



**Crea tu Audiovisual y participa en el
Festival de Cine Juvenil y uso de las TIC
Nominaciones Yoguis**

**WEBLESSON
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: AUDIOVISUAL**



URL de la Weblesson: http://losyoguis.wordpress.com/weblesson-audiovisual/
.
Área del plan de estudios: Tecnología e Informática
.
Grado: 9° - 10° - 11°
.
Periodo: 1 o 2
.
Título: Festival de Cine Juvenil y uso de las TIC, Nominaciones Yoguis
.



Pregunta Generadora: ¿Cómo Crear Películas y participa en el Festival de Cine Juvenil uso de las TIC, Nominaciones Yoguis?

Situación Problema: En la ciudad de Medellín se realiza un evento donde se nominan y premian los mejores productos realizados en el área de tecnología informática de las instituciones educativas de los grados 9° - 10° y 11°, en esta weblesson aprenderás a diseñar el producto de audiovisual para que participes.

Contenidos:

- Vídeos: Etapas en la elaboración de un Audiovisual.
- Documento: Formato Metadatos.
- Vídeo: Ángulos Planos y Movimientos de Cámara.
- Vídeo: Derechos de Autor.
- Vídeos y Aplicaciones: Herramientas de Youtube.
- Software..
- Vídeos Nominados en años anteriores en facebook con sus comentarios o en la sala de cine de este web site.

Objetivos:

- Aprender a utilizar software de edición de audio y vídeo como herramienta TIC.
- Diseñar con un equipo de trabajo un audio visual ya sea vídeo documental, un stop motion o una película, editada en Movie Moker o en cualquier software de edición, teniendo en cuenta las etapas de elaboración de un audiovisual.
- Descubrir Talentos en los estudiantes que desconocen como la actuación, la dirección, la edición, la fotografía y cámara.
- Tener presentes los reglamentos de derechos de autor.
- Participar en el Festival de Cine Juvenil y Uso de las TIC, Nominaciones Yoguis.



Competencias del Siglo 21

Fluidez tecnológica (T)

Alude a la comprensión y uso de la tecnología, seleccionando y utilizando distintos recursos TIC de forma efectiva y productiva, adaptándose a distintas circunstancias y problemas, y transfiriendo el conocimiento actual para el aprendizaje de nuevas tecnologías.

Gestión de la información (I)

Contempla una actitud abierta e investigativa y las habilidades involucradas en todo el proceso de trabajo con abundante información, desde la localización, la evaluación y selección, hasta la clasificación, organización y procesamiento.

Comunicación y colaboración (CC)

Reúne las competencias que se ponen en juego al trabajar con TIC para transmitir ideas u opiniones, respetar las contribuciones de otros y trabajar en forma conjunta con otras personas

Creatividad e innovación (CI)

Alude al uso de TIC como soporte al trabajo creativo que alienta el descubrimiento y la innovación.

Pensamiento crítico, resolución de problemas, toma de decisiones (PC)

Contempla los procesos cognitivos de orden superior que se ponen en marcha al trabajar con TIC en el ámbito educativo.

Ciudadanía digital (CD)

Remite a una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible, contrastándola cuando es necesario. Involucra además el respeto por las normas de conducta acordadas socialmente para regular el uso de la información y sus fuentes.

Fluidez tecnológica (T)

- T1. Manejar recursos básicos de hardware.
- T2. Desempeñarse en entornos virtuales con ayuda.
- T3. Utilizar las TIC para procesar de forma básica información textual.
- T4. Utilizar las TIC para procesar de forma básica información numérica.
- T5. Utilizar las TIC para procesar de forma básica información multimedia.



Gestión de la información (I)

- I1. Buscar información en Internet con ayuda.
- I2. Localizar información de una variedad de fuentes con ayuda.
- I3. Evaluar la pertinencia de la información que se obtiene con ayuda.
- I4. Clasificar, organizar y procesar datos e información con ayuda.

Comunicación y colaboración (CC)

- CC1. Utilizar recursos TIC específicos designados por el docente para colaborar con compañeros y trabajar en equipo.
- CC2. Comunicar sus ideas a compañeros, familias o público en general utilizando aplicaciones tecnológicas con ayuda.
- CC3. Valorar las contribuciones de sus Compañeros.

Creatividad e innovación (CI)

- CI1. Utilizar recursos TIC que le permita crear sus propios productos (textos, presentaciones, imágenes) donde piense creativamente, descubra e innove.

