



Itinerario: Videojuegos y realidad aumentada.

Actividades para adquirir competencias digitales a través del uso de tecnologías y herramientas que trabajan la realidad aumentada y los videojuegos.



4. Anúnciate en 3D



Con materiales



Sin kit



Con tablet

Descripción

Creación de una breve historia o anuncio con varios personajes sobre temas de interés social (la igualdad, los estereotipos, los problemas medioambientales, etc.) utilizando *Toontastic*, una aplicación sencilla de animación 3D.

Preparación

- Agrupamiento: pequeño grupo (3-5 personas).
- Preparar el material necesario para la actividad.
- Cargar las tablets antes de realizar la actividad.
- Instalar la aplicación Toontastic 3D en todas las tablets desde **Google Play Store** o **App Store**.

Materiales



Bolígrafos

Bolígrafos azules o negros.



Papel/ Folio

Papel tamaño DIN A-4.



Tablet

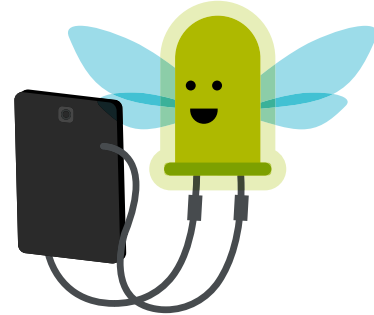
Tablet Android o iOS.

Pasos a seguir

Introducción ⌚ 10 minutos

Para comenzar la actividad, explicamos que vamos a utilizar una aplicación con la que crear animaciones en 3D llamada *Toontastic*. El alumnado deberá crear una breve historia o anuncio acerca de un tema de interés social. El educador puede dar a elegir a los alumnos entre varios temas como la igualdad, los estereotipos, los problemas medioambientales (calentamiento global, la generación excesiva de residuos plásticos...), etc. En caso de que no tengan claro cómo abordar estos temas, podemos repartirles las tablets para que se informen buscando en Internet.

A continuación, organizamos los grupos.



Desarrollo ⌚ 35 minutos

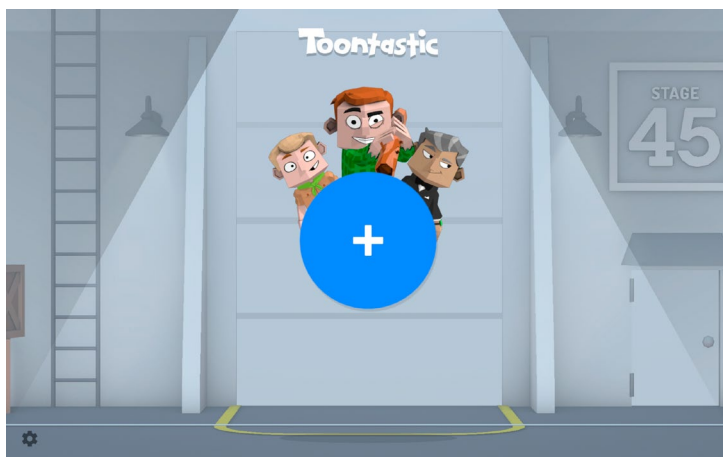
Una vez hechos los grupos, les pedimos que piensen en la historia o anuncio que quieren crear, indicándoles que deben dividirlo en tres partes: comienzo (*beginning*), nudo (*middle*) y desenlace (*end*).

Se debe informar al alumnado de lo que puede contener cada parte:

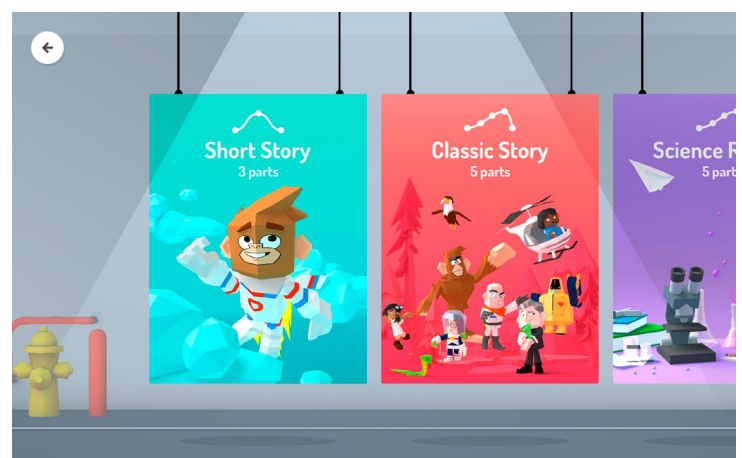
- Un solo escenario.
- Un máximo de siete personajes (aunque podemos decirles que solo pueden seleccionar dos para que no se alargue demasiado).
- Un diálogo de, como máximo, un minuto de duración para cada parte.

Podemos repartirles un papel DIN A4 y un bolígrafo por grupo para que escriban sus ideas.

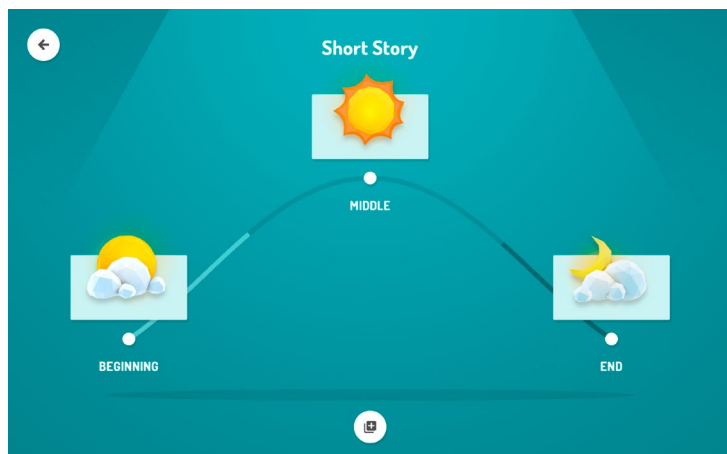
Una vez que tengan una idea más o menos clara de lo que quieren hacer, les explicamos el funcionamiento de la aplicación para que comiencen con su animación. Les podemos enseñar primero el funcionamiento y luego dejarles que creen todo seguido, o ir parte por parte y dejarles tiempo en cada una.



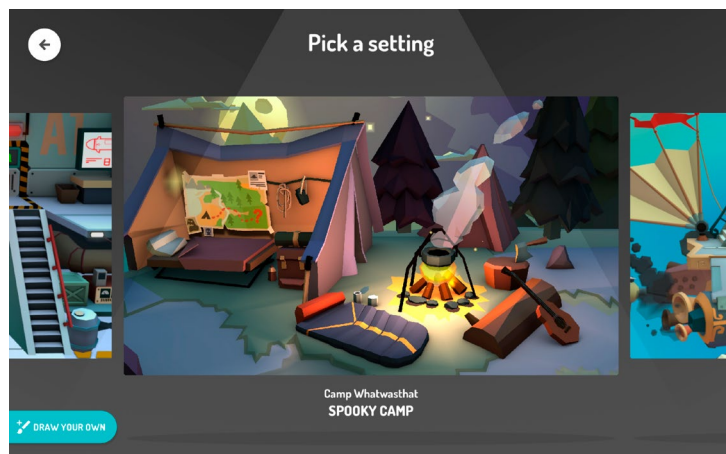
1. Abrir la aplicación *Toontastic* y pulsar en el botón +



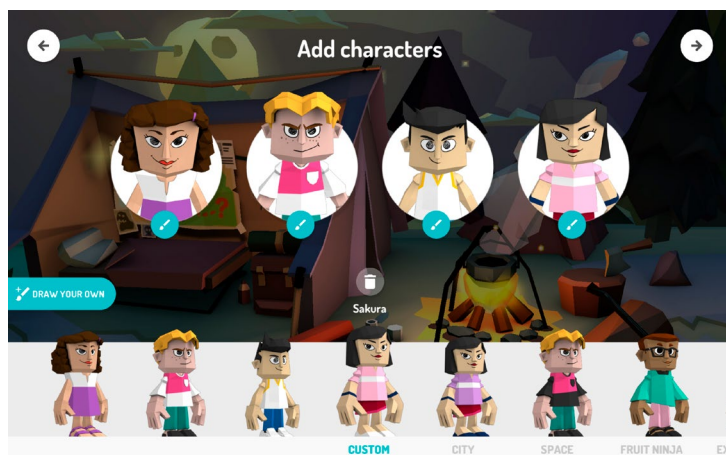
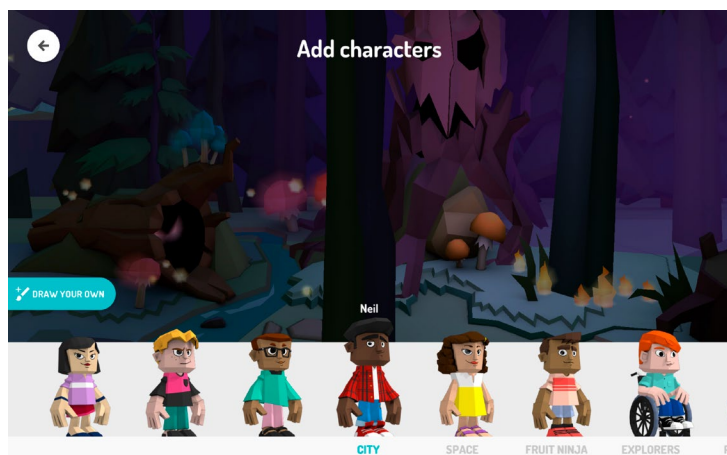
2. En la siguiente pantalla aparecen varias opciones: *Short Story* (con tres partes), *Classic Story* (con cinco partes) o *Science Report* (con cinco partes). Pulsar sobre *Short Story*.



3. Elegir por qué parte empezar: *beginning*, *middle* o *end*. Lo idóneo es que se empiece por el principio.

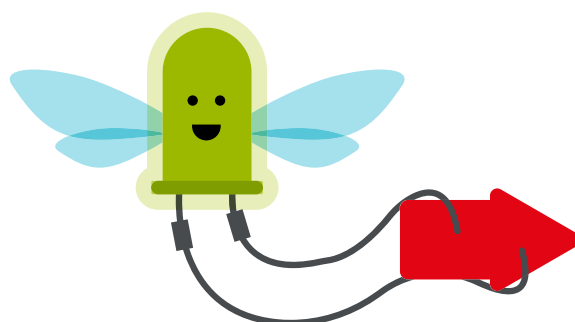


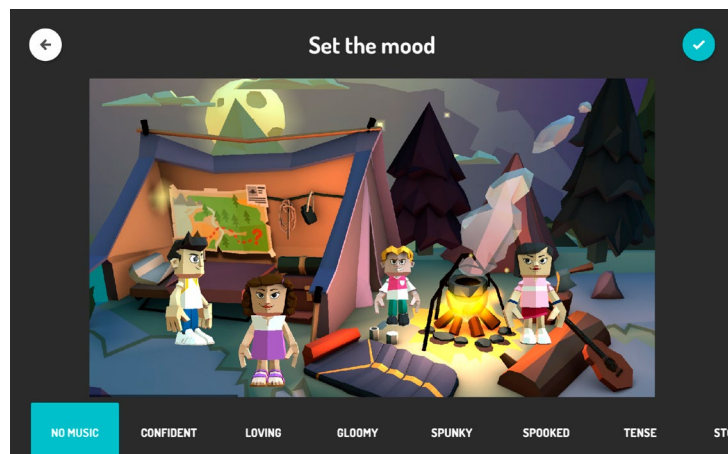
4. Escoger un escenario entre todos los que nos ofrece la aplicación. Este será específico de la parte que hayamos seleccionado (*beginning*, *middle* o *end*).



5. Elegir uno o varios personajes para su historia o anuncio. La aplicación también nos permite dibujarlos; por lo que se puede dejar que los alumnos y alumnas escojan la opción que más les guste.

En caso de elegir un personaje de los que nos ofrece la plataforma, existe la opción de cambiar los colores; y además ponerle un nombre.

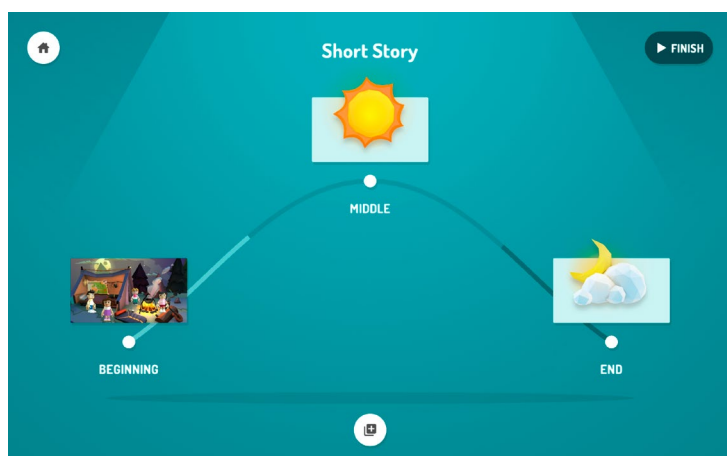




6. Pulsar sobre el botón *START* y empezar a mover los personajes y el escenario. Se pueden colocar los personajes primero y, una vez pulsado *START*, arrastrarlos por el escenario para crear la animación. *Toontastic* graba a la vez el audio, por lo que mientras se van desplazando las figuras se debe grabar el diálogo que se ha preparado previamente.

Antes de presionar el botón *START*, es aconsejable ver todo el escenario disponible.

Al finalizar esta parte se puede elegir una melodía de fondo de entre las que nos ofrece la propia aplicación.



7. Repetir estos pasos para crear las otras partes de su animación. Cuando tengan la historia completa solo quedará pulsar el botón *FINISH*, añadir el título y los autores.



8. Una vez finalizada, la animación se puede visualizar, editar, exportar o eliminar.

Finalización ⌚ 15 minutos

Para finalizar la actividad, nos reuniremos todos para ver las animaciones que ha creado cada grupo y hacer una breve reflexión sobre cada tema.

Objetivos y competencias

Objetivos

- Elaborar contenidos digitales en diferentes formatos, incluidos los multimedia.
- Emplear las diferentes herramientas avanzadas de comunicación para interactuar con otros.
- Saber comportarse adecuadamente cuando se comunica por medios digitales.
- Mostrar interés por el uso de las tecnologías como medios para expresar opiniones personales y la creación de conocimiento.
- Compartir conocimientos, contenidos e información en redes sociales y comunidades en línea.

Competencias digitales

Comunicación y colaboración:

- Interacción por medio de tecnologías digitales.
- Compartir información y contenidos digitales.

Creación de contenidos digitales:

- Desarrollo de contenidos digitales.

Otras competencias

- Capacidad de análisis y síntesis.
- Comunicación oral y escrita.
- Capacidad de gestión de la información.
- Trabajo en equipo.
- Habilidades en las relaciones interpersonales.
- Creatividad.

Recomendaciones

- Se pueden establecer los grupos de trabajo o dejar que los propios alumnos y alumnas elijan a su compañero o compañera.
- Si el tiempo disponible es mayor o el alumnado va a un ritmo más avanzado de lo esperado les daremos la opción de crear *Classic Story* o *Science Story* que disponen de cinco partes (en lugar de tres) para poder crear una historia o anuncio más largo.
- Si el tiempo disponible es menor, se puede dar una breve información concreta sobre los temas, para que no tengan que buscar en Internet.
- Para la creación de la animación será necesario grabar audio, por lo que se recomienda que el nivel de ruido de la clase sea lo más bajo posible.

Evaluación

Para asegurar que tus alumnos y alumnas han logrado los objetivos que se persiguen con esta actividad, te proponemos que les observes durante el transcurso de la misma y trates de comprobar si:

- Crean con *Toontastic* historias coherentes de la temática planteada.
- Desarrollan su creatividad utilizando diferentes opciones de personalización de la herramienta.

Recuerda también tener en cuenta si los alumnos o alumnas se lo han pasado bien y si los tiempos y materiales propuestos para realizar la actividad han sido los adecuados.

