

Incidencia de la orientación en el desarrollo y producción de material audiovisual como estrategia para fortalecer competencias tecnológicas y comunicativas en un club estudiantil de la IE Luis Carlos Galán Sarmiento del corregimiento la Chaparrera del municipio de Yopal Casanare

Proyecto Aplicado

Elaborado por:

Rafael Ricardo Roa Castro

Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo

Asesor:

Álvaro Jesús Belalcazar Belalcazar

Magister

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN – ECEDU

ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE

AUTÓNOMO

Yopal, Agosto de 2020

Índice general

Índice de tablas y figuras.....	6
RAE	8
Introducción.....	21
3. Justificación	24
4. Definición del problema	27
5. Objetivos	31
5.1 objetivo general	31
5.2 objetivos específicos	31
6. Marco teórico.....	32
6.1. Marco contextual	32
6.1.1. Corregimiento la Chaparrera, Yopal, Casanare	32
6.1.2. Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento	34
6.1.3. Club Audiovisual Galanista.....	35
6.2. Marco de referencia	36
6.2.1. Material audiovisual.....	36
6.2.1.1. Historia	37
6.2.1.2. Producción de material audiovisual.	38
6.2.1.3. Desarrollo de material audiovisual.	40
6.2.2. Club estudiantil como estrategia	41

6.2.2.1. Club estudiantil.....	43
6.2.2.2. Club como estrategia pedagógica o didáctica.....	44
6.2.3. Competencias.....	45
6.2.3.1. Competencia lingüística.....	47
6.2.3.2. Competencias comunicativas.....	48
6.2.3.3. Competencias tecnológicas.....	50
6.2.3.4. Tics en educación.....	52
6.2.3.5. Recursos tecnológicos y los medios audiovisuales como herramientas para el aprendizaje significativo.....	53
6.3. Marco legal.....	54
6.4. Marco Conceptual.....	55
6.4.1. Material audiovisual.....	55
6.4.2. Club estudiantil.....	56
6.4.3. Tic.....	56
6.4.4. Competencias.....	57
7. Aspectos metodológicos.....	58
7.1 Enfoque de Investigación.....	58
7.2 Tipo de Investigación.....	58
7.3 Fases en el proceso de investigación.....	59
7.4 Población.....	60
7.4 Variables e instrumentos de medida pertinentes.....	61

Competencias comunicativas	62
7.5 Procedimiento de aplicación de los instrumentos	62
8. Resultados	63
8.1 Identificación a través de una encuesta los saberes en producción de material audiovisual y recursos tecnológicos con los que cuentan los integrantes del club audiovisual	63
Resultados de encuesta a estudiantes	63
8.2 Diseño de estrategias, saberes y actividades para la orientación, producción y aplicación de material audiovisual en pro del desarrollo de competencias tecnológicas y comunicativas.....	68
8.3 Aplicación de las diferentes estrategias, saberes y actividades para la orientación, producción y aplicación de material audiovisual en pro del desarrollo de competencias tecnológicas y comunicativas	99
8.3.1 Etapa de Pre-Producción	99
8.3.2 Etapa de Producción.....	103
8.3.3 Etapa de Post-Producción.....	107
8.4 Evaluación de la incidencia en el aprendizaje o fortalecimiento de las competencias tecnológicas y comunicativas en el club audiovisual estudiantil.	113
9. Discusión	115
10. Conclusiones y recomendaciones	121
10.1 Conclusiones.....	121
10.2 Recomendaciones	124
11. Referencias.....	125

Anexos	133
Anexo 1	133
Encuesta sobre los saberes en producción de material audiovisual y recursos tecnológicos con los que cuentan los integrantes del club audiovisual	133
Anexo 2.....	135
Cuestionario aplicado al final del proyecto, para conocer la incidencia y saberes teóricos obtenidos por los integrantes del Club Audiovisual.....	135
Anexo 3.....	139
Planillas de asistencias de estudiantes a clases del club audiovisual.	139
Anexo 4.....	149
Permiso tratamiento de datos.	149

Índice de tablas y figuras

Ilustración 1. Fuente: Propia	59
Ilustración 2. Clase introducción y exposición objetivos y metas del proyecto "Club Audiovisual Galanista"	100
Ilustración 3. Exposición y teoría de la fotografía	100
Ilustración 4. Exposición y teoría de la producción de video	100
Ilustración 5. Parte 1 - Guión 1	101
Ilustración 6. Parte 2 - Guión 1	101
Ilustración 7. Parte 3 - Guión 1	101
Ilustración 8. Parte 1 - Guión 2	102
Ilustración 9. Parte 2 - Guión 2	102
Ilustración 10. Parte 3 - Guión 2	102
Ilustración 11. Práctica utilización cámara fotográfica de Smartphone, foto retrato	104
Ilustración 12. Práctica utilización cámara fotográfica de Smartphone, foto retrato	104
Ilustración 13. Práctica utilización cámara fotográfica semiprofesional, foto paisajismo	104
Ilustración 14. Práctica utilización cámara fotográfica de Smartphone, macro foto	105
Ilustración 15. Práctica utilización cámara fotográfica de Smartphone, macro foto	105
Ilustración 16. Práctica grabación de video e interpretación de guiones/libretos	105
Ilustración 17. Apoyo semana cultural, grabación de eventos	106
Ilustración 18. Apoyo semana cultural, grabación de eventos	106
Ilustración 19. Apoyo semana cultural, grabación de eventos	106
Ilustración 20. Práctica grabación de video e interpretación de guiones/libretos	107
Ilustración 21. Práctica grabación de video e interpretación de guiones/libretos	107
Ilustración 22. Utilización de software Photoshot para editar fotografías capturadas	108

Ilustración 23. Utilización de software Audacity para editar audios presentes en los videos grabados.....	109
Ilustración 24. Utilización de software Photoshot para editar fotografías capturadas	109
Ilustración 25. Utilización de software Premiere para editar los videos grabados	109
Ilustración 26. Captura de pantalla, Canal de YouTube 1	110
Ilustración 27. Captura de pantalla, Canal de YouTube 2.....	111
Ilustración 28. Captura de pantalla, Canal de YouTube 3.....	111
Ilustración 29. Captura de pantalla, Canal de YouTube 4.....	112
Ilustración 30. Captura de pantalla, cuestionario aplicado.....	113

RAE

Línea de investigación: Educación y desarrollo humano

Opción de grado: Proyecto Aplicado

1. Título	Incidencia de la orientación en el desarrollo y producción de material audiovisual como estrategia para fortalecer competencias tecnológicas y comunicativas en un club estudiantil de la IE Luis Carlos Galán Sarmiento del corregimiento la Chaparrera del municipio de Yopal Casanare
2. Autor	Rafael Ricardo Roa Castro
3. Fecha	Julio de 2020
4. Palabras clave	TIC, Competencias tecnológicas, competencias comunicativas, Club estudiantil, Material audiovisual
5. Descripción	Proyecto enfocado a la creación de un club estudiantil en donde se orientó a sus miembros respecto de la producción y desarrollo de material audiovisual (videos, audios, imágenes, fotografía.), con el fin de fortalecer sus competencias tecnológicas y comunicativas que ayuden en el crecimiento personal de cada joven perteneciente al club. Donde lo que se espera principalmente es la utilización de estos medios audiovisuales como método para fortalecer el uso adecuado de las herramientas TIC en su desarrollo estudiantil y que en un futuro puedan tratarse de habilidades extra que aporten en su desempeño laboral. El club audiovisual es también una estrategia de fomentar el desarrollo y avance en la cultura y alfabetización digital que rodea a la comunidad de la Chaparrera, Yopal - Casanare.

6. Fuentes

- Ander-Egg, E. (2003). *Repensando la Investigación-Acción Participativa*. Grupo editorial Lumen Hvmanitas.
- Arce Narváez, G. (s.f.). *Las competencias comunicativas en el contexto pedagógico*. Universidad Libre. Recuperado de <http://www.unilibre.edu.co/revistaingeniolibre/revista4/articulos/Las-competencias-comunicativas-en-el-contexto-pedagogico.pdf>
- Angulo Rueda, J. (2017). *Club del aprendizaje: espacio para mejorar el rendimiento académico de estudiantes en riesgo de deserción*. Congresos CLABES. Recuperado a partir de <https://revistas.utp.ac.pa/index.php/clabes/article/view/1636>
- Barros Bastida, C., Barros Morales, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3), 26-31. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000300005&lng=es&tlng=es
- Bermúdez Morris, R. (2001). Aprendizaje formativo: una opción para el crecimiento personal. *Revista Cubana de Psicología*, 18(3), 210-7. Recuperado de <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rcp/v18n3/03.pdf>
- Birchenall, L., Müller, O. (2014). *La Teoría Lingüística de Noam Chomsky: del Inicio a la Actualidad*. *Lenguaje*, 42(2), 417-442.

Recuperado de

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-34792014000200008&lng=en&tlng=es

Bogoya, D. (2000). *Una prueba de evaluación de competencias académicas como proyecto*. Santafé de Bogotá, D.C.: Unibiblos.

Cabero, J. (2007). *El vídeo en la enseñanza y formación*. España: Mc Graw Hill.

Cabrera Berrezueta, B. (2016). La estrategia pedagógica como herramienta para el mejoramiento del desempeño profesional de los docentes en la Universidad Católica de Cuenca. *Revista Cubana de Educación Superior*, 35(2), 72-82. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142016000200006&lng=es&tlng=es

Cadavieco, J., Sevillano, M. A., Sevillano, M. L. (2020). *Construcción del conocimiento en los niños basado en dispositivos móviles y estrategias audiovisuales*. Recuperado de <https://dx.doi.org/10.1590/es.216616>

Castellanos Domínguez, O., Jiménez Hernández, C., Domínguez Martínez, K. (2009). *Competencias tecnológicas: bases conceptuales para el desarrollo tecnológico en Colombia*. *Ingeniería e Investigación*,

29 (1), 133-139. Recuperado de

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-56092009000100017&lng=en&tlng=es.

Coll, C., Bustos, A., Engel, A. (2008). *Las comunidades virtuales de aprendizaje*. Madrid: Morata.

Cruz, E., (2005). *Los medios audiovisuales como herramienta didáctica en la educación preescolar* (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. Ecatepec, México.

Cruz Rodríguez, E. (2019). “*Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES)*”. Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/440/44057415013/html/index.html>

Daza, J., Villamil, S. (2016). *Módulo Contenidos Audiovisuales Imágenes de Paz*. Recuperado de <https://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/fortalecimientodelaradiocomunitariaypublica/diplomadose%20alesdepaz/Documents/M%20DULO%20CONTENIDOS%20AUDIOVISUALES%20.pdf>

Espinoza, J. (2011). Un material audiovisual didáctico para la enseñanza

	<p>de la estadística. <i>Revista de Medios y Educación</i>. Recuperado de https://core.ac.uk/download/pdf/51388303.pdf</p>
7. Contenidos	<p>Índice de tablas y figuras</p> <p>RAE</p> <p>Introducción</p> <p>3. Justificación</p> <p>4. Definición del problema</p> <p>5. Objetivos</p> <p>5.1 objetivo general</p> <p>5.2 objetivos específicos</p> <p>6. Marco teórico</p> <p>6.1. Marco contextual</p> <p>6.1.1. Corregimiento la Chaparrera, Yopal, Casanare</p> <p>6.1.2. Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento</p> <p>6.1.3. Club Audiovisual Galanista</p> <p>6.2. Marco de referencia</p> <p>6.2.1. Material audiovisual</p> <p>6.2.1.1. Historia.</p> <p>6.2.1.2. Producción de material audiovisual.</p> <p>6.2.1.3. Desarrollo de material audiovisual.</p> <p>6.2.2. Club estudiantil como estrategia</p> <p>6.2.2.1. Club estudiantil.</p> <p>6.2.2.2. Club como estrategia pedagógica o didáctica.</p> <p>6.2.3. Competencias</p>

	<p>6.2.3.1. Competencia lingüística.</p> <p>6.2.3.2. Competencias comunicativas.</p> <p>6.2.3.3. Competencias tecnológicas.</p> <p>6.2.3.4. Tics en educación.</p> <p>6.2.3.5. Recursos tecnológicos y los medios audiovisuales como herramientas para el aprendizaje significativo.</p> <p>6.3. Marco legal</p> <p>6.4. Marco Conceptual</p> <p>6.4.1. Material audiovisual</p> <p>6.4.2. Club estudiantil.</p> <p>6.4.3. Tic.</p> <p>6.4.4. Competencias</p> <p>7. Aspectos metodológicos</p> <p>7.1 Enfoque de Investigación</p> <p>7.2 Tipo de Investigación</p> <p>7.3 Fases en el proceso de investigación</p> <p>7.4 Población</p> <p>7.4 Variables e instrumentos de medida pertinentes.</p> <p>Competencias comunicativas</p> <p>7.5 Procedimiento de aplicación de los instrumentos</p> <p>8. Resultados</p> <p>8.1 Identificación a través de una encuesta los saberes en producción de material audiovisual y recursos tecnológicos con los que cuentan los integrantes del club audiovisual</p> <p>Resultados de encuesta a estudiantes</p>
--	--

	<p>8.2 Diseño de estrategias, saberes y actividades para la orientación, producción y aplicación de material audiovisual en pro del desarrollo de competencias tecnológicas y comunicativas</p> <p>8.3 Aplicación de las diferentes estrategias, saberes y actividades para la orientación, producción y aplicación de material audiovisual en pro del desarrollo de competencias tecnológicas y comunicativas</p> <p>8.3.1 Etapa de Pre-Producción</p> <p>8.3.2 Etapa de Producción</p> <p>8.3.3 Etapa de Post-Producción</p> <p>8.4 Evaluación de la incidencia en el aprendizaje o fortalecimiento de las competencias tecnológicas y comunicativas en el club audiovisual estudiantil.</p> <p>9. Discusión</p> <p>10. Conclusiones y recomendaciones</p> <p>10.1 Conclusiones</p> <p>10.2 Recomendaciones</p> <p>11. Referencias</p> <p>Anexos</p> <p>Anexo 1</p> <p>Encuesta sobre los saberes en producción de material audiovisual y recursos tecnológicos con los que cuentan los integrantes del club audiovisual</p> <p>Anexo 2</p> <p>Cuestionario aplicado al final del proyecto, para conocer la</p>
--	---

	<p>incidencia y saberes teóricos obtenidos por los integrantes del Club Audiovisual.</p> <p>Anexo 3</p> <p>Planillas de asistencias de estudiantes a clases del club audiovisual.</p> <p>Anexo 4</p> <p>Permiso tratamiento de datos.</p>
<p>8. Metodología</p>	<p>8.1 Enfoque de Investigación</p> <p>Este proyecto aplicado fue desarrollado bajo la línea de investigación “Educación y desarrollo humano”; con un enfoque cualitativo donde su implementación fue dirigida al aporte y desarrollo de competencias tecnológicas y comunicativas apoyado en las nuevas tecnologías de la comunicación aplicadas a la educación y educación superior</p> <p>8.2 Tipo de Investigación</p> <p>El tipo de investigación es descriptivo, donde lo que se deseaba observar y desarrollar estaba direccionado al fortalecimiento de las habilidades comunicativas y tecnológicas de los estudiantes que buscaban fortalecer a través de la producción de material audiovisual.</p> <p>Se caracterizó los saberes previos de los 12 estudiantes pertenecientes al club audiovisual a partir de una encuesta que conto con 15 preguntas cerradas y de opción múltiple, donde se pudo reconocer qué es lo que tienen claro y desconocen en cuanto a los medios audiovisuales, su producción y desarrollo. A partir de la información recolectada se pudo adelantar esta propuesta de proyecto de grado.</p>

	<p>La siguiente metodología fue la que se llevó a cabo para el adecuado desarrollo de la propuesta:</p> <p>Se implementó la encuesta a los 12 estudiantes que representan el 100% de los estudiantes pertenecientes al club audiovisual de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento; se realizó el adecuado análisis de la información obtenida que a partir de ello se identificaron los conocimientos e intereses que se debían tener en cuenta a la hora de diseñar y planear de manera precisa las clases en los tres medios audiovisuales (fotografía, video y audio) que se deseaban fortalecer en los estudiantes, y que a partir de la guía y acompañamiento desde la asignatura de tecnología e informática se aplicarían dichos planes.</p> <p>Al final se revisó el material desarrollado por los integrantes del club y se hizo una retroalimentación con todo el grupo, focalizando las fortalezas y debilidades que se encuentran en el material entregado por los estudiantes; como punto de partida para seguir trabajando y fortaleciendo el proyecto del club audiovisual dentro de la Institución Educativa.</p>
<p>9. Conclusiones</p>	<p>En la actualidad el mundo digital ha crecido a pasos agigantados, e incluso el gobierno nacional en los últimos años ha fortalecido enormemente el campo de las TIC, de las cuales uno de sus campos de desarrollo son los medios audiovisuales; y en ocasiones el contexto en que se encuentra un individuo y la dificultad de acceder a instrumentos tecnológicos, puede afectar de gran manera la adquisición y transmisión de conocimientos o</p>

manejo adecuado de las herramientas TIC.

