



# TRÁILER DE UN LIBRO



## ¿QUÉ PRETENDEMOS?

- Leer y entender una novela.
- Identificar los personajes y sus principales características.
- Generar el guión de la pieza audiovisual.
- Emplear APPs de dispositivos móviles para transformar la obra literaria en un tráiler animado.
- Desarrollar la capacidad para trabajar en grupo, cooperar y organizarse.
- Potenciar el interés del alumno por la lectura, convirtiéndolo en creador de la puesta en escena audiovisual.



## ¿QUÉ HERRAMIENTAS NECESITAMOS?

- Materiales fungibles: papeles, cartulinas, periódicos o revistas usadas, tijeras, pegamento.
- Herramientas tecnológicas: PC, dispositivo móvil o tableta digital, tripode.
  - Apps: "PicPac Stop Motion & TimeLapse" o "iMotion".
  - Programas de edición de vídeo y audio para PC: "OpenShot", Windows Movie Maker" o "Audacity"



## ¿CÓMO Y EN CUÁNTO TIEMPO LO HACEMOS?

- Lectura de la obra literaria: depende del libro.
- Realización de una sinopsis y creación de un guión: dos sesiones.
- Análisis, descripción y diseño de los personajes: dos sesiones.
- Elaboración de fondos y personajes en cartulina: dos sesiones.
- Animación y doblaje de voz: cinco sesiones.
- Montaje de vídeo: dos sesiones.



## ¿DE QUÉ SERÁN CAPACES NUESTROS ESTUDIANTES?



- Leer y comprender la obra literaria.
- Identificar, describir y visualizar las características principales de los personajes.
- Sintetizar el argumento de una narración literaria.
- Identificar las secuencias importantes de la novela.
- Elaborar el guión de la pieza audiovisual a partir de la síntesis.
- Dominar sencillas APPs de animación.
- Trabajar en grupo, cooperar y tomar decisiones.
- Desarrollar un criterio estético en la creación de la pieza audiovisual.

