

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Estos personajes están muy vivos

Sinopsis

En esta situación de aprendizaje nos proponemos montar nuestra pequeña producción cinematográfica empleando la técnica de “stop motion”, para lo que los/las alumnos/as crearán un guión y lo concretarán en un story-board que, posteriormente, construirán físicamente empleando artes plásticas como el modelado de plastilina.

Datos técnicos

Autoría: FRANCISCO MIGUEL DOMÍNGUEZ RELAÑO

Centro educativo: CEIP LA ESTRELLA

Tipo de Situación de Aprendizaje: Tareas

Estudio: 2º Educación Primaria (LOMCE)

Materias: Educación Artística (EAR), Matemáticas (MAT), Lengua extranjera (Inglés) (LNT), Lengua Castellana y Literatura (LCL), Ciencias Sociales (CSO), Ciencias de la Naturaleza (CNA)

Identificación

Justificación: No es necesario decir que la comunicación es uno de los aspectos que ha experimentado una mayor revolución en la actualidad, y que no erraríamos si predijéramos que esta continuará evolucionando de una forma exponencial por lo que ajustar, a nuestro alumnado, a esta evolución se ha convertido en un objetivo prioritario para la escuela. En este contexto, la sociedad de la tecnología de la información y comunicación, trata de aportar al alumnado diferentes recursos y posibilidades, para codificar y compartir un mensaje, una idea o una propuesta, de forma creativa y ajustada a las características del proceso comunicativo del siglo XXI, para lo que las herramientas TIC nos proporcionan una multitud de canales, diferentes a los tradicionales, de forma muy sencilla y atractiva, redundando en su capacidad creativa, como mencionaba con anterioridad.

Al mismo tiempo, no debemos olvidar, ni separar estos recursos de los canales tradicionales de comunicación, con el propósito de diluir la posible brecha que, en diversos diagnósticos, se percibe entre la tradicionalidad y la tecnología. Ambos aspectos van estrechamente ligados, en clara interdependencia, como quedará demostrado en el desarrollo de esta situación de aprendizaje, para lo cual el alumnado desarrollará su mensaje, su historia, su propuesta, empleando la redacción y la composición de diferentes textos, como el guión, que después codificaremos empleando recursos TIC.

Esta es una propuesta planificada desde un enfoque global e integrador, que permita al alumnado adquirir los aprendizajes de forma significativa, partiendo, en la medida de lo posible, de sus conocimientos previos, de sus intereses y sus inquietudes.

Resulta imprescindible trazar la diferencia entre el mensaje y el canal empleado para comunicarlo, dejando en la responsabilidad del profesorado la atención sobre ambos aspectos, sin descuidar ninguno de los dos pensando que uno de ellos podrá compensar al otro. Se debe tener en cuenta tanto “qué cuento” como el “cómo lo cuento”, dos elementos fundamentales de la misma ecuación.

El alumnado, con el uso de una cámara digital, animarán los personajes y tomarán fotografías de esos movimientos, aplicando la técnica mencionada con anterioridad, lo que se concretará en el montaje con un editor de video, donde, además, incluiremos los subtítulos de dicha historia empleando textos muy simples, tanto en castellano como en inglés. Finalmente, publicaremos nuestro producto en un servicio de publicación de elementos multimedia y lo expondremos en nuestro blog de aula.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación para Educación Artística

Código	Descripción
PEAR02C02	Crear imágenes fijas a partir de la comparación de diferentes manifestaciones artísticas en sus contextos culturales, utilizando las tecnologías de la información y la

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Estos personajes están muy vivos

Código	Descripción
	<p>comunicación de manera responsable y crítica, con la finalidad de expresar sus preferencias, emociones y comunicarse visualmente.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado sea capaz de elaborar imágenes fijas (fotos, ilustraciones...), reconociendo en manifestaciones artísticas de diferentes estilos algunos conceptos (tamaño, color, equilibrio...), iniciándose en la fotografía en sus contextos cercanos (aula, entorno...) y practicando el encuadre en la medida de sus posibilidades. Todo ello con la finalidad de transmitir la información percibida a través de la imagen, familiarizándose con las normas de privacidad.</p>

