



DIGI AVENTURAS

Superhéroes argentinos de la educación digital

REMIX



Digiestreno

Actividad 2

**APRENDER
CONECTADOS**



Ministerio de Educación,
Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación

Autoridades

Presidente de la Nación

Mauricio Macri

Jefe de Gabinete de Ministros

Marcos Peña

Ministro de Educación

Alejandro Finocchiaro

Secretario de Gobierno de Cultura

Pablo Avelluto

Secretario de Gobierno de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva

Lino Barañao

Titular de la Unidad de Coordinación General del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología

Manuel Vidal

Secretaria de Innovación y Calidad Educativa

Mercedes Miguel

Subsecretario de Coordinación Administrativa

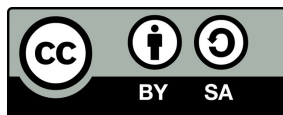
Javier Mezzamico

Directora Nacional de Innovación Educativa

María Florencia Ripani

ISBN en trámite

Este material fue producido por el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación.




Introducción

Digiaventuras Remix es una serie educativa creada por el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación, en el marco del Plan Aprender Conectados, con el objetivo de integrar la alfabetización digital para el segundo ciclo del nivel primario.

A partir de los desafíos que enfrentan los personajes, esta serie presenta de un modo divertido y accesible, contenidos relacionados con los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) de Educación Digital, Programación y Robótica, que fueron aprobados en 2018 y deberán estar integrados a los documentos curriculares jurisdiccionales para el año 2020.

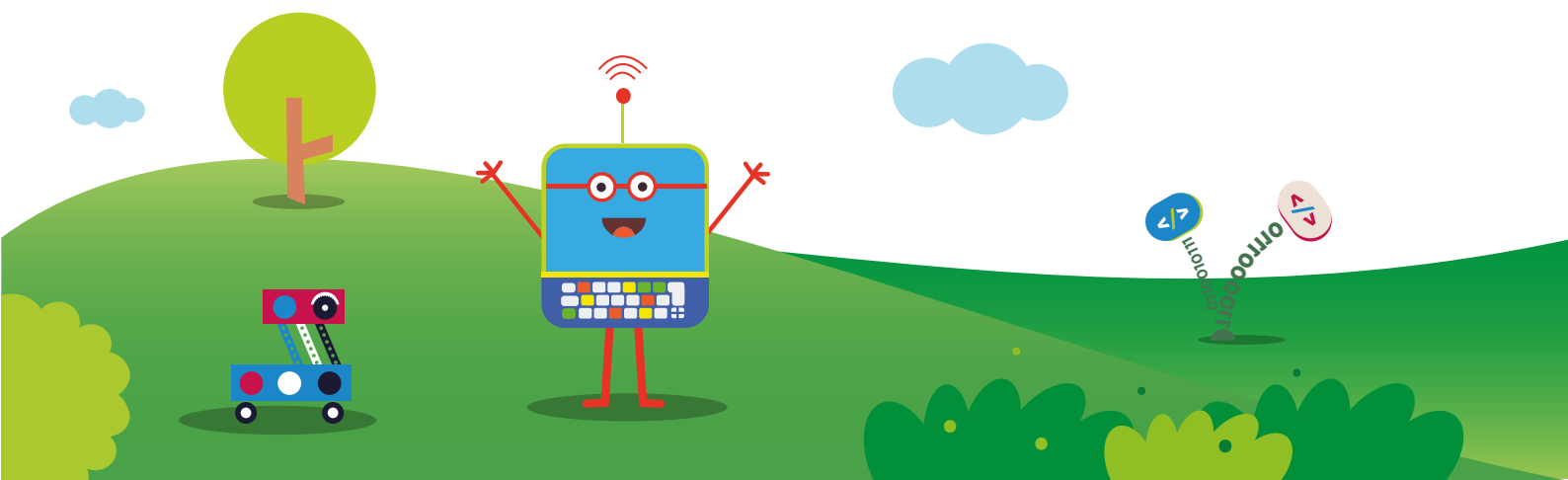
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes, creados en base a ilustraciones y aportes de estudiantes de escuelas de gestión estatal, generan una trama de fantasía que invita a las alumnas y alumnos a disfrutar de esta aventura.

Para acompañar esta propuesta, se han diseñado actividades y diversos contenidos educativos digitales, para que tanto docentes como estudiantes cuenten con los recursos para comprender, interactuar y transformar el universo digital que nos rodea y del que somos parte.



