvo a poner para que lo vean y pensemos juntas y juntos.

La combinación de **texto** e **imagen** aporta, además, sentidos nuevos a la historia. La imagen puede repetir lo que el texto dice o complementarlo.



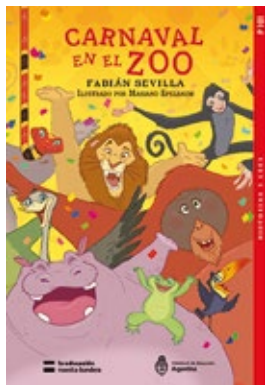
En el final de la historia, por ejemplo minuto 6:00 del videocuento, se puede pensar: ¿Estaba soñando Santiago? El texto no lo dice, pero la imagen es nocturna y Santiago está en su cama durmiendo con todos los animales que aparecen en el cuento dibujados en su sábana. Allí aparecen la jirafa, la hormiga, el león, el caracol, el elefante y todos los que lo acompañaron en su vuelta a la manzana. En este caso, es la lectora o el lector quien puede completar ese sentido e interpretar de distintas maneras el final del cuento.

Para trabajar texto e imagen se proponen las siguientes orientaciones para conversar con las niñas y los niños:



Miren la imagen en el minuto 6:00 del videocuento. ¿Qué está haciendo Santiago? Volvamos a escuchar esa parte del cuento. ¿Cómo sabemos que Santiago se fue a dormir? ¿Dónde están los animales? ¿Por qué piensan que están allí? ¿Qué imaginan que sueña Santiago?

¿Qué escuchamos y vemos en “Carnaval en el zoo”?



En este videocuento, la **música** tensiona y acompaña el relato y la animación de la historia creada por Fabián Sevilla e ilustrada por Mariano Epelbaum. Los distintos instrumentos de la orquesta, ensamblados e interpretando las notas de la obra musical creada especialmente para la ocasión por Demian Rudel Rey, colaboran en la generación de un clima que por momentos es de tensión y, por otros, de alegría.

Al momento de poner el foco en los sonidos, la propuesta es contarles a las niñas y los niños de qué manera fue creada la música que se escucha en el videocuento y volver a oírla.



Les quiero contar algo muy particular que caracteriza este material. La música fue creada especialmente para acompañar este cuento y todos los otros de la colección de *Historias x leer* por el Ensamble del Programa Nacional de Orquestas y Coros infantiles y Juveniles. Vamos a detenernos en todos los instrumentos que componen esta orquesta. ¿Identifican cuáles escucharon?



Les propongo volver a escuchar un fragmento del videocuento para ver qué instrumentos reconocemos. Escuchemos con atención los sonidos de este fragmento: (entre los minutos 4:35 y 4:54 se anuncia la reina del carnaval del zoo). ¿La música es siempre la misma? ¿Por qué les parece que cambia? ¿Qué instrumentos aparecen en esta parte? ¿Cuándo lo hacen? ¿Qué sensaciones les genera escucharlos?

La aparición de los créditos es un elemento clave y constitutivo de toda producción audiovisual. En ellos se coloca información relevante acerca de las personas que ocuparon los distintos roles necesarios para que la producción cobre vida. Por ello, se sugiere que la o el docente se detenga en los créditos para compartir su contenido con las niñas y los niños. Una opción es centrarse en los aspectos del sonido, así como en los de la imagen o la edición. Dependiendo de lo que se quiera trabajar, la lupa podrá ponerse en alguna o en todas las placas de los créditos. Como la intención de esta orientación es poner el foco en los sonidos que contiene el videocuento, la maestra o el maestro podrá detenerse

en la placa que informa quiénes participaron en su creación, interpretación y/o grabación y llevar adelante las siguientes propuestas.



Vamos a observar desde el minuto 6:31 hasta el 6:44 del material. En ese pasaje aparecen los créditos musicales, es decir, el nombre del compositor de la pieza musical que se escucha y los de las y los músicos que la interpretan.



Les voy a leer lo que dice aquí. ¿Qué quiere decir “compositor”? ¿Qué instrumentos forman la orquesta que se escucha en el videocuento? ¿Conocen esos instrumentos?

Con la colaboración de una o un docente de Música, se podrá desplegar mayor riqueza al momento de llevar a cabo este análisis. De no contar con esta posibilidad, otra alternativa puede consistir en poner el foco en la cantidad y variedad de músicos que forman parte de la orquesta que se escucha, el rol del compositor y otros que fueron necesarios para componer la pieza musical de “Carnaval en el zoo”.