Criterios de evaluación para Matemáticas

Código	Descripción
PMAT02C02	<p>Utilizar los números naturales menores que 1000, leyendo, escribiendo, comparando y ordenando cantidades para interpretar e intercambiar información en contextos de la vida cotidiana.</p> <p>Este criterio trata de valorar si el alumnado interpreta información numérica presente en las situaciones de la vida cotidiana y emite mensajes empleando el número natural, para lo cual lee, escribe, compara y ordena cantidades menores que 1000, componiéndolas y descomponiéndolas de forma aditiva, usando el valor posicional de sus dígitos. Se comprobará si reconoce y representa las cantidades en la recta numérica, y con materiales manipulativos como regletas, cubos multilink, palillos, cucharillas, botones, boliches, cromos, clips, etc.</p>

Criterios de evaluación para Lengua extranjera (Inglés)

Código	Descripción
PLNT02C04	<p>Seleccionar y aplicar las estrategias básicas adecuadas para comprender y producir textos orales nomológicos a través de medios tradicionales y digitales, con el fin de ampliar un desarrollo autónomo y una actitud emprendedora del propio aprendizaje.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado como aprendiente autónomo es capaz de aplicar y seleccionar de forma guiada estrategias básicas (fórmulas y lenguaje prefabricado, expresiones y apoyo gestual y visual), para comprender la información fundamental y esencial, el sentido general y los puntos principales del texto, a través de diferentes modelos de enseñanza y agrupamientos (individual, pareja, pequeño grupo...) en transacciones habituales sencillas. Asimismo se persigue verificar que el alumnado es capaz de desarrollar estrategias básicas de aprendizaje de planificación, ejecución, lingüísticas, paralingüísticas y paratextuales, adaptándose al destinatario, contexto y canal, usando la lengua como vehículo de comunicación de manera que diseñe sus producciones orales con el fin de ampliar su autonomía al hacer presentaciones breves, sencillas y cercanas a sus intereses, y haciendo uso de soportes digitales (pizarras digitales, tabletas, ordenadores...) y tradicionales (flashcards, diccionarios, pizarras, juegos...), favorecedores del trabajo integrado con otras áreas en los ámbitos personal, educativo y público.</p>

Criterios de evaluación para Lengua Castellana y Literatura

Código	Descripción
PLCL02C04	<p>Producir textos escritos relacionados con la experiencia del alumnado a partir de modelos dados con coherencia y corrección, utilizando un vocabulario acorde a su edad para favorecer la comunicación a través del lenguaje y fomentar la creatividad.</p> <p>Se pretende comprobar que el alumnado es capaz de escribir en diferentes formatos (papel y digital), iniciándose en la utilización de las TIC, distintos tipos de textos propios del ámbito personal o escolar (avisos, felicitaciones, notas, diarios, cartas, correos...), así como textos narrativos, usando el registro adecuado, teniendo en cuenta el orden y la presentación, aplicando las reglas gramaticales, ortográficas (segmentación de palabras, uso de la mayúscula y la interrogación) y de puntuación (uso del punto y uso de la</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Estos personajes están muy vivos

Código	Descripción
	coma en enumeraciones), y organizando las ideas con claridad para mejorar progresivamente en el uso de la lengua.

Criterios de evaluación para Ciencias Sociales

Código	Descripción
PCSO02C02	<p>Mostrar autonomía en la elaboración de tareas individuales o de equipo mediante la selección de materiales o herramientas necesarias, la formulación de preguntas para obtener información adicional y aclarar dudas, y a través del uso de algunas técnicas de trabajo intelectual, analizando el trabajo propio y el de sus compañeros y compañeras con la finalidad de mejorar sus producciones y colaborar en las ajenas.</p> <p>Con este criterio se pretende constatar si el alumnado es capaz de abordar por sí mismo las tareas encomendadas y si prepara con antelación los materiales y herramientas necesarios. Se valorará si las niñas y los niños formulan preguntas para obtener información adicional y despejar dudas, identificando información explícita e implícita y seleccionando la información útil. Asimismo se verificará que se sirve habitualmente de instrumentos como la agenda y el portfolio para guardar y clasificar las evidencias de los aprendizajes adquiridos, elaborando sencillos mapas conceptuales y listas que favorezcan la organización de la información. También se comprobará la persistencia que muestre el alumnado por finalizar sus trabajos y buscar soluciones y propuestas de mejora a partir de las observaciones sobre el trabajo de sus compañeros y el suyo propio.</p>

