

INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN



UNIDAD I

A continuación se esbozan algunas orientaciones a tener en cuenta en el proceso de enseñanza de los estudiantes. Para ello, plantearemos algunas actividades generales que consideramos desde el equipo de Wonderly como pertinentes y potenciadoras para el abordaje de los contenidos. Se considera que las clases están planificadas para una duración estimada de 60 minutos reloj y el recurso primordial para el desarrollo de las mismas es el acceso a internet mediante una computadora/tablet. Sin embargo, la invitación es que puedan adecuar la propuesta de forma singular y situada a la institución educativa y al grupo-clase en particular.

Para este trayecto formativo la metodología que se ofrece para las orientaciones a trabajar en las aulas es por medio de: *Guiones*. En referencia a ello, se apuesta a una escritura narrativa anticipada de planificación de la propuesta de enseñanza. Allí, se esbozan algunos escenarios posibles a la hora de enseñar. A su vez, cada clase se subdivide en “segmentos”, es decir, momentos en los que se presentan ritmos, dinámicas y formatos diversos dentro de una misma aula.

En relación a lo anterior es que los Guiones se presentan de la siguiente manera:



- El **Primer Momento** titulado *Introducción* corresponde a los primeros minutos en los que el educador puede recapitular lo aprendido en la clase anterior para luego hacer hincapié en la presentación de los temas y las actividades del encuentro.

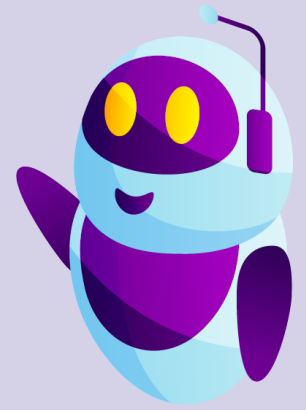
¿Sabías qué?

Esta estrategia metodológica posibilita que los estudiantes hagan un esfuerzo cognitivo por recordar los conceptos y contenidos ya vistos, ayudando a que puedan enlazar aquello que aprenden nuevo con sus conocimientos previos.

- El **Segundo Momento** por lo general, se presenta mediante el desarrollo de algún contenido teórico, explicación del educador y la propuesta de alguna actividad específica (entre ellas: consignas de trabajo, vídeos-misiones, desafíos, juegos).

¿Sabías qué?

Para este momento los formatos para las actividades que se presentarán a los alumnos responden a: trabajo individual, trabajo en equipo (dos integrantes), sesión de preguntas, intercambios, exposición oral del docente. Todo ello va a depender de la intencionalidad que se pretende.



- Un **Tercer Momento** que puede modificarse considerando la propuesta de la clase. En ocasiones se presenta como otra instancia de trabajo que difiere de la anterior por su cambio en el ritmo y formato en el aula; mientras que en otras propuestas de enseñanza queda directamente relegado al momento de cierre.
- El **Cuarto Momento** denominado *Actividad de Cierre*, se presenta como momento final de la clase en donde se destinan algunos minutos para reflexión, intercambio, diálogo sobre lo trabajado, con especial énfasis a despejar dudas o consultas por parte de los estudiantes. Se propone que cada estudiante inaugure en su cuaderno o carpeta una sección llamada: “Scratch-Book”. Allí deberá tomar nota de los registros de los principales aspectos de cada clase.

¿Sabías qué?

¡Educador! Puedes aprovechar esta instancia para enfatizar sobre lo aprendido en la clase y generar una síntesis de contenidos para que los estudiantes reconozcan los aspectos claves trabajados en la clase del día.

ORIENTACIONES GENERALES



CLASE 1

Objetivos de la clase	<ul style="list-style-type: none">• Indagar en los saberes previos del grupo de estudiantes• Introducir al mundo de la Animación con Scratch
Temas	<ul style="list-style-type: none">• ¿Qué puedes lograr con Scratch?• Conoce Scratch
Recursos	<p>Computadoras/tablets con acceso a internet Contenidos para trabajar en esta clase:</p> <ul style="list-style-type: none">• Video: ¿Qué puedes lograr con Scratch?• Video: Conoce Scratch
Modalidad	<p>La dinámica será:</p> <ul style="list-style-type: none">• Trabajo con el grupo total• Individual
La propuesta	<p>La clase se dividirá en cuatro grandes momentos:</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>1º momento</u>: Introducción• <u>2º momento</u>: ¡Exploramos juntos Wonderly!• <u>3º momento</u>: ¡Repasemos juntos• <u>4º momento</u>: ¡Imaginando Historias Animadas!