Considerando que el proyecto desarrollado con los estudiantes incidió en la transformación de su contexto social, abordando temáticas que afectaron positivamente su entorno dentro de la institución; y que desde el club se logró la vinculación de la comunidad educativa en general, a través del material audiovisual producido por los integrantes, se puede afirmar que más que un grupo de estudiantes, se puede llamar una Comunidad de Aprendizaje.

Al visualizar las falencias encontradas en la IE Luis Carlos Galán Sarmiento, se llegó a la conclusión que el desarrollo de una planeación o diseño de un currículo por competencias, era la mejor forma de incidir en el fortalecimiento de las competencias tecnológicas y comunicativas que mostraban una carencia en el proceso en el cual se deseaba impactar; un diseño desarrollado a partir de actividades que buscaban incidir directamente en las competencias mencionadas y fortalecer sus habilidades técnicas y aporte de conocimientos nuevos e innovadores.

El proceso de acción y desarrollo del diseño curricular por competencias y la realización de los procesos para producir material

audiovisual por los estudiantes sirvió como la manera idónea de transmisión de ideas individuales, originales y el fortalecimiento de la creatividad de los estudiantes, aportándoles más allá de conocimientos prácticos la confianza en sus procesos de exposición oral y gestual, creyendo y encontrando en ellos mismos más capacidades autónomas para su desarrollo personal; demostrando la adquisición y fortalecimiento de las competencias de estudio.

Al finalizar la aplicación efectivamente del currículo diseñado, se observó en los integrantes del club, como sus habilidades en competencias tecnológicas se vieron impactadas de manera positiva, al poder reconocer en ellos el manejo adecuado de las diferentes herramientas encontradas en los software utilizados para la modificación y edición del material obtenido; además del evidenciar la manipulación correcta de los artefactos tecnológicos utilizados (cámaras y grabadoras de audio de Smartphone, micrófonos y cámara fotográfica semiprofesional) y necesarios para el adecuado desarrollo de las clases y del proyecto.

Al observar los guiones/libretos construidos por los estudiantes, se pudo evidenciar como las competencias gramatical y semántica impactaron de manera efectiva en la redacción de estos; demostrando en los textos desarrollados la estructura y normatividad

gramatical adecuada y que pueden afectar tanto de manera positiva como negativa el acto de comunicación del ser humano; igualmente los videos producidos se caracterizaron por evidenciar la competencia pragmática reforzada desde la elocuencia, el discurso y la utilización de un vocabulario más rico por los educandos a la hora de expresarse ante las cámaras para transmitir y comunicar los libretos desarrollados.

La producción de material audiovisual dentro del club incidió directamente en el fortalecimiento de las competencias tecnológicas y comunicativas, además de orientar en la producción audiovisual a los integrantes y desarrollar material de calidad. también se buscó un enfoque de aprendizaje autónomo en los estudiantes, que a partir de la búsqueda de información individualizada fomentar el trabajo colaborativo para que además de las competencias cubiertas en el proyecto, dicho trabajo individual también aportara en sus habilidades interpersonales.

Desde el consejo académico, la Institución Educativa reconoció el trabajo del club audiovisual por el aporte al área audiovisual que era inexistente y que generó a partir de los videos producidos por los estudiantes integrantes un acto innovador dentro de la institución; dando una perspectiva clara de lo que fue la

	<p>aplicación del proyecto dentro de la institución y que es una sensación de éxito en la obtención y culminación de cada uno de los objetivos propuestos y que conseguir la aplicación oportuna del plan curricular por competencias para las clases extracurriculares del club muestra un futuro prometedor en el fortalecimiento y crecimiento del Club Audiovisual Galanista.</p>
10. Autor RAE	Rafael Ricardo Roa Castro

Introducción

Los estudiantes del mundo actual más que conocimientos en las ciencias básicas, se han visto necesitados en adquirir habilidades en diferentes áreas, sobre todo aquellas que rodean las herramientas digitales y TICs, pues el crecimiento y globalización de los canales de comunicación son tema del día a día; por ende, el presente proyecto aplicado está dirigido hacia la planeación y desarrollo de actividades pedagógicas aplicadas bajo los lineamientos de investigación aportados por la UNAD desde la especialización para el desarrollo del aprendizaje autónomo; donde fue enfocado en la conformación de un club estudiantil que busca orientar a los educandos en el desarrollo y uso de los medios audiovisuales para profundizar e impactar en su manejo de herramientas TIC y así fortalecer sus competencias comunicativas y tecnológicas.

El documento presentado tiene un orden específico que busca exponer de manera eficaz lo que fue la aplicación del proyecto con el club estudiantil de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, entregando al lector diferentes secciones necesarias para la clarificación y entendimiento de lo que fue el proceso de investigación aplicada.

La primera parte del documento expone el problema que se desea abordar y por ende dar solución; explicando cómo y por qué afecta a la población seleccionada en el proyecto, la falta de competencias y habilidades que se buscan desarrollar o fortalecer mediante la producción de material audiovisual. Además de la justificación de dicha investigación, se demuestra el por qué es tan necesario el hecho de abordar los temas y el beneficio de fortalecer las competencias expuestas en el desarrollo del proyecto, clarificando las causas, consecuencias y futuros escenarios en los que impactaría la adecuada aplicación de las actividades pedagógicas a desarrollar.

Como segundo elemento se indica el objetivo general y los específicos, que surgen a partir del análisis del problema y la observación de las necesidades o falencias que se desean solventar. El principal objetivo busca una valoración de como la orientación en el desarrollo y producción de material audiovisual incide en el fortalecimiento de las competencias comunicativas y tecnológicas de los educandos. A partir de este objetivo surgen los específicos que consisten en: identificar saberes previos y recursos tecnológicos, y que al hacer esta identificación determinar las temáticas apropiadas a emplear para hacer un diseño de estrategias pedagógicas que abarquen las competencias mencionadas que se desean transmitir y consolidar, donde al tener una planeación definida y detallada se aplicaron las diferentes estrategias de enseñanza para la orientación adecuada en la producción de material audiovisual de calidad y que al haber desarrollado las clases de manera satisfactoria se pueda evaluar la incidencia que tuvieron las estrategias sobre el desarrollo académico y personal de los integrantes del club.

Como siguiente elemento del trabajo encontramos el marco teórico el cual se encarga de enmarcar diferentes aspectos conceptuales de la investigación; la primera parte está dirigida a contextualizar sobre la región, población e institución a intervenir, que en este caso es la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento del corregimiento la Chaparrera, del municipio de Yopal, Casanare. A continuación de dicha contextualización se encuentran todas las teorías, citas y referencias obtenidas a partir del estudio de diferentes autores que sustentan cada uno de los conceptos y apartados a explorar y trabajar dentro del proyecto; teniendo cuenta las normas, leyes o diferentes decretos que interfirieron en la adecuada aplicación de este proyecto, siendo enunciadas y expuestas dentro del apartado de marco legal; para finalizar se expone una conceptualización clara y amplia de los términos más relevantes para el proyecto.

A partir de lo expuesto anteriormente, se le entrega al lector un apartado donde se presenta la metodología que fue desarrollada y que está dentro de la línea de investigación “Educación y desarrollo humano” de la UNAD; la investigación fue de corte cualitativo y se hizo a nivel descriptivo, siendo lo que se deseaba observar y desarrollar estaba direccionado al fortalecimiento de las habilidades comunicativas y tecnológicas.

Igualmente se expone de manera organizada la propuesta de intervención pedagógica en la que se indica la planeación de las actividades pedagógicas que se desarrollaron con los educandos pertenecientes al club; por ende, presentar explícitamente las competencias, evidencias, temas y actividades desde un enfoque formativo para una adecuada orientación de estos temas y en busca de que cada estudiante adquiriera competencias y habilidades comunicativas y tecnológicas mediante la implementación y uso de medios audiovisuales.

Al haber hecho la investigación, diseñado y aplicado diferentes estrategias y actividades pedagógicas desde el desarrollo de competencias en los educandos pertenecientes al club, el documento expone el apartado dedicado para mostrar una discusión de los resultados obtenidos a partir del desarrollo del proyecto y que hace una entrega al lector de los detalles obtenidos y alcanzados desde el efectivo desarrollo de las estrategias pedagógicas seleccionadas para abordar las competencias a fortalecer, luego se entregan las conclusiones y las recomendaciones que deja la exitosa ejecución del proyecto con el club audiovisual estudiantil para entender más desde el punto de vista de quien aplicó dicho proyecto cómo incidió en la I.E. Luis Carlos Galán Sarmiento.

3. Justificación

En la sociedad actual la producción y desarrollo de material audiovisual se considera como parte esencial del manejo, uso adecuado y eficiente de las TIC (Tecnologías de Información y la Comunicación) en cualquier entorno en el que se puede desarrollar una persona (laboral, educativo, personal, etc.) y en cualquier área de desempeño de todo individuo, por tal razón se considera de gran importancia el crear estrategias de fortalecimiento de las competencias tecnológicas en los jóvenes estudiantes y de las comunidades que se ven aislados del contacto tecnológico y los avances en los canales de comunicación por estar ubicados en zonas rurales donde a sus pobladores se les dificulta de sobremanera su adecuado manejo por tener poco acceso a orientaciones y conectividad; y que dicho desarrollo de orientaciones de manera efectiva estarían apuntando directamente a uno de los pilares del ministerio de las TIC, que es la alfabetización digital en todo el territorio nacional.

El proyecto fue direccionado hacia el aporte de conocimientos y habilidades a los integrantes del club en el manejo de herramientas tecnológicas de gran importancia en el proceso de formación de los mismos, con el fin primordial de una alfabetización digital como alternativa para trazar metas personales y profesionales dentro de sus proyectos de vida, y que los desafíos que encuentren sean de menor dificultad, sorteándolos con dichas competencias adquiridas para hacerle frente al campo digital que evoluciona permanentemente; donde los estudiantes se vuelvan actores principales de las TIC en su población y que a partir de ello la producción del material audiovisual desarrollado desde el club sea de gran incidencia no solo para los integrantes sino para el proceso de comunicación asertiva dentro de la comunidad educativa de la institución.

Perteneciendo la institución educativa Luis Carlos Galán Sarmiento a un sector rural, los avances de estrategias digitales como ejes en los proyectos pedagógicos son difíciles de alcanzar por el aislamiento y falta de instrumentos o planes del índole tecnológico. Por ello se consideró que el plasmar una estrategia de desarrollo de material audiovisual a través de unas orientaciones planeadas en la producción de estos era una forma de apoyar y renovar los canales de comunicación existentes; se evidenció que el desarrollo de dicho plan repercutió de gran manera como un proceso innovador dentro de la comunidad educativa donde uno de los pilares que más sufrió cambios y mejoras fue la creatividad que es esencial en el mundo competitivo actual; demostrando que el fortalecer las competencias comunicativas desde las TIC aportó experiencias significativas a sus miembros para que desde ellos se trasmitan en un futuro nuevos aprendizajes a sus compañeros; haciendo que no solo los estudiantes si no la comunidad del corregimiento la chaparrera se vea involucrada poco a poco en este proceso, desde la producción de un canal de información y comunicación más claro entre los miembros de la comunidad educativa.

Con la aplicación y finalización del proyecto de manera exitosa, se pudo observar el potencial del grupo audiovisual y de ahí mismo prever los diferentes aspectos en los que las competencias comunicativas fortalecidas en sus integrantes desde las TIC podían apoyar diferentes procesos dentro de la institución. Uno de los provechos que se obtuvo al momento de la culminación del proyecto fue el desarrollo de material audiovisual informativo que desde el mismo instante hizo soporte a la comunicación asertiva entre los diferentes segmentos de la comunidad educativa; también se busca que en un futuro sea un grupo de estudiantes direccionado al apoyo pedagógico y tecnológico de los procesos de aprendizaje desarrollados por los docentes en sus aulas y actividades extracurriculares; además de apoyar y cubrir todos los

eventos organizados por la institución y que se deseen presentar o transmitir a la población general de la región.

Para el desarrollo de este proyecto dentro de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento se utilizó una estrategia didáctica basada en pedagogía por proyectos que se enfocó en la planeación de actividades que permitieron desarrollar y potenciar las competencias comunicativas de los estudiantes integrantes del club audiovisual haciendo un aporte directo al uso adecuado de herramientas TIC. Que a través del desarrollo de dicha planeación de manera efectiva se logró hacer entrega a la institución de material audiovisual en videos educativos sobre el uso de las redes sociales y apoyando la parte informativa del área de inclusión educativa; prácticamente colaborando con el área de información general y preventiva en los riesgos de las redes sociales, además que con el diseño curricular propuesto en el proyecto se buscó que en un futuro sea utilizado dentro del aula de tecnología e informática y que incidirá en el diseño del plan de área para fortalecer y apoyar el desarrollo de las TIC dentro de la Institución.

4. Definición del problema

Las competencias en TIC actualmente son consideradas a nivel mundial como indispensables y necesarias a tener en cuenta en la planeación y desarrollo de los sistemas y currículos escolares considerando que abarcan un campo bastante extenso de las herramientas tecnológicas que utilizamos constantemente, tal como lo mencionan Cadavieco, Sevillano y Sevillano (2020): “Aunque su origen y naturaleza es comunicacional, no sólo permiten la interacción entre personas, sino que posibilitan gestionar datos, hacer transacciones económicas, controlar variables fisiológicas, capturar imágenes, etcétera”(p.2). Demostrando que la necesidad de desarrollar dichas habilidades en TIC es imperativa para los educandos del presente con visión a un futuro soportado en la tecnología digital.

Además de reconocer la importancia de las TIC como competencia relevante en el proceso de aprendizaje de los estudiantes se debe considerar los cambios en las maneras de aprender en los mismos respecto a los recursos tecnológicos que evolucionan permanentemente y que son sustentados por varios estudios, así como explican y hacen énfasis Redecker y Punie (2009) “los jóvenes que crecieron en un contexto de medios digitales tienen estilos de aprendizaje muy diferentes con respecto a las maneras de aprender de las generaciones anteriores. Denominando esta generación: los nativos digitales: originarios de la era digital” (p.14). Y aunque se puede pensar que, por tener habilidades avanzadas en el manejo de las nuevas tecnologías, también se pueden identificar grandes falencias en el uso y manejo adecuado de las mismas, situación que se puede reconocer como problema en el proceso de enseñanza.

A partir de considerar las TIC como herramientas esenciales en el proceso de formación de los estudiantes y teniendo en cuenta las maneras actuales en la adquisición de aprendizajes por la nueva generación, se acude a la búsqueda de una alfabetización digital a partir del

desarrollo audiovisual como pilar y que aprovechen los canales de comunicación y transmisión de información de una manera más efectiva y con mayor cobertura, donde la participación activa de toda la comunidad en la que se quiere impactar sea el enfoque del trabajo a realizar y es así como Martínez (2003) lo sostiene “La integración de los elementos que fortalecen una cultura audiovisual en las instituciones es de vital importancia, pues la integración de tales recursos se brinda mediante actividades reflexionadas que posibilitarán el consenso” (p.19). Dando por hecho que el material audiovisual es trascendental para una mejora en la trasmisión de información a partir del desarrollo de ideas generales dentro de una comunidad.

