



DIGI AVENTURAS

Superhéroes argentinos de la educación digital

REMIX



Digiestreno

Actividad 1

**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

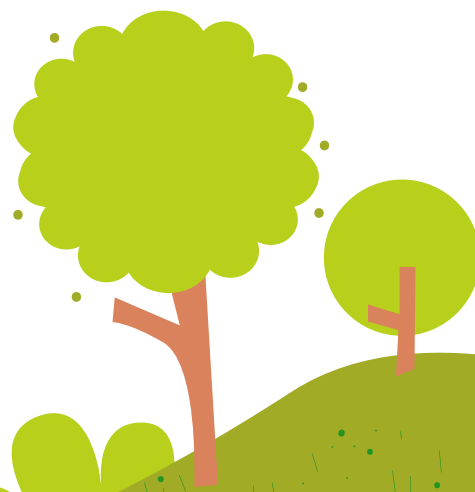
Javier Mezzamico

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.



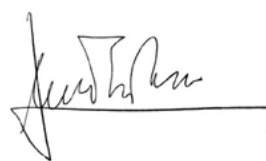
Introducción

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 en la educación inicial y primer 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.

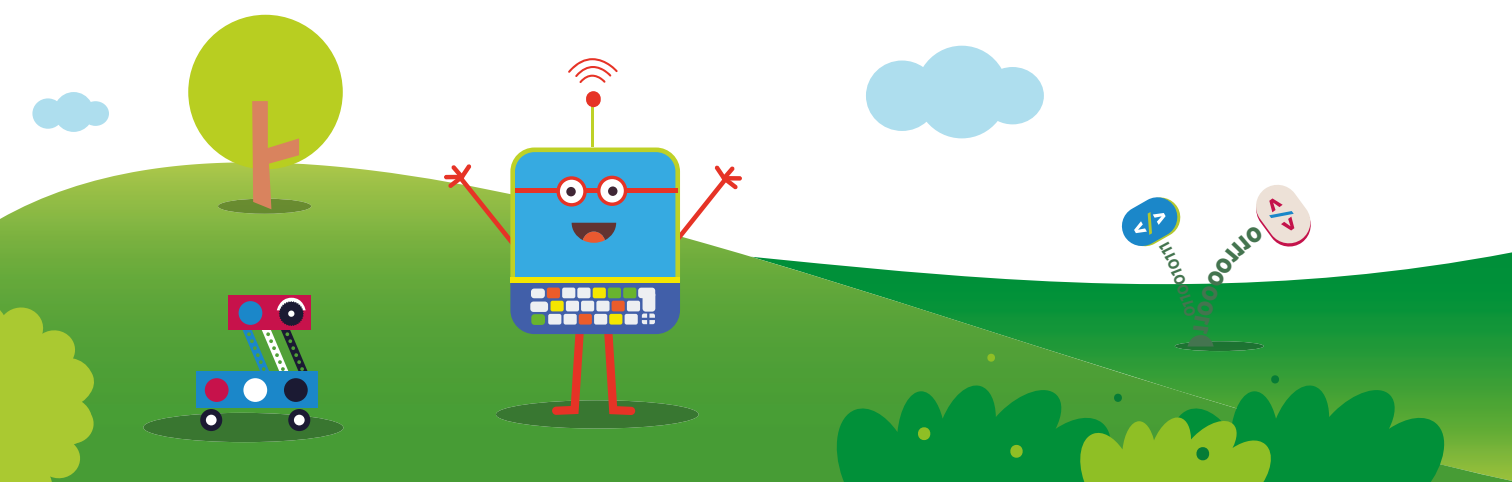
Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes 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



Producción audiovisual

Nivel educativo	2° Ciclo Primario
Tema	Digiestreno
Núcleos de aprendizaje prioritario.	<p>Educación Tecnológica</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprender y resolver problemas que involucren medios técnicos y procesos tecnológicos, anticipando y representando “qué se va a hacer” y “cómo”, y evaluando los resultados obtenidos en función de las metas.• Disponerse a trabajar en equipo, presentar ideas y propuestas ante sus pares y maestros, a escuchar las de los otros, y a tomar decisiones compartidas en base a los conocimientos disponibles y de las experiencias realizadas.• Utilizar, comprender, elaborar y valorar los modos de representación y comunicación que participan en la construcción del conocimiento tecnológico, dándole especificidad.• Más aquellos NAP de las áreas elegidas para desarrollar la consigna: Lengua, Ciencias Sociales, etc.



