



## Técnicas de remezcla que fomentan la creatividad literaria y la lectura crítica de medios de comunicación.

**Modalidad:** Taller con aplicación en el aula

**Horas:** 5 horas (4 horas presenciales y 1 hora no presencial)

**Sesiones:** 1

**Número de participantes:** 15 como máximo (para garantizar una atención individual)

**Material necesario:** Revistas y periódicos, papeles de colores, tijeras, cartulinas blancas, pegamento en barra. Ordenadores o tablets con conexión a Internet.

**Descripción:** Este taller se plantea como una invitación a conocer los conceptos de remezcla, obra derivada y collage textual como herramientas prácticas que fomentan la creatividad usando la lectura crítica de medios de comunicación. A partir de una contextualización en la Cultura de la Remezcla se presentarán una serie de juegos y técnicas plásticas, audiovisuales y literarias que permitirán un acercamiento a un mundo que es la base de nuestra cultura. Este taller combina técnicas analógicas y digitales para deshacer la idea de que la reutilización o resignificación de materiales es solo algo que ocurre desde que existe Internet. Además del desarrollo lingüístico y la creatividad literaria introduciremos de forma dinámica y participativa la lectura crítica de la publicidad, los estereotipos, y los medios de comunicación en general. Una vez familiarizados con las técnicas básicas se reflexionará y orientará sobre las posibilidades de esta herramienta en el aula.

**Destinatarias / os:** Profesorado de Educación Primaria y Secundaria.

### Objetivos:

- Situar a la remezcla como una herramienta didáctica útil, creativa y amena
- Descubrir el uso de técnicas analógicas sencillas como herramientas para el fomento de la creatividad literaria
- Generar textos creativos a partir de la lectura de medios de comunicación.
- Fomentar la alfabetización audiovisual y el diálogo sobre el consumo audiovisual que realiza nuestro alumnado.
- Mostrar al alumnado las posibilidades funcionales y creativas de la remezcla.

### Contenidos:

- La remezcla como herramienta creativa
- La remezcla como herramienta de lectura crítica y alfabetización audiovisual
- Uso de técnicas plásticas para la creación literaria
- Obras derivadas, collages y apropiacionismo en la educación
- Acceso a archivos audiovisuales y visuales con contenidos libres para educación.

**Ponentes: Zemos'98 Gestion creativo cultural**

## Estructura de la sesión:

La estructura de la sesión podría ser la siguiente

### Fase 1:

- Presentación general del concepto de Remezcla y sus aplicaciones educativas.
- Visionado de ejemplos y propuestas en torno a conceptos como Dominio Público, Obra Derivada y Collage.
- Debate sobre los usos educativos de la remezcla.

### Fase 2:

Nos repartiremos en varios rincones de trabajo rotatorios en grupos de 4 o 5 personas.

- *Poesía Mediática*: Con periódicos, tijeras y pegamento construir un poema colectivo a partir de la composición de titulares de prensa.
- *Diálogos imposibles*: Con revistas y folletos publicitarios, tijeras, pegamento y rotuladores hacer diálogos inventados entre personas, objetos o cualquier otro elemento.
- *Cadáver Exquisito (textual)*: Escribir tres historias de manera colaborativa doblando una hoja de papel para no saber, hasta el final, el contenido completo de la misma.

- Remezclador de Anuncios Sexistas: Utilizando la aplicación libre “Gender mixer” y Youtube Doubler desarrollar un par de anuncios remezclados a partir de ejemplos de juguetes sexistas
- *Código Fuente Audiovisual*: A partir de unas palabras dadas (relacionadas con el congreso) elegir un vídeo de Youtube u otra plataforma audiovisual que explique el concepto de dicha palabra.

### Fase 3:

- Presentación de los resultados desarrollados en cada rincón y reflexión en común sobre lo aprendido.
- Algunas técnicas digitales que podemos usar para documentar este trabajo analógico y otras aplicaciones que permiten juegos de remezcla.
- Explicación de la tarea a realizar como trabajo no-presencial.

### Observaciones:

- No es necesario que el profesorado participante asista con ningún dispositivo tecnológico si las aulas están equipadas.
- La hora no presencial se justificará con la aplicación en el aula de al menos uno de los juegos de remezcla y su registro con el formato establecido.