

Colección de actividades Aprender Conectados

Nivel Inicial

Educación Digital

¡El corto de la sala! Animamos una historia



Actividad N° 7

Autoridades

Presidente de la Nación

Mauricio Macri

Jefe de Gabinete de Ministros

Marcos Peña

Ministro de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología

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

El Plan Aprender Conectados es la primera iniciativa en la historia de la política educativa nacional que se propone implementar un programa integral de alfabetización digital, con una clara definición sobre los contenidos indispensables para toda la Argentina.

En el marco de esta política pública, el Consejo Federal de Educación aprobó, en 2018, los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) de Educación Digital, Programación y Robótica (EDPR) para toda la educación obligatoria, es decir, desde la sala de 4 años hasta el fin de la secundaria. Abarcan un campo de saberes interconectados y articulados, orientados a promover el desarrollo de competencias y capacidades necesarias para que los estudiantes puedan integrarse plenamente en la cultura digital, tanto en la socialización, en la continuidad de los estudios y el ejercicio de la ciudadanía, como en el mundo del trabajo.

La incorporación de Aprender Conectados al Nivel Inicial permite poner a disposición estudiantes y docentes, tecnología y contenidos digitales que generan nuevas oportunidades para reconocer y construir la realidad: abre una ventana al mundo, facilita la comunicación y la iniciación a la producción digital. Además, promueve la valoración crítica de las tecnologías de la información y la comunicación desde edades tempranas.

Los primeros años de vida son un período clave en el desarrollo de cada niña y niño, que influyen significativamente en su posterior trayectoria personal y educativa. Por eso, es importante iniciar la alfabetización digital en la educación inicial. Esto implica equiparar los puntos de partida desde el inicio de la experiencia de vida, garantizando mayores oportunidades para todos, especialmente para las niñas y niños en situación de vulnerabilidad.

En este marco, Aprender Conectados presenta actividades, proyectos y una amplia variedad de recursos educativos para orientar la alfabetización digital del Nivel Inicial en todo el país. La actividad que se presenta a continuación y el resto de los recursos del Plan, son un punto de partida sobre el cual cada docente podrá construir propuestas y desafíos que inviten a los niños y niñas a disfrutar y construir la aventura de aprender.

María Florencia Ripani

Directora Nacional de Innovación Educativa

Objetivos generales

Núcleos de Aprendizajes Prioritarios

Educación Digital, Programación y Robótica – Nivel Inicial

Ofrecer situaciones de aprendizaje que promuevan en los estudiantes:

- La identificación y utilización básica de los recursos digitales para la producción, recuperación, transformación y representación de información, en un marco de creatividad y juego.
- La habilidad de compartir experiencias y la elaboración de estrategias mediadas por entornos digitales para la resolución de problemas en colaboración con sus pares, en un marco de respeto y valoración de la diversidad.

Educación Inicial

- El reconocimiento de las posibilidades expresivas de la voz, del cuerpo, del juego dramático y de las producciones plástico-visuales.
- La producción plástica, musical, corporal, teatral por parte de los niños.
- La exploración, observación, interpretación de producciones artísticas de distintos lenguajes.
- El reconocimiento de las diferentes manifestaciones artísticas del contexto cultural.

Objetivos específicos

- Iniciarse en el conocimiento y exploración de las posibilidades que brindan los dispositivos digitales (tomar fotografías, grabar sonidos, escribir, etc.).
- Narrar el contenido de lo que leyeron o les han leído. Armar un guion gráfico (*storyboard*).
- Interactuar en proyectos colaborativos, asumiendo diversos roles.

Materiales y recursos



Tableta. Aplicación: cámara.



Soporte para tableta (cajas).



Dibujos para la animación. Cartulina para fondo.



Notebook. Aplicación: *Open Shot* Video Editor.

Breve explicación de la actividad

La actividad propone desarrollar un corto con la técnica de animación cuadro a cuadro (*stop motion*). La misma permite abordar, de una manera innovadora, contenidos de todas las áreas. Realizar un guion, pensar en las escenas a animar, seleccionar el escenario donde se moverán los personajes, analizar los movimientos que realiza cada uno, grabar el audio, seleccionar la música y los efectos de sonido son algunas de las muchas tareas a realizar de manera colaborativa que ponen en juego la creatividad e imaginación de los niños y las niñas.