El primer congreso de robots

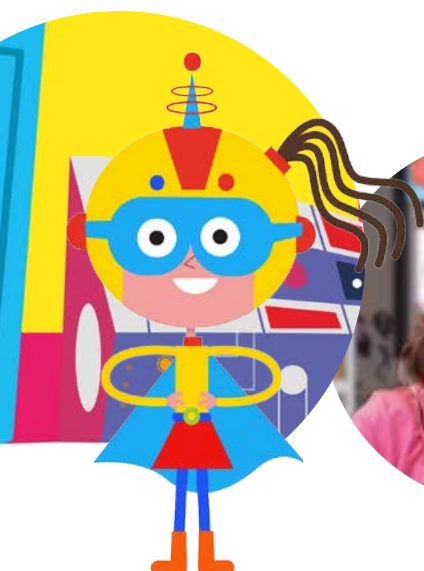
Objetivos específicos	Que los niños/as: <ul style="list-style-type: none">• Logren narrar, mediante el lenguaje multimedia, un concepto y/o una historia coherente y significativa.• Experimenten y comprendan, tanto la gramática del lenguaje multimedia, como el proceso técnico de creación y edición de un video.
Recursos básicos	Servidor ADM, <i>netbooks</i> , proyector, acceso a internet.
Duración aproximada	3 horas de clase aprox.





Resumen

Luego de visualizar el capítulo 9 de *Digiaventuras*, invitar a los alumnos/as a imaginar una posible historia de terror basada en un tema de interés, que pueda ser narrada para los compañeros/as a través de un cortometraje que ellos mismos deberán **guionar, producir y editar**. La propuesta final es que todos los videos se proyecten en un **festival de cine digital** de la escuela. La modalidad de trabajo será en grupos de 3 a 4 integrantes.



Guía



1. **Conversar** con los chicos/as sobre los temas que aborda el capítulo 9 de la serie animada DigiAventuras y **promover el intercambio colectivo**. Para dinamizar esta instancia se pueden hacer algunas preguntas e intervenciones tales como:

- ¿Suelen ver videos? ¿De qué tipo? ¿En qué medio?
- ¿Crearon alguna vez alguno? ¿Con qué recursos?
- ¿Editaron imágenes, audios y videos?
- Cada historia que se narra en un video está comunicando algo, y aunque sea un video cortito siempre está transmitiendo un mensaje para alguien.

2. Compartirles el objetivo de la secuencia: “Ustedes van a guionar, producir y editar un **cortometraje** de terror que vamos a presentar en el festival de cine digital de la escuela”.



Un cortometraje es una película cinematográfica cuya duración es menor de 30 minutos.

3. Promover el intercambio en los grupos para ayudar a los alumnos/as a identificar qué tema los motiva para construir la historia de terror a narrar.

4. Crear de modo colectivo una posible hoja de ruta para orientar la etapa de guionado. Será fundamental retomar algunas de las preguntas que surgen del capítulo de la serie y proponer nuevas: ¿Qué? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Quiénes? ¿Qué características tienen esos personajes? ¿Qué conflicto acontecerá? ¿Cómo se resolverá ese conflicto? ¿Habrá efectos especiales? ¿Para quiénes estamos creando este cortometraje?





5. Ofrecerles una plantilla realizada en documentos compartidos. El objetivo es que, una vez organizados en grupo, puedan organizar sus ideas, de modo colaborativo, en posibles escenas asociadas a imágenes, audios, videos y textos que ellos mismos registren e imaginen.

