

DISEÑANDO UNA HISTORIA PARA LA PRESERVACIÓN DEL PATRIMONIO



Módulo IV



Curso 2



Tema 2



Lección 1

Actividad

- **Descripción breve:** El patrimonio cultural debe ser parte de las historias interpretativas que vinculan este patrimonio particular con creencias y valores que son esenciales para los jóvenes. Esta actividad ayudará a escribir una historia que se desarrollará en un elemento multimedia para ayudar a concienciar a la preservación del patrimonio cultural.
- **Metodología:** guión gráfico.
- **Duración:** 3 horas.
- **Dificultad (alta - media - baja):** media.
- **Individual / equipo:** Equipos 5-10.
- **Aula / Casa:** aula de clase.
- **¿Qué necesitamos para realizar esta actividad?**
 - Rotafolio
 - Conexión a Internet
 - Papel, bolígrafo, marcadores.

Descripción

Teniendo en cuenta los resultados de la lluvia de ideas en IV.2.L1 S2p.01. preservación del patrimonio, trate de definir un Storyboarding para crear el guión de un elemento multimedia con el objetivo de aumentar la conciencia de la preservación de los elementos del patrimonio cultural. Los alumnos pueden



elegir la herramienta multimedia a utilizar entre las alternativas del proyecto o-city (cómics, vídeo, fotografía...).

El resultado de esta actividad es justo antes de la creación del elemento multimedia que luego de su producción podría ser subido a la Plataforma O-city.

Instrucciones

El guión gráfico debe seguir ciertos pasos para mapear su historia:

1. Establecer una línea de tiempo con el orden de los eventos (lineales, flashbacks, viajes en el tiempo, etc.)
2. Identificar escenas clave (escenas clave importantes para llamar la atención del espectador)
3. Decide sobre los detalles (asegúrate de que todas las escenas se presenten con el mismo nivel de detalle)
4. Escriba el título de cada celda en el guión gráfico.
5. Diseña escenas a mano (se necesitan conocimientos básicos de dibujo)
6. Describe los detalles de las escenas debajo de la celda (fondo, colores)
7. Agregue información importante (escriba una breve descripción de lo que sucede en la escena)
8. Finalice el guión gráfico con su colega. Este ejercicio involucrará a los participantes en la definición del desafío de una forma simplificada. Es un primer paso para unir a un grupo bajo un propósito común, elevando el problema por encima del ruido para convertirlo en algo que les interese resolver.

Resultados esperados

- Lista de ideas.





Esta actividad se puede utilizar en otro (módulo, curso, tema, lección):

- Curso IV. 2 Desarrollando la Creatividad / L1: Creatividad y Resolución de Problemas

Bibliografía

- Plataforma O-City <https://ocityplatform.webs.upv.es/dashboard/map>
- Cultura y creatividad. Tres ejemplos de preservación del patrimonio cultural: <https://www.culturepartnership.eu/en/article/tres-ejemplos-de-preservacion-del-patrimonio-cultural>
- Universidad de Houston (2019). Crear guiones gráficos. Disponible en: <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=23&cid=23&sublinkid=37>
- Guión gráfico (2019). Disponible en: <https://www.asc.ohiostate.edu/accad/womenandtech/Storyboard%20Resource/>