Inicio



Desafío

A Juli, como a todos los chicos y a ¡algunos grandes también!, le gustan los dibujos animados. Los ve en la tele, en el cine, en la compu, en la tableta...

Un día pensó: “cuando sea grande quiero ser... ¿cómo se llaman los que hacen los dibujitos de la tele?”.

Le preguntó a su maestra y ella le explicó que son muchas las personas que trabajan en equipo para producir un dibujito animado: escritores, dibujantes, guionistas, animadores, fotógrafos, editores, músicos, sonidistas... y una lista larga que parecía no terminar nunca.

Para descubrir qué hace cada una de estas personas, la seño les propuso organizarse para hacer su propio dibujito animado, así ayudarían a Juli a decidir cuál de los roles le gustaría más.

¿A ustedes les gustan los dibujos animados? Juguemos a ser dibujantes, guionistas, fotógrafos, músicos, sonidistas. ¡Manos y tabletas a la obra!

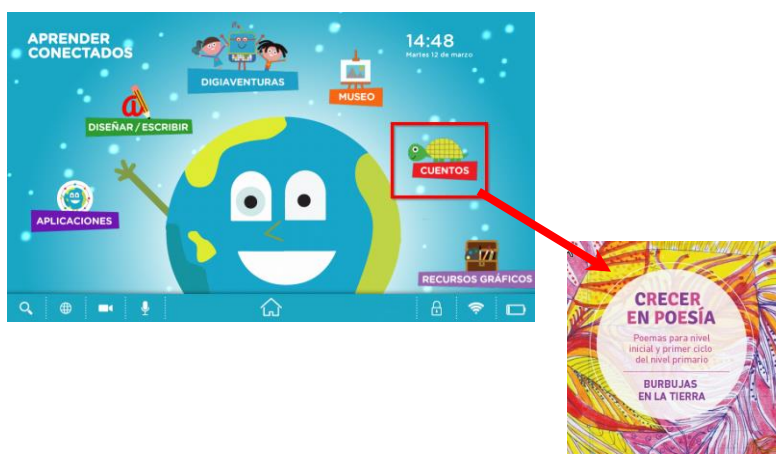
Luego de leer el desafío, se propondrá a los niños y niñas mirar un capítulo de la serie “Digiaventuras”, para observar algunos elementos fundamentales de las animaciones.

"¿Cuáles son los personajes que se mueven? ¿Qué elementos están fijos?"

Desarrollo

Primer momento

Se invitará a los niños a animar la poesía “Casa grillo” de María Cristina Ramos, disponible en la sección CUENTOS de las tabletas. (“Crecer en poesía: Burbujas en la tierra” Página 1). Otra opción es que la poesía o historia la inventen los propios niños.



Importante



Se realizará una animación sencilla como primer acercamiento a la técnica de “cuadro a cuadro” (*stop motion*) para comprender los conceptos fundamentales. El docente a cargo podrá complejizarla de acuerdo a su experiencia y a las características del grupo en particular.

Luego de leer la poesía se deberán definir:

- ✓ Un color de fondo.
- ✓ Los elementos que se animarán.

En el ejemplo que se verá a continuación se eligió el color verde como fondo y se dibujaron dos ventanas, un libro, un árbol, un sombrero, una puerta, una mesa con un mantel y un grillo.



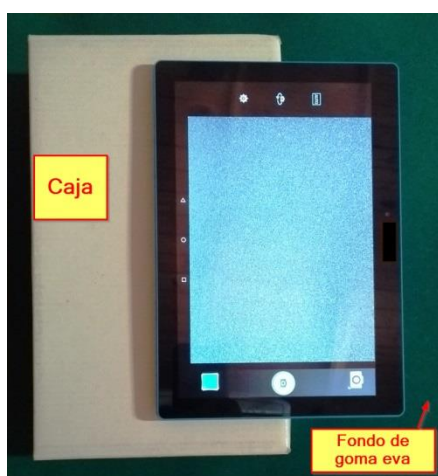
Sugerencias

El tamaño de los dibujos dependerá de la distancia entre la cámara y el fondo. Para no limitar a los niños a un formato de dibujo pequeño, se sugiere hacer fotocopia reducida de las producciones o escanearlas y editarlas en *la notebook*.