El Ministerio de las TIC (MINTIC) en su reto de alfabetización digital y apoyado desde el gobierno nacional de Colombia, se encuentra en un constante desarrollo y evolución de estrategias que buscan el acercamiento a todas las áreas del territorio nacional; con un fin propio de formar a la mayoría de su población en el uso y manejo de las herramientas TIC como pilar esencial en la educación de los últimos tiempos; y buscando el acercamiento de su ciudadanos a la era digital que revoluciona la cotidianidad de la sociedad constantemente, como está expuesto en el PLAN TIC 2018 -2022 “El futuro digital es de todos” reforzado por sus cuatro enfoques principales: Entorno TIC para el Desarrollo Digital, Inclusión Social Digital, Transformación Digital Sectorial y Territorial, Ciudadanos y Hogares Empoderados del Entorno Digital. Dicho direccionamiento del MINTIC demuestra el esmero del gobierno por involucrar a su población en el manejo y uso adecuado de herramientas digitales reconociendo las falencias que se presentan en todo el territorio nacional por la falta de acercamiento y orientación de estas a sus ciudadanos.

La Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, está ubicada en el corregimiento La Chaparrera, del municipio de Yopal en el departamento de Casanare, en su condición de ser

una institución educativa oficial de zona rural se enfrenta permanentemente a una desactualización y falta de orientación oportuna en el uso de herramientas TIC dentro del desarrollo educativo de los estudiantes.

Presentándose en los estudiantes una falencia enorme de competencias tecnológicas que se evidencia en su actuar académico y personal, por la falta de recursos en TIC o en muchos casos el estado precario de los mismos, además de la ausencia de una orientación acertada en el uso de estas herramientas; igualmente se observa que en varias situaciones dentro de las aulas de clase la desmotivación de los estudiantes frente al aprendizaje es un factor presente por el diseño de prácticas y didácticas tradicionales de los docentes y que perjudican en el avance de los educandos de acuerdo a la evolución constante de la era digital, y asimismo se visualiza que la creatividad y desarrollo social enfocado en las competencias comunicativas de cada uno, se ven afectadas por los ambientes familiares de analfabetismo y poca formación académica que dificultan el apoyo en sus procesos académico y desenvolvimiento personal e interpersonal.

Previendo que dichas situaciones pueden en un futuro desencadenar en individuos con falencias en las competencias tecnológicas y comunicativas, con capacidades casi nulas en el enfrentamiento a la era y modernización digital presente dentro de todos los ámbitos de la sociedad y que el aprendizaje adquirido sin explorar y expandir el uso de las TIC como herramientas esenciales en su cotidianidad no tendrá mayor relevancia o significancia en el desarrollo académico y personal de los educandos; para ello se busca enfrentar dichas situaciones con la conformación de un club audiovisual que está direccionado en el fortalecimiento de las competencias tecnológicas y comunicativas a través de una estrategia de pedagogía por proyectos en el enfoque de aprender haciendo para un eficaz desenvolvimiento en el desarrollo de material audiovisual con el fin de impactar de manera transformadora dentro del desarrollo de

su vida dentro y fuera de la institución educativa.

Por ende, la pregunta problema de este proyecto se planteó así:

¿Cuál es la Incidencia de la orientación en el desarrollo y producción de material audiovisual como estrategia para fortalecer competencias tecnológicas y comunicativas en un club estudiantil de la IE Luis Carlos Galán Sarmiento del corregimiento la Chaparrera del municipio de Yopal Casanare?

5. Objetivos

5.1 objetivo general

Valorar la Incidencia de la orientación en el desarrollo y producción de material audiovisual como estrategia para fortalecer competencias tecnológicas y comunicativas en un club estudiantil de la IE Luis Carlos Galán Sarmiento del corregimiento la Chaparrera del municipio de Yopal Casanare

5.2 objetivos específicos

- Identificar a través de una encuesta los saberes en producción de material audiovisual y recursos tecnológicos con los que cuentan los integrantes del club audiovisual
- Diseñar estrategias, saberes y actividades para la orientación, producción y aplicación de material audiovisual en pro del desarrollo de competencias tecnológicas y comunicativas
- Aplicar las diferentes estrategias, saberes y actividades para la orientación, producción y aplicación de material audiovisual en pro del desarrollo de competencias tecnológicas y comunicativas
- Valorar la incidencia en el aprendizaje o fortalecimiento de las competencias tecnológicas y comunicativas en el club audiovisual estudiantil.

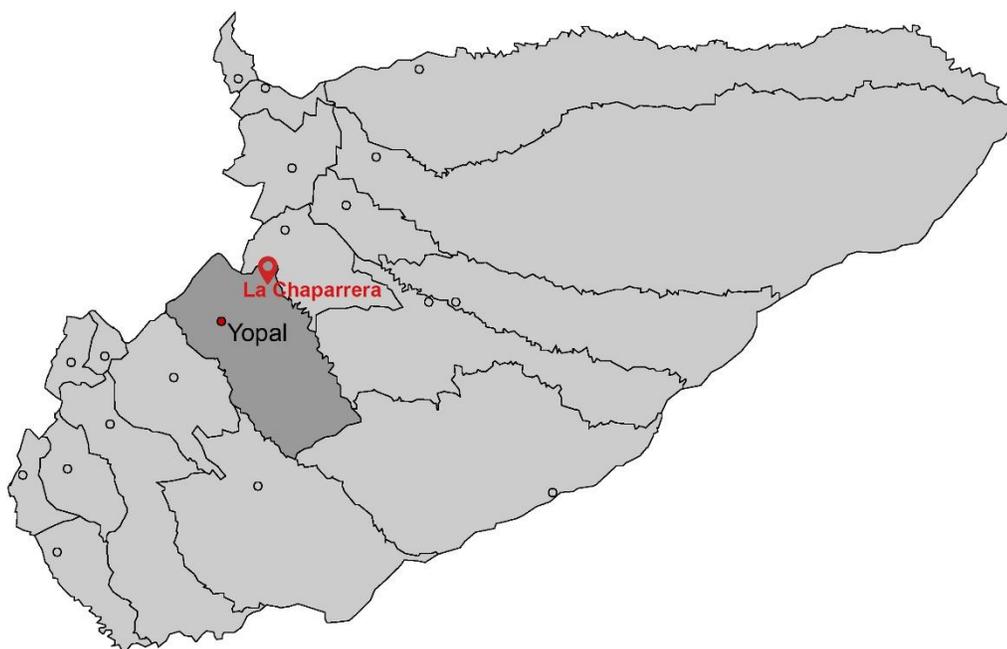
6. Marco teórico

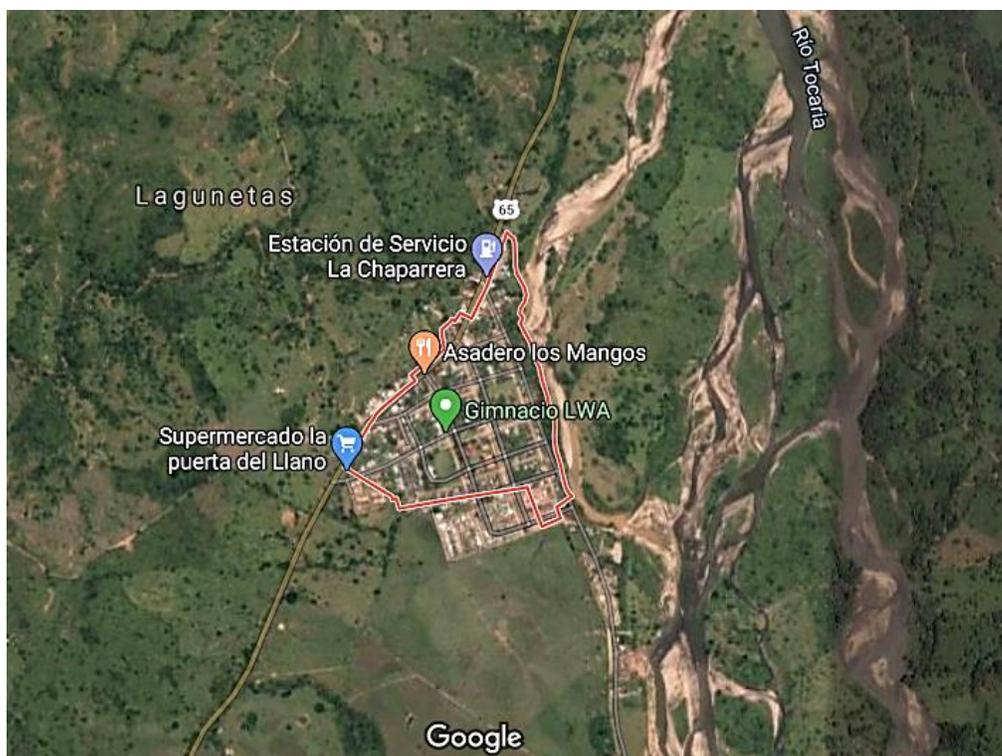
6.1. Marco contextual

6.1.1. Corregimiento la Chaparrera, Yopal, Casanare

La Chaparrera es un poblado ubicado en el departamento de Casanare, constituyendo un corregimiento en la jurisdicción del municipio de Yopal, la capital de la ciudad.

Este poblado se encuentra ubicado al norte del municipio, junto al piedemonte llanero, registrando también paisaje de montaña correspondiente a la vertiente oriental de la cordillera de los Andes. Se encuentra a orillas del río Tocaría, ubicándose en la cuenca de este y la del río Cravo Sur, río al cual el Tocaría vierte sus aguas.





Su economía principalmente está compuesta por la agricultura y ganadería, sobre todo en el cultivo de arroz; en los años anteriores la industria del petróleo era su principal ingreso, pero con los cambios que surgieron las compañías en su mayoría se retiraron, por ende, se empezaron a fortalecer los dos principales sectores, siendo un corregimiento regido por las costumbres llaneras, desde sus bailes a sus costumbres y gastronomía; pero es una población con miembros de varias partes del país, que llegaron detrás de la industria petrolera y se quedaron para hacerlo su hogar. Esta población su mayoría está compuesta por familias en estratos 1 y 2; aunque es un corregimiento fructífero la pobreza se puede evidenciar en varios hogares, teniendo dificultades en su vida personal. En la chaparrera solo hay una institución educativa oficial y a partir de ella 4 sedes alrededor de las veredas que conforman el corregimiento.

El corregimiento de la Chaparrera cuenta con 2500 habitantes, aproximadamente, en el centro poblado. El promedio de hogares en las veredas esta entre las 116 y 152 familias y el número de viviendas entre 94 y 136. Lo que indica que existe déficit de vivienda en el sector.

El promedio de densidad de población para el Corregimiento está entre 6492 a 9630 habitantes por kilómetro cuadrado. Información tomada desde el PEI (Proyecto Educativo Institucional) de la IE Luis Carlos Galán Sarmiento

6.1.2. Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento

La institución educativa del corregimiento la Chaparrera, tiene solo una jornada en la mañana, desde los grados transición a undécimo, con una modalidad en Agro-empresarial y que cuenta con aproximadamente 580 estudiantes.

Misión

Formar personas íntegras, respetuosas de la diversidad, constructoras de un proyecto de vida ejemplar a través del aprendizaje mediado con un enfoque en técnica agro-empresarial que permite al estudiante ser autónomo y productivo dentro del entorno personal, familiar y sociocultural.

Visión

Para el año 2022 la Institución será reconocida regionalmente como un centro educativo incluyente, con un Sistema de Gestión de Calidad consolidado bajo la norma ISO 9001:2015, y se constituirá como ejemplo del mejoramiento de la calidad educativa como resultado del compromiso, esfuerzo y persistencia en la búsqueda de la mejora continua, enmarcada por los valores de respeto, liderazgo, autonomía y equidad considerando siempre nuestro contexto y las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

Política de calidad

La Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento en su proceso de implementación del sistema de gestión de calidad garantiza una formación humana e integral basada en el aprendizaje mediado y la sana convivencia, logrando un servicio educativo de calidad con un alto índice de satisfacción del cliente a través de la mejora continua.

Objetivos de calidad

- Desarrollar actividades de formación a los docentes, administrativos y directivos docentes y padres de familia.
- Evaluar la aplicación del modelo de aprendizaje mediado y el sistema institucional de evaluación dentro de la didáctica del aula.
- Incrementar la satisfacción del cliente dentro del servicio educativo como resultado de la mejora continua.
- Desarrollar los proyectos pedagógicos adoptados por la institución educativa

6.1.3. Club Audiovisual Galanista

Es un club que fue conformado el año 2019 por 12 estudiantes entre los grados octavo a décimo de la IE Luis Carlos Galán Sarmiento donde las edades promedio de estos alumnos oscilaba entre los 12 y 16 años, el docente que lo creo buscaba desarrollar habilidades comunicativas y tecnológicas en sus miembros, para a través de ellos trabajar con las herramientas audiovisuales que tenían a la mano y conociendo la falta de orientación en TIC; por ser la Chaparrera un corregimiento con pobladores de bajos recursos, en su 100% el club fue conformado por jóvenes con recursos económicos limitados y por ende el trabajo desarrollado fue de gran esfuerzo por cada integrante en la búsqueda de los implementos (cámaras, computadores, micrófonos) que se utilizaron para el eficiente desarrollo del proyecto.

La selección de los estudiantes pertenecientes al club se hizo luego de comentar la idea de creación de dicho grupo en los diferentes grados y que a partir de los intereses en común que nacían en cada uno de ellos se hicieron partícipes del proyecto, donde se identificaron que en todos se veía la motivación de obtener nuevos aprendizajes para el fortalecimiento de sus habilidades en las competencias comunicativas y tecnológicas a partir de la producción de material audiovisual.

6.2. Marco de referencia

6.2.1. Material audiovisual

El material audiovisual es todo aquel recurso que utiliza o explora los sentidos de la vista y auditivo para transmitir el mensaje que se desea llevar al consumidor o espectador de interés dentro de procesos de enseñanza y aprendizaje, tal como lo menciona Moore (1990) (como se citó en Barros. C y Barros. R, 2015) son “recursos didácticos denominados multi-sensoriales, que procuran proximar la enseñanza a la experiencia directa utilizando como vías la percepción, el oído y la vista; de esta manera, el medio audiovisual recrea imágenes, palabras y sonidos” (p.28). Dando por entendido la incidencia que tiene sobre todo individuo que está dentro de un proceso de aprendizaje, donde se evidencia como dicho material impacta de una manera positiva en la adquisición de conocimientos a partir de la búsqueda del interés de los educandos por medio de dos sentidos importantes en su vivir diario y que aportan experiencias significativas en su desarrollo social y académico.

Los medios de comunicación se han posicionado a lo largo de la historia como entes de opinión, transmisores de acontecimiento y líderes en veracidad, aunque las sociedades han

aprendido a inmiscuirse en el concepto mediático, no se ha explotado el material audiovisual en su máxima expresión. Según Pérez-Ortega (2017) “se considera prioridad generar estrategias que fomenten el uso de tecnologías de la información, las cuales son inherentes a la adaptación de nuevos lenguajes para intercambiar diálogos con diferentes grupos” (p.254). Así la producción de material audiovisual podrá iniciar procesos de autonomía y empoderamiento hacia la construcción de segmentos alternativos con herramientas que ya existen.

Para la inclusión del concepto audiovisual es necesario abordar la tesis de C. Barros y R. Barros (2015) de donde se puede afirmar que los medios educan a la comunidad al influenciarla en diferentes procesos que se desarrollan dentro de la sociedad, a consecuencia interactúan temas de la agenda pública, debido a la existencia de estímulos como las imágenes y sonidos que respaldan la eficacia y diligencia en los mensajes difundidos, garantizan, son voceros de una realidad latente y competente que responda a sus necesidades, la comunicación multimedia pretende ir más allá de lo análogo, se reinventa para traer nuevos métodos de educación secular o particular que se traducen a conexiones interpersonales o interculturales.