Clase 1 - ¡Bienvenidos al curso de Animación!

Primer Momento: Introducción

Para estos minutos iniciales de la primera clase del curso de Animación puedes realizar una breve introducción sobre la temática que se trabajará durante los encuentros que será: *las animaciones*. Consideramos oportuno para ello que indagues sobre los saberes previos que poseen los estudiantes, sus intereses y concepciones al respecto. Para este diálogo inaugural puedes proponer los siguientes interrogantes:

“¿Qué son las animaciones? ¿Dónde las podemos encontrar? ¿Cómo piensan que se crean las mismas? ¿Creen que ustedes podrían hacer animaciones?”.



Consejo didáctico:

¡Educadores! Recuerden que a través de las preguntas uno puede inaugurar un diálogo con los estudiantes. ¡Los invitamos a que piensen también otros interrogantes!

Segundo Momento: ¡Exploramos juntos Wonderly!

En esta oportunidad, será importante que se explique a los estudiantes desde qué plataforma aprenderán los contenidos de Animación. Detenerse para explicar el uso de la plataforma haciendo hincapié en los aspectos principales y comentar la modalidad de cursado que ofrece Wonderly. El curso de animación se divide en unidades para aprender Scratch, las cuales a su vez se subdividen en lecciones. La dinámica que plantea cada lección es la siguiente:

- *Primer momento:* visionado de breves videos teóricos en donde se explican los contenidos, es decir, videos tutoriales
- *Segundo momento:* presentación de un *video-misión*, que consiste en la realización de un ejercicio práctico donde los personajes de Scratch van explicitando los pasos a seguir para la resolución del mismo.

Verás que durante el pasaje de los diferentes videos del curso aparecerá esta plantilla, allí puedes tomar diferentes decisiones:





wonderly Rutas de aprendizaje - Acerca de Wonderly - Escuelas Educadores Virginia - Español

ACCIÓN:

- PAUSA EL VIDEO
- RETROCEDE SI ES NECESARIO
- COMPLETA LA MISIÓN

2. Conoce Scratch

Continuar >

Scratch Archivo Editar Tutoriales Proyecto de S... Compartir Ver página del proy

Código Disfraces Sonidos

Movimiento

- Movimiento
- Apariencia
- Sonido
- Eventos
- Control
- Sensores

mover 10 pasos

girar 15 grados

girar 15 grados

ir a posición aleatoria

ir a x: 0 y: 0

Pausa el video: ¡Recomendado! para que los estudiantes puedan detenerse y trabajar en cada proyecto.

Retrocede si es necesario: Se considerará la demanda del estudiantado para un desarrollo y mejor aprendizaje.

Completa la misión: ¡No olvides que cada alumno debe llevar a la práctica lo aprendido!