Segundo momento

¿Cómo realizaremos la técnica de animación “cuadro a cuadro”?

1. Colocaremos sobre una mesa la cartulina, tela o goma Eva que actuará como fondo o escenario.
2. Situaremos la tableta sobre dos cajas de zapatos dejando libre la zona de la cámara. Es fundamental que la tableta esté firme y no se mueva durante el proceso de toma de las fotografías.



1. Un niño o niña será el encargado de tomar las fotos mientras que el resto irá colocando, en distintas posiciones, los elementos a animar. Luego de cada toma, se debe mover cada dibujo hasta llevarlo a la posición final. Por ejemplo, si deseamos que todos los elementos “entren en escena” a medida que son nombrados en la poesía, las posibles tomas serían estas :



Tercer momento

Resta grabar el audio de la poesía. Lo haremos con el programa de audio Audacity, utilizando la *notebook*.

¡A editar!

Las fotos y el audio deben guardarse en una carpeta en la *notebook* ya que serán los insumos básicos para la edición.

Editar puede ser tarea del docente o de los niños y niñas.

Si lo realizan los niños, es importante que las fotos estén numeradas. De esta manera, las arrastran de forma cronológica a la pista. De este modo, los chicos trabajan la secuencia numérica y el reconocimiento de los números, y también vivencian el proceso de edición. Este momento se puede realizar en pequeños grupos durante varios días.

Se usará el software Open Shot Video Editor instalado en las *notebooks* (ver tutorial de Open Shot).



Cuando pensamos en animar una historia con varias secuencias o escenas es importante diseñar un guion gráfico (*storyboard*) para organizar el desarrollo del proyecto (ver plantilla de ejemplo en Anexo).

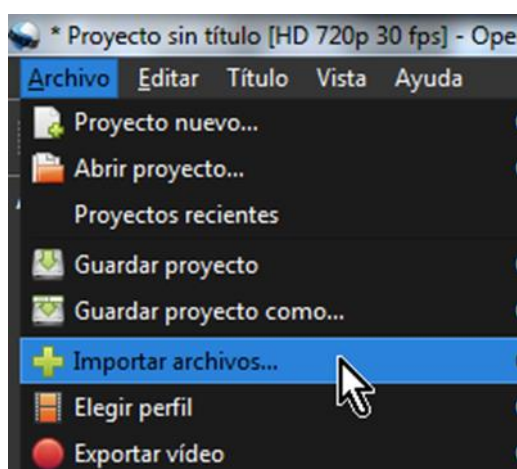
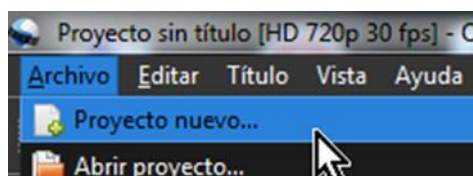
Cierre

Se verá el corto terminado y se dará lugar a que los niños y niñas intercambien y realicen sugerencias para mejorarlo.

Luego lo pueden compartir con el resto de los compañeros del jardín, contándoles el proceso de producción del corto animado.

Para seguir aprendiendo

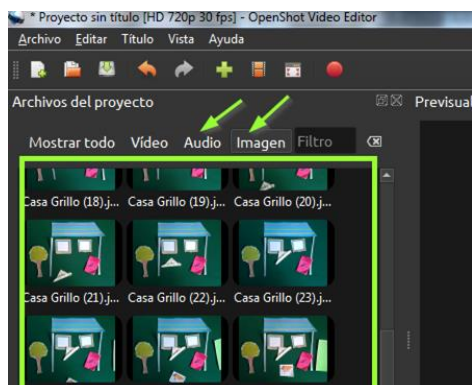
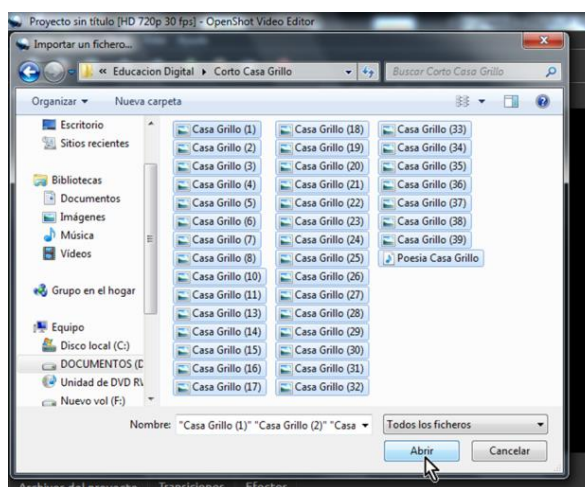
Edición del corto animado en Open Shot Video Editor



Archivo >> Importar
archivos...