6.2.1.1. Historia.

Al abarcar el concepto audiovisual y material audiovisual se debe realizar un recuento desde el cine sonoro en sus comienzos en 1927, cuando se estrenó la película "The Jazz Singer" realizada por la compañía cinematográfica Warner Brothers fue el primer largometraje con 4 secuencias de canciones sincronizadas con sonidos, en 1928 el filme "Lights of New York" sobre pasó las expectativas de los críticos y cineastas al ser la primera producción netamente audiovisual en toda su duración, Sklart (1968).

La televisión aparece casi al mismo tiempo que el cine sonoro, en 1927 se pudo establecer una red de conexiones en Nueva York, Londres y El Salvador, esta transmisión fue posible gracias a Jhon Baird, quien desde 1925 aunaba esfuerzos por incorporar la televisión como una frecuencia que llegase a millas de distancia. Fue en 1927 cuando logró transmitir una frecuencia televisiva de Londres a Glasgow Escocia Dinsdale, López (1929).

6.2.1.2. Producción de material audiovisual.

La producción audiovisual puede sufrir cambios o verse impactado dependiendo del contexto en el que se desarrolla, ya que se considera que todo material a desarrollar debe estar enfocado hacia el público de la población en la que se va a trabajar, además de tener en cuenta los recursos tecnológicos con los que se cuentan para el desarrollo efectivo del mismo, la aplicación del proyecto se realizó con los medios más básicos para obtener material audiovisual de calidad, entendiendo las falencias que se presentaban para la ejecución efectiva del mismo.

La forma de realizar segmentos audiovisuales debe ser detalladamente y estudiada por un equipo abierto a la actualización de aprendizajes para garantizar el alcance esperado, partiendo del diseño de las acciones a desarrollar se puede definir el aporte que dará a los receptores.

El material audiovisual debe presentar calidad, veracidad, precisión y actualidad son criterios referentes básicos. Se trata de que el material goce de la máxima adecuación a la realidad y transmita una imagen fiel de lo que acontece en el campo científico de que se trate o que represente en el máximo nivel el concepto que quiere transmitir, para lo que se puede contar con el asesoramiento de profesionales (Rojas, 2011, p.5).

Para la implementación de una exitosa producción hay que tener en cuenta el concepto de preproducción como un elemento clave para el desarrollo de las actividades y acciones a seguir, logrando visibilizar la intención del formato Daza y Villamil (2016) enfatizan acerca del proceso de preproducción como una reflexión hacia lo que necesitan contar, cómo, dónde cuándo y hacia qué público, se considera fundamental realizar el ejercicio como un bosquejo, cumpliendo como planeación antes de entrar a la praxis, considerando posibilidades o puntos de giro en las historias a documentar.

La producción comprende aspectos semánticos y semióticos que el equipo de rodaje aborda a lo largo del diseño del material, se entiende como el proceso de desarrollo de la historia o producto, los elementos como audio, cámaras, locaciones, guiones o libretos deben estar definidos, aprobados por los integrantes del grupo Daza y Villamil (2016).

Relacionar el texto y contexto es fundamental en el establecimiento de la producción multimedia, se refiere a una realidad abstracta pero también naciente de las diversas relaciones con ambientes alternativos Urbanczyk, Hernández, Uribe (2011) afirman que el trabajo audiovisual

Tiene que ver con la memoria, con las imágenes del archivo, con las historias del pasado, pero al mismo tiempo cada vez amplía más los horizontes, los enfoques, los efectos. El proceso de producción es inseparable de las rutinas profesionales, aunque también se ve impactado por el entusiasmo de la innovación y la transformación (p.271).

El punto de inflexión se define a partir de las finalidades expuestas en el marco de la preproducción, los aportes enseñanzas y contrastes culturales deben ser lo más distintivos posibles rescatando valores no contados o ampliados en el formato al que se le está dando vida.

6.2.1.3. Desarrollo de material audiovisual.

Frente a la necesidad de exponer perspectivas y finalidades a los públicos receptores de las piezas audiovisuales la puesta en escena debe ser estructurada Cabero (2007) señala la importancia de “elaborar el plan de producción como un formato diseñado para el control la realización, aplicación y estudio de diferentes factores del género, tales como tiempos, escenografías, recursos y presupuesto.” (p.135). La construcción del plan de desarrollo está sujeta a variaciones según la viabilidad o el curso que tome el proceso de grabación, no debe intervenir en el curso de la historia de forma imparcial o radical, debe estar apegado a la realidad que se desea narrar en el contexto específico.

Espinoza y Fernandez (2011) describen “La realización o desarrollo del material audiovisual: es la parte de construcción del material en sí, ya que constituye el desarrollo del producto, donde se determina el contenido, extensión, aspecto y metodología del material, así como los posibles resultados.” (p.7). Podría considerarse como una línea Intermedia de pre y producción, la cual es necesaria explorar constantemente a medida que se lleva a cabo el proceso de rodaje, modificando por necesidad diferentes esquemas que conforman el libreto, sin perder la intención o trama del formato.

Dentro de la ejecución del proyecto se tuvo claro de lo que hablan los anteriores autores, teniéndolo como parte esencial en los procesos a desarrollar dentro del club, pues se es consciente que para producir material audiovisual las etapas de producción deben ser expuestas y claras para obtener un producto final de calidad, donde la pre-producción se tuvo como el punto de partida para la definición de los temas deseados a abordar, la producción como el momento de concretar las ideas plasmadas en el pre y al llegar a las post-producción tener las ideas materializadas para una edición y futura exposición de dicho material producido.

6.2.2. Club estudiantil como estrategia

De acuerdo a la Real Academia Española (RAE, 2013) una estrategia es: “el arte de coordinar acciones y de maniobrar para alcanzar un objetivo o un proceso. Es habilidad, talento, destreza, disposición, creatividad, inspiración, disciplina, técnica para hacer algo”, entendiéndose así que es la unificación de habilidades y la gestión adecuada de diferentes acciones por parte de un individuo para sortear diferentes situaciones problema. En el proceso académico las estrategias van dirigidas a los procesos pedagógicos donde se desean explorar y aportar diferentes habilidades desde el desarrollo de actividades y recursos de acuerdo al nivel de formación de los educandos, por eso hay que tener en cuenta como Morin (1990) lo plantea “la estrategia permite, a partir de una decisión inicial, imaginar un cierto número de escenarios para la acción, escenarios que podrán ser modificados según las informaciones que nos lleguen en el curso de la acción...”(p.113). Donde queda claro que buscan darle al educando procesos cognitivos y capacidades lógicas para una resolución de problemas en su proceso académico.

Para la implementación de estrategias pedagógicas que aborden de la debida manera el proceso de enseñanza se ha de conocer y tener claro el concepto de aprendizaje para poder tomar los enfoques precisos a la hora de diseñar o aplicar las estrategias adecuadas para el avance de los educandos, tomando lo que dice Bermúdez (2001) “el aprendizaje es un proceso universal, se produce en las más diversas circunstancias de la vida del sujeto, en cualquier situación donde sea posible apropiarse de la experiencia concretizada en los objetos, fenómenos y personas que lo rodean” (p.215). Un individuo está en constante adquisición de aprendizajes a partir de mundo que lo rodea y la experiencia que adquiere en cada situación que enfrenta en su contexto.

Diferentes instituciones y planteles educativos pretenden generar conocimiento de forma alternativa a través de actividades extracurriculares, se consideran inherentes al campo

epistemológico, para generar empatía con los estudiantes prefieren llamarlos clubes de aprendizaje Rueda (2017) sostiene que “El objetivo central del club del aprendizaje es crear en los estudiantes la reestructuración del conocimiento, apoyado en los aprendizajes conceptual, procedimental y actitudinal; tomando como referencia teórica el enfoque constructivista y apoyados en el aula virtual”(párr. 3). La formación recibida en grupos de estudio fomenta la búsqueda autodidacta, resolución de problemas y obstáculos necesarios para el entendimiento de diferentes áreas de las ciencias naturales y sociales.

El método pedagógico debe adaptarse a los formatos actuales de comunicación entre los estudiantes, es decir los clubes deben plantear a través de acciones concretas que la enseñanza por medio de dos vertientes pedagógicas y didácticas como lo afirma Gamboa, García, Beltrán (2013):

Las primeras son la base para la generación de las segundas, porque van en concordancia con el principio pedagógico fundante. Las estrategias didácticas son el resultado de la concepción de aprendizaje en el aula o ambiente diseñado con esta finalidad y de la concepción que se tiene sobre el conocimiento, algunos hablan de transmitir y otros de construir, dichas concepciones determinan su actuación en el aula” (sección de Estrategias pedagógicas y didácticas, párr. 2)

Para la adecuada ejecución del proyecto, seleccionar y diseñar la mejor estrategia pedagógica para el proceso de aprendizaje de los estudiantes fue esencial, por ende, se abordó el concepto de club como la estrategia a aplicar y a partir de ello diseñar el currículo a partir de las competencias que se querían fortalecer en los estudiantes.

6.2.2.1. Club estudiantil.

El club estudiantil es ante todo una CA “Comunidad de Aprendizaje”, al respecto sobre lo que implica hablar de comunidad de aprendizaje se toma como lo plantean Elboj y otros (como se citó en Ferrada & Flecha, 2008).

Las CA son proyectos de transformación social y cultural de un centro educativo y de su entorno, basados en el aprendizaje dialógico, con la finalidad de vincular a toda la comunidad al proceso educativo en espacios concretos, incluyendo el aula de clases. (p.43)

Partiendo de esta cita donde indica que el club estudiantil es una CA, se puede entender de tal manera pues esta procura la transformación del entorno respecto al desarrollo de competencia comunicativa y tecnológica como propósito común de formación y el espacio de desarrollo de esta formación es el aula y los laboratorios.

“Estas experiencias se caracterizan por atender las particularidades de cada contexto social, cultural y político; entienden la educación como el conjunto de prácticas sociales que permiten promover el desarrollo y la socialización de sus miembros, concibiéndola como una responsabilidad que compete a la sociedad en su conjunto, apartándose así de la idea exclusiva de educación formal y escolar” (Coll, Bustos & Engel, 2008, p.6).

Entre los aspectos que rodean la implementación de un club educativo se deriva la planeación, Gamboa (2004) plantea tres fases necesarias en procesos didácticos alternativos como el diseño, planeación, orientación y evaluación estratégica que cumpla con las expectativas y solucione problemáticas encontradas por el grupo de maestros o tutores. El tutor del proyecto o club educativo debe estar permeado de la realidad que rodea, el contexto es necesario para incentivar al cambio, promoviendo valores de trabajo en equipo autoconciencia e innovación,

sometidos a constante revisión, la mentoría está sujeta a transformarse, estructurando herramientas científicas y tecnológicas pensadas en el crecimiento de las comunidades educativas.

Existe una segmentación para cada necesidad social al momento de diseñar un espacio que promueva la apropiación del conocimiento, en el proceso de intervención se debe estudiar lo particular partiendo de lo secular, esperando el desarrollo cognitivo y crítico de los participantes en búsqueda del fomento de responsabilidad hacia temas políticos y sociales (Coll, Bustos & Engel, 2008)

El club audiovisual estudiantil de la IE Luis Carlos Galán Sarmiento se puede considerar como una CA dado al hecho de que es grupo de educandos con el fin de transformar y fortalecer las diferentes habilidades que estos poseen para impactar en su desarrollo social y cultural tomando como punto de partida sus puntos de vistas para un proceso de aprendizaje dialógico asertivo y efectivo.

6.2.2.2. Club como estrategia pedagógica o didáctica.

El aporte de los clubes estudiantiles de aprendizaje a la comunidad educativa se entiende como una solución a diferentes falencias encontradas en el proceso de formación, mitigando de forma diligente aspectos negativos en los hábitos de enseñanza en profesores y alumnos, Malagón, Rivera (2018) asumen que “La estrategia didáctica se ajusta a las condiciones del contexto escolar, y adicionalmente consigue la participación activa tanto de docentes, estudiantes y padres de familia.”

Pérez (2012) recalca el rol que cumplen los maestros como guías hacia la sistematización de nuevas experiencias combinando métodos científicos, pragmáticos y semánticos en su lucha

por buscar mecanismos de intervención transdisciplinar que garanticen la transferencia y auto búsqueda del saber. En el caso de los clubes el maestro debe inmiscuirse en diversas áreas de la educación, tecnología y morfología epistemológica para aumentar la calidad de sus estudiantes ofreciendo alternativas mayormente digeridas que con lleve a la indagación y cuestionamiento constante.

6.2.3. Competencias

Se ha de reconocer que el ámbito educativo el aporte de aprendizajes o habilidades es lo que se busca directamente, pero se tiene que tener en cuenta el desarrollo de teorías y estrategias de enseñanza a través de la historia, en un momento estos estudios llegaron a una conclusión de que se debían estructurar o buscar la manera correcta de abordar los procesos enseñanza-aprendizaje, ahí es donde surge el concepto de competencia; dicho concepto ha sido modificado y ha evolucionado el proceso de desarrollo de nuevos pensamiento y teorías, uno de las definiciones que se pueden tomar es como Bogoya (2000) afirma que una competencia puede ser:

Una actuación idónea que emerge en una tarea concreta, en un contexto con sentido. Se trata de un concepto asimilado con propiedad y el cual actúa para ser aplicado en una situación determinada, de manera suficientemente flexible como para proporcionar soluciones variadas y pertinentes (p.11).

Pudiéndose entender como el actuar adecuado de un individuo para solucionar un problema, cómo reacciona ante el mismo y como lo asimilaría en determinadas situaciones; teniendo en cuenta lo anterior también se puede abordar lo dicho por Vasco (2003) (p.37):

“Las competencias son aspectos como la capacidad y abordaje de tareas nuevas, y las define como: una capacidad para el desempeño de tareas relativamente nuevas, en el sentido de

que son distintas a las tareas de rutina que se hicieron en clase o que se plantean en contextos distintos de aquellos en los que se enseñaron”.

Aludiendo al mismo criterio de pensar las competencias como habilidades necesarias para el desempeño eficiente frente a tareas o situaciones que puedan surgir sin previo aviso, aportando criterios de raciocinio y asimilación frente a los retos que se encuentren en el ámbito educativo.

También debemos hacer énfasis en que las competencias están enfocadas en desarrollar criterios de desempeño en los diferentes ambientes en que se pueda desenvolver un educando, tal como lo sustenta Tobón (2007):

Procesos complejos de desempeño con idoneidad en determinados contextos, integrando diferentes saberes (saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir), para realizar actividades y/o resolver problemas con sentido de reto, motivación, flexibilidad, creatividad, comprensión y emprendimiento, dentro de una perspectiva de procesamiento metacognitivo, mejoramiento continuo y compromiso ético, con la meta de contribuir al desarrollo personal, la construcción y afianzamiento del tejido social, la búsqueda continua del desarrollo económico-empresarial sostenible, y el cuidado y protección del ambiente y de las especies vivas (p.17).

Según lo que dice Tobón, las competencias integran diferentes saberes con el fin de aportar habilidades cognitivas para desarrollar un pensamiento racional y enfocado en la resolución de problemas en los diferentes contextos y circunstancias a las que se pueda enfrentar un individuo y que buscan hacerlos partícipes en el desarrollo social en el que se desenvuelven.

6.2.3.1. Competencia lingüística.

En el análisis y desarrollos de conceptos para definir lo que era una competencia, se tomó como punto de partida la definición de una de las primeras competencias denominada lingüística y que dicho por Chomsky (como se citó en el artículo de Padilla, Martínez, Pérez, Rodríguez y Miras, 2008) es un “sistema de reglas que, interiorizadas por el discente, conforman sus conocimientos verbales (expresión) y le permiten entender un número infinito de enunciados lingüísticos (comprensión), referido a saber utilizar las reglas gramaticales de la lengua”, comprendiendo que es una competencia que se empieza a desarrollar desde el mismo momento en que un individuo nace y comienza a convivir con su entorno, puesto son habilidades implícitas en su proceso de desenvolvimiento y conocimiento de su contexto. De ahí mismo podemos abordar una definición más clara y propuesta por el mismo autor años después de hacer su primer análisis de esta:

La competencia corresponde a la capacidad que tiene un hablante-oyente idealizado para asociar sonidos y significados conforme a reglas inconscientes y automáticas. La actuación, o ejecución lingüística, corresponde a la interpretación y comprensión de oraciones de acuerdo con la competencia, pero regulándose además a partir de principios extralingüísticos, como las restricciones de la memoria, e incluso las creencias (Chomsky, 1970; 1992).

