Formación de Espectadores

Escuela abierta a la Comunidad

ACTIVIDADES PREVIAS - Danza 2026

El tiempo desaparece igual que yo

Danza



Éste material pedagógico esta pensado para ser compartido con estudiantes mediante TV, PC o Proyector.

Ficha Técnica

El tiempo desaparece igual que yo

Dirección: Mijal Katzowiicz, Sofía Rypka

Interpretación: Mijal Katzowiicz, Sofía Rypka

Sala: Área 623 (Pasco 625 - Comuna 3)

La Previa

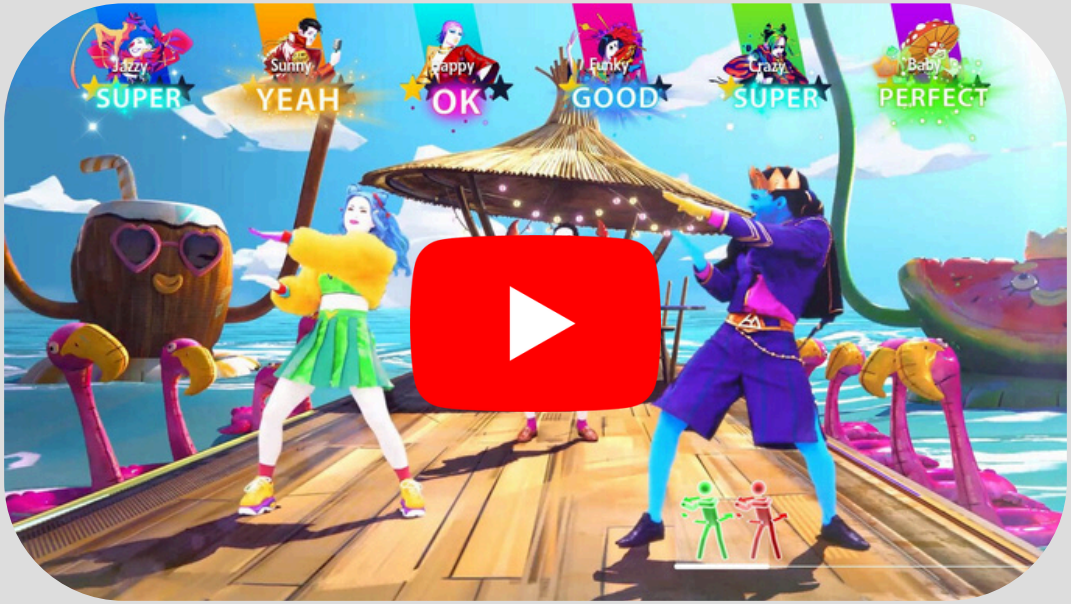
En la actualidad hay dispositivos que proponen bailar frente a una pantalla como una manera de divertirse. ¿Cuáles conocemos? ¿hemos estado en esa situación de bailar frente a una pantalla? ¿Nos divierte, nos da vergüenza, nos gusta que salga perfecto, queremos ganar puntos o likes?

Veamos algunos ejemplos.

COOPERACIÓN Y TRABAJO COLABORATIVO

AUTOCONOCIMIENTO

Just Dance es un videojuegos de baile que presenta en pantalla intérpretes haciendo coreografías, según la canción que suena. Las personas que juegan deben imitar el baile de estos personajes virtuales. Los puntos se ganan cuando se baila igual a la pantalla, cuanto más precisa es la copia, más puntos se ganan.



Un trend de baile de *Tik Tok.*

Es una coreografía corta, acompañada con un fragmento de canción generalmente muy conocida, que se vuelve viral. Miles de personas, entre ellas famosas e influencers, aprenden la coreografía, la bailan igual y la graban con la misma canción para publicarla y replicar el fenómeno. Algunos trends de baile tienen más alcance que otras, lo que se mide a través de vistas, likes y repeticiones. Claramente gana la persona que más visibilidad alcanza, que muchas veces no es la persona creadora original de la coreografía.





Ahora vamos a pensar y charlar oralmente intentando completar este cuadro comparativo.

	En Just Dance	En un trend de Tik Tok
¿Quién decide el movimiento? (la pantalla, la persona creadora, la persona usuaria, una persona virtual, un grupo de personas)		
¿Qué es hacerlo “bien” o tener éxito? (Copiar exactamente, ganar puntos, recrear la coreo original, ganar visibilidad, acumular likes, agregar creaciones propias)		
¿Con qué tecnología se “toman” los movimientos de las personas usuarias? (con una cámara profesional, con una cámara de celular, grabación desde una app, con una cámara kinect)		

¿Qué es la cámara kinect?

El dispositivo tecnológico utilizado en el Just Dance para que la consola de videojuegos detecte los movimientos del cuerpo humano es el sensor **Kinect**, un dispositivo de Microsoft que permite controlar videojuegos y aplicaciones de computadora mediante gestos corporales y comandos de voz. Para analizar el movimiento, este sensor utiliza una cámara RGB (dispositivo óptico que captura luz visible) y un sensor de profundidad en 3D para rastrear los movimientos del cuerpo humano en tiempo real, y no requiere de comandos como un joystick o mouse de computadora.



Finalmente vamos a ponernos en dúo para jugar al clásico juego del espejo: nos paramos frente a frente con un metro aproximado de distancia. El desafío es realizar movimientos iguales, como si fuera una persona frente al espejo.

En esta propuesta no va a haber alguien que dirige y alguien que copia, sino que ambas personas del dúo vamos a ir creando y copiando al mismo tiempo. De afuera no se debe ver quién copia a quien.



Listo! Ahora podemos disfrutar más de la función.

Formación de Espectadores

Escuela abierta a la Comunidad

Buenos Aires Ciudad

Programa Formación de Espectadores - Coordinación: Sonia Jaroslavsky, Pedro Antony / Equipo: Belén Parrilla, Florencia Feijóo, Laura Lazzaro, Franco Gentile, Agustina Piñeiro, Arrupe Mariana. DG Escuela Abierta / DG Educación de Gestión Estatal / SS Coordinación pedagógica y equidad educativa / Min. de Educación