Se abrirá el explorador. Buscar la
carpeta con las fotos y el audio de
la poesía.

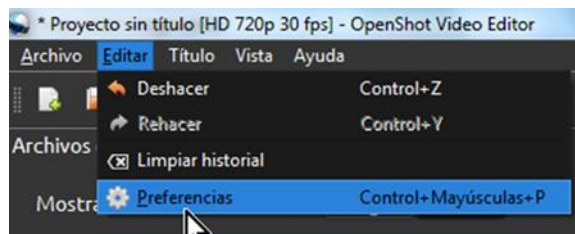
Presionar CTRL + E para
seleccionar todo >> **Abrir**.



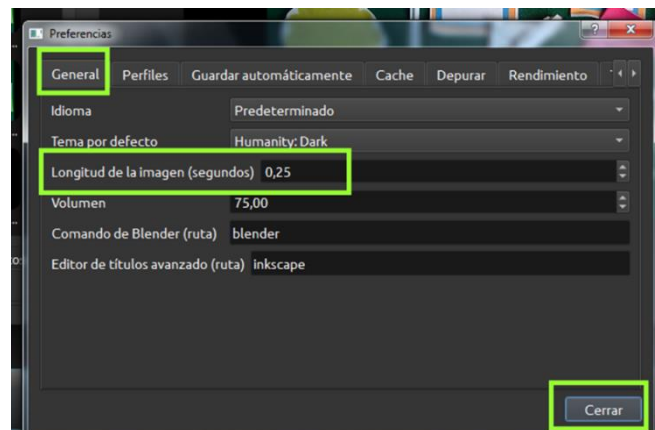
Aparecerán en el editor todos los
archivos.

Es importante configurar el tiempo de duración de cada imagen, pues es lo que dará la sensación de movimiento a los dibujos hechos por los niños:

Editar>> Preferencias



General>> Longitud de la imagen en segundos >> 0,25>> Cerrar



El tiempo sugerido es 0,25 o 0,30 segundos.

Para agregar el título al principio y créditos al final, seguir estos pasos :

Título >> Título



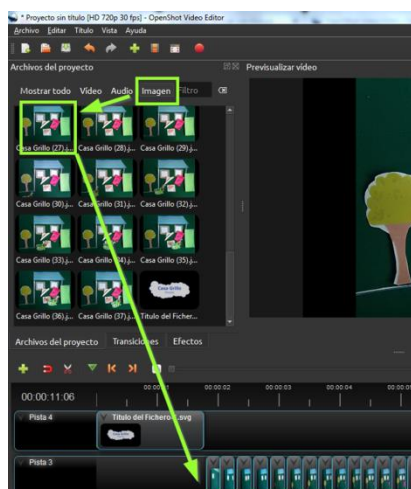
Elegir una plantilla y editar los datos.

La placa se guardará en la pestaña "Imagen".

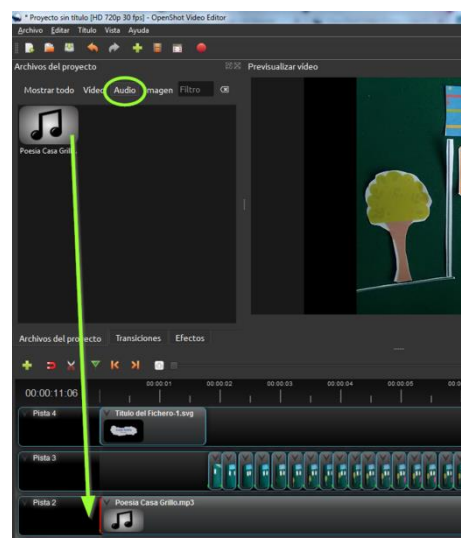
Insertar títulos, imágenes y audio en la línea de tiempo

Una vez subidos todos los archivos (fotos, audios, título, créditos) al editor, estamos en condiciones de posicionarlos en las pistas correspondientes.