Aclarando más el significado o definición de esta competencia que es desarrollada por el hablante-oyente de una manera inconsciente y automática a partir de su desarrollo en el contexto en que se desenvuelve y que va evolucionando al momento de tener contacto con otros individuos o estímulos sociales, que le van aportando un sentido de interpretación y raciocinio a partir de los principios extralingüísticos.

6.2.3.2. Competencias comunicativas.

A partir del surgimiento de la definición dada a la competencia lingüística se vio la necesidad de dirigir estos estudios hacia un esclarecimiento del acto comunicativo que se veía regido por diferentes normas y reglas según el contexto en la que un individuo se desenvolvía, por ello Hymes (1972) la definió como "la capacidad que tiene un hablante real para utilizar la lengua de manera apropiada según las circunstancias", haciendo referencia al uso del lenguaje en las diferentes situaciones a las que se enfrenta una persona en el momento de comunicarse en diferentes contextos concretos, particulares y sociales; y que más que comunicarse lo haga de la manera correcta, de ello habla Reyzábal (2012):

La competencia comunicativa implica el uso eficaz de un sistema complejo de lenguajes y códigos interdependientes, el cual permite a un sujeto estar en contacto más o menos constante a través de múltiples signos y señales, sin descartar el principal que es el lenguaje verbal (oral y escrito) (p.69).

Partiendo del hecho que estas competencias están orientadas a la mejora del acto comunicativo del individuo a partir del uso correcto de los lenguajes o códigos encontrados en su entorno, se buscaron descomponer en varios aspectos para abordar desde diferentes enfoques el desarrollo de habilidades comunicativas; por ello se puede hacer relación y llamado a las diferentes competencias en las que se subdivide las comunicativas y definidas por Arce (s.f):

Competencia gramatical o sintáctica, referida a reglas sintácticas, morfológicas, fonológicas y fonéticas que rigen la producción de los enunciados lingüísticos. (p.14)

Dicha competencia se utilizó en la ejecución del proyecto para el adecuado desarrollo de guiones y libretos a interpretar en los diferentes productos audiovisuales a producir por cada uno de los integrantes del club respetando las reglas que se poseen en el lenguaje del contexto en el que se encontraban.

Competencia semántica, es la capacidad de reconocer y usar los significados y el léxico de manera pertinente según las exigencias del contexto de comunicación. Seguimiento de un eje temático en la producción discursiva. (p.14)

Esta competencia dentro de la ejecución del proyecto se desarrolló a través de los guiones y libretos en los diferentes productos audiovisuales a producir por cada uno de los integrantes del club como base para la adecuada digitalización de los textos con una interpretación clara y utilizando el léxico pertinente para transmitir las ideas esperadas.

Competencia pragmática o sociocultural, entendida como el reconocimiento de las intencionalidades y variables del contexto como el componente ideológico y político que está detrás de los enunciados, y el uso de reglas contextuales de la comunicación. Ésta se explica en términos de cooperación, de roles comunicativos y de la experiencia histórica del hablante colectiva e individual que se ponen en juego en los actos de habla. (p.14)

Teniendo en cuenta la necesidad de utilizar un material audiovisual conciso y claro para comunicar ideas y opiniones, el fortalecer esta competencia es imperativa dentro del proyecto por la necesidad de reforzar la comunicación a partir del contexto en el que se producía y hacia el cual se quería transmitir, pensando en cómo los receptores recibirán el mensaje deseado por los interlocutores.

6.2.3.3. Competencias tecnológicas.

Con el avance y evolución de la tecnología que ha diversificado su uso en los diferentes ámbitos de la vida cotidiana de un individuo, los modelos pedagógicos han cambiado con el avance de esta, así como García-Fallas (2004) (como se citó en Sandí y Sanz, 2018) menciona:

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) favorecen y facilitan el quehacer diario de la humanidad. El ámbito educativo también ha sido impactado por las posibilidades de estas tecnologías, a partir de las cuales se ha favorecido la creación de escenarios educativos innovadores. (p.94).

A partir de la amplia gama para la utilización de las tecnologías, se ve la importancia que se menciona dentro las competencias involucradas y definidas en los procesos de enseñanza que vio la necesidad de desarrollar el concepto de las competencias tecnológicas desde el tratamiento de la información, así como González y Wagenaar (2003) (como se citó en Cruz, 2019) lo indican:

Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que va desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse. (p.4).

Donde el uso de la tecnología para comunicarse es uno de los enfoques más importante en el manejo de las tecnologías actuales; la búsqueda de la alfabetización digital como punto de partida del desarrollo de la creatividad de los educandos, para desde ahí crear innovación en las

diferentes áreas en los que se desenvuelven las personas, así como Prendes & Gutiérrez (2013) (como se citó en Sandí y Sanz, 2018) lo indican:

Las habilidades tecnológicas favorecen el desarrollo de procesos educativos que buscan ser innovadores que, a su vez, permiten al estudiantado una interacción más directa con el personal docente. Es decir, las competencias tecnológicas están relacionadas directamente con las capacidades, conocimientos y actitudes de las personas con respecto al uso de las TIC en diferentes áreas de aplicación. (p.100).

El uso y manejo adecuado de las TIC está presente en todos los ámbitos sociales de la actualidad, por tanto, el desarrollo y fortalecimiento de las competencias tecnológicas es de inmensa importancia en los procesos académicos, el gobierno nacional de Colombia en su afán de apoyar dicho proceso en el año 2008 desarrollo para el currículo del área de tecnología la serie de guías n° 30 del Ministerio de educación Nacional (MEN), en los cuales se seleccionaron dos competencias a desarrollar:

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. (MEN, 2008, p.24)

Dicha competencia tecnológica tomada de la Guía N°30 del MEN, se fortaleció en los educandos desde la ejecución del proyecto a través de enseñanza y refuerzo en la utilización de diferentes artefactos y aparatos tecnológicos como en la utilización de dispositivos de captura de imágenes y sonido, además de la adecuada utilización de diferentes softwares para la edición de los productos grabados y capturados por los integrantes del club.

Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente. (MEN, 2008, p.25)

Desde las competencias tecnológicas uno de sus énfasis es que además de una alfabetización en la utilización de dispositivos tecnológicos y softwares, se les aporte el discernimiento a los educandos para que reconozcan el impacto que implica el desarrollo de nuevas tecnológicas sobre el mundo y cómo afecta a los diferentes ámbitos sociales; por ello se consideró fortalecer dicha competencia en los integrantes del club, para que desde el mismo utilizaran los aprendizajes en producción audiovisual para desarrollar material con ideología hacia un impacto positivo de la tecnología.

6.2.3.4. Tics en educación.

Las tecnologías digitales aventajan el sector educativo, puesto que ofrecen inmediatez, conocimiento y discernimiento a los alumnos y profesores que la utilicen como método de aprendizaje, Suárez y Custodio (2014) consideran que “Estas nuevas tecnologías plantean nuevos paradigmas, revolucionan el mundo de la escuela y la enseñanza” (p.114). Demostrando que las TICS han revolucionado la forma de instruir, generando apersonamiento, ya que el estudiante elige lo que desea saber según sus intereses y qué tipo de contenido desea consumir, asumiendo que las herramientas actuales generan nuevos retos y lenguajes en los que debe existir sincronía para mejorar la calidad pedagógica.

Los retos para la pedagogía aún son latentes, se encuentran ligados a los métodos tradicionales de resolver problemas y hallar respuestas, aunque la tecnología avanza exponencialmente no todos los contextos poseen las mismas ventajas para beneficiarse con la posibilidad de educar virtualmente (Tello, 2007). La adopción de las TIC en el medio, como

acceso y continuidad, tendrá como punto de partida, romper con las brechas digitales, de una sociedad que aún no cumple con el dinamismo de adaptación. Es por ello que se necesitan versiones actualizadas de maestros, infraestructura y equipos que faciliten la globalización, garantizando altas probabilidades de cambios sociales desde las aulas de clase.

6.2.3.5. Recursos tecnológicos y los medios audiovisuales como herramientas para el aprendizaje significativo.

Las consolidaciones de elementos mayormente utilizados para la difusión de información adquieren valor en materia de conocimiento cuando su uso radica en ser porta voz de nuevas técnicas de estudio, para Herrera (2015) los aportes tecnológicos son imprescindibles deben analizar la forma en que se aprende por fuera y dentro de las aulas comprende el estudio de diferentes disciplinas.

La educación audiovisual es vista como un sistema integrado de soluciones objetivas, rompe paradigmas en la forma de aprehensión como lo considera Cruz (2005) “posibilita una mayor apertura del alumno y del centro escolar hacia el mundo exterior, ya que permite superar las barreras geográficas” (sección de Ventajas de la educación audiovisual, párr. 2). El uso de los materiales audiovisuales acerca al alumnado hacia diferentes apreciaciones y conceptualizaciones políticas, económicas o sociales, aportando a los educandos habilidades con un fin en desarrollar un aprendizaje significativo que, así como lo considera Niedo & Macedo (1997) “señala el papel que juegan los conocimientos previos del alumno en la adquisición de nuevas informaciones. La significatividad solo es posible si se relacionan los nuevos conocimientos con los que ya posee el sujeto” (p.8). Indicando que el A.S es el aporte de nuevos conocimientos que con el apoyo de los que ya se tenían como habilidades o aprendizajes previos

se desarrollan experiencias con gran relevancia dentro del contexto de los individuos. Teniéndolo en cuenta en la ejecución del proyecto como uno de sus enfoques principales para impactar en el desarrollo académico de los integrantes del club a partir de la producción de material audiovisual que sea de gran significación en su comunidad.

6.3. Marco legal

Para el desarrollo adecuado de este proyecto se tuvieron en cuenta y se presentan a continuación los pilares legales que lo enmarcaron:

Ley 115 de 1994 “Por la cual se expide la Ley General de Educación”, se toma dicha ley por ser la que rige la educación en nuestro país y puesto que el proyecto tiene como uno de sus enfoques la transmisión de conocimientos y aprendizajes a los integrantes del club, se ve obligatoria tenerla en cuenta; tomando de dicha ley como énfasis el:

ARTÍCULO 1º.- Objeto de la Ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

La ley mencionada con sus artículos y divisiones, denotan la obligación y necesidad de transmisión de conocimientos a los estudiantes donde desde el club audiovisual se buscó el pleno desarrollo de la personalidad a través; el conocimiento de la cultura nacional desde varias perspectivas; al estímulo de creación artística y aporte de capacidades para crear material audiovisual como adopción de la tecnología y aportar al desarrollo personal y del país.

También se tuvo en consideración la ley de utilización de datos puesto que es de gran importancia el cuidar a nuestros menores, de dicha ley se contempló:

Ley estatutaria 1581 “Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales” del cual se establece en el ARTÍCULO 7°. Derechos de los niños, niñas y adolescentes. En el Tratamiento se asegurará el respeto a los derechos prevalentes de los niños, niñas y adolescentes. Es tarea del Estado y las entidades educativas de todo tipo proveer información y capacitar a los representantes legales y tutores sobre los eventuales riesgos a los que se enfrentan los niños, niñas y adolescentes respecto del Tratamiento indebido de sus datos personales. (Ley estatutaria 1581 de 2012)

Este artículo se utilizó como pauta para el adecuado manejo de datos e información audiovisual de los miembros del club y que se hizo el debido proceso por medio de una autorización escrita y firmada por los representantes legales de cada uno de los estudiantes para el manejo de videos, imágenes y audios desarrollados y donde se observaran a los menores.

6.4. Marco Conceptual

6.4.1. Material audiovisual

El material audiovisual son los productos donde intervienen los sentidos de la vista y el oído; por ende, se puede decir que está compuesto por toda representación visual con intervención sonora. Donde el contenido que se produce siempre va direccionado a un formato digital donde el espectador ve y escucha el producto desarrollado, dicho contenido está conformado por videos, imágenes y audios que logran enviar y entregar un mensaje más interactivo y claro al consumidor. Dicho material es utilizado en varios campos de desarrollo

social como el publicitario, entrenamiento y educativo; donde el educativo se ha vuelto esencial para un avance más didáctico en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

6.4.2. Club estudiantil.

Son grupos sociales netamente del sector educativo, que se constituyen dentro de las instituciones educativas con el fin de agrupar al alumnado en diferentes equipos en función de sus intereses o aficiones. A partir del hecho de reunir estudiantes con gustos similares, se busca desde los clubes el potenciar o aportar habilidades nuevas en el manejo o desarrollo eficiente del tema que encabeza dicho club.

6.4.3. Tic.

Sigla que descompuesta significa Tecnologías de la Información y la Comunicación, se ha de tener en cuenta que son tecnologías que utilizan la informática, electrónica y las telecomunicaciones para un pleno desarrollo. Compuestas por las Tecnologías de la Información (TI) que son las direccionadas a la digitalización y transformación de la información y las Tecnologías de la Comunicación (TC) que se descomponen en la radio, telefonía y televisión; donde la suma de las dos en el desarrollo de redes, entrega una experiencia más satisfactoria a los usuarios en el manejo de la información, permitiendo una conectividad extensa permitiendo un desarrollo eficiente en los diferentes aspectos en los que se puede desenvolver un individuo (educativo, laboral, personal, etc.)

6.4.4. Competencias

Se pueden entender como las habilidades o destrezas para desarrollar una tarea o actividad que adquiere un individuo en su proceso de aprendizaje, las que a partir de diferentes análisis se han descompuesto en tres saberes: el saber, el hacer y ser; donde el primero busca el desarrollo y aporte de conocimientos y saberes; el hacer va enfocado a la potencialización de habilidades y destrezas en la aplicación de sus saberes regidos por un ser que busca entregar al individuo actitudes y valores para un comportamiento idóneo dentro de su ámbito interpersonal.

7. Aspectos metodológicos

7.1 Enfoque de Investigación

Este proyecto aplicado fue desarrollado bajo la línea de investigación “Educación y desarrollo humano”; con un enfoque cualitativo donde su implementación fue dirigida al aporte y desarrollo de competencias tecnológicas y comunicativas apoyado en las nuevas tecnologías de la comunicación aplicadas a la educación, y educación superior

7.2 Tipo de Investigación

El tipo de investigación es descriptivo, donde lo que se deseaba observar y desarrollar estaba direccionado al fortalecimiento de las habilidades comunicativas y tecnológicas de los estudiantes que se buscaban fortalecer a través de la producción de material audiovisual.

Se caracterizó los saberes previos de los 12 estudiantes pertenecientes al club audiovisual a partir de una encuesta que conto con 15 preguntas de cerradas y de opción múltiple, donde se pudo reconocer que es lo que tienen claro y desconocen en cuanto a los medios audiovisuales, su producción y desarrollo; y que a partir de la información recolectada se pudo adelantar esta propuesta de proyecto de grado.

La siguiente metodología fue la que se llevó a cabo para el adecuado desarrollo de la propuesta:

Se implementó la encuesta a los 12 estudiantes que representan el 100% de los estudiantes pertenecientes al club audiovisual de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento; se realizó el adecuado análisis de la información obtenida que a partir de ello permitió la identificación de los conocimientos e intereses que se debían tener en cuenta a la hora de diseñar y planear de manera precisa las clases en los tres medios audiovisuales (fotografía,

video y audio) que se deseaban fortalecer en los estudiantes y que a partir de la guía y acompañamiento desde la asignatura de tecnología e informática se aplicarían dichos planes. Al final se revisó el material desarrollado por los integrantes del club y se hizo una retroalimentación con todo el grupo, focalizando las fortalezas y debilidades que se encuentran en el material entregado por los estudiantes; como partida para seguir trabajando y fortaleciendo el proyecto del club audiovisual dentro de la Institución Educativa.