Criterios de evaluación para Ciencias de la Naturaleza

Código	Descripción
PCNA02C07	<p>Reconocer dispositivos de entrada, salida y almacenamiento de datos usando los mecanismos básicos del código escrito, así como de algunas convenciones y herramientas digitales, para localizar información de forma guiada en algunas fuentes y soportes, produciendo sencillos contenidos digitales con el uso de hardware básico, periféricos y el lenguaje icónico específico de las TIC en programas informáticos educativos y lúdicos.</p> <p>Este criterio pretende evaluar si el alumnado identifica y emplea dispositivos comunes de entrada (teclado, ratón, micrófono...), de salida (impresora, auriculares, altavoces...) y de almacenamiento (pendrive, disco compacto, etc.); si reconoce y usa la barra de herramienta, las teclas de desplazamiento, opciones táctiles... en distintos dispositivos para el manejo de programas educativos y lúdicos. Además, se valorará si los niños y niñas conocen y usan (con ayuda) hardware básico y periféricos para realizar actividades de escritura, representaciones gráficas, dibujo, transformación de imágenes o juegos.</p>

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Investigación Grupal, Investigación guiada, Enseñanza directiva

Fundamentos metodológicos:

Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- PRODUCCIONES DIVERTIDAS. (ACTIVACIÓN)						
En esta actividad nos proponemos mostrar al alumnado una variada recopilación de producciones que se han creado empleando la técnica de "stop motion" para que adquieran conciencia tanto de la técnica en sí como de las posibilidades comunicativas de esta. (Para que el docente conozca más sobre esta técnica puede recurrir al apartado "fuentes")						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Estos personajes están muy vivos

[1]- PRODUCCIONES DIVERTIDAS. (ACTIVACIÓN)						
	- Resúmenes escritos de los relatos mostrados	- Gran Grupo	2	Ordenador Proyector Altavoces Conexión a Internet	Aula Sala de Informática Sala de proyección	
[2]- NUESTRA HISTORIA (DEMOSTRACIÓN-APLICACIÓN)						
<p>En esta actividad el alumnado va a aprender a crear el guion de la historia, que debería ser breve y sencilla, con el objetivo de simplificar los materiales que, a continuación, debemos crear o recopilar para la producción de nuestra pequeña película.</p> <p>Mostramos al alumnado diversos ejemplos de story-board para inspirarles, y les pedimos que dibujen sus historias. Cada grupo elabora una, entre todos/as sus componentes. Primero, hacen una lluvia de ideas sobre posibles situaciones. Después, eligen una de ellas y ordenan la historia: planteamiento o presentación de los personajes, nudo o conflicto al que se enfrentan, y desenlace, o resolución del conflicto.</p> <p>Para facilitar la construcción de la historia, podemos contar con juegos de tarjetas para cada parte de la misma: distintos personajes y diferentes problemas.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PLCL02C04 - PEAR02C02	- "Story-board"	- Grupos Heterogéneos	3	Papel y lápiz Tarjetas con personajes y con problemas	Aula	
[3]- CONSTRUIAMOS NUESTRA FICCIÓN. (DEMOSTRACIÓN)						
<p>Es el momento de que el alumnado proceda a fabricar, o recopilar, en función de los materiales que hayamos escogido para nuestra producción (plastilina, figuras, dibujo, materiales cotidianos, etc.) los recursos y el set de grabación necesarios, siguiendo nuestro "story board". Tendrán que escoger tanto personajes como espacios donde transcurrirá la historia, para lo que se recomienda simplificar al máximo.</p> <p>El set debe estar perfectamente encuadrado en la cámara, pues las imágenes han de tomarse desde el mismo punto y no deben ser recortadas ni retocadas, por ello se emplea un trípode, pues es la única manera de que la animación parezca "realista". Hay que tener en cuenta que la animación la realizaremos a través de fotografías que tomaremos con la cámara sobre un trípode, por lo que los tamaños y disposición de los materiales a emplear deberán estar en consonancia.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PCSO02C02 - PEAR02C02	- Set de filmación que se ha creado	- Grupos Heterogéneos	4	Diverso material de artes plásticas y reciclados. Cámara digital Trípode	Aula	
[4]- VAMOS A FILMAR. (APLICACIÓN)						
<p>En el desarrollo de esta actividad, empleando el set que hemos creado en la anterior, así como los personajes y el resto de recursos, procederemos a tomar las imágenes, con nuestra cámara digital, que después compondrán nuestra producción.</p> <p>Es muy importante recordar que cada imagen debe capturar un leve movimiento, que estas deberán ser tomadas teniendo la cámara sobre un trípode y todas han de ser tomadas desde el mismo punto para que las referencias espaciales sean las mismas.</p> <p>Una vez tomadas las imágenes, se deberán guardar perfectamente ordenadas. Esta precaución nos ahorrara muchísimo trabajo de cara a la producción.</p>						