A la música que se escucha a lo largo del videocuento se agregan otros sonidos, como los bostezos de los animales, los característicos de algunos de ellos, como el canto de un pájaro, o el de los veintidós monos tití cuando se “suben uno encima del otro”. Una narradora lleva adelante el relato hasta que aparecen las **voces** de los animales que forman parte de la historia. Para darle vida al ratón pequeño, disfrazado de tigre, se elige la voz de un niño. Para el pingüino, camuflado como un lobo feroz, se elige una voz aguda de hombre que a los gritos busca a Caperucita. Para la cebra, convertida en un caballo azabache, se elige una voz aguda de mujer que rezonga “por el acomodo”. Para el león, disfrazado de búho, se elige una voz grave de hombre que le otorga presencia al llamado “rey de la selva”.

En esta instancia la o el docente puede proponer a las niñas y los niños reflexionar sobre las distintas voces que se escuchan en el videocuento. Para ello será sumamente enriquecedor detenerse en los momentos en que se oye a los cuatro animales de la historia a los que se les da voz en el material multimedial y recuperarlos para atender a sus características, tanto a nivel sonoro como de su contenido. Esto dará lugar a un análisis crítico acerca de la pertinencia de la selección de voces en relación con la construcción de los personajes del cuento.



¿Prestaron atención a las voces que aparecen en el videocuento? Volvamos a ver los fragmentos en los que aparecen los personajes a los que se les da voz. ¿Cuáles son los animales que tienen voz en esta historia? ¿Qué dicen? ¿Cómo les parece que son esas voces? ¿Son agudas, graves, fuertes, débiles? Pensemos juntas y juntos en cada caso: la voz del león, la del pingüino, la del ratón y la de la cebra.

En este videocuento también está presente el **movimiento**. Es el caso de la escena que transcurre entre el minuto 0:28 y el 1:09, en el que se puede observar que durante todo el tiempo que se escucha la voz del león se mueve su cola y su cabeza. En el resto del material, el movimiento aparece cuando los animales mueven la cola, alguna extremidad o la cabeza o en las guirnaldas que caen entre el minuto 1:10 y el 1:35 del material.



En el videocuento que acabamos de ver, los animales organizan un carnaval en el zoo y eso los entusiasma mucho. ¿Por qué creen que en algunos momentos del material los animales mueven la cola o un brazo? Lo vuelvo a poner para que lo vean y pensemos juntas y juntos. ¿Encontraron otras imágenes que se mueven dentro del videocuento? ¿Podríamos pensar que el movimiento en esta historia está asociado a momentos de alegría?

Luego de estos dos análisis se puede dialogar con las niñas y los niños sobre las características de las voces de los animales de los dos cuentos de 1^{er} año/ grado:



¿Se parecen las voces de los animales de los dos videocuentos que vimos? ¿Cómo son las voces de los animales de “La vuelta al mundo”? ¿Y las voces de los animales de “Carnaval en el zoo”?



Es importante tener en cuenta que, según la historia, las voces de los personajes que las protagonizan cambian. En el primer cuento, las voces se van sumando de a poco hasta formar un coro, en cambio, en la segunda historia cada animal tiene su propia voz relacionada con su tamaño y sus características físicas.

Un episodio más, nuevas voces

Las Orientaciones para Docentes de Lengua/Prácticas del Lenguaje de “Carnaval en el zoo”, proponen que una vez que las niñas y los niños se hayan familiarizado con el cuento, la o el docente puede invitar a las y los estudiantes a realizar una escritura colectiva de un nuevo suceso que siga el hilo de la historia. Por ejemplo, imaginar y contar la participación de un nuevo animal del zoo en el baile de disfraces.

Desde este espacio, que se propone sumar el trabajo con el lenguaje audiovisual, se puede retomar esa actividad y grabar las voces de esos nuevos personajes.

Para reflexionar entre docentes

¿Saben cómo se graban las voces de los personajes de las películas animadas? ¿Utilizan grabaciones sonoras en sus propuestas didácticas? Si es así, ¿de qué manera?

La propuesta consiste en la lectura y grabación de “voces de los personajes” a partir de un guion sonoro cuyo armado dependerá de las decisiones de las niñas y los niños.

La o el docente tendrá dos posibilidades según los recursos tecnológicos con los que cuente en el aula. Una vez ensayadas y dispuestas todas las partes sonoras necesarias puede **realizar una grabación en directo**, pausando la grabación para preparar la siguiente parte del guion en cada caso. Si cuenta con la posibilidad de **edición**, se pueden grabar los archivos de audio por separado y luego integrarlos. Para ello, la o el docente puede utilizar un recurso de software libre como [Audacity](#) (disponible en muchas computadoras) o alguna de las aplicaciones de edición con las que cuentan los teléfonos celulares.