María Florencia Ripani

Directora Nacional de Innovación Educativa



Digiestreno

Nivel educativo	2° Ciclo de Nivel Primario
Tema	Producción audiovisual
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica	El diseño de narrativas que combinen diversos lenguajes y medios digitales que permitan construir conocimientos en un marco lúdico y creativo.



El primer congreso de robots

Objetivos específicos

Que los estudiantes:

- Narren, mediante el lenguaje multimedia, un mensaje que trascienda la literalidad, apelando al humor.
- Experimenten y comprendan tanto la gramática del lenguaje multimedia como el proceso técnico de creación y edición de un video.

Recursos básicos

Servidor ADM, *netbooks*, proyector, acceso a internet.

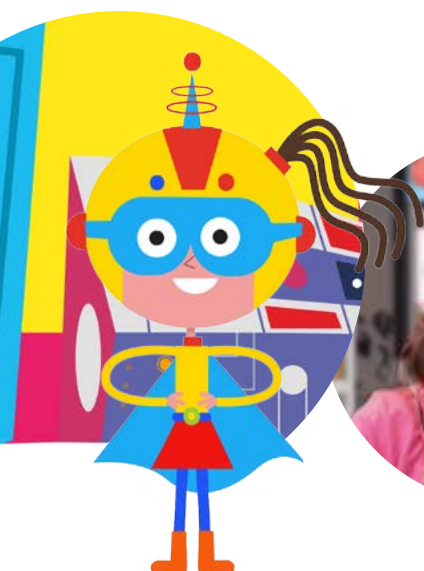
Duración aproximada

2 horas de clase



Resumen

Invitar a los alumnos y alumnas a filmar un video de un minuto como máximo e **intervenirlo con una edición simple**, de modo que se trastoque su sentido original apelando a un registro humorístico.



Guía



1. Invitar a los estudiantes a compartir qué tipo de **consumo de videos** tienen en la web, y preguntarles directamente si suelen ver videos divertidos. Indagar cuáles y generar un intercambio colectivo. Para dinamizar esta instancia se pueden hacer algunas preguntas e intervenciones tales como:

- ¿Suelen ver videos divertidos? ¿En qué medio?
- ¿Cómo son esos videos?
- ¿Crearon alguna vez alguno? ¿Con qué recursos?

2. Anticiparles que van a realizar un video divertido.

3. Invitarlos a realizar, con las *netbooks* y sus celulares, **registros audiovisuales** sobre algún tema que les interese. Puede ser una mueca de sí mismos, una postura, un baile gracioso, o de un compañero, siempre y cuando se pongan de acuerdo.

4. **Guardar** los registros audiovisuales en carpetas correctamente nombradas.

5. Proponerles tomarse un tiempo de **análisis** de esos videos y elegir solamente uno de ellos para editar con un mensaje gracioso.





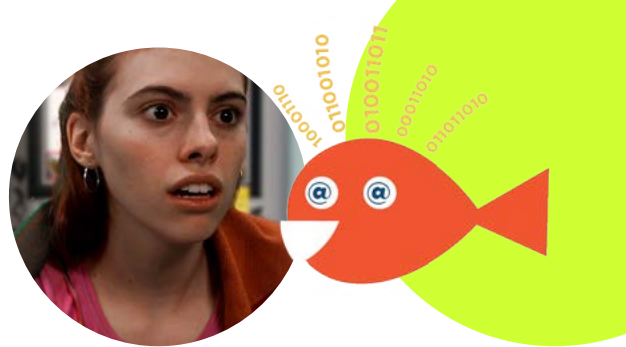
6. Invitarlos a editar su video divertido con el editor de video **Openshot**, disponible en la *netbook*. Proponerles diversos recursos para que puedan intervenir las imágenes y videos. Por ejemplo:

- Editar diferentes imágenes con **fotomontaje**, que causen gracia sin faltar el respeto: cambiar la cara de un personaje y ponerle otra, o cambiar los cuerpos de los personajes jugando con diversos referentes visuales, jugar a componer el espacio con objetos extraños etc. Para esta instancia se recomienda los editores gráficos Gimp, Paint y Tuxpaint.
- **Ensamblar** imágenes y videos de otros momentos.
- Incorporarles **subtítulos** que sean divertidos. Por ejemplo, cambiar el idioma o inventar uno nuevo, hacer que el personaje diga algo chistoso, insertar onomatopeyas, etc. Para esta instancia se recomienda el uso del editor de subtítulos Aegisub.
- Insertarles **memes**, *stickers* digitales o carteles con diseño.
- Agregarles **efectos especiales o transiciones** que generen risa.
- **Jugar con las velocidades** de reproducción, ralentizando o acelerando las escenas.
- Hacer que se repita la escena una y otra vez como si fuese un **gif animado**.