7.3 Fases en el proceso de investigación

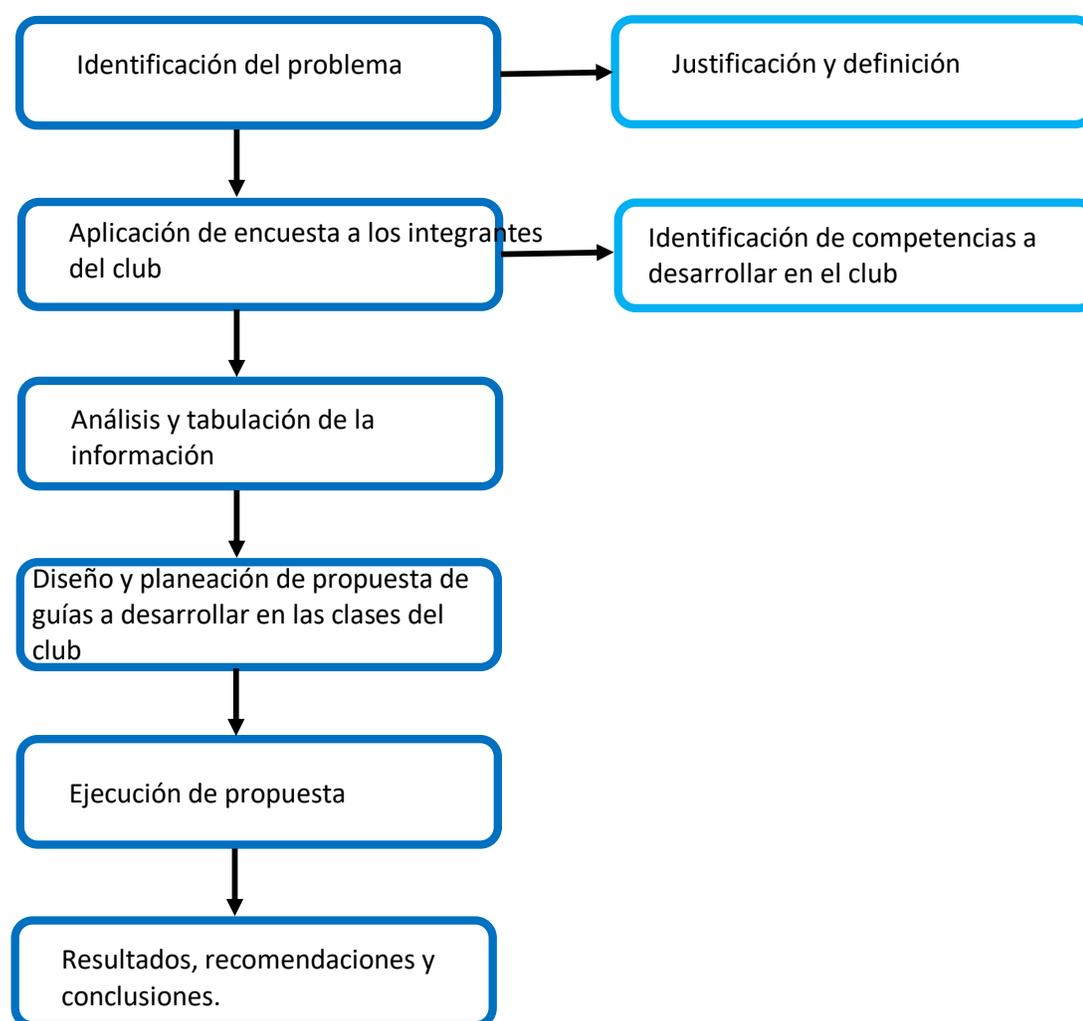


Ilustración 1. Fuente: Propia

7.4 Población

Este proyecto se desarrolló en el corregimiento La Chaparrera, perteneciente al municipio de Yopal, Casanare; teniendo como población objetiva la comunidad educativa perteneciente a la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento y tomando como muestra a 12 individuos conformados por estudiantes pertenecientes a los grados octavo y décimo de la institución.

Población: 529

Primaria: 275

Bachillerato: 254

Grados sextos: 63

Grados Séptimos: 57

Grado Octavo: 45

Grado Noveno: 29

Grado Décimo: 36

Grado Undécimo: 24

Muestra: La selección de los estudiantes pertenecientes al club se hizo luego de comentar la idea de creación de dicho grupo en los diferentes grados y que a partir de los intereses en común que nacían en cada uno de ellos se hicieron partícipes del proyecto, donde se identificaron que en todos se veía la motivación de obtener nuevos aprendizajes para el fortalecimiento de sus habilidades en las competencias comunicativas y tecnológicas a partir de la producción de material audiovisual.

7.4 Variables e instrumentos de medida pertinentes.

Variable independiente	Variables dependientes	Indicadores	Técnica
Producción de material audiovisual	Competencias tecnológicas	<p>- 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. (Ministerio de educación Nacional, 2008)</p> <p>- Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del</p>	<p>Encuesta</p> <p>Taller</p> <p>Tareas productos</p> <p>Cuestionario</p>

		mundo en que vivo, y actúo responsablemente. (Ministerio de educación Nacional, 2008)	
	Competencias comunicativas	- Competencia Gramatical - Competencia Semántica - Competencia Pragmática	Taller Tareas- productos Cuestionario

7.5 Procedimiento de aplicación de los instrumentos

- Encuesta:
 - Se procedió a aplicar una encuesta a cada individuo de la muestra a la hora de ingresar al club audiovisual, con el fin de conocer opiniones y razones propias sobre su conocimiento de medios audiovisuales.
- Cuestionario

Al finalizar el proceso de capacitación y orientación de los estudiantes en el desarrollo y producción de los diferentes medios audiovisuales, se aplicó un cuestionario con el fin de recolectar información sobre los conocimientos adquiridos por los estudiantes.

- Hojas de Registro:
 - Para tener clara la participación y asistencia de los individuos.
 - Talleres: para la intervención del proyecto

8. Resultados

8.1 Identificación a través de una encuesta los saberes en producción de material audiovisual y recursos tecnológicos con los que cuentan los integrantes del club audiovisual

Resultados de encuesta a estudiantes

1. ¿Conoce usted lo que son los medios audiovisuales?

Si – 9 estudiantes

No – 3 estudiantes

- Con la aplicación de la encuesta se logró conocer que el 75% de los estudiantes identifica o conoce que son los medios audiovisuales, que es una ventaja puesto es la mayoría de ellos y es positivo a la hora de desarrollar el proyecto.

2. ¿Sabe qué tipo de material compone los medios audiovisuales?

Si – 10 estudiantes

No – 2 estudiantes

- La mayoría de los estudiantes, con mayor exactitud un 83.3% de los encuestados muestran que conocen o identifican que materiales se pueden considerar como audiovisuales.

3. ¿Ha trabajado con material audiovisual en alguna asignatura específica?

Si – 5 estudiantes

No – 7 estudiantes

- Solo un mínimo de estudiantes que componen el 41.6% del grupo trabajo anteriormente con herramientas para el desarrollo de materia audiovisual, mostrando

la necesidad que tenían los estudiantes por adquirir conocimientos y habilidades en estos.

4. ¿Le gustaría conocer los diferentes aspectos que componen la fotografía?

Si - 12

No - 0

- El interés por aprender y adquirir conocimientos sobre la fotografía es claro y de gran motivación para desarrollar el proyecto.

5. ¿Piensa que la fotografía puede ser tomada como carrera profesional?

Si - 10 Estudiantes

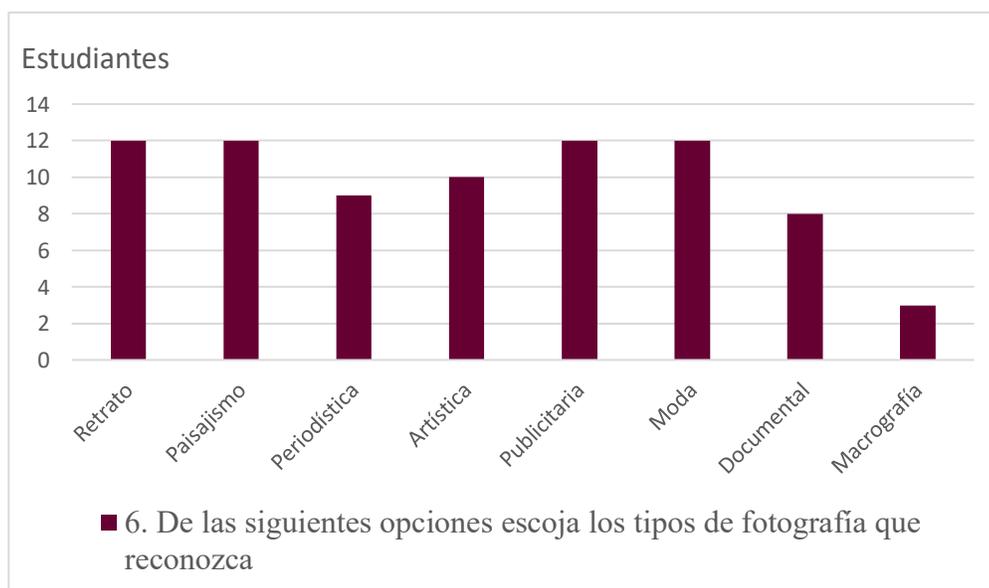
No - 2 Estudiantes

- La mayoría de los estudiantes, siendo un 83.3% de la muestra consideran que la fotografía es viable y puede ser tomada como Carrera profesional; tomando el Proyecto como un desarrollo de habilidades en esta área.

6. De las siguientes opciones escoja los tipos de fotografía que reconozca

12 Est - Retrato 12 Est - Paisajismo 9 Est - Periodística 10 Est - Artística

12 Est - Publicitaria 12 Est - Moda 8 Est - Documental 3 Est - Macrografía



- A partir de la caracterización de esta pregunta, los estudiantes aclaran de manera concisa cuales son las líneas de la fotografía que conocen en el mundo digital y que a

partir de ello se identifican cuáles son las líneas en las que hay que profundizar de manera más clara.

7. ¿Tiene conocimiento sobre la edición fotográfica?

Si – 4 Estudiante

No – 8 Estudiantes

- Siendo un 66.6% de la muestra, quien da a conocer la falencia que tienen en cuanto a la edición fotográfica, se considera como uno de los puntos claros para tratar en el proyecto.

8. ¿Le interesa aprender sobre la producción de videos?

Si – 12 Estudiantes

No – 0 Estudiantes

- El interés por aprender y adquirir conocimientos la producción de videos es claro y de gran motivación para desarrollar el proyecto.

9. ¿Tiene conocimiento sobre la edición de videos?

Si – 2 Estudiantes

No – 10 Estudiantes

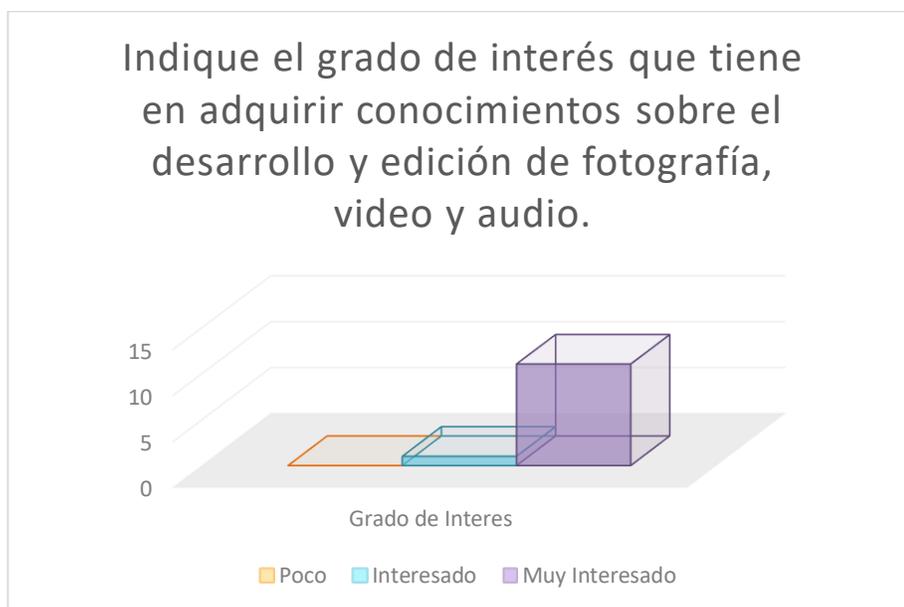
- Siendo la gran mayoría de los estudiantes Integrantes del club quienes no tienen los conocimientos o habilidades en edición de videos, se considera que es un punto clave para tener en cuenta en el diseño de la planeación clases.

10. Indique el grado de interés que tiene en adquirir conocimientos sobre el desarrollo y edición de fotografía, video y audio.

Muy interesado – 11 estudiantes

Interesado – 1 estudiantes

Poco – 0 estudiantes



- Con la aplicación de la encuesta, es notorio el interés que tienen los estudiantes en adquirir conocimientos y habilidades en el desarrollo y producción de material audiovisual, dejando claro que aplicar el proyecto tendrá un impacto positivo.

11. ¿Considera que la adquisición de conocimientos en el desarrollo y edición de fotografía, video y audio aportaran a su futuro profesional o incluso proyecto de vida?

Si – 9 estudiantes

No – 3 estudiantes

- Se puede evidenciar que un 75% de los consideran que el adquirir conocimientos y habilidades en el desarrollo y producción de material audiovisual puede aportar en el desarrollo de su vida en general.

12. ¿Sabe si la institución educativa cuenta con herramientas como cámara fotografía o de video?

Si tiene – 12 estudiantes

No tiene – 0 estudiantes

- Los estudiantes consideran que su institución cuenta con las cámaras necesarias para desarrollar el proyecto adecuadamente.

13. ¿Considera que la institución educativa cuenta con equipos computacionales de medio o alto rendimiento?

Si los tiene – 8 estudiantes

No los tiene – 3 estudiantes

- El 66.6% de los estudiantes encuestados considera que el plantel educativo cuenta con los equipos de cómputo necesarios para desarrollar las actividades concernientes con el desarrollo del Proyecto.

14. ¿Usted tiene o cuenta con acceso a un celular de media o gama alta; o cámara fotográfica/video?

Si – 10 estudiantes

No – 2 estudiantes

- Para aplicar el Proyecto efectivamente, se necesita por lo menos un equipo celular de media o alta gama para la grabación de video y audio, además de la toma de fotografías; por ende, saber que más del 80% de los integrantes cuentan con equipos de estos, es favorable para el desarrollo de las clases del club audiovisual.

15. ¿Usted tiene o cuenta con acceso a un equipo de cómputo de medio o alto rendimiento?

Si – 10 estudiantes

No – 2 estudiantes

- Además de los equipos de cómputo aportados por la institución, se es necesario contar con ellos desde los espacios individuales como el hogar, para desarrollar su trabajo autónomo en cuanto a la edición de los materiales desarrollados; y sabiendo que la mayoría de los estudiantes pertenecientes al club cuentan con ellos, es satisfactorio para el desarrollo del proyecto.

8.2 Diseño de estrategias, saberes y actividades para la orientación, producción y aplicación de material audiovisual en pro del desarrollo de competencias tecnológicas y comunicativas

Planeación y diseño del proyecto pedagógico de intervención

Título: Proyecto “Club Audiovisual Galanista” una comunidad de aprendizaje y conocimiento para el desarrollo de proyectos que fortalezcan las competencias tecnológicas y comunicativas

Introducción

El desarrollo de la planeación de actividades a desarrollar dentro del proyecto tiene como base la investigación desarrollada desde cursos vistos en el avance de la Especialización en pedagogía para el desarrollo del aprendizaje autónomo de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, donde el fin de este ha sido el de una intervención y formación de tipo pedagógico, para fortalecer en los educandos pertenecientes al club las competencias comunicativas y tecnológicas, a partir y teniendo en cuenta el diagnóstico previo del manejo de herramientas TIC y las necesidades de la comunidad educativa frente a este contexto tecnológico y también para atender los lineamientos y orientaciones del MEN y MINTIC, que buscan más que nada una alfabetización digital de la población Colombiana.