El material multimedia para 2^{do} año/grado

¿Qué vemos y escuchamos en “La casa del árbol”?



En este caso, un niño narra la historia dándole una impronta verosímil a los hechos que están narrados en primera persona por Iris Rivera. Un niño al que es posible reconocer por la **voz** y por las ilustración de Mónica Weiss, además del relato de la historia que decide contar.

La **música** de un piano acompaña el ritmo de la narración de Fernando, el protagonista de este cuento. Al principio del videocuento, se escuchan algunos agudos de piano rápidos y por momentos baja la intensidad de la pieza musical para dar lugar a los **efectos de sonido**, como el del corte de luz y el de la luz que vuelve, el canto de los pájaros, el ruido que producen los clavos al ser colocados dentro de una lata y el que hace un martillo al golpearlo. Después, se van sumando el sonido del viento que ingresa en la casa del árbol que Fernando y sus amigos planean hacer y el del agua del tanque que los niños van cargando en los baldes para regar el pino.

Al momento de poner el foco en los sonidos del material, se puede invitar a las niñas y los niños a detenerse en cómo se compone la música que acompaña este videocuento:



En “La casa del árbol” queremos saber desde el principio por qué Fernando está en penitencia en el rincón, ¿no es cierto? Y es la voz de Fernando la que nos cuenta lo que pasó, ¿se dieron cuenta?



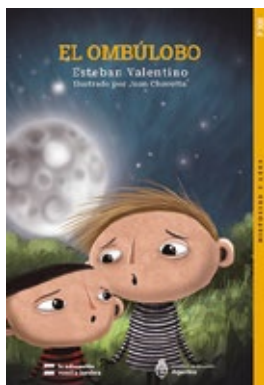
El videocuento también tiene música. ¿Reconocieron el instrumento que se usó para hacer la música? Escuchen con atención los acordes iniciales.



También hay efectos especiales. ¿Los escuchamos otra vez? Vamos a prestar atención desde el minuto 1:59 hasta el minuto 2:20 del videocuento. ¿Qué sonidos aparecen en ese tramo? Si miramos las ilustraciones va a ser más fácil reconocerlos.

El material multimedia para 3er año/grado

¿Qué vemos y escuchamos en “El ombúlobo”?



Los **planos** constituyen un elemento relevante del lenguaje visual: es posible narrar una historia completa simplemente con variaciones de planos que van centrando la atención en diferentes aspectos de lo que se muestra.

Se denomina plano a la proporción que ocupan los sujetos (personajes) u objetos dentro del contexto de la imagen.



En “El ombúlobo”, historia creada por Esteban Valentino e ilustrada por Juan Chavetta, los planos panorámicos, como los de la imagen, dan mucha información sobre el escenario donde se desarrolla la trama. En este caso, se ve el campo en el que están la casa, la carpa de los chicos y el árbol al que temen; se puede observar, además, la poca distancia que los separa.

En cambio, cuando el plano se acerca, como en el plano medio que se observa en la imagen, si bien se obtiene información del entorno, (la cocina de la casa), el foco está en los personajes de la historia: el rostro serio del tío de Lauti, iluminado por el farol, contándole a los niños el peligro que van a afrontar, no podría apreciarse en un plano panorámico.





En cuanto a los planos cercanos, su objetivo es mostrar aún mayor detalle de un objeto o destacar la emoción de algún personaje. En “El ombúlobo” el terror aumenta cuando en el minuto 4:44 del videocuento se hace un plano muy cercano de la cabeza del árbol y es posible ver directo a sus ojos (eso se llama PPP: primerísimo primer plano). Esta interpe-lación a la espectadora o espectador a través de la mirada del personaje que da nombre al cuento se ve reforzada por la voz gruesa y te-

nebrosa de hombre que se escucha. De este modo, los planos se vuelven parte fundamental en la narración de una historia audiovisual.

La propuesta puede consistir en llamar la atención de las niñas y los niños sobre la base de la información que dan los planos:



Volvamos a ver algunos fragmentos del videocuento en los que los protagonistas están acampando. ¿Dónde acampan los niños? ¿Cómo es el ambiente? ¿Qué distancia hay entre la casa y la carpa? ¿Cómo lo sabemos? (minuto 0:50).



