

# Taller de edición de vídeos

## Guía Docente

### INTRODUCCIÓN

“La creatividad es la inteligencia divirtiéndose”. Tomando estas palabras de Albert Einstein queremos ofrecer a través de este taller una actividad que contribuya a fomentar y desarrollar la creatividad entre el alumnado.

Los alumnos podrán crear un proyecto original, creativo y personal a través de la elaboración de un vídeo o corto, contando una historia con una trama, unos personajes, y cuyos escenarios pueden variar entre distintos entornos; el centro educativo, el barrio, la localidad, etc.

Para ello proponemos esta actividad, la cual se llevará a cabo a través del manejo del programa *Adobe Spark*; una herramienta básica y de uso fácil e intuitivo, que puede servir de base al alumnado para iniciarse de una forma sencilla, o promocionar, en el diseño y creación de productos gráficos para RR.SS. desde una perspectiva lúdica y educativa.

Se trata de que el alumno aprenda a diseñar sus propias creaciones gráficas; potenciando su creatividad y su autonomía, en formato vídeo en este caso, y su posible aplicación a diversos ámbitos, tanto dentro como fuera del currículo.

El resultado final será un proyecto individual, o en grupo de clase, pero siempre un proyecto original y muy personal, potenciando la creatividad y el manejo de las artes gráficas a través del uso de las TIC.

### EDAD A LA QUE VA DIRIGIDO ESTE TALLER

Niños de 10 a 14 años.

### OBJETIVOS

- El fomento de la creatividad
- Desarrollo de la destreza en el uso y manejo de las TIC

- Manejo de dispositivos de fotografías y aplicaciones para la edición de vídeos y creaciones gráficas
- Promoción del proceso de la toma de decisiones y participación en proyectos personales y/o de grupo.

### **COMPETENCIAS**

A través de esta actividad se pretende colaborar en el desarrollo y mejora del Tratamiento de la información y la competencia digital entre el alumnado, al tratar directamente con las TIC y programas de edición de vídeos.

Otras competencias con un carácter más transversal son también desarrolladas como, por ejemplo, la Competencia cultural y artística; a través de la cual los niños aprenden a dar rienda suelta a su creatividad a través de la elaboración de una historia, desarrollando una idea personal y creativa, y su posterior edición y maquetación.

Competencia para Aprender a aprender y competencia en Autonomía e iniciativa personal. Llevar a cabo un proyecto personal o en grupo es siempre un desafío para el alumno, en el que tienen que aprender a desenvolverse en el proceso de toma de decisiones.

Competencia en comunicación lingüística, a través de la creación de un guion para la trama de la historia.

### **TEMPORALIZACIÓN**

Este taller no requiere una temporalización determinada.

Se trata de una herramienta disponible en cualquier momento en el que se quiera hacer uso de ella para desarrollar este proyecto bien de forma individual, o de grupo de clase. Proyecto que el alumno/los alumnos pueden llevar a cabo en diferentes momentos y a diferentes ritmos. Durante el proceso serán guiados y ayudados por el profesor si así lo demandan, pero siempre respetando su autonomía y su propio ritmo.

### **MATERIALES**

Toda la información relativa a este taller está incluida en la presentación y en el presente documento “Guía docente”. No se requerirá ningún otro material.

Si bien, será necesario una cámara fotográfica o un *Smart phone* para la toma de fotos, que serán la base de la historia narrada y contada a través del vídeo.

Para la posterior maquetación de dichas fotos y edición del vídeo, será necesario que el alumnado esté registrado en su pc o Tablet en la aplicación *Adobe Spark*, la cual es totalmente gratuita en el modo de edición que en esta actividad se requiere.

Para su registro, tan sólo será necesario que el alumno se registre en el modo “Registrarse con el correo”, introduciendo una dirección de email y una contraseña.

#### **SUGERENCIAS/CONSEJOS**

Como ya se ha explicado anteriormente, esta actividad se puede llevar a cabo de forma individual o como un proyecto en grupo. El profesor/a puede tratar de averiguar el enfoque más adecuado con su grupo de clase, contando con la opinión de su alumnado y sus preferencias.

Al tratarse el resultado de este taller de un producto virtual, y conforme el alumno se sienta más familiarizado con el proceso de creación, edición, etc., animamos a que más allá de ser un proyecto estático con un único resultado, se dé rienda suelta a la creatividad y la imaginación tantas veces como se quiera, fomentando su participación en la creación de todo tipo de vídeos, contando diferentes historias, con diferentes personajes, escenarios, etc. Y en distintos contextos y entornos.

Las creaciones de los alumnos serán de su propio uso y disfrute personal, pudiéndolas mostrar o compartir de la manera que ellos o el profesor docente, estimen.

#### **ANEXOS**

- Guía docente.



**NUESTRA SALUD  
ESTÁ EN TUS MANOS**