Para el desarrollo eficiente del trabajo de formación se tomaron en cuenta las horas de trabajo con los integrantes, donde dicho trabajo se dividió desde encuentros presenciales en horas contra jornada y refuerzo desde la clase de tecnología e informática, tomando como estrategias de enseñanza talleres y clases magistrales, además del desarrollo del trabajo autónomo de cada uno de los estudiantes. A continuación, se indican las horas de intervención del proyecto:

Tiempo total de formación: 40 horas al término del proyecto, divididas así:

Tiempo clases del proyecto en contra jornada: 25

Tiempo en aula: 15

Además de este tiempo detallado, se puede incluir el utilizado por cada estudiante como parte de su formación autónoma que utilizaban para el desarrollo de guiones, toma de fotografías, memorización y estudio de guiones, grabación de videos y audios además de la edición de estos para luego hacer muestra ante el club para su valoración.

Con el fin de formar estudiantes y fortalecer diferentes habilidades en ellos, se siguieron los lineamientos y procesos de la investigación aplicada de la UNAD, donde esta propuesta buscó y dio cumplimiento al segundo y tercer objetivo de la investigación:

- Diseñar estrategias, saberes y actividades para la orientación, producción y aplicación de material audiovisual en pro del desarrollo de competencias tecnológicas y comunicativas
- Aplicar las diferentes estrategias, saberes y actividades para la orientación, producción y aplicación de material audiovisual en pro del desarrollo de competencias tecnológicas y comunicativas

Donde el propósito sustancial del desarrollo del proyecto es el fortalecimiento de competencias comunicativas y tecnológicas en los estudiantes integrantes al club audiovisual.

Para el avance efectivo de las clases y actividades pedagógicas, se tuvieron en cuenta los diferentes recursos:

- **Humanos:** 12 Estudiantes, 1 docente de Tecnología e Informática.
- **Pedagógicos:** Material audiovisual, Material de imagen fija (diapositivas y fotografías), Materiales TIC (Software, hardware), Materiales tecnológicos (Cámaras fotográficas y de video, Smartphone para grabación de audios)

- **Logísticos y técnicos:** Proporcionados por la IE Luis Carlos Galán Sarmiento: Aula de clase, inmobiliario, cámara de video, equipos de cómputo, televisor, cámara de video, Smartphone (propiedad de los estudiantes), software (Photoshop, Openshot y Audacity)

Justificación

A partir del diagnóstico hecho a los integrantes del club audiovisual Galanista, se pudo percibir las falencias que tienen los educandos en el uso adecuado y efectivo de las herramientas TIC demostrando sus casi nulas habilidades en el manejo y conocimiento de las competencias tecnológicas, además de revelar una desventaja en el uso efectivo de las diferentes competencias comunicativas para un acto de comunicación asertiva en el proceso expositivo de sus ideas u opiniones; por ello se desarrolla un plan o diseño curricular para abordar dichas falencias y desventajas en los educandos abordando actividades que ayuden a los mismos en adquirir, desarrollar y fortalecer las competencias mencionadas; a través del desarrollo y producción de material audiovisual que exigirá al estudiante explorar, conocer y adquirir destrezas de índole tecnológica y potencialización en su acto comunicativo.

Objetivos de formación

- Fortalecer en los integrantes del club audiovisual competencias tecnológicas pertinentes en el desarrollo del proyecto
- Fortalecer en los integrantes del club audiovisual competencias comunicativas pertinentes en el desarrollo del proyecto

Como primera parte para el diseño de la planeación de actividades pedagógicas a desarrollar dentro del proyecto se presenta la problemática de la investigación y como fue intervenido por las competencias a fortalecer y que busca al final de la aplicación efectiva de este:

Problemática del proyecto	Aspectos contenidos en el problema	Competencias que se requieren alcanzar respecto de los aspectos contenidos en el problema
<p>¿Cuál es la Incidencia de la orientación en el desarrollo y producción de material audiovisual como estrategia para fortalecer competencias tecnológicas y comunicativas en un club estudiantil de la IE Luis Carlos Galán Sarmiento del corregimiento la Chaparrera del municipio de Yopal Casanare?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fortalecimiento de Competencias Comunicativas - Fortalecimiento de Competencias Tecnológicas 	<p>Competencias comunicativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gramatical - Semántica - Pragmática <p>Competencias Tecnológicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. (Ministerio de educación Nacional, 2008) - Reconozco las

		implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente. (Ministerio de educación Nacional, 2008)
--	--	---

Continuamente se hace la presentación del currículo diseñado para abordar las actividades pedagógicas que se consideraron apropiadas para el fortalecimiento de las competencias comunicativas y tecnológicas que se deseaban fortalecer en los educandos. Dichas actividades y clases se dividieron teniendo en cuenta las etapas que se encuentran en el desarrollo de material audiovisual: Etapa de Pre-Producción, Etapa de Producción y Etapa de Post-Producción, además de 3 clases que están por fuera de dichas etapas, que se desarrollaron con el fin de socialización, valoración y retroalimentación del trabajo a desarrollar:

PLANEACIÓN DE CLASES Y ACTIVIDADES PEDAGOGICAS DEL PROYECTO:

CLASE N° 1: PRIMER ENCUENTRO CLUB AUDIOVISUAL “GALANISTA”

PROPOSITO FORMATIVO	RECURSOS	TIEMPO	EVIDENCIA	EVALUACIÓN
<p>Exponer y aclarar los objetivos centrales del desarrollo de las clases extracurriculares.</p> <p>Recolectar información inicial sobre conocimientos previos y el acceso individual de los estudiantes a herramientas tecnológicas necesarias para la implementación del proyecto.</p>	<p>Computadores, agenda, esferos, diapositivas, televisor.</p>	<p>1 hora</p>	<p>Reconoce el objetivo principal del desarrollo del proyecto, así como las etapas a trabajar durante el proceso de las clases.</p>	<p>Resultados de la encuesta diagnóstica</p>

PLANEACIÓN ETAPA DE PRE-PRODUCCIÓN

Esta etapa consiste en la introducción de los educandos a diferentes conceptos necesarios dentro del desarrollo de producción audiovisual y cada uno de los componentes de la pre-producción de audiovisual; además es donde nacen las ideas y estructuración del material para producir por los integrantes del club audiovisual Galanista.

PROPOSITO FORMATIVO DE LA ETAPA: Introducir a los estudiantes en la conceptualización y manejo de términos de los medios audiovisuales como son: La fotografía, el video y el audio; para un reconocimiento más detallado y claro antes de empezar a producir y desarrollar material audiovisual.					
COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE (Actividad pedagógica)	TIEMPO CLASE	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
CLASE N° 2: Introducción a la fotografía digital					
Tecnológica: Tengo en cuenta principios de funcionamiento y	SABER: Identifico diferentes conceptos	* Exposición y exploración de los conceptos sobre los parámetros y	1.5 horas	Participación activa en la exposición del tema.	Conozco los diferentes términos dentro de la fotografía inicial, así

<p> criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno. (Ministerio de educación Nacional, 2008) </p>	<p> iniciales de la fotografía digital, así como de los tipos de fotos y cámaras existentes en el medio. </p>	<p> aspectos principales de la fotografía inicial: - Tipos y manejo de la cámara - El sujeto - La luz - Composición - Tipos de fotografía. </p>		<p> Exploración componentes de la cámara fotográfica. </p>	<p> como los tipos de fotos y cámaras fotográficas existentes. Reconozco los diferentes aspectos de la cámara digital para la toma de fotografías. </p>
	<p> HACER: Utilizo los conceptos aprendidos para usar adecuadamente los diferentes componentes de una cámara fotográfica. </p>				

	SER: Demuestro responsabilidad y compromiso en cada una de las actividades a desarrollar.				
CLASE N° 3: Introducción a la grabación de video					
Tecnológica: Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos	SABER: Identifico diferentes conceptos de gran importancia para la grabación de videos y conocer los diferentes	* Exposición y explicación sobre los conceptos que conforman los aspectos principales de la grabación de videos: - Tipos y manejo de la	1.5 horas	Participación activa en la exposición del tema. Exploración y manejo previo apropiado de la cámara de video.	Conozco los diferentes términos dentro de la grabación inicial de videos. Reconozco diferentes componentes de la

de mi entorno. (Ministerio de educación Nacional, 2008)	componentes en una cámara.	cámara -			cámara de video para grabar.
	HACER: Utilizo los conceptos aprendidos para usar adecuadamente los diferentes componentes de una cámara de video.	Composición - Luz - Enfoque - Guion / Libreto			
	SER: Demuestro responsabilidad y compromiso en cada una de las actividades a				

	desarrollar.				
Comunicativas: Gramatical y Semántica	SABER: Reconozco que es un guión/libreto, su estructura y partes a desarrollar en este.		4 horas en aula de clase.	Composición de guión/libreto atendiendo la estructura definida de este y teniendo en cuenta las reglas en el desarrollo de textos.	Reconozco el concepto de guión y la estructura del mismo.
	HACER: Construyo un guión/libreto utilizando y cumpliendo la estructura y tiempos				Elaboro guiones para la producción de textos audiovisuales, en los que se integran recursos verbales.
					Utilizo las diferentes reglas y estructura adecuada para

	integrados en el mismo.				construir un guión/libreto.
	SER: Demuestro responsabilidad y compromiso en cada una de las actividades a desarrollar.				
CLASE N° 4: Introducción a grabaciones de audio					
Tecnológica: Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos,	SABER: Conozco conceptos relevantes en el desarrollo y grabación de audios para	* Exposición y explicación de diferentes conceptos principales en el desarrollo y proceso de grabación de audios (podcast)	2 horas clases de aula	Participación activa en la exposición del tema. Grabación de un audio corto a modo de prueba sobre un	Conozco los diferentes términos dentro de la grabación de audios comunicativos. Utilizo un software

servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno. (Ministerio de educación Nacional, 2008)	publicaciones (podcast).	*Grabación de un audio sencillo y corto, haciendo exposición de un tema de interés.		tema de interés.	de grabación de audio (audacity) para grabar un audio sencillo y corto.
	HACER: Utilizo los conceptos aprendidos para grabar un audio sencillo teniendo en cuenta las indicaciones sobre los aspectos más relevantes en la producción de audios comunicativos.				
	SER: Demuestro				

	responsabilidad y compromiso en cada una de las actividades a desarrollar.				
Comunicativas: Gramatical / Semántica	SABER: Conozco que es un libreto o texto comunicativo, su estructura y partes a desarrollar en este.		2 horas en aula de clase	Composición de libreto o texto comunicativo atendiendo la estructura definida de este y teniendo en cuenta las reglas en el desarrollo de textos.	Conozco el concepto de guión y la estructura del mismo. Elaboro libretos para la producción de audios comunicativos, en los que se integran recursos verbales.
	HACER: Construyo un libreto o texto				

	<p>comunicativo utilizando y cumpliendo la estructura y tiempos integrados en el mismo.</p>				<p>Utilizo las diferentes reglas y estructura adecuada para construir un guión/libreto.</p>
	<p>SER: Demuestro responsabilidad y compromiso en cada una de las actividades a desarrollar.</p>				

PLANEACIÓN ETAPA DE PRODUCCIÓN:

Esta etapa es donde se da acción a la utilización y aplicación de diferentes herramientas de los quipos como cámaras fotográficas y video de smartphones para la adecuada captura de fotografías y grabación de videos, teniendo en cuenta los diferentes aspectos que componen estos materiales.

PROPOSITO FORMATIVO DE LA ETAPA: Efectuar y desarrollar habilidades técnicas en el manejo adecuado de dispositivos como son las cámaras fotográficas y de video para capturar y grabar material audiovisual de calidad para un posterior manejo y publicación del producto obtenido a partir de los conceptos y términos adquiridos por los estudiantes en la primera etapa.					
COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE (Actividades pedagógicas)	TIEMPO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
CLASE N°1: Fotografía digital					
Tecnológica: Tengo en cuenta principios de funcionamiento y	SABER: Conozco los diferentes tipos de fotografía y	- Exploración y manejo de los diferentes componentes de una	1.5 horas	Participación activa en la exploración de los componentes de la cámara	Reconozco los diferentes tipos de fotos y los aspectos que las componen.

<p> criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno. (Ministerio de educación Nacional, 2008) </p>	<p>componentes de una cámara fotográfica.</p>	<p> cámara fotográfica y toma de fotografías dentro de la institución utilizando conceptos de los diferentes tipos de fotos. </p>		<p>fotográfica.</p>	<p> Utilizo la cámara digital para la toma de fotografías cumpliendo los parámetros expuestos y usando sus diferentes componentes. </p>
	<p>HACER: Utilizo los conceptos aprendidos para tomar fotografías de diferentes tipos y usando los aspectos expuestos.</p>			<p>Manejo apropiado de la cámara fotográfica.</p>	
	<p>SER: Demuestro responsabilidad y compromiso en cada una de las actividades a</p>			<p>Fotografías cumpliendo parámetros según los diferentes aspectos y tipos de fotos.</p>	

	desarrollar.				
CLASE N° 2: Grabación de video					
Tecnológica: 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. (Ministerio de educación Nacional, 2008)	SABER: Conozco los diferentes componentes de una cámara de video y los aspectos que hacen un video sea de calidad. HACER: Utilizo los conceptos y manejo de cámara aprendidos para	* Exploración y manejo de los diferentes componentes de una cámara de video para a la apropiada grabación de un video dentro de la institución educativa presentando un tema de interés. *Presentación de tema seleccionado en el video grabado.	1.5 horas	Participación activa en la exploración de los diferentes componentes de una cámara de video. Manejo apropiado de la cámara de video. Grabación de un video corto cumpliendo los	Reconozco los diferentes aspectos y parámetros que componen un video de calidad. Utilizo los diferentes componentes de una cámara de video para grabar cumpliendo los parámetros y aspectos expuestos.

	<p>grabar un video corto sobre un tema de interés general.</p> <p>SER: Demuestro responsabilidad y compromiso en cada una de las actividades a desarrollar.</p>			aspectos expuestos.	
<p>Comunicativas:</p> <p>Pragmática</p> <p>Sintáctica</p>	<p>SABER: Estudio y memorizo el guión/libreto diseñado para el video.</p> <p>Consultar</p>			<p>Manejo de tema y elocuencia en la presentación y exposición dentro del video grabado.</p>	<p>Infiero significados implícitos y referentes ideológicos, sociales y culturales en los textos que lee.</p>

	<p>expresiones gestuales y verbales para transmitir un mensaje audiovisual.</p>				<p>Aplico en mi discurso oral y gestual la estructura del guión específico como forma de transmitir un mensaje.</p>
	<p>HACER: Presento el tema escogido y plasmado en el guión/libreto utilizando la expresión verbal y gesticular como el medio idóneo para</p>				<p>Transmito textos verbales y no verbales, donde demuestra un amplio conocimiento tanto del tema elegido como de las</p>

	exponer y transmitir el mensaje.				relaciones de significado y de sentido a nivel local y global.
	SER: Demuestro responsabilidad y compromiso en cada una de las actividades a desarrollar.				
CLASE N° 3: Grabación de audio					
Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de	SABER: Estudio y memorizo el guión/libreto diseñado para la grabación del audio	* Exploración y manejo de los diferentes componentes de un software de manejo y edición de audio para	2 horas	Participación activa en la exploración de los diferentes componentes del software de grabación de audio.	Reconozco los diferentes aspectos que componen un audio comunicativo de eficacia y calidad.

