

## Contenidos a enseñar

- Procesamiento de texto, audio y video digital.
- Técnicas y herramientas de edición de textos, video y audio.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Para esta actividad, se sugiere retomar el último punto del plan de clases anterior, en el que se aborda la edición de imágenes a través de su subdivisión en capas. Para esta semana se sugiere trabajar los conceptos de imagen y video. Para ello se propone que analicen los fotogramas y cómo se compone un video como secuencia de fotogramas.

La consigna para estudiantes podrá ser la que sigue:

Ya han visto lo que son las imágenes y cómo se las edita digitalmente. Ahora toca adentrarse en la composición de video a través de imágenes o fotogramas.

Les proponemos que en equipo (de 2 a 3 personas), respondan las siguientes preguntas:

- ¿Qué es un fotograma? ¿Qué es la tasa de fotogramas o FPS (fotogramas por segundo)? ¿Qué velocidad de fotogramas por segundo se usa en la actualidad?

Busquen información en internet. Pueden usar las siguientes referencias:

- » [Fotogramas por segundo](#), en Wikipedia.
- » [¿Qué son los fotogramas por segundo?](#), en Shutterstock.
- » [Qué son los FPS o fotogramas por segundo, y para qué sirven en los videojuegos](#), en Xataca.

- Analicen cómo impactan los FPS en los videos. ¿Qué diferencias encuentran entre los cuadros del video?
  - » ["¿A CUÁNTOS FPS GRABO y EDITO? \[24, 25, 30, 60, 120 fps\]"](#), en el canal de RBG Escuela.
- Armen un cuadro en el que se indique qué FPS se usa para cada tipo de producción (cine, videojuegos, animaciones, *stop motion*, etcétera).

En las reuniones es importante establecer acuerdos antes de comenzar a trabajar. Por ejemplo: poner un objetivo para el encuentro o la videollamada, escucharse, no hablar uno/a sobre otro/a, que haya un/a moderador/a (una persona del grupo que haga que todos/as se enfoquen en el trabajo y administre los tiempos de participación), acordar dónde escriben los resultados, cómo comparten lo producido o conversado, etc. Si se arma un grupo de chat, se sugiere que se utilice solo para los fines de las actividades y que se usen otros canales para otros tipos de comunicación.

## Contenidos a enseñar

- Procesamiento de texto, audio y video digital.
- Técnicas y herramientas de edición de textos, video y audio.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Para esta actividad, se propone hacer una animación tipo *stop motion* para visibilizar la edición de fotogramas por segundo y comenzar a editar proyectos multimediales o audiovisuales.

La consigna para estudiantes podrá ser la que sigue:

Miren el video [“Framerate, Stopmotion Basics #1”](#), en edu puertas, que muestra cómo se crea una animación *stop motion* y cómo se ponen en juego los fotogramas por segundo. Importante: Recuerden activar los subtítulos en español.

Les toca crear, en grupos (de 2 o 3 integrantes), su propia animación tipo *stop motion* con el FPS que deseen. Debe durar al menos 5 segundos para que pueda percibirse el efecto deseado.

Para ello, pueden usar la cámara de un teléfono celular o de una computadora y pueden editarlo con alguno de los siguientes programas:

- [OpenShot](#) para PC, pueden consultar el [tutorial de OpenShot](#) en el Campus Virtual de Educación Digital.
- [Stop motion Studio](#) para dispositivos Android.
- [Monkey Jam](#) para PC, pueden consultar el [tutorial de Monkey Jam](#) en el Campus Virtual de Educación Digital.

Por último, reflexionen sobre la base de estos interrogantes:

- ¿Cómo creen que se hacen los videos *timelapse* , por ejemplo, "[Timelapse examples](#)", en Panga Productions?
- ¿Importan los FPS?
- ¿Cuántos fotogramas por segundo se usan?

En las reuniones es importante establecer acuerdos antes de comenzar a trabajar. Por ejemplo: poner un objetivo para el encuentro o la videollamada, escucharse, no hablar uno/a sobre otro/a, que haya un/a moderador/a (una persona del grupo que haga que todos/as se enfoquen en el trabajo y administre los tiempos de participación), acordar dónde escriben los resultados, cómo comparten lo producido o conversado, etc. Si se arma un grupo de chat, se sugiere que se utilice solo para los fines de las actividades y que se usen otros canales para otros tipos de comunicación.