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Estos personajes están muy vivos

[4]- VAMOS A FILMAR. (APLICACIÓN)						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PCNA02C07 - PMAT02C02	- Serie de imágenes	- Grupos Heterogéneos	5	Cámara digital Trípode Dispositivo de almacenamiento	Aula	
[5]- PRODUCIMOS NUESTRA HISTORIA. (APLICACIÓN)						
<p>En esta actividad procederemos a montar nuestra producción con un editor de video sencillo. Ordenaremos las imágenes en la secuencia que las hemos tomado, asignándoles un tiempo de exposición de un segundo a cada una de ellas, el editor de video las mostrará de forma continua creando la acción pretendida. Para finalizar, incluiremos una introducción, música, narración y subtítulos a nuestra producción, en función de lo programado previamente. Los subtítulos permiten trabajar el criterio referido a la lengua extranjera pues podremos subtítular la producción con palabras de esa lengua que permitan comprender nuestra historia con mayor profundidad. Concluido este trabajo, produciremos nuestra pequeña creación, como puede observarse en el tutorial adjunto, para obtener un único archivo que contenga todos los elementos de nuestro proyecto.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PMAT02C02 - PLNT02C04	- Producción cinematográfica subtitulada	- Gran Grupo	4	Ordenador Proyector Altavoces Software de edición de video (I can animate)	Aula Sala de informática	
[6]- COMPARTIMOS NUESTRA HISTORIA. (INTEGRACIÓN)						
<p>En esta ultima fase de nuestra secuencia de actividades alojaremos el archivo de nuestra producción en una plataforma online para la visualización de material multimedia, como puede ser Youtube, para después compartirlo en nuestro blog de aula.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PCNA02C07 - PLCL02C04	- Entrada publicada en nuestro blog de aula	- Gran Grupo	1	Ordenador Conexión a Internet	Aula Sala de informática	

Fuentes, Observaciones, Propuestas

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Estos personajes están muy vivos

Fuentes: Tutorial “stop motion”, ¿qué nos proponemos? http://es.slideshare.net/glarraldesv/la-tecnica-del-stopmotion?next_slideshow=1

Tutorial software para la descarga de videos de la red ATUBE CATCHER <https://www.youtube.com/watch?v=L6EhNcNSph8>

Tutorial editor de video (MovieMaker): https://www.youtube.com/watch?v=z5f6_4daneY

Tutorial para producir una película “stop motion” <https://www.youtube.com/watch?v=SStNx8HRbxI>

Tutorial sobre “stop motion” o animación <https://www.youtube.com/watch?v=Gojj5AQWwJE>

https://www.youtube.com/watch?v=Es_2MT0XZfI

Observaciones: 0. ACTIVIDAD ACTIVACIÓN PARA EL DOCENTE.

Con esta actividad cero, dirigida al docente, en exclusividad, consistente en el visionado de un video pretendo que el profesorado adquiera todos los conocimientos previos necesarios para el desarrollo de la propuesta.

Se trata de una producción multimedia, desarrollada a través de la técnica de “stop motion”, donde se explica el origen y la evolución de dicha técnica.

VIDEO DIVULGATIVO

Si el docente lo considera oportuno podrá emplear esta producción multimedia en el desarrollo de la situación de aprendizaje con sus alumnos.

ACTIVIDAD 1. SUGERENCIAS:

<https://www.youtube.com/watch?v=BpWM0FNPZSs>

<https://www.youtube.com/watch?v=G0oa6zVr5X4>

<https://www.youtube.com/watch?v=4Ppln6Q19Cs>

<https://www.youtube.com/watch?v=g3p2TZ5q9to>

https://www.youtube.com/watch?v=PxC5BqHWF_I

<https://www.youtube.com/watch?v=ye6BMbYfdZA>

Propuestas: A lo largo de un curso académico se puede encontrar una amplia variedad de concursos y certámenes donde presentar y exponer nuestra producción, permitiendo al alumnado comprender las posibilidades comunicativas, y de repercusión, que las TIC nos ofrecen gracias al nivel de desarrollo e integración actual. Suele ser este un elemento muy motivante para el alumnado, que, sin duda, debe ser planteado con posterioridad al desarrollo de la propuesta, no como un objetivo intrínseco a la situación de aprendizaje.