- Tercer momento: completar un “desafío” como repaso del contenido trabajado

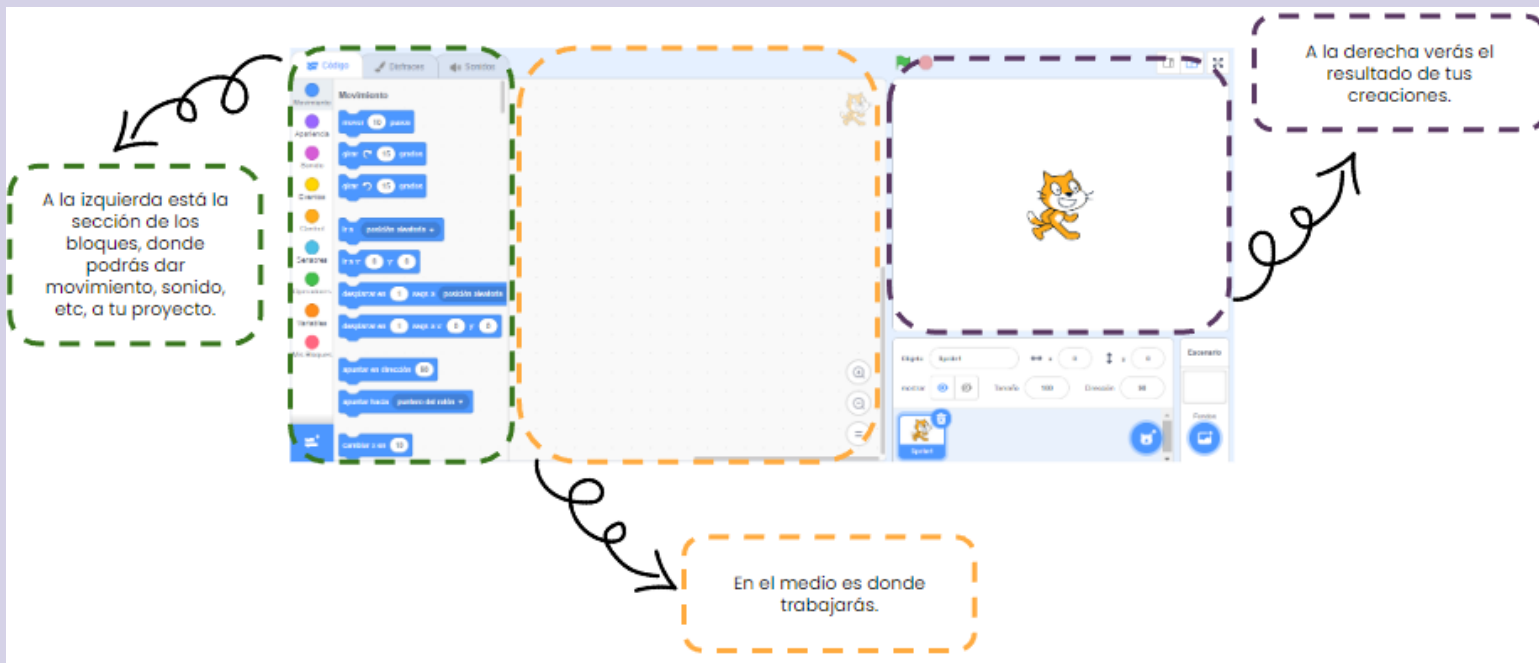
Luego, puedes compartir junto al grupo-clase el material audiovisual de bienvenida al curso y presentación de los personajes que acompañarán todo el proceso de aprendizaje. Podes acceder al siguiente link:

<https://learnwonderly.com/ruta/nivel-primario/course=animacion>

Seguidamente se verán dos videos introductorios con el desarrollo de los contenidos de esta primera unidad, denominados: *¿Qué puedes lograr con Scratch?* y *Conoce Scratch*.

En relación, remarcar a los estudiantes sobre la importancia de este proceso que están a punto de comenzar, de animarse a explotar al máximo la creatividad de cada uno de ellos, mientras aprenderán a crear animaciones en Scratch, un lenguaje de programación visual por bloques, con una interfaz intuitiva haciendo énfasis en el juego y la diversión.

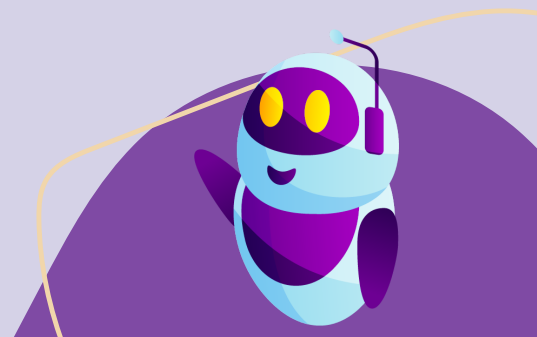
Luego de la visualización de ambos videos, puedes dedicar unos minutos a la presentación de la pizarra que los estudiantes trabajarán en todas las clases. Se adjunta la plantilla, en donde se observa la pantalla de scratch dividida en tres partes que permite la práctica de la programación.