En caso de contar con conexión a internet, para la actividad de fotomontaje se sugiere el editor de imagen en línea PiZap que ofrece variedad de recursos, tales como memes, *stickers*, ilustraciones, funciones de recorte y calado, entre otros.



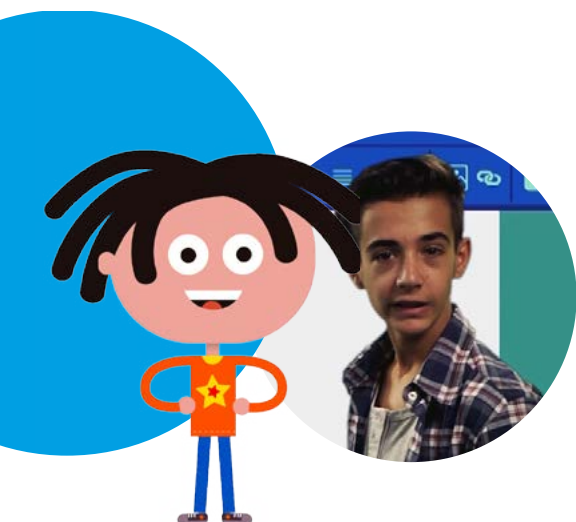


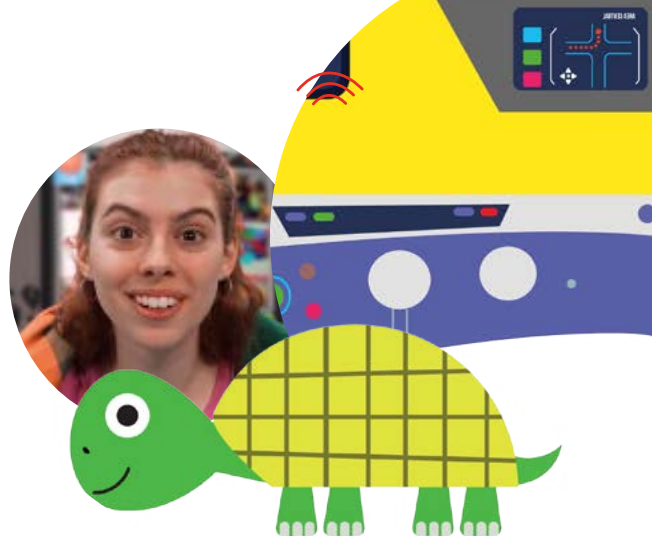
3. Convocarlos a **socializar** sus digivideos en un **mural colaborativo** previamente creado por el/la docente. El mismo se proyectará en el aula para que puedan visualizarlos todos/as y compartir un momento divertido.

Para crear el mural se recomienda la aplicación Padlet, que permite el trabajo colaborativo de modo sincrónico y asincrónico.

4. Invitarlos a reflexionar sobre el proceso de creación y edición del digivideo divertido. Algunas preguntas orientadoras para animar la reflexión colectiva:

- ¿Qué fue lo que más **disfrutaste** de esta actividad?
- ¿Qué **desafíos** te encontraste al hacer tu video?
- ¿Qué **recursos** elegiste para crear tu video gracioso?
- ¿Qué **te gustó** de lo que compartieron tus **compañeros/as**?





Más información



Tutoriales

Openshot

<https://youtu.be/Ya4fhwZcsSU>

Padlet

<https://youtu.be/zLZRy1sNiz4>

PiZap

<https://youtu.be/xeBY5sQGtEQ>



Para profundizar

EducApps para producir y editar imágenes y sonidos

<https://www.educ.ar/recursos/131910/educapps?categoria=19153>

EducApps para producir gifs animados

<https://www.educ.ar/recursos/132014/educapps-para-crear-gif-animados>



**APRENDER
CONECTADOS**



Ministerio de Educación,
Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación