



**TIC EN LA
PRÁCTICA
EDUCATIVA**

4

TAC en el área de **Comunicación y Lenguajes: Castellana y Originaria**

**Cuaderno de Formacion
Continua**



© De la presente edición:

Colección:

CUADERNOS DE FORMACIÓN CONTINUA

Publicación:

TAC en el área de Comunicación y Lenguajes: Castellana y Originaria

Coordinación:

*Viceministerio de Educación Superior de Formación Profesional
Dirección General de Formación de Maestros
Unidad Especializada de Formación Continua*

Cómo citar este documento:

Ministerio de Educación (2017). TAC en el área de Comunicación y Lenguajes: Castellana y Originaria. Cuadernos de Formación Continua. La Paz, Bolivia.

Depósito Legal:

4-2-103-17 P.O.

LA VENTA DE ESTE DOCUMENTO ESTÁ PROHIBIDA

*Denuncie al vendedor a la Dirección General de Formación de Maestros,
Tel. 2440815*

MINISTERIO DE

educación

ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA 

4

TAC en el área de
Comunicación y Lenguajes:
Castellana y Originaria



índice

Presentación.....	5
--------------------------	----------

Datos generales del cuaderno.....	7
--	----------

Tema 1: Las TAC en la diversidad lingüística y cultural

1.1. ¿Qué son las TAC?	9
1.2. Clasificación de herramientas TIC y su aplicación como TAC	10
1.3. El lenguaje gráfico y escrito.....	11

Tema 2: Lenguaje gráfico con PIXTON

2.1. Introducción.....	13
2.2. ¿Qué es PIXTON?	14
2.2.2. Cómo obtener una cuenta en PIXTON	15
2.3. Creación de cómics con PIXTON	17
2.3.1. La idea	20
2.3.2. Preargumento.....	20

Tema 3: El lenguaje intercultural a través de POWTOON

3.1. Introducción	27
3.2. Registro en POWTOON	28
3.3. Crear un nuevo proyecto de POWTOON.....	29
3.4. Construcción de la escena Intro.....	29

Webgrafía



Presentación

En el proceso de la Revolución Educativa con Revolución Docente que encara el Estado Plurinacional de Bolivia en concordancia con el mandato constitucional y la Ley N° 070 de la Educación "Avelino Siñani – Elizardo Pérez", en los últimos años se han alcanzado importantes e inéditos avances y resultados en lo referente a la formación de maestras y maestros como actores estratégicos del proceso educativo, respondiendo a las exigencias de la implementación del Modelo Educativo Sociocomunitario Productivo-MESCP y contribuyendo a la mejora de la calidad educativa con mayor pertinencia, relevancia y equidad.

Entre estos avances se destacan las acciones formativas de maestras y maestros en ejercicio a través de Itinerarios Formativos a cargo de la Unidad Especializada de Formación Continua-UNEFCO; una de ellas es el proceso formativo sobre el uso de TIC en la práctica educativa, ejecutado en los últimos 2 años acompañando la dotación de computadoras KUAA a estudiantes de Educación Secundaria Comunitaria Productiva a cargo del Ministerio de Desarrollo Productivo y Economía Plural.

En la perspectiva de aportar desde esta experiencia al proceso de liberación tecnológica iniciado en el país, bajo la directriz de la soberanía científica y tecnológica con identidad propia expresada en la Agenda Patriótica 2025, se ha priorizado la continuidad de los cursos para maestras y maestros de Educación Secundaria Comunitaria Productiva en el uso de TIC en la práctica educativa bajo el Modelo Educativo Sociocomunitario Productivo, enmarcados en la metodología de los Itinerarios Formativos, promoviendo la profundización de prácticas educativas transformadoras del MESCP y generando condiciones y capacidades en el campo tecnológico y científico que permitan a maestras y maestros y estudiantes de este nivel el uso adecuado de computadoras como herramientas tecnológicas en los campos y áreas de saberes y conocimientos.

La estrategia formativa ajustada de los cursos mencionados comprende las modalidades presencial, virtual y autoasistida, cuya implementación estará a cargo de la UNEFCO como instancia autorizada del Ministerio de Educación, en coordinación con las instancias departamentales y distritales de educación hasta las Unidades Educativas. Estas modalidades responden a las características de las maestras y los maestros en el manejo de herramientas TICs.

En este proceso, es fundamental el rol de las y los Directores de Unidades Educativas como actores que propicien, motiven y dinamicen el uso de herramientas TICs en los procesos educativos.

El presente cuaderno es un material de apoyo para el ciclo formativo, de una serie de cuatro cursos, que incluye objetivos holísticos, actividades prácticas, evaluativas y contenidos. Este material permitirá a maestras y maestros mejorar sus prácticas educativas transformadoras bajo el MESCP.

Roberto Aguilar Gómez
MINISTRO DE EDUCACIÓN



Datos generales del cuaderno

ESTRUCTURA CURSOS TIC EN LA PRÁCTICA EDUCATIVA				
CICLO: Recursos Tecnológicos del Aula en el Modelo Educativo Sociocomunitario Productivo(MESCP)				
CURSO 1	Interactuando en el Aula a través de las TIC			
CURSO 2	Iniciando el uso de las TIC en las áreas de Educación Musical, Artes Plásticas y Visuales, Comunicación y Lenguajes, Ciencias Sociales		Iniciando el uso de las TIC en el área de Comunicación y Lenguajes	
CURSO 3	Herramientas TIC para el área Ciencias Sociales	Herramientas TIC para el área de Artes Plásticas y Visuales	Herramientas TIC para el área de Educación Musical	Herramientas TIC para el área de Comunicación y Lenguajes
CURSO 4	Recursos TIC para el área de Ciencias Sociales	Recursos TIC para el área de Artes plásticas y visuales	Recursos TIC el área de educación musical	TAC para el área de Comunicación y Lenguajes

Ubicación del Curso en el Ciclo

El contenido de este cuaderno de Formación Continua, corresponde al curso: "TAC para el área de Comunicación y lenguajes", mismo que forma parte del Ciclo Formativo "Uso Básico de Tics en la Práctica Educativa Bajo el Modelo Educativo Sociocomunitario Productivo"

Objetivo Holístico del Ciclo

Asumimos de manera crítica y comunitaria la importancia del manejo de recursos tecnológicos en el aula a través del análisis y reflexión de la aplicación y uso los recursos tecnológicos en los procesos educativos, para fortalecer el carácter científico y tecnológico de la práctica educativa.

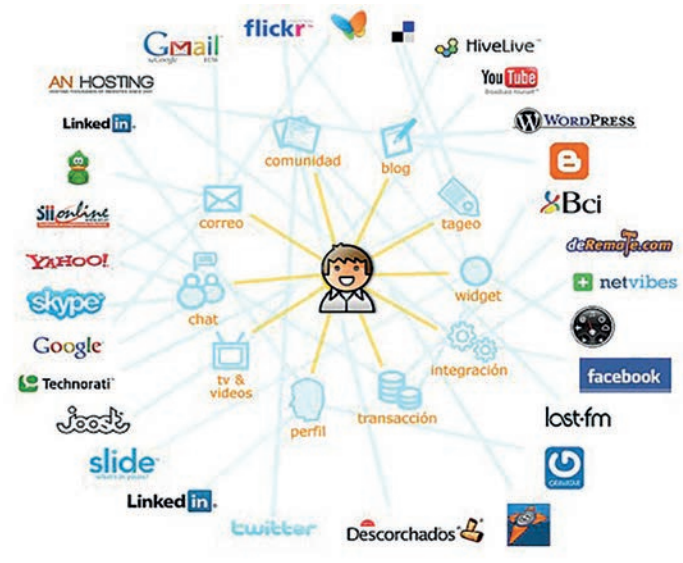
Objetivo Holístico de Curso

Desarrollamos actitudes de respeto y complementariedad, realizando el análisis de los diferentes tipos de lenguajes a través de herramientas TAC y las características asociadas a las Tecnologías de Información y Comunicación, aplicándolas a situaciones de la realidad del contexto inmediato, para contribuir en la formación crítica y reflexiva sobre la producción de conocimientos.

Tema I: Las TAC en la diversidad lingüística y cultural

1.1. ¿Qué son las TAC?

En la actualidad, nos encontramos inmersos en una sociedad caracterizada por los continuos avances científicos, técnicos y tecnológicos, en las telecomunicaciones que plantean nuevas exigencias, demandas y desafíos al ámbito educativo. Ello nos obliga a reflexionar sobre el nuevo papel que maestras y maestros de las unidades educativas han de asumir, desde un paradigma inclusivo, compresivo e intercultural, para convertir a las TICs en verdaderas tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TACs). Las TACs son un desafío y una oportunidad para la educación, si se quiere mejorar la calidad del proceso formativo, deben tener un papel muy importante para lograr integrarlo al modelo sociocomunitario productivo, y a la vez articularse de manera didáctica en los planes y programas curriculares, como parte de los campos de áreas de saberes y conocimientos. Constituyéndose en una herramienta valiosa para aproximar a las diferentes culturas del Estado Plurinacional de Bolivia, reflexionar sobre los rasgos distintivos de cada una, promover una comunicación fluida y eficaz entre la comunidad, y desarrollar una cultura TIC que responda a las necesidades de cada contexto.



Asimismo, se hace preciso identificar de manera objetiva las herramientas TIC adecuadas para aplicarlas en el proceso formativo de las y los estudiantes, e integrarlas de manera efectiva en los planes de desarrollo curricular que elaboran las maestras y maestros del Sistema Educativo Plurinacional.

En lo que respecta al área de Comunicación y Lenguajes, la diversidad de herramientas TIC sugiere realizar una selección minuciosa de éstas aplicaciones de acuerdo al grado de escolaridad y adecuarla al contexto donde se desarrolla la práctica educativa, es aquí dónde se ha pasado de enseñar que son las TIC, a realizar el proceso educativo a través de ellas que son consideradas como TAC (Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento). También se debe tomar en cuenta un aspecto clave para la integración como medio y como TAC, la formación continua e innovación permanente de maestras y maestros que resulta imprescindible para que la revolución educativa avance.

Asimismo con el avance tecnológico en relación a las TIC, se han ido desarrollando aplicaciones para diversos dispositivos: PC's de escritorio, portátiles, smartphones, tablets, etc con sistemas operativos (Windows, Mac, Android), ya sean estos privativos o de código abierto, que pueden aplicarse en el proceso formativo y adecuarse a las necesidades de maestras y maestros, articularlas a su plan de desarrollo curricular con un nivel de complejidad según la sea la aceptación de los estudiantes y porque no decirlo realizar adaptaciones curriculares acordes a su características.

Las TACs son un desafío y una oportunidad para la educación, si se quiere mejorar la calidad de los procesos y contextos educativos, deben tener un papel muy importante para lograr un replanteamiento metodológico, didáctico, curricular, organizativo en todos los ámbitos educativos. Constituyen igualmente un instrumento valioso para aproximar culturas diferentes, reflexionar sobre los rasgos distintivos de cada una, promover una comunicación fluida y eficaz entre sus miembros y lograr la superación de conflictos que se generan por el rechazo de lo que se desconoce.

1.2 Clasificación de herramientas TIC y su aplicación como TAC

En este apartado se presentan algunas herramientas TIC que podemos encontrar en la red, siendo estos ejecutables en línea (Online), blog, wikis, webquest, buscadores, plataformas e-learning, software educativos, redes sociales, etc). De este modo, maestras y maestros vinculados a la enseñanza de la lengua castellana y originaria, pueden conocerlos y utilizarlos para potenciar y mejorar su práctica educativa y la educación intercultural, ya que constituyen un valioso aporte al desarrollo integral lingüístico y comunicativo de las y los estudiantes.



La clasificación de herramientas TIC es un proceso que requiere de un amplio criterio para su aplicación en el aula, sin embargo en la actualidad se cuenta con herramientas TIC que puede adecuarse al proceso educativo sin presentar mayores inconvenientes, de las cuales como parte de este cuaderno de trabajo se hará énfasis en herramientas TIC integrales para el área de comunicación y lenguajes.

1.3 El Lenguaje gráfico y escrito

Cuando escuchamos la frase “una imagen vale más que mil palabras”, se considera que el lenguaje gráfico o pictórico crea y recrea en los estudiantes, es así que el cómic, considerado durante mucho tiempo un modo menor de expresión, con el tiempo ha conseguido atraer la atención del mundo intelectual gracias al talento, imaginación e innovación de los creadores.

En la actualidad, el impacto que provocan muchas de estas publicaciones ha llevado a críticos e historiadores a investigar su pasado, estudiar su evolución y a analizar sus tendencias estéticas, puesto que el cómic refleja, como ningún otro, una multitud de aspectos de la realidad

humana de los siglos XX y XXI.

De esta manera y aplicando el uso de las TAC en el proceso formativo, se consideran de manera inicial dos herramientas TIC muy interesantes para que puedan ser aplicadas en el área de Comunicación y Lenguajes: “PIXTON” y “POWTOON”, como punto de partida para la construcción de escenarios con elementos multimedia que coadyuvarán a ustes maestra y maestros a que los estudiantes interactuen con el mundo virtual partiendo de experiencias de su realidad, plasmándolas en historias de reflexión crítica y productiva desde el área.

Tema 2: Lenguaje gráfico con Pixton

2.1 Introducción

En la era del conocimiento digital, de la producción virtual de contenidos y su denominación de web 2.0 o web 3.0, según sea el tratamiento, administración acceso y transmisión de los datos y de los sistemas de información multimedia. Pero también, haciendo uso de la interpretación de las inteligencias múltiples y de las nuevas herramientas didácticas en la formación, es pertinente considerar herramientas capaces de sintetizar estos elementos. La formación en ambientes virtuales de aprendizaje, demanda herramientas capaces de administrar toda clase de dispositivos, de tener la posibilidad de compartir contenidos en el contexto del trabajo colaborativo, de brindar opciones de sincronía en la edición, configuración y construcción online. Asimismo en el marco del Modelo Educativo Sociocomunitario Productivo se han considerado a las herramientas TIC en los diferentes años de escolaridad en el Subsistema de Educación Regular plasmados en los Planes y programas de las diferentes áreas de saberes y conocimientos.



2.1 ¿Qué es Pixton?

Pixton es una herramienta Online 2.0 para crear cómics o historietas muy fácil de usar y con resultados de aspecto profesional. Es una aplicación que maestras, maestros y estudiantes pueden utilizar favoreciendo la dinámica y la interactividad en el aula. Asimismo permite integrar el lenguaje gráfico y escrito, dando la posibilidad de aplicarlos e integrarlos en los planes de desarrollo curricular en el área de Comunicación y lenguajes: lengua castellana y originaria.

PIXTON OBTENER UNA CUENTA INICIAR SESIÓN

La mejor manera para **CREAR COMICS**

Colabora con otros.
Crea con amigos, incluso al mismo tiempo, con Comics en Equipo

PIXTON PARA DIVERTIRSE

- Para uso personal
- Destruir autores – 1 millones +
- Comparte y remedia comics con amigos
- Concursos, 10 mejores del día, chat y más
- [Términos de Servicio](#) / [Privacidad](#)

PIXTON PARA ESCUELAS

- Para profesores y estudiantes en las aulas
- Espacio seguro y privado
- Herramientas de evaluación y valoración
- Grabación de voz para mejorar el aprendizaje
- [Términos de Servicio](#) / [Privacidad](#)

PIXTON PARA NEGOCIOS

- Para todos los demás usos
- Agregar personaje a tu mensaje
- Crear comics de forma privada y segura
- Libérate de las figuras preestablecidas
- [Términos de Servicio](#) / [Privacidad](#)

2.2 Cómo obtener una cuenta en Pixton

Pixton ofrece según sean las necesidades de los usuarios las siguientes opciones:

- PIXTON para divertirse
- PIXTON para escuelas
- PIXTON para negocios

En el ámbito educativo y para desarrollar actividades productivas en el aula se hará uso de la primera opción. Al hacer clic en el recuadro azul, se presenta una ventana con el formulario de registro para obtener una cuenta en PIXTON, y de manera alternativa también se puede optar por abrir una cuenta con Facebook o la cuenta de Google. Para fines prácticos realizaremos el llenado del registro de los campos del formulario introduciendo los datos requeridos como se muestra en la siguiente imagen:

PIXTON

OBTENER UNA CUENTA

Elige un Nombre de Usuario

Tu edad

Su dirección de correo electrónico

Vuelve a escribir tu E-mail

Elige una Contraseña

COMENZAR

o

f Inicia sesión con Facebook

g Inicia sesión con Google

o Inicia sesión con Office 365

Al registrarse, usted reconoce que ha leído, entiende y está de acuerdo a comprometerse con nuestros [Política de Privacidad](#) y nuestra [Términos de Servicio](#)

Después de haber llenado el formulario, el sistema verificará si los datos están correctos, para luego mostrar la siguiente ventana emergente donde deberá elegir la opción que se le indica.

PIXTON

¿Esto es para un proyecto escolar?

SÍ

NO

Seleccionar esta opción

Follow Pixton:



[Consejos de seguridad](#) / [Padres](#) / [Código de Conducta](#) / [Términos de Servicio](#) / [Privacidad](#)

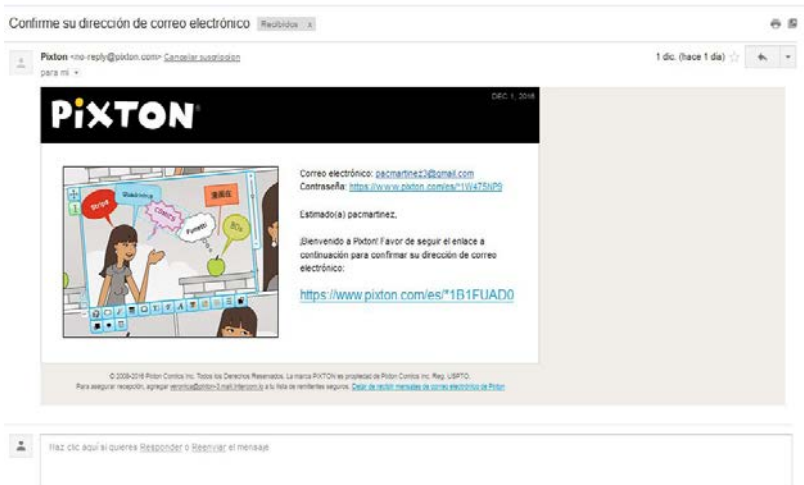
© 2016 Pixton Comics Inc. Todos los derechos reservados. La marca Pixton es propiedad de Pixton Comics Inc. Reg. U.S.P.T. & C.M.A.

En la siguiente ventana, PIXTON proporciona opciones para configurar la cuenta creada en caso de querer añadir o cambiar alguno de los datos introducidos en el formulario de registro, de esta manera se podrá actualizar los datos en caso de requerir una cuenta más personalizada.

Para verificar si la cuenta en PIXTON a sido creada, deberá ingresar a su correo electrónico y buscar en la bandeja de entrada el correo electrónico de confirmación.



El mensaje de correo muestra una imagen de bienvenida e instrucciones adicionales para activar la cuenta creada, con esto queda concluido el proceso de registro y podrá hacer uso de PIXTON para crear cómics.



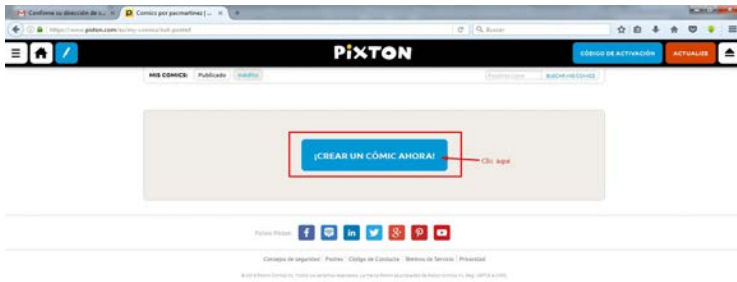
Confirmado el correo electrónico en el enlace anterior, se direccionará a la página de PIXTON en español y podrá crear el primer cómic de acuerdo a los contenidos en base a los planes y programas del área de Comunicación y Lenguajes: Lengua Castellana y Originaria. Se sugiere a usted maestra y maestro que de manera previa pueda conocer la estructura de un cómic, para lo cual debe hacer clic en el siguiente enlace:

<http://www.euskomedia.org/PDFAnlt/ikas/02/02025052.pdf>

Que consiste en un manual de referencia a cerca de aspectos teóricos de los cómics y su aplicación en la práctica educativa. Como maestra y maestro es necesaria la innovación y adecuación de las herramientas TIC para aplicarlas como TAC, esto quiere decir que en el proceso educativo se debe integrar las TIC de tal manera que las y los estudiantes desarrollen las inteligencias múltiples.

2.3 Creación de cómics con PIXTON

Para empezar con el software Online PIXTON, basta con presionar el botón que se indica en la imagen.



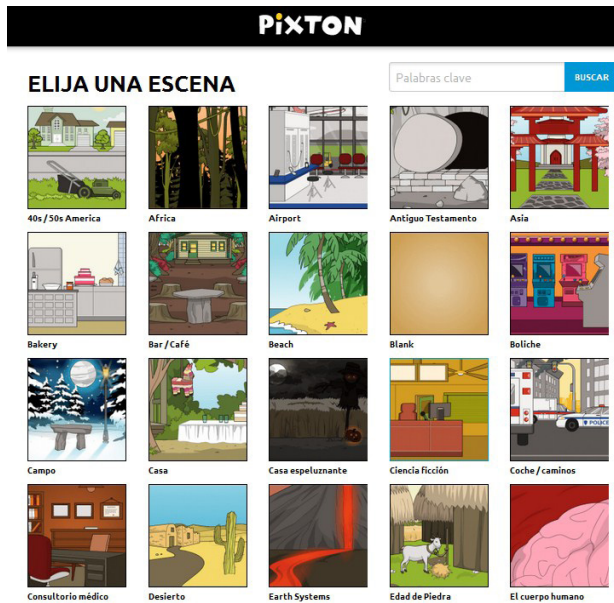
Presionando la opción indicada, la aplicación PIXTON indica el formato de cómic que puede crearse, para fines prácticos se seleccionará “Tira cómica”, que es la más clásica en cuanto a formatos de los cómic.



Una vez seleccionada la opción indicada, a continuación se muestra una galería de escenas gráficas con las cuales se podrán construir el cómic en base a los contenidos que quiere abordar para su planificación curricular y su respectiva práctica en aula.

Los recuadros que se muestran en la página contienen secuencias de imágenes para poder construir tiras cómicas, de tal manera que no consuman tiempo para su desarrollo. Las imágenes están seleccionadas por temáticas en diferentes contextos, que desde el punto de vista pedagógico es una alternativa en el área de comunicación y lenguajes, y se pueda trabajar con esta herramienta en diferentes contextos interculturales.

La secuencia de escenas contribuye al desarrollo creativo de las y los estudiantes, y puedan expresar a través de un lenguaje gráfico muchas de sus experiencias y vivencias de su contexto, a la vez se generan nuevos conocimientos con identidad propia. A continuación se muestra la galería de escenas en PIXTON.



La gama de escenas permite la construcción de una variedad de historias, en este caso se hará clic en la escena “Escuela” para contextualizar la temática del documento de trabajo,



Se añadirá cinco escenas para recrear una situación en el salón de clases, lo que permitirá fortalecer el contenido de la importancia de la lengua materna, revalorizando la cultura aymara y su correcta pronunciación. Para esta actividad como maestra y maestro del área deberá inicialmente realizar un pequeño guión que describa cada escena y sea de fácil interpretación visual en cuanto a lo que se quiere dar a conocer.

Para la construcción del primer cómic se necesitará de un guión literario, el cual contiene los siguientes elementos.

La idea

Definir la idea, que expresa la esencia de la historia. Todo lo que se escriba siempre orbitará en torno a ella. Si la historia se sale de lo que marca la idea, entonces ésta no funciona.

Esto no quiere decir que no pueda haber tramas secundarias dentro del cómic, pero nunca se puede salir del conflicto inicialmente planteado. La idea debe ser lo más amplia posible. La idea sólo pretende dar unas pinceladas de lo que será el futuro cómic.

Partiendo de la práctica, la idea inicial puede plantearse desde una pregunta problematizadora o una experiencia de la realidad, por ejemplo se plantea la siguiente idea:

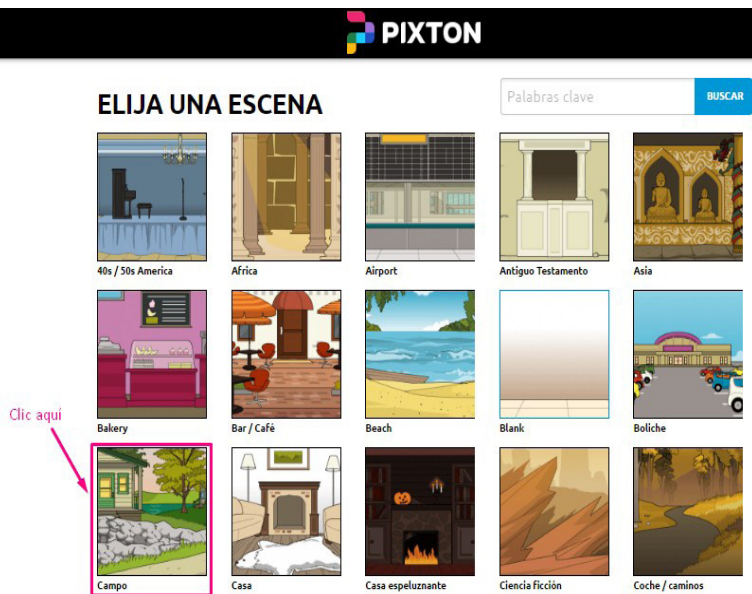
“ Un niño aymara que llega de provincia, y lucha por cambiar su realidad “

Preargumento

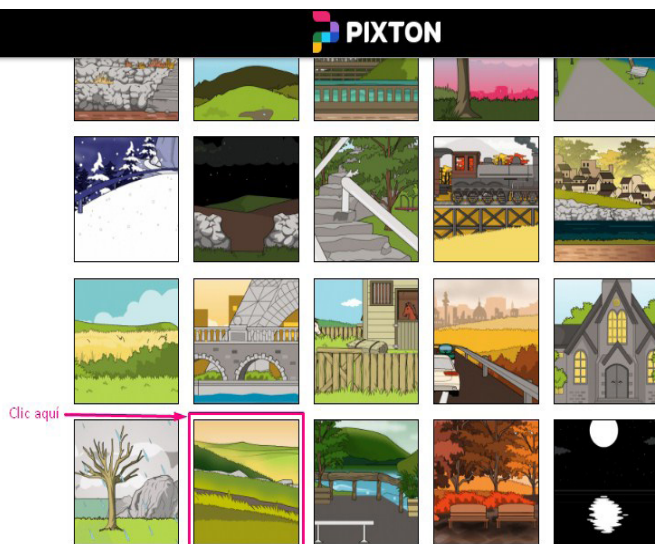
El preargumento debe contestar a los hechos de la historia y a la ambientación de ésta. La ambientación consta del período (¿Cuándo ocurre?), la localización (¿Dónde ocurre?), duración (¿Cuánto dura la historia?), nivel de conflicto (¿Son conflictos internos, personales, con las instituciones de la sociedad o contra las fuerzas del entorno?). El preargumento no es definitivo. Es solo una semilla que más tarde va a germinar, cambiando, floreciendo o marchitándose. El guionista debe descubrir nuevas posibilidades, explorar el relato y eliminar todo aquello que no aporte nada interesante.

Con los elementos básicos se iniciará la construcción del primer cómic con la herramienta PIXTON, para lo cual deberá seleccionar las escenas que más se asemejen a la historia planteada.

Seleccionar la escena “Campo” como muestra la siguiente figura:



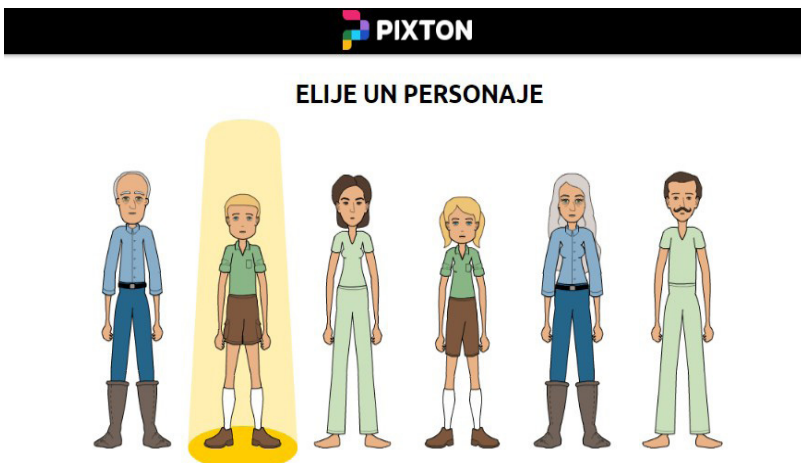
Para relacionar la imagen con la historia, deberá seleccionar la siguiente escena



El punto inicial de la historia es mostrar un ambiente en el campo, y a la vez seleccionar la cantidad de personajes para la historia, en este caso deberá seleccionar el cuadro que se muestra en la siguiente imagen:



Haciendo clic se muestra personajes para poder incluirlos en la escena inicial, de los cuales se seleccionarán a dos de ellos.



Los personajes para ésta primera escena serán un niño y una mujer, y una vez realizada la acción se mostrará la siguiente pantalla donde se visualiza la tira cómica con la imagen de fondo.



En la primera escena se muestra a un niño y se realizará una configuración en el personaje para dar vida al comic haciendo uso de las herramientas que proporciona PIXTON, en el ejemplo se aplicara la opción de “poses establecidas” y “expresiones establecidas”, de la siguiente manera: Seleccionar la pose de “reverencia”



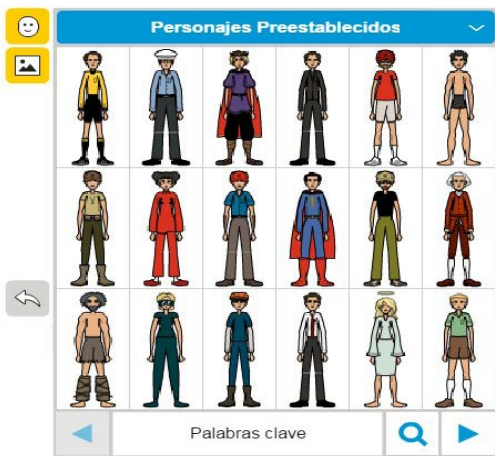
Al aplicar la pose seleccionada el personaje cambia la posición inicial al siguiente estado, que de manera visual expresa una situación de tristeza y preocupación, que a simple vista puede apreciarse.

Escena 1

 Modo principiante


El globo deberá llenarse aplicando las reglas gramaticales para practicar la redacción de los estudiantes y no presente errores en la escritura, además debe ser de fácil comprensión por el público objetivo al que está dirigido el cómic. A continuación deberá seleccionar a un personaje que formará parte de la primera escena, para ello deberá seleccionar un nuevo personaje de los que se muestr

Sin título



Una vez realizada la selección del personaje, se procederá con el guión literario y corresponde crear



Para la siguiente escena, se incluirán a tres personajes, para lo cual el guión literario deberá seguir la siguiente secuencia para dar vida a la historia que se quiere recrear. Deberá hacer clic en el siguiente botón como se muestra en la siguiente imagen



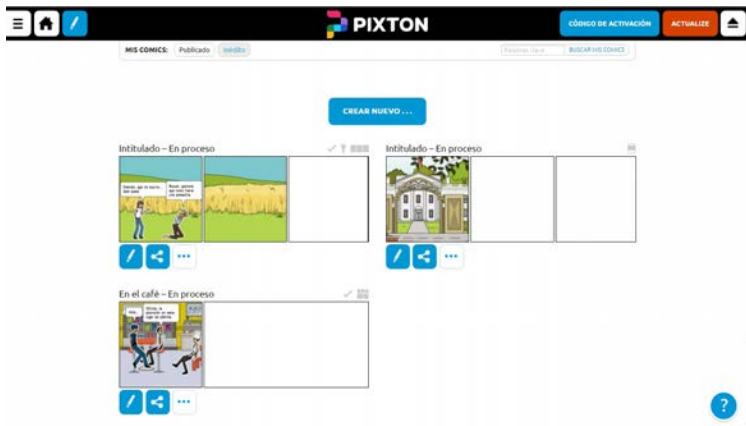
Para activar las propiedades de la escena deberá presionar la siguiente opción, que indica que hay que guardar la escena creada. Debe tomar en cuenta que PIXTON guarda de manera automática los cambios que realice en el cómic y también permite la opción de trabajar con la historia en el momento que disponga de tiempo.



Recordar que en el modo PIXTON principiante, está habilitada la opción “Publicar” que permitirá compartir en línea las historias creadas, las opciones de “Guardar” e “Imprimir” sólo están disponibles en versión Trial o de pago.

De esta manera podrá complementar la tira comica con 5 o 6 escenas que usted maestra y maestro, deberá construir como parte de la la práctica con la herramienta PIXTON.

El guión literario deberá desarrollarlo en base a la idea inicial expuesta en el documento. Asimismo PIXTON permite almacenar los cómics creados para su posterior edición, publicación o compartirla, creando una secuencia de historias que puede exponerla en algunas sesiones de su clase.



Tema 3: El lenguaje intercultural a través de Powtoon

“No habría creatividad sin la curiosidad que nos mueve y que nos pone pacientemente impacientes ante el mundo que no hicimos, al que acrecentamos con algo que hacemos”.

Paulo Freire

3.1 Introducción

En el marco del modelo educativo Sociocomunitario Productivo la innovación educativa y el uso de herramientas TIC en la práctica educativa, se hace imprescindible articular la tecnología a las actividades pedagógicas de las y los maestros. Pues no basta con detectar problemáticas y analizar críticamente una realidad para generar propuestas de innovación o nuevas prácticas pedagógicas, la generación de estas nuevas articulaciones o dinámicas en el ámbito educativo, contemplan sin duda un acto creativo, que mejora la práctica docente, que representa un desafío permanente en la configuración de una solución o mejora. En ese sentido en el área de comunicación y lenguajes; lengua castellana y originaria, se hará uso de la herramienta Online “PowToon” en la expresión del lenguaje gráfico colaborativo a través de presentaciones interactivas animadas, ingresando a la página oficial en español desde el siguiente enlace:

<https://www.powtoon.com/home/g/es/>



3.2 Registro en Powtoons

Para hacer uso de ésta TAC, se procederá a realizar el registro en la página oficial, para lo cual deberá seguir el siguiente proceso para abrir una cuenta en Powtoon.

Como se muestra en la imagen, debe hacer clic en la opción “Registrarse gratis”.



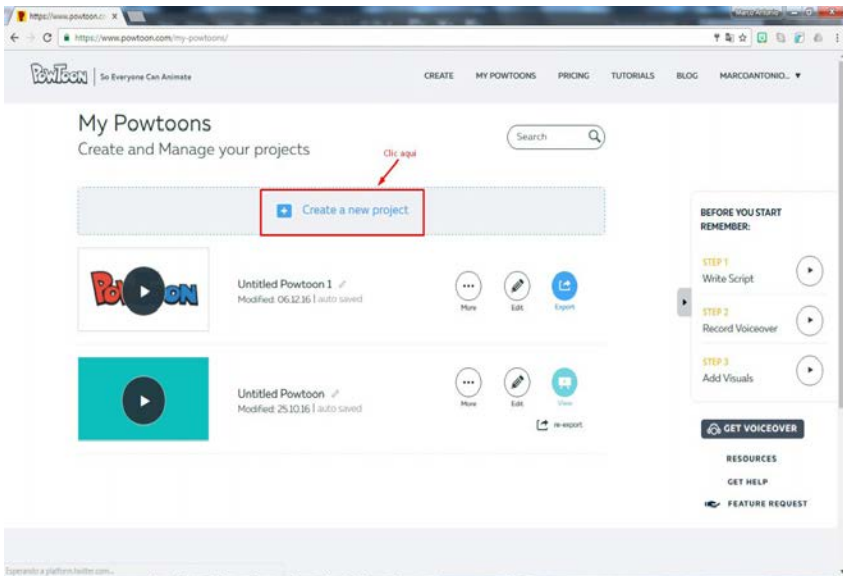
Una vez realizada la acción, se mostrará un formulario donde deberá escribir los datos que le solicitan, de acuerdo al siguiente gráfico.

Debe introducir los datos requeridos en el orden que indica la numeración, tomando en cuenta de que los mismos sean fidedignos, para evitar problemas de acceso cuando ingrese a la cuenta creada.

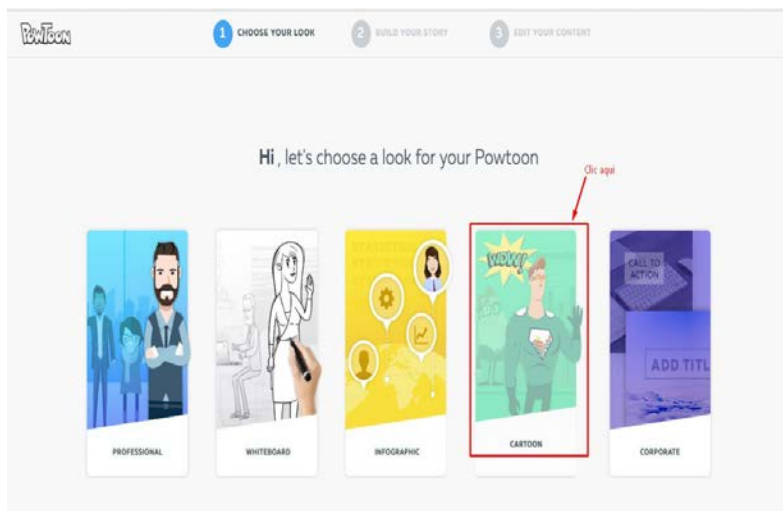
3.3 Crear un nuevo proyecto en Powtoons

Para crear un nuevo proyecto en Powtoons deberá de manera inicial proponer un tema en consenso con las y los estudiantes, donde de manera comunitaria puedan desarrollar la temática con ésta herramienta que servirá para dinamizar la clase y a la vez desarrollar la creatividad del estudiantado. El tema que se sugiere tiene que ver con el cuidado del agua, como temática orientadora en el plan de desarrollo curricular.

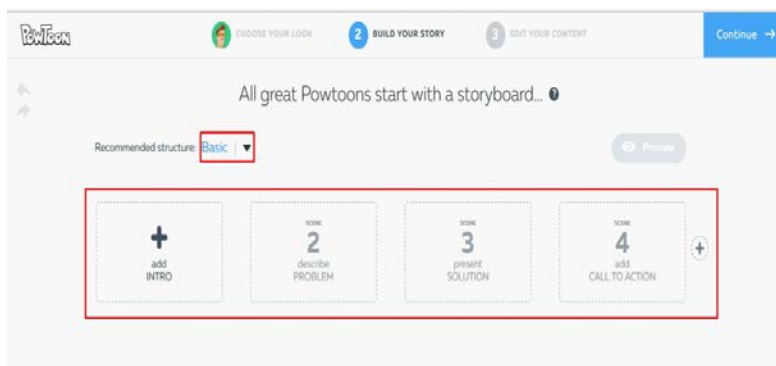
Para empezar con la creación deberá hacer clic en el “Create a new project”, que traducido quiere decir “Crear un nuevo proyecto”, como muestra la siguiente imagen. Debe tomarse en cuenta que el programa es Online y está en idioma inglés, no presentando inconvenientes en su uso, ya que es muy intuitivo el entorno gráfico.



Una vez realizada la acción se muestra la siguiente página con los pasos a seguir de manera secuencial y con las siguientes opciones del tipo de presentación que se quiere realizar. Tránsito de ámbito educativo y relacionar esta TAC con el área de Comunicación y Lenguajes, deberá seleccionar la opción “Cartoon”, de la siguiente manera:



La opción “Choose your look”, nos indica que debemos elegir el tipo de animación que se desea crear, en este caso la opción “Cartoon” cuya traducción es “Dibujo animado” es la más apropiada para desarrollar la creatividad de las y los estudiantes. La estructura básica del “Cartoon” que se creará muestra elementos básicos para la construcción de la temática que se quiere representar a través de una animación.



Se muestra una estructura básica, a continuación se describe cada uno de los cuadros que están en líneas punteadas, que expresarán las escenas de la presentación.

El primer recuadro expresa que debe realizarse una introducción en relación a las escenas que formarán parte de la historia.



Para adicionar una escena antes o después de la “Intro”, o si eliminarla basta con hacer clic en los siguientes íconos.



El siguiente recuadro con el texto al centro “describe PROBLEM”, representará a la escena donde la historia empieza a mostrar el problema o temática abordada.



El cuadro de solución “present SOLUTION” es en el cual la la escena centra su valor, y es representado en la siguiente imagen.



Para finalizar y como toda historia, la escena “CALL TO ACTION”, cuya traducción es “llamada a la acción”, es donde pueden desarrollarse los cuatro momentos metodológicos y llegando a una acción visual directa a las y los estudiantes. En todo el proceso de producción del “Cartoon”, se presentan elementos que pueden adecuarse al modelo educativo. Asimismo en esta práctica se tomarán los cuatro elementos básicos para la construcción de la presentación multimedia. En la imagen se visualiza la opción para adicionar la escena final de este pequeño trabajo.

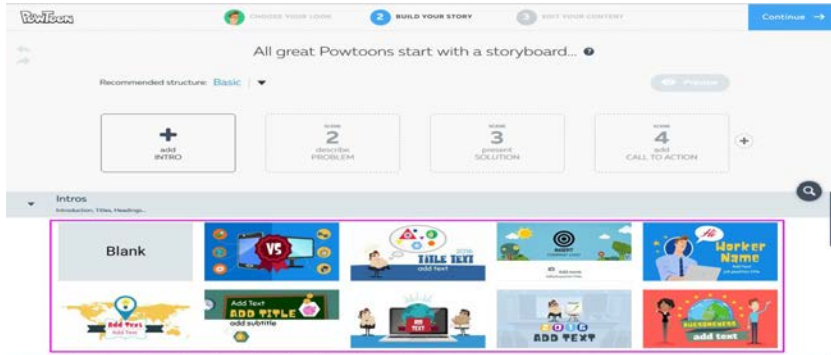


3.4 Construcción de la escena Intro

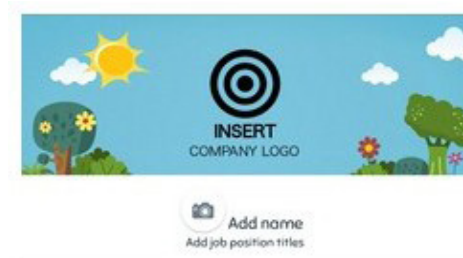
Como primer paso de la presentación, debe hacer identificar al primer recuadro y hacer clic en el icono.



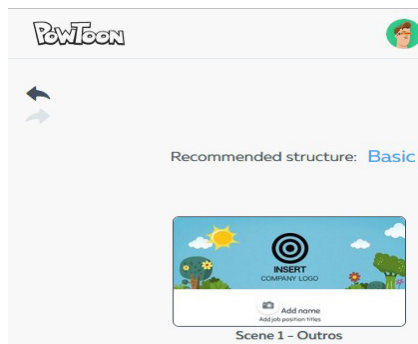
De inmediato se accede a una ventana desplegable donde se muestra una variedad de INTROS que podrán utilizarse para lo que se requiere, como se mencionó en las líneas anteriores, la temática tendrá relación con el cuidado del agua, para lo cual debe seleccionar una de ellas, a continuación de muestran algunas de las opciones que se tienen.



Para la temática se hará la selección de la siguiente INTRO

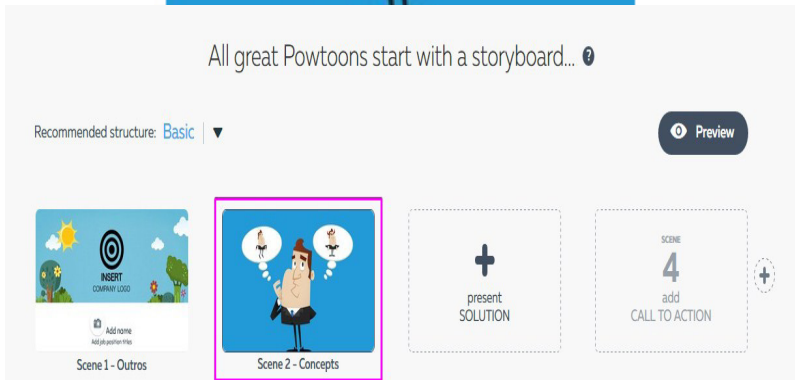


Al hacer clic en la imagen, el gráfico se desplaza al primer recuadro de la siguiente manera.

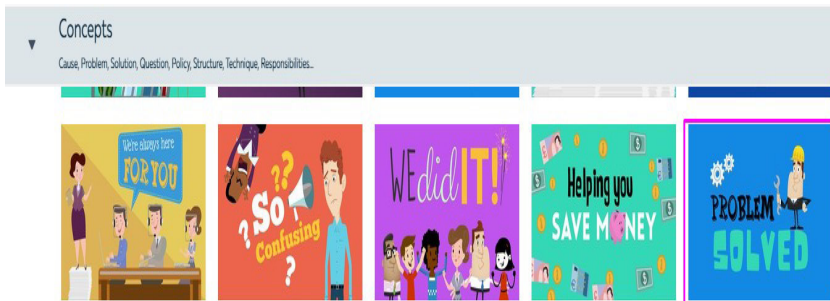


En el recuadro dos corresponde insertar la descripción del problema, esto quiere decir que deberá seleccionar de la ventana desplegable “Concepts”, la imagen que más se asemeje a la temática que se está desarrollando.

La imagen seleccionada es la siguiente, la misma que de igual manera se desplegará al número correspondiente.



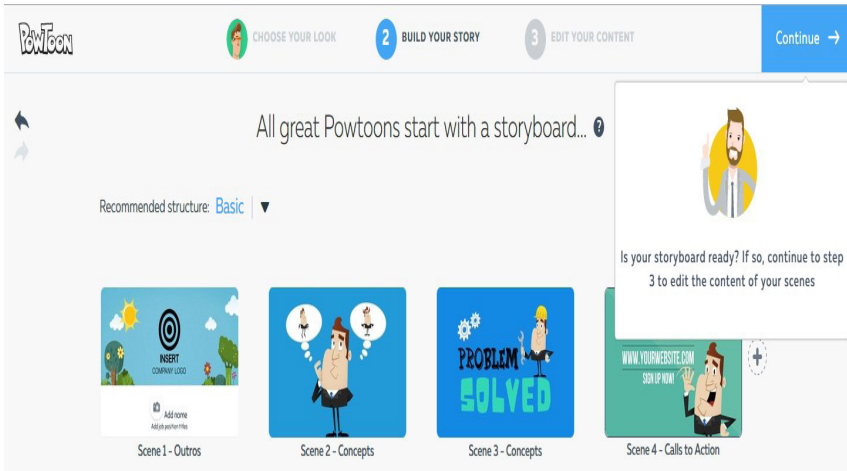
El siguiente es el gráfico que se utilizará para la solución al problema planteado, quiere decir que debemos seleccionar de la ventana desplegable el gráfico siguiente para la escena tres.



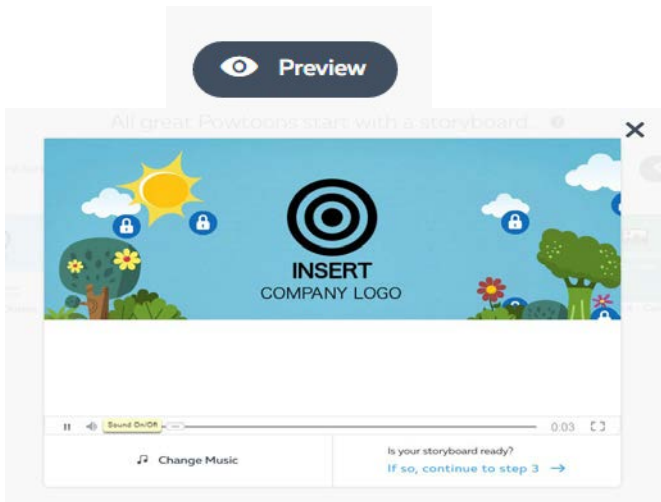
El proceso de producción multimedia concluye con la siguiente imagen, que

deberá insertarse para el final de la historia.

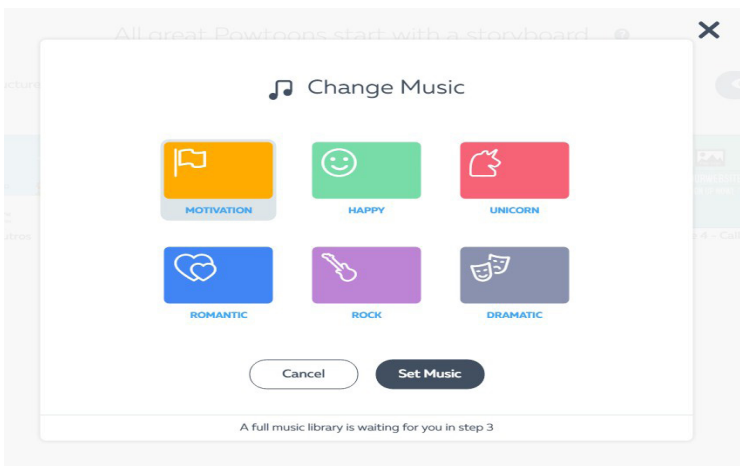
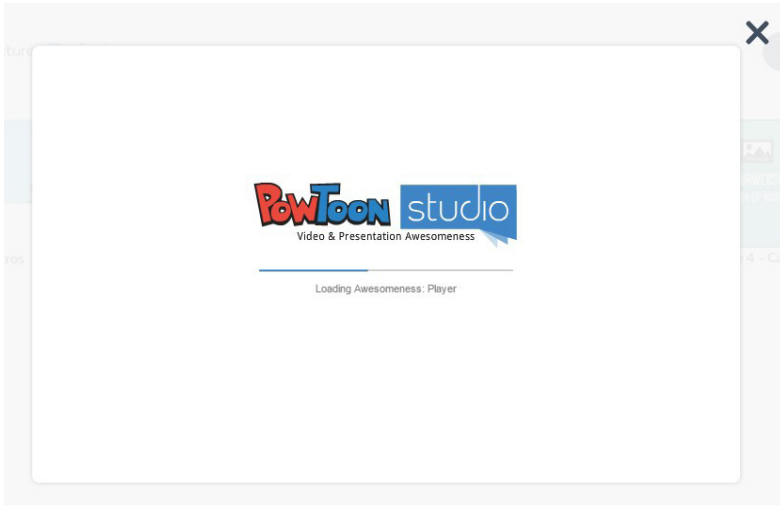
Con éste paso se concluye la segunda etapa de la construcción, donde se muestra un mensaje para continuar con la fase de edición de los elementos insertados en el proceso.



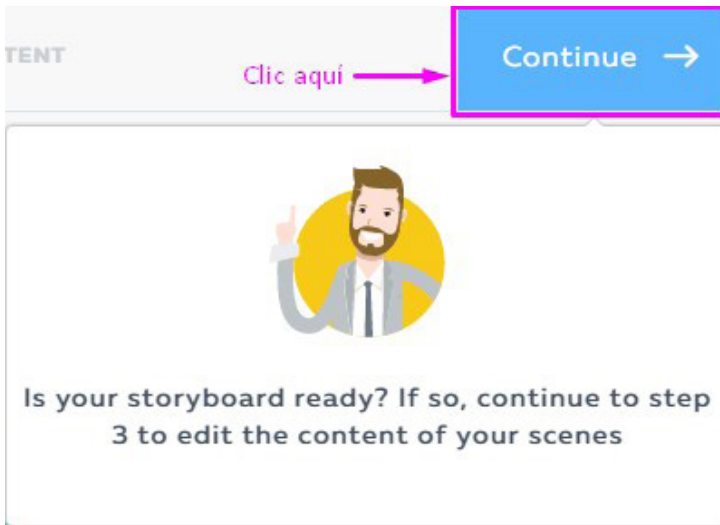
Para tener una vista previa de la producción multimedia, deberá pulsar el siguiente ícono, y podrá visualizarse la presentación con los elementos insertados, para después pasar a la etapa de edición y ajustarla a las necesidades planteadas en la temática.



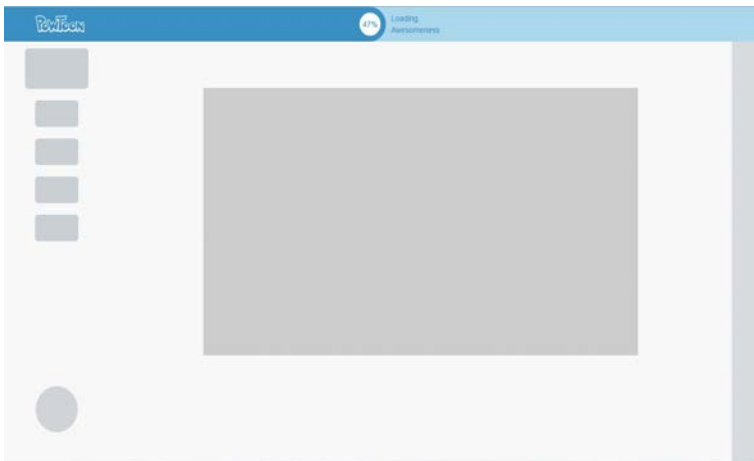
Adicionalmente podrá seleccionar el tema de fondo de la presentación, haciendo clic en la opción “Change Music” y seleccionar el audio que mejor se adapte a lo que se quiere mostrar.

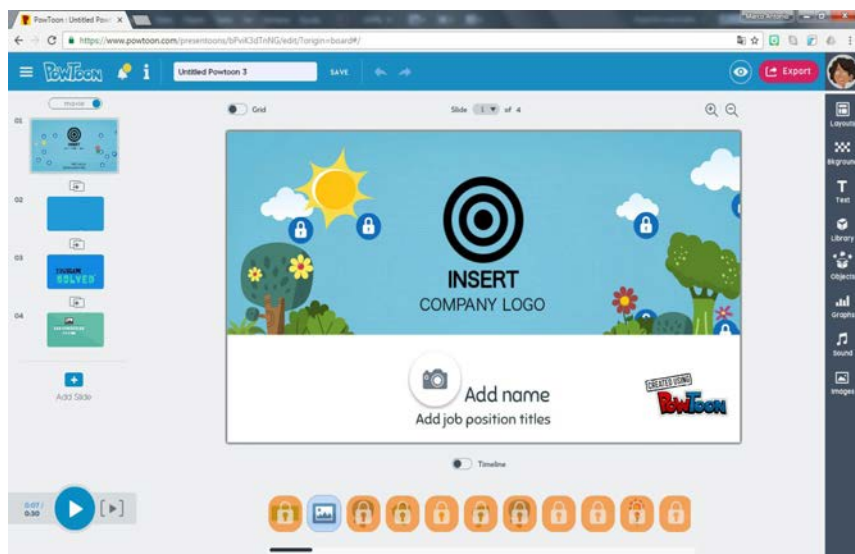


Con las plantillas insertadas en los cuadros punteados, y realizada la previsualización de la presentación, es momento de realizar la edición de los elementos multimedia para adecuarlos al tema en desarrollo, haciendo clic en “Continue”, que se encuentra en la parte superior derecha de la página.

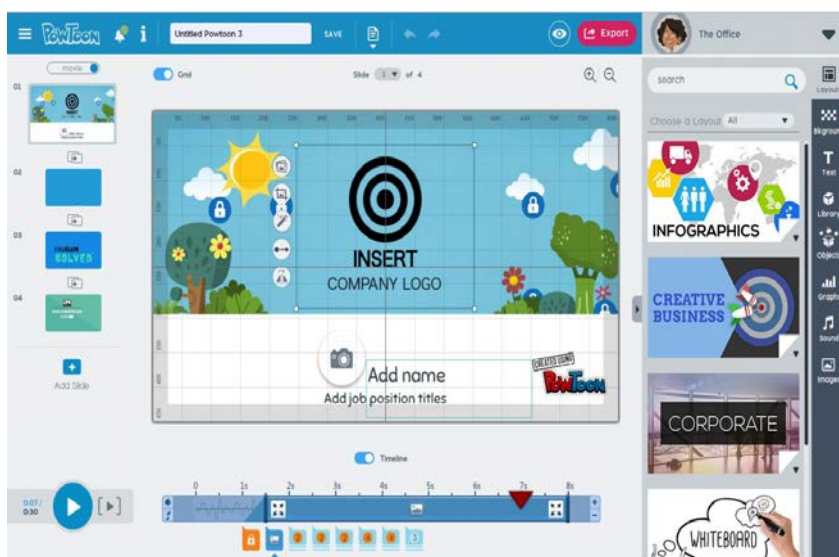


La ventana de progreso debe llegar al 100%, para poder empezar con la edición del trabajo, como se muestra a continuación, donde podrán visualizarse varios íconos que cumplen diferentes funciones multimedia.





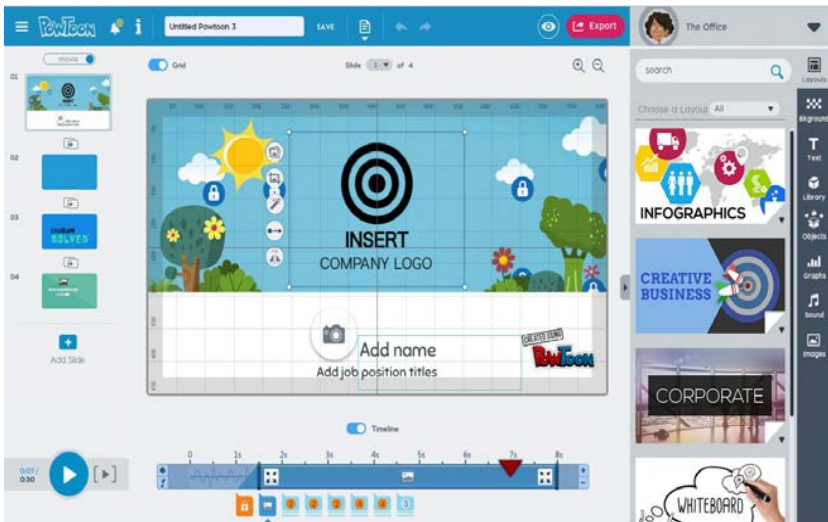
En la ventana de edición se muestra una gama de opciones que dan vida a la presentación, de las cuales se hará uso de algunas de ellas.



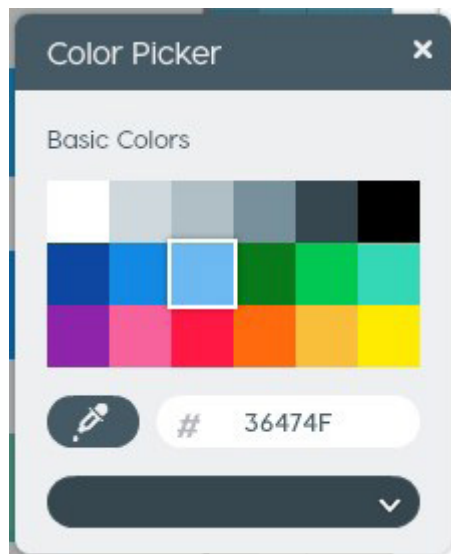
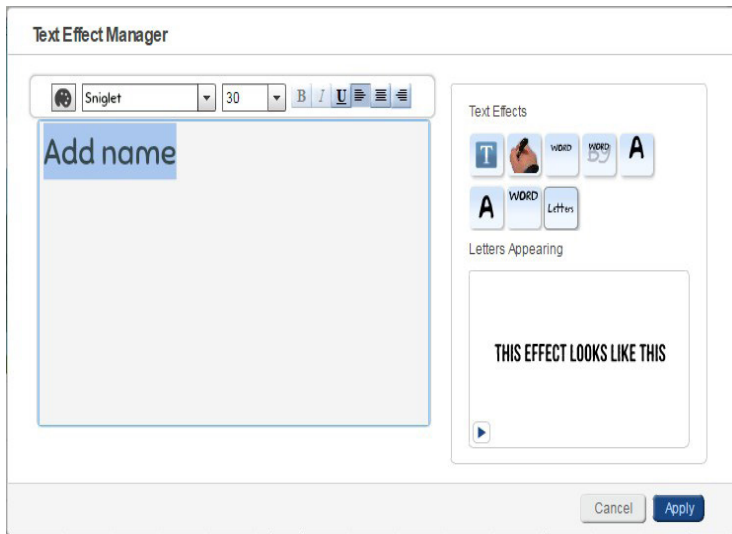
En la siguiente figura se muestran la línea de tiempo y las grillas, cuya función es organizar a los elementos multimedia, generando un espacio de trabajo ordenado y coherente.



De manera inicial se editará el texto, que contiene la presentación, reemplazando por el Título del tema generador propuesto “Cuidado del agua y el medio ambiente”.



Para editar basta con hacer clic sobre texto, al realizar la selección se muestra una ventana emergente donde se podrá cambiar varias de las propiedades de lo que está escrito.



A continuación se cambiará el texto inicial por “Cuidemos el agua”, se aplicará la paleta de colores y un efecto para dar inicio a la presentación.



De esta manera deberá realizar la misma acción para las demás plantillas que ofrece POWTOON, aplicando las propiedades que ofrece a la presentación propuesta.

En el área de Comunicación y Lenguajes ésta herramienta como TAC, contribuirá a que maestras, maestros y estudiantes construyan de manera creativa materiales educativos multimedia con temas de reflexión partiendo de la experiencia y puedan compartirlas con la comunidad.

Se recomienda a las y los maestros, previo a la elaboración de una presentación dentro del POWTOON, tener claro el tema y los objetivos del mismo, para realizar así una presentación o animación concreta, útil, entretenida y dinámica, y así de esta manera mantener la atención del estudiante, que el mensaje que se quiere transmitir llegue de manera correcta y sin tergiversarse, pero sobre todo buscar la mejora del práctica educativa.

Webgrafía

1. Video de Powtoon paso a paso

<https://www.youtube.com/watch?v=Du2u5jAglJg>

2. Manual de Powtoons

<http://www.go2web20.net/>

3. <http://go2web20.net/>

4. <http://www.powtoon.com/>

5. <http://en.wikipedia.org/wiki/PowToon>

6. <http://elblogdecarolborreda.com/powtoon-una-herramienta-para-crear-presentaciones-en-video-muy-virales/>

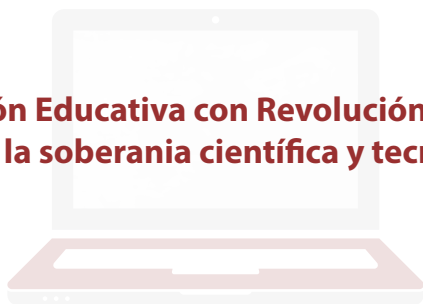
7. <http://asesoriacepsevillarecursos.blogspot.com/2013/04/10-pasos-para-utilizar-powtoon-para.html>

MINISTERIO DE

educación

ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA 

**Revolución Educativa con Revolución Docente
rumbo a la soberanía científica y tecnológica**



www.minedu.gob.bo

tic.minedu.gob.bo