Para insertar el título en el proyecto:
Imagen >> (buscar placa de título)>>
(arrastrar hasta la primera pista).
La placa de título debe tener una duración de 3 a 4 segundos. Para ello pinchar sobre el lado derecho del recuadro y estirar.



Para insertar las imágenes:
Imagen >> (arrastrar en orden cada imagen a la segunda pista a continuación del título).

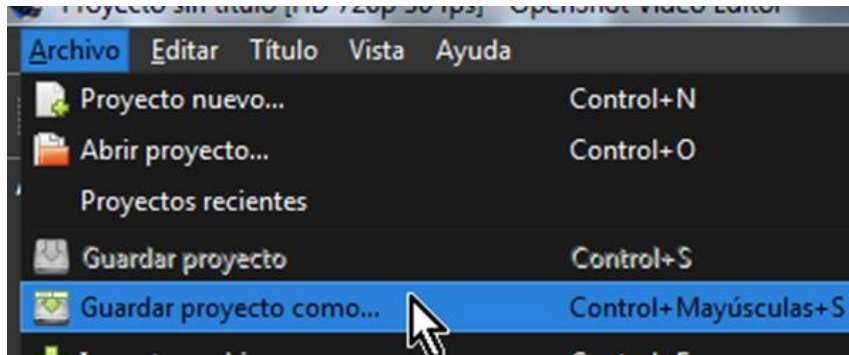


Para insertar el audio:
Audio >> (arrastrar el archivo a la siguiente pista).

Para previsualizar el proyecto, hacer clic en



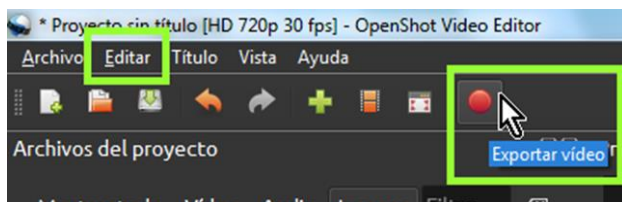
Cómo guardar el proyecto y exportar el video



Archivo >> Guardar proyecto como

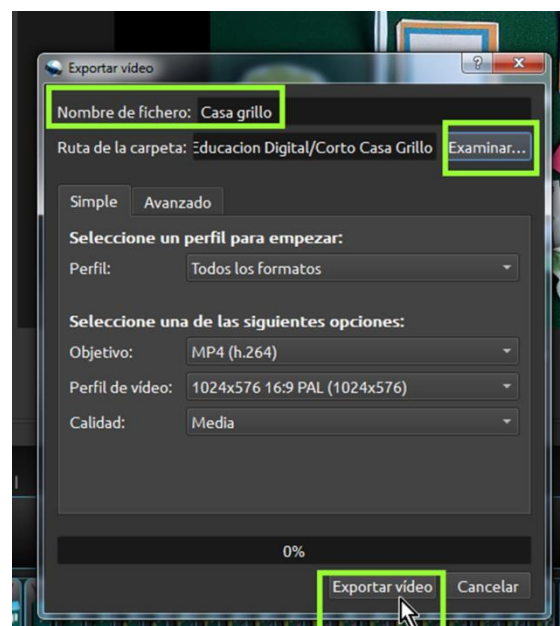
Direccionar el proyecto a la carpeta donde están las fotos y el audio. Guardar el proyecto permitirá seguir editándolo.

Terminada la edición, se debe exportar el proyecto como video.



Editar >> Exportar video

Se desplegará esta ventana. Colocar nombre de fichero y, haciendo clic en **Examinar**, elegir la carpeta donde se guardaron las imágenes y el audio. Luego hacer clic en **Exportar video**.



Anexo

Modelo de guion gráfico

Escena N°: _____ Fondo: _____ Audio: _____	Escena N°: _____ Fondo: _____ Audio: _____	Escena N°: _____ Fondo: _____ Audio: _____
Escena N°: _____ Fondo: _____ Audio: _____	Escena N°: _____ Fondo: _____ Audio: _____	Escena N°: _____ Fondo: _____ Audio: _____
Escena N°: _____ Fondo: _____ Audio: _____	Escena N°: _____ Fondo: _____ Audio: _____	Escena N°: _____ Fondo: _____ Audio: _____

**APRENDER
CONECTADOS**



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