Pensamiento crítico, resolución de problemas, toma de decisiones (PC)

- PC1. Explorar temas del entorno cercano y abordar problemas sencillos utilizando herramientas y recursos tecnológicos apropiados.

Ciudadanía digital (CD)

- CD1. Considerar la privacidad de la información.
- CD2. Utilizar la información y los recursos tecnológicos de manera responsable con la guía del profesorado.
- CD3. Introducirse en los diferentes estilos y formas de comunicación electrónica.



Estándares, Logros, Indicadores: Orientaciones del MEN, cartilla # 30

8°-9°

Componente: Apropiación y uso de la tecnología

Competencia: Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, Procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.

Desempeño:

- Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias) Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la información y la Comunicación (TiC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.

Componente: Tecnología y sociedad

Competencia: Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable

Desempeño:

- Analizo la importancia y el papel que juegan las patentes y los derechos de autor en el desarrollo tecnológico.

10°-11°

Componente: Naturaleza y evolución de la tecnología

Competencia: Analizo y valoro críticamente los componentes y evolución de los sistemas tecnológicos y las Estrategias para su desarrollo

Desempeño:

- Describo cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.

Componente: Apropiación y uso de la tecnología

Competencia: Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.

Desempeño:

- Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de idea.
- Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación.



- Integro componentes y pongo en marcha sistemas informáticos personales utilizando manuales e instrucciones.

Componente: Solución de problemas con tecnología

Competencia: Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, Restricciones y especificaciones del problema planteado

Desempeño:

- Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño.
- Interpreto y represento ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas,
- modelos y prototipos, empleando para ello (cuando sea posible) herramientas informáticas.

Componente: Tecnología y sociedad

Competencia: Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del Mundo en que vivo, y actúo responsablemente

Desempeño:

- Evalúo las implicaciones para la sociedad de la protección a la propiedad intelectual en temas como desarrollo y utilización de la tecnología.



Herramienta Evaluativa - Rubrica -

Teacher Name: **Nominaciones Yoguiis Weblesson Audiovisual**

Student Name: _____

CATEGORY	Sobresaliente	Alto	Medio	Basico	Bajo
Trabajo en equipo	Sobresale el trabajo en equipo	Hay un buen trabajo en equipo	Falta de integración por parte del equipo	No se nota en el video el trabajo en equipo	No hay trabajo en equipo
Guión	Hay una buena descripción del guion	El guion es coherente y captador	El guion es muy básico	No hay un buen guion que identifique el video	No hay guion
Calidad del Sonido	La presentación del tema es claro y conciso, y cumple con el propósito de la película. La voz es de uno de los estudiantes del grupo	El sonido está completo pero no concuerda con la imagen presentada	El sonido está incompleto	Incluye sonido, pero éste no cumple con el propósito del proyecto.	No incluye sonido. El sonido no es de uno de los estudiantes del grupo. El sonido está sintetizado
Calidad de las Imágenes	El texto en las imágenes está claro y puede leerse fácilmente. Todas las imágenes son claras	La mayor parte de las imágenes están claras, pero el texto no puede leerse correctamente	Las imágenes son repetitivas y sin coherencia	Más de la mitad de las imágenes están incompletas o borrosas	Las imágenes son borrosas o muy pequeñas
Derechos de Autor y Referencia	Cumple con la ley de derechos de Autor. Entrega la lista de referencias en estilo APA en los créditos	Entrega la lista de referencias, pero no en estilo APA en los créditos	Cumple con la ley, pero no entrega toda la información solicitada en el formulario de Uso Razonable	Cumple parcialmente con la ley de derechos de Autor	No cumple con la ley de derechos de Autor.



Efectos y Transiciones	Los efectos y transiciones contribuyen al propósito de la película.	Los efectos y transiciones contribuyen al propósito de la película.	Los efectos y transiciones contribuyen muy poco al propósito de la película.	no hay efectos y transiciones	Incluye demasiados efectos que distraen la atención del propósito del vídeo
Materiales Entregado	Entrega todos los materiales de apoyo solicitados	Entrega un 80% de los materiales solicitados	Entrega un 50% de los materiales solicitados.	Entrega un 25% de los materiales solicitados.	No entrega los materiales solicitados.

Autor:	Juan Carlos Blandón Vargas
Departamento:	Antioquia
Municipio:	Medellín
E-mail:	yoguis2000@hotmail.com
Imagen:	