Nro. de escena	Imágenes	Audio	Videos	Efectos especiales/ textos en pantalla



De no contar conexión a internet, una alternativa para desarrollar la actividad de guionado es hacerla en un **procesador de textos**.

6. Invitarlos/as a buscar diversas imágenes, audios y videos en internet que puedan reutilizar para el cortometraje.



Recursos sugeridos para desarrollar este paso:

- Cámara web de los dispositivos
- Guvview: aplicación que utiliza la cámara web para tomar fotografías y videos; y que también permite aplicarles efectos especiales.
- Banco de sonidos: Jamendo
- Banco de imágenes: Wikimedia Commons; Freepik.

7. Luego proponerles realizar, con las netbooks y sus celulares, **registros fotográficos y audiovisuales** para representar visualmente las escenas, y sonorizarlas. Todo esto, dentro del espacio de la escuela.





8. Orientarlos para que **guarden** en carpetas correctamente nombradas las imágenes, audios y todos los registros y apuntes digitales que formen parte de este proyecto audiovisual.

9. Convocarlos a **organizar el equipo de trabajo**, asignando diferentes roles a cada miembro del grupo (responsable de arte y fotografía, director, musicalizador, efectos especiales, etc.).

10. Sugerirles, en caso que lo necesiten, **editar las imágenes y sonidos** que requieran ser cortados y/o intervenidos.



Recursos sugeridos para desarrollar este paso: **Audacity** (editor de audio multipista) y **Gimp** (editor de imágenes y fotografías).

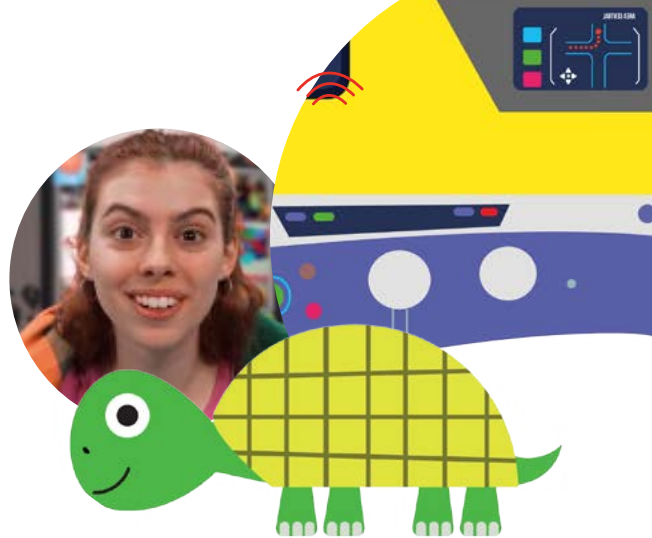
11. Proponerles abrir el editor de videos **Openshot** y comenzar con la **edición del proyecto audiovisual** integrando todos los materiales previamente editados y organizados en la carpeta. Recordarles que en la edición pueden cortar el video, ensamblarlo con fotos y otros videos, agregarle sonidos a algunas escenas, musicalizarlo, agregarle efectos especiales y transiciones a las escenas.

12. Convocarlos a **reflexionar sobre la experiencia** a través de las siguientes preguntas orientadoras:

- ¿Cuáles fueron las **dificultades** del proceso?
- ¿Cuánto ayudó la elaboración del **guion** para crear el video?
- ¿Se **modificó** mucho o se respetó tal cual?
- ¿Cuál fue la parte que más **disfrutaron**?
- ¿Qué les pareció **trabajar en equipo**?

13. Finalmente, en vistas al festival de cine digital de la escuela, invitarlos a organizarse en un gran equipo de trabajo y crear entre todos un **tráiler** que incluya algunas escenas claves de las historias audiovisuales sin “spoilearla”, es decir sin anticipar al espectador cuáles son los núcleos narrativos claves de la historia.





Más información



Tutoriales

Drive

<https://youtu.be/ztNySpxzCuo>

Openshot

<https://youtu.be/Ya4fhwZcsSU>





**APRENDER
CONECTADOS**



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