

Didáctica de la Producción de la Producción de Textos Audiovisuales

Equipo de trabajo:

María Alejandra Martínez

Darío Cuellar

Vanessa Perales

Josué Chávez

Lourdes Latapí

Roland Fermenal

1.- Objetivos Pedagógicos:

Objetivo del Macro Proyecto:

Promover la lectura como espacio para el desarrollo de la imaginación y fortalecimiento de competencias cognitivas y gestión del aprendizaje.

1.- Objetivos Pedagógicos:

Objetivo General

Relacionar el uso de medios de lectura tradicional y de las nuevas tecnologías de la información y comunicación como espacio de desarrollo para la gestión del conocimiento.

Objetivos Específicos

1. Reconocer el uso de los libros como espacio promotor de la imaginación y validación de información
2. Identificar las herramientas tecnológicas que utiliza el estudiante (dependiendo del contexto) y su aplicabilidad.
3. Reconocer el sentido de complementariedad al integrar diversas herramientas y fuentes de consulta para el logro de objetivos.

2.- Contenidos:

Contenido Conceptual:

Uso e integración de fuentes informativas tradicionales y las NTIC como espacios de consulta, búsqueda y validación de información para la construcción de conocimientos.

Contenido Actitudinal

Comprender la importancia de vincular e integrar diversos espacios de consulta y fuentes de información que permitan una total apropiación de la lectura multiformato, así como la posibilidad de desarrollo de contenidos sobre la base de la imaginación, opiniones y concepciones personales y colectivas.

Contenidos Procedimentales

1. Valora la lectura multiformato como espacio de referencia para el desarrollo de saberes personales y colectivos.
2. Utiliza fuentes de consulta bajo formato clásico y digital para el desarrollo de contenidos propios.
3. Selecciona, bajo un principio de pertinencia informativa, los espacios de consulta y fuentes de conocimiento para el desarrollo de contenidos propios.

3.- Características de la aplicación didáctica

**Creación de una revista sobre
Juegos y Nuevas Tecnologías**

3.- Características de la aplicación didáctica

Conclusiones Mínimas:

- ✓ El contar con información derivada de diversas fuentes permite enriquecer un trabajo y analizar diferentes puntos de vista.
- ✓ Las herramientas tecnológicas y clásicas son complementarias y permiten un mejor análisis de la información.
- ✓ Resulta primordial tener en cuenta los objetivos para poder seleccionar las fuentes que más convengan para su cumplimiento.

7.- Localizaciones:

Se utilizó una misma locación en la cual se desarrolla toda la historia, ésta es la sala de una casa con un estante de libros y objetos tecnológicos de uso cotidiano.



8.- Plan de trabajo para la escritura del texto audiovisual:



- ✓ Preproducción: 6 horas.
- ✓ Producción: 8 horas.
- ✓ Postproducción: 24 horas.

9.- Recursos Técnicos:

- ✓ Cámara de fotos.
- ✓ Trípode.
- ✓ Segunda cámara para Making off.
- ✓ Libros y objetos tecnológicos como personajes.
- ✓ Hilo transparente y cinta adhesiva para animaciones.



Esc. 1**INT. Día. Sala**

Vemos a un chico que al salir de la sala cierra la puerta fuertemente. El golpe hace que de un estante caiga el libro "SOY PIRATA".

El libro se abre y de él se despliegan dos piratas y comienza una batalla. Al mismo tiempo aparecen unos parlantes que se conectan a un MP3. Entre todos musicalizan el combate.

Animado por la situación aparece un libro con ilustraciones del mar, simultáneamente entra en escena una tablet que recrea a el fondo marítimo y junto al libro decoran la escena.

Al cabo de unos segundos, aparece en la escena un segundo libro: LA SENSACIONAL HISTORIA DEL MUNDO, él también quiere participar contando su historia, por eso, al abrirse recrea el Big Bang. Del estallido aparece un OVNI que, al ver lo que ocurre en la escena, decide abducir a los piratas. La cámara fotográfica, asombrada por todo lo que ocurre, decide registrar ese momento tomándoles una fotografía.

Mientras que los piratas terminan de ser abducidos, nos damos cuenta que la cámara del ordenador ha estado grabando lo sucedido todo este tiempo, aprovechando la situación para subir el video a su cuenta de YouTube.

De repente se escuchan unos pasos, todos los elementos en escena se ponen alerta y deciden volver a su posición inicial.

El chico regresa y se encuentra con el video en YouTube y hace click en "Me Gusta".

11.- Storyline:

1. Un chico sale de la sala y cierra la puerta con fuerza.
2. Con el golpe cae un libro (de piratas) de un estante.
3. En el suelo, el libro se abre y se despliegan dos piratas que empiezan a pelear.
4. Aparecen dos parlantes y un MP3.
5. Inicia fondo musical.
6. Ingresa un segundo libro que despliega sus páginas. Muestra información sobre el mar.
7. Entra una tablet que muestra videos sobre el mar.
8. Se va el último libro y pasa otro (sobre el espacio).
9. Al abrirse este libro aparece un OVNI que se lleva a los piratas.
10. Una cámara fotográfica retrata el momento.
11. La cámara de la laptop graba todo lo sucedido y sube el video a YouTube.
12. Suenan unos pasos.
13. Todos los objetos vuelven a su sitio.
14. El chico vuelve, observa el video colgado en la web e indica que le gusta.

11.- Guión Técnico Parte1.:

Plano	¿Qué se ve?
Plano Medio	Referencia de Laptop. Chico sale. Librero.
Plano Entero	Libro 1 en el piso.
Plano Conjunto	Libro 1. Tablet. Parlantes. MP3.
Plano Entero	Laptop.
Plano General	Libro 1. Piratas. Parlantes. MP3. Tablet. Libro 2. Libro 3. Librero.
Primer Plano	Libro 1.
Plano General	Libro 1. Piratas. Parlantes. MP3. Tablet. Libro 2. Libro 3. Librero.
Primer Plano	Página “Big Bang” - Libro 3. OVNI.
Plano General	Libro 1. Piratas. Parlantes. MP3. Tablet. Libro 3. OVNI. Librero. Cámara fotográfica.

11.- Guión Técnico Parte2.:

Plano	¿Qué se ve?
Primer Plano	Cámara fotográfica.
Plano General	Piso. Libro 1. Libro 3. Parlantes. MP3. Tablet. Referencia Laptop.
Primer Plano	Pantalla de Laptop.
Plano General	Libro 1. Parlantes. MP3. Tablet. Libro 3. Librero. Cámara fotográfica.
Primer Plano	Libro 1 en el piso.
Plano Entero	Librero. Referencia de Laptop.
Plano Medio	Piernas chico. Librero.
Plano Detalle	Mano tecleando.
Primer Plano	Pantalla de Laptop.