Observen la imagen del inicio del cuento. ¿Qué podemos saber sobre lo que sienten los niños? ¿Cómo podemos saberlo? ¿Cómo son las expresiones de sus caras? ¿Podríamos verlas si los niños estuvieran lejos y se vieran chiquitos en el medio del campo? (minuto 0:00 a 0:10).



¿Cuál es la escena que más les atemoriza del cuento? ¿Qué imágenes del ombúlobo les producen más miedo? ¿Las cercanas o las lejanas? ¿Vieron que al final del videocuento, cuando el ombúlobo habla con su voz gruesa parece que nos mirara? ¿Por qué les parece que pasa esto? (minuto 4:44 a 4:54).

¿Qué vemos y escuchamos en “¿Lobo está?”?



En general, en este videocuento se usan planos medios donde se destacan los personajes y los espacios en los que transcurre la historia creada por Sandra Comino e ilustrada por Viviana Biłlotti que parecen bastante despojados y siempre con un fondo blanco. Así, se observan muchas imágenes de la protagonista del cuento con sus padres o sus amigos del colegio.

genes de la protagonista del cuento con sus padres o sus amigos del colegio.



Cuando se quiere mostrar el entorno del lobo en el minuto 3:10 del material se recurre a un plano más amplio que lo muestra en el bosque, entre los árboles, el campo y las casas lejanas, como sucedía en “El ombúlobo”.

En cambio, cuando se quiere destacar un detalle, el plano necesariamente se acerca como en la escena del minuto 1:20 donde se puede ver a Ámbar, la protagonista de esta historia, con sus dedos enroscados en los rulos de su amiga.



Para orientar la reflexión de las niñas y los niños sobre el uso de los planos en este videocuento se podría formular la siguiente propuesta:



En este videocuento vemos muchas veces a Ámbar en planos medianos o de cuerpo entero o desde la cintura. Hay otros momentos del material que nos muestran más detalles: ¿Vieron algún gesto o algún objeto que les haya llamado la atención? ¿Cuál? ¿Lo veían de cerca o de lejos? Volvamos a verlo. (minuto 1:20).

Más allá de la reflexión sobre el uso de los planos, en este videocuento los **colores** son grandes protagonistas porque aparecen con la animación y, gradualmente, van “dando vida” a los personajes del relato, resaltando sus ropas, sus rostros y los distintos ambientes. De este modo, se van develando el cuarto de la nena de la historia, la tienda de disfraces, la escuela y el bosque. Una posibilidad es centrar la atención de las niñas y los niños en esta animación de los colores. Para ello se sugiere volver a mirar con las y los estudiantes la escena del cuarto de Ámbar, del minuto 2:13 al 2:26.



¿Cuándo aparecen los colores en el cuarto de Ámbar? ¿Cambia algo cuando aparecen los colores? ¿Cómo creen que se logra hacer esto en el videocuento?



Miremos la escena del lobo en el bosque (minutos 2:53 a 3:12). ¿Quién aparece primero? ¿Sabemos dónde está? ¿Qué elementos aparecen después? ¿Las casas que se ven están lejos o cerca? ¿Quién vive en esas casas? ¿Cómo lo sabemos?

Luego de estos dos análisis, se puede dialogar con las niñas y los niños en torno a las características del uso de los planos en este cuento y en “El ombúlobo”:



Pensemos entre todas y todos sobre lo que pasa con el uso de los planos en los dos audiovisuales que vimos. ¿Les parece que sucede lo mismo o cambian algunas cosas? En “El ombúlobo” hay planos amplios que nos permiten ver el campo, la casa, la carpa y el árbol, aunque también hay un plano muy cercano en el que el personaje temible de la historia nos mira directo a los ojos. En “¿Lobo está?”, en cambio, la mayoría de los planos son medios porque nos cuentan la relación de Ámbar con su familia, su maestra y sus amigos y para eso necesitamos ver de qué manera ella se vincula con ellos, en qué lugar y a través de qué interacciones: abrazos, mimos o conversaciones.

A modo de cierre

Para el abordaje de materiales multimedia, si bien es importante prestar atención a cada elemento del lenguaje audiovisual por separado, para poder reflexionar sobre estos aspectos, es necesario tener en cuenta que el sonido, la imagen y la animación no son una simple sumatoria de elementos, sino que estos se complementan para construir el sentido deseado.

Es importante que luego de haber llegado hasta aquí de la mano del recorrido propuesto tengan en cuenta que existen distintas instancias de reflexión e intercambio con las niñas y los niños que se pueden recuperar para el trabajo con los materiales de otros años/grados aprovechando el acceso a todos los cuentos que integran la colección en su versión multimedia.