Sería provechoso, que una vez que se finalice dicho momento, puedas brindarles unos minutos a que los alumnos exploren la plataforma jugando libremente con el objetivo de que vayan familiarizándose con Wonderly.

Tercer Momento: ¡Repasamos Juntos!

Seguidamente puedes recuperar los intercambios que sucedieron en el primer momento de la clase para debatir junto a los estudiantes lo que comprendieron sobre los videos y la plataforma.



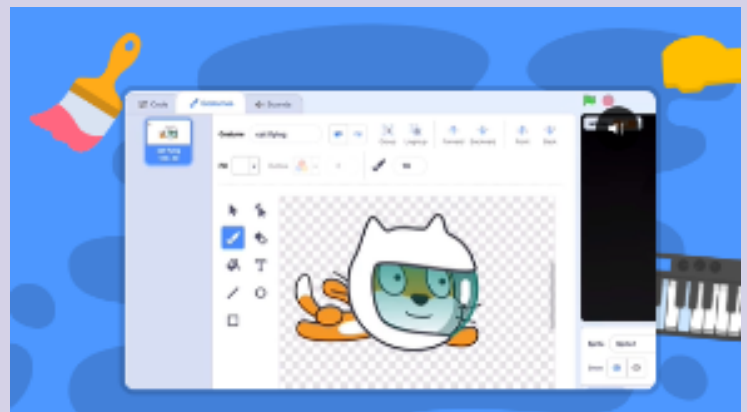
Algunas preguntas orientadoras para generar este intercambio podrían ser:

“¿Conocían Scratch? ¿Qué es? ¿Qué se puede crear con esta plataforma? ¿Cómo se divide la pantalla en donde se trabajara? ¿Cuáles son los pasos a seguir para crear historias? En relación a los personajes que aparecen en los videos, ¿recuerdan quienes son?”.



Consejo didáctico:

¡Educadores! A modo de sugerencia, para este momento de intercambio y considerando la demanda de los estudiantes, se pueden visualizar nuevamente los videos pausando los mismos para hacer énfasis sobre los nuevos contenidos que allí se explican, con el objetivo de una mayor comprensión del tema.



Cuarto Momento: ¡Imaginando Historias Animadas!

¡Hora de divertirse! Para cerrar esta clase, puedes invitar a los estudiantes a jugar con su imaginación y despertar la creatividad. Para ello, se iniciará la actividad con el interrogante: *¿Qué historia les gustaría contar?*

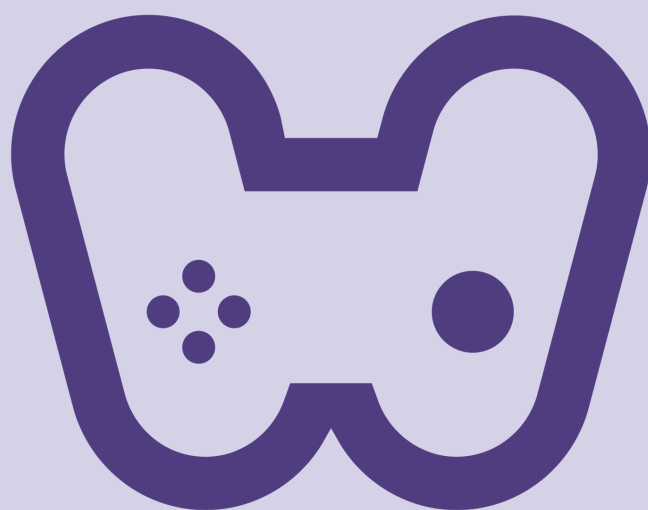
La propuesta será elaborar una lluvia de ideas que se irá anotando en la pizarra del aula en base a las historias que vayan imaginando los estudiantes. ¡Incluso también puedes imaginar algún enlace entre estas ideas de los niños y los contenidos que estén trabajando en otras áreas disciplinares!



Consejo didáctico:

¡Educadores! Para esta actividad, pueden proponer a los estudiantes que inauguren en sus cuadernos/carpetas una sección llamada: “Scratch-Book”. Allí deberán tomar nota de los registros de los principales aspectos de cada clase.





El placer de aprender tecnología