<p>artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno. (Ministerio de educación Nacional, 2008)</p>	<p>comunicativo. Consulto expresiones y variedad de léxico verbal para transmitir un mensaje audiovisual utilizando los diferentes tonos de voz.</p>	<p>para a la apropiada grabación de un audio presentando un tema de interés. *Exposición y transmisión del tema seleccionado y plasmado en el guión en la grabación del audio.</p>		<p>Manejo apropiado de diferentes herramientas del software de grabación de audio. Grabación de un audio corto cumpliendo los aspectos expuestos.</p>	<p>Utilizo los diferentes componentes de un software de manejo y edición de audio para grabar cumpliendo los parámetros y aspectos expuestos.</p>
	<p>HACER: Presento el tema escogido y plasmado en el guión/libreto</p>				

	<p>utilizando la expresión verbal y cambios en tonos de voz idóneos para exponer y transmitir el mensaje.</p> <p>SER: Demuestro responsabilidad y compromiso en cada una de las actividades a desarrollar.</p>				
Comunicativas:	SABER: Reconozco que			Manejo de tema y elocuencia en la	Infiero significados implícitos y

Pragmática	<p>en el acto comunicativo y a la hora de transmisión de un mensaje el “como” decirlo y hacerlo es de gran importancia para hacerlo de manera correcta.</p>			<p>transmisión y exposición dentro del audio comunicativo grabado.</p>	<p>referentes ideológicos, sociales y culturales en los textos que lee.</p> <p>Aplico en su discurso oral la estructura del guión específico como forma de transmitir un mensaje.</p> <p>Controlo los matices de voz (tono, volumen, impostación) para</p>
Semántica	<p>HACER: Utilizo sus habilidades orales y de expresión gestual para la transmisión del</p>				

	<p>mensaje deseado como un acto comunicativo asertivo y efectivo para el receptor.</p>				<p>apoyar su discurso.</p>
	<p>SER: Demuestro responsabilidad y compromiso en cada una de las actividades a desarrollar.</p>				

PLANEACIÓN ETAPA DE POST-PRODUCCIÓN

Etapa que se encarga de tomar todo el material desarrollado en la anterior etapa, donde pasan por un proceso de edición y arreglos para posteriormente hacer entrega y publicación, respetando los aspectos estéticos de las imágenes capturadas y grabadas con el fin de conseguir la reacción esperado del espectador entregando la idea clara y concisa que se quiere dar al público.

PROPOSITO FORMATIVO DE LA ETAPA: Transmitir una técnica adecuada en el uso y manejo del software de edición necesario para la modificación o edición pertinente al material obtenido en la segunda etapa con base en la conceptualización adquirida en la primer etapa y a partir del material capturado y grabado en la segunda.					
COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE (Actividades pedagógicas)	TIEMPO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
CLASE N° 1: Edición de fotografía					
Tecnológica: Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos,	SABER: Conozco y manejo diferentes herramientas del software de edición fotográfica Photoshop.	- Exploración y manejo de diferentes herramientas de un software de edición de fotografía, para una edición general de fotos, como son los aspectos de:	2 horas 4 horas aula de clase	Participación activa en la exploración y utilización de las herramientas del software editor (Photoshop)	Reconozco un software de edición fotográfica y diferentes herramientas a utilizar para modificar diferentes aspectos de una foto. Utilizo el software Photoshop para editar
	HACER: Utilizo diferentes herramientas del	- Luz - Contraste - Tono			

<p>productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno. (Ministerio de educación Nacional, 2008)</p>	<p>software Photoshop para hacer arreglos o modificaciones necesarias en una fotografía.</p>	<p>- Brillo -Etc.</p>		<p>diferentes herramientas del software. Fotografías editadas.</p>	<p>fotografías.</p>
<p>CLASES N° 2, 3 y 4</p>					
<p>Tecnológica: Tengo en cuenta</p>	<p>SABER: Conozco y manejo diferentes</p>	<p>- Exploración y manejo de diferentes herramientas de</p>	<p>7 horas</p>	<p>Participación activa en la</p>	<p>Reconozco un software de edición de videos y</p>

<p>principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno. (Ministerio de educación Nacional, 2008)</p>	<p>herramientas del software de edición de videos Openshot.</p>	<p>un software de edición de videos, para una edición general de diferentes aspectos, como son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cortes - Iluminación - Ubicación - Inserción de audio - Inserción de imágenes -Etc. 	<p>2 horas en aula de clase</p>	<p>exploración y utilización de las herramientas del software editor de videos Openshot</p> <p>Manejo de las diferentes herramientas del software.</p> <p>Videos editados.</p>	<p>diferentes herramientas a utilizar para editar o modificar diferentes aspectos encontrados en un video.</p> <p>Utilizo el software Openshot para editar un video.</p>
	<p>HACER: Utilizo diferentes herramientas del software Openshot para hacer modificaciones necesarias en un video.</p>				

	desarrollar.				
CLASE N° 5: Edición de audio					
Tecnológica: 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. (Ministerio	SABER: Conozco y manejo diferentes herramientas del software de edición de audios Audacity.	- Exploración y manejo de diferentes herramientas de un software de edición de fotografía, para una edición general de fotos, como son los aspectos de:	2 horas 1 hora aula de clase	Participación activa en la exploración y utilización de las herramientas del software editor de audios Audacity Manejo de las diferentes herramientas del software.	Reconozco un software de edición de audio y diferentes herramientas a utilizar para modificar diferentes aspectos de un audio. Utilizo el software Audacity para editar audios.
	HACER: Utilizo diferentes herramientas del software Audacity para hacer arreglos o modificaciones necesarias en un audio.	- Luz - Contraste - Tono - Brillo -Etc.			
	SER: Demuestro				

de educación Nacional, 2008)	responsabilidad y compromiso en cada una de las actividades a desarrollar.			Audios modificados.	
------------------------------	--	--	--	---------------------	--

CLASE MUESTRA DE MATERIAL DESARROLLADO: Muestra y revisión material desarrollado y producido por los estudiantes pertenecientes al club audiovisual “Galanista” para una retroalimentación general

PROPOSITO	RECURSOS	TIEMPO	EVIDENCIA	EVALUACIÓN
Observar material audiovisual desarrollado por los estudiantes integrantes al club audiovisual “Galanista” con el fin de valorar el fortalecimiento de las competencias comunicativas y tecnológicas evidentes en el material producido y llevado a muestra y publicación.	Computadores, celulares, videos, fotografías y televisor.	3 horas	Desarrolla material audiovisual de calidad utilizando los aprendizajes y herramientas vistos y explorados durante las clases del proyecto.	Participación activa Fotografías Videos

CLASE FINAL: Aplicación de cuestionario como estrategia de verificación de conocimientos adquiridos

PROPOSITO	RECURSOS	TIEMPO	EVIDENCIA	EVALUACIÓN
<p>Aplicación de un cuestionario sobre conceptos generales de la producción y desarrollo de material audiovisual, como forma de valorar los conocimientos conceptuales y que adquirieron los estudiantes durante el desarrollo del proyecto.</p>	<p>Computadores</p>	<p>2 horas</p>	<p>Conoce e identifica diferentes conceptos que rodean el desarrollo y producción audiovisual, tomando dichos aprendizajes como conocimiento significativo para su proceso académico.</p>	<p>Resultado de cuestionario</p> <p>Retroalimentación</p>

8.3 Aplicación de las diferentes estrategias, saberes y actividades para la orientación, producción y aplicación de material audiovisual en pro del desarrollo de competencias tecnológicas y comunicativas

8.3.1 Etapa de Pre-Producción

Competencias Tecnológicas: “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. (Ministerio de educación Nacional, 2008)”

Competencias Comunicativas: Gramatical y Semántica

Dentro de la primera etapa del desarrollo del currículo diseñado, se llevó a cabo la introducción y exposición de lo que sería el desarrollo completo de las clases además de la aclaración de los objetivos y temas a ver dentro del club audiovisual Galanista; donde se buscaba que los estudiantes entendieran el porqué de la formación de dicho grupo.

También se inició con la formación y fortalecimiento de las competencias tecnológicas a partir de la orientación teórica y práctica de la producción audiovisual, exponiendo temas como fue la fotografía, video y audio con cada uno de los aspectos que los conforman y una adecuada utilización de artefactos tecnológicos (cámaras fotográficas y de videos, micrófonos, smartphones) de manera efectiva a la hora de hacer la toma o grabación del producto primario.

Igualmente se abordó las competencias comunicativas gramatical y semántica, con el fin de fortalecer la creación y desarrollo de guiones o libretos, donde las competencias se vieron evidenciadas en el adecuado desarrollo de los guiones respetando la estructura de los mismos además de las reglas lingüísticas y teniendo claro y en cuenta el contexto al que iban a abordar en los videos que interpretarían estos guiones/libretos.



Ilustración 2. Clase introducción y exposición objetivos y metas del proyecto "Club Audiovisual Galanista"



Ilustración 3. Exposición y teoría de la fotografía



Ilustración 4. Exposición y teoría de la producción de video

Guiones/Libretos desarrollados:

Guión grupo Audiovisual "Galaxia"

Tipo de video: Informativo-Tic's

Presentadores: Yeimy Pérez

Tiempo Aprox. duración: 2 min

Tema: Ciberdependencia.

Secuencia	Plano	Imagen	Audio		Tiempo
			Sonido	Texto	
Introducción	Medio	Plano medio de la presentadora mirando fijamente a la cámara con fondo de diferentes partes del colegio.		Presentadora: Las nuevas formas de comunicación y resolución de problemas cotidianos a través de sitios webs, apps y dispositivos móviles nos hacen cada vez más propensos a pasar más tiempo conectados a internet. Por ello es vital adoptar hábitos que eviten generar adicción o abuso del internet.	15s
Cabezote de Sección	Cameo y planos generales.		Electro-Light Drakkar	"No te enredes en tus redes"	8s
Tip N#1	Medio	Plano medio de la presentadora mirando fijamente a la cámara con fondo de diferentes partes del colegio.	Música suave	El día de hoy te traigo un top de recomendaciones para que evites la ciberdependencia. Número 1: Desconéctese de su vida virtual, date prioridad a las conversaciones físicas con su familia y amigos, traga de darle tiempo durante el día donde descansas de la vida virtual, es decir, si vas a almorzar no contestes llamadas ni mensajes.	20s

Ilustración 5. Parte 1 - Guión 1

Secuencia	Plano	Imagen	Audio		Tiempo
			Sonido	Texto	
Tip N#2	Medio	Plano medio de la presentadora mirando fijamente a la cámara con fondo de diferentes partes del colegio.	Música suave	Número 2: Concéntrese en lo verdaderamente importante. Si esta comiendo en familia, viendo una película o jugando juntos, apague su teléfono celular, no lo use para hacer llamadas o recibir mensajes.	10s
Tip #3	Medio	Plano medio de la presentadora mirando fijamente a la cámara con fondo de diferentes partes del colegio.	Música suave	Número 3: Establezca periodos de abstinencia de conexión, determine momentos o condiciones en los que evitará estar conectado como una decisión en pro de su independencia. O establezca horarios en los que se conectará a la red de forma recreativa.	15s
Tip #4	Medio	Plano medio de la presentadora mirando fijamente a la cámara con fondo de diferentes partes del colegio.	Música suave	Número 4: Ponga límites al uso de redes sociales, administre sus redes sociales con responsabilidad, evite publicar información sensible y permanecer conectado en exceso.	10s
Tip #5	Medio	Plano medio de la presentadora mirando fijamente a la cámara con fondo de diferentes partes del colegio.	Música suave	Número 5: Organice actividades al aire libre es necesario hacer planes donde la tecnología no sea la protagonista, ir al parque, montar en bicicleta, salir a caminar, son unas de las recomendaciones más oportunas para evitar la ciberdependencia.	15s

Ilustración 6. Parte 2 - Guión 1

Secuencia	Plano	Imagen	Audio		Tiempo
			Sonido	Texto	
Conclusión	Medio	Plano medio de la presentadora mirando fijamente a la cámara con fondo de diferentes partes del colegio.	Música suave	Piensa en ti, en tus amigos, en tu familia y todo el mundo que hay que descubrir fuera del internet, por eso no te enredes en tus redes.	8s
Cabezote de Sección	Cameo de imágenes varias del colegio.		Música instrumental llonera.		29s

Ilustración 7. Parte 3 - Guión 1

Enión grupo Audiovisual "Egalista"

Tipo de video: Institucional
 Presentadores: Danna Torres
 Tiempo Aprox. duración: 2 min
 Tema: Inclusión educativa

Secuencia	Plano	Imagen	Audio		Tiempo
			Sonido	Texto	
Cabezote de Sección	Medio	Plano medio de estudiantes de la institución mirando fijamente a la cámara con fondo de diferentes partes del colegio.	Música Instrumental	Mi colegio Luis Carlos Galán Sarmiento	10s
Introducción	Medio	Plano medio de la presentadora mirando fijamente a la cámara con fondo de diferentes partes del colegio.	Música Instrumental	La inclusión educativa propone una educación universal que se adapte a cada una de las necesidades particulares de los estudiantes lo que hace que se eliminen los barreras que hay entre el aprendizaje y la participación.	10s
Desarrollo parte 1	Medio	Plano medio de la presentadora mirando fijamente a la cámara con fondo de diferentes partes del colegio.	Música Instrumental	Para la inclusión escolar, el respeto a la diversidad es un valor positivo dentro de la escuela entendiéndose que independientemente de las características, ya sea física, psicológicas, culturales o sociales, todos tenemos el mismo derecho de aprender y a obtener una educación de calidad.	15s

Ilustración 8. Parte 1 - Guión 2

Secuencia	Plano	Imagen	Audio		Tiempo
			Sonido	Texto	
Desarrollo parte 2	Medio	Plano medio de la presentadora mirando fijamente a la cámara con fondo de diferentes partes del colegio.	Música Instrumental	Cuando hablamos de educación inclusiva, se pretende lograr el bienestar de todos nuestros estudiantes para que participemos de forma activa en la educación formal, sin ninguna clase de restricción o estigmatización.	10s
Desarrollo parte 3	Medio	Plano medio de la presentadora mirando fijamente a la cámara con fondo de diferentes partes del colegio.	Música Instrumental	Es por tal motivo que nuestra institución educativa Luis Carlos Galán Sarmiento del corregimiento de la Chaparrera, está en proceso de constante formación y afianzamiento de estrategias pedagógicas y culturales.	10s
Desarrollo parte 4	Medio	Plano medio de la presentadora mirando fijamente a la cámara con fondo de diferentes partes del colegio.	Música Instrumental	Dichas estrategias nos permiten fortalecer nuestras capacidades de interacción y vinculación e integración educativa. Además garantiza nuestro derecho a la educación integral basada en el respeto por la diferencia.	15s
Conclusión parte 1	Cameo de imágenes varias del colegio		Música Instrumental	Cada niño y niña tienen características, intereses, capacidades y necesidades de aprendizajes distintos y deben ser los sistemas educativos los que deben diseñar actividades y estrategias para suplir dichas características y necesidades, por tal razón, nuestra institución está totalmente comprometida con hacer sentir a cada uno de sus estudiantes como individuos únicos, pero concientes de que son parte para nuestra comunidad educativa y el mundo.	30s

Ilustración 9. Parte 2 - Guión 2

Secuencia	Plano	Imagen	Audio		Tiempo
			Sonido	Texto	
Conclusión parte 2	Cameo de imágenes varias del colegio		Música Instrumental	Hasta aquí nuestro video y gracias por vernos, ayuda a compartirlo y divulgarlo con todos tus conocidos. Hasta otra oportunidad	5s
Cabezote de Sección	Cameo de imágenes varias del colegio		Música Instrumental llanera		30s

Ilustración 10. Parte 3 - Guión 2

8.3.2 Etapa de Producción

Competencias Tecnológicas: “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. (Ministerio de educación Nacional, 2008)”

Competencia Comunicativa: Pragmática

En la segunda etapa de aplicación del currículo diseñado, se llevó a la práctica la teoría aprendida en la primera; conceptos y fundamentos de todos los aspectos que rodean el material audiovisual a producir (fotografía, video y audio) además del manejo adecuado de las diferentes herramientas que componen los artefactos tecnológicos a utilizar (Smartphone: Cámara fotográfica y video, grabadora de audio; cámara semiprofesional).

Como fortalecimiento de las competencias tecnológicas se orientó a los integrantes del club, en la adecuada utilización y manipulación de las cámaras y grabadora de audio encontradas en los smartphones a la mano, además de una cámara semiprofesional obtenida a partir de un préstamo; además del reconocimiento de las diferentes herramientas encontradas en dichos artefactos, con el fin de aportar a cada uno de los estudiantes la habilidad de capturar y grabar material audiovisual de calidad.

Igualmente se abordó la competencia comunicativa pragmática, desde la interpretación y exposición de una manera elocuente y congruente de los guiones/libretos desarrollados en la primera etapa; habilidad que además de aportar al acto comunicativo de los estudiantes, desarrollo en ellos la confianza en sí mismos a la hora de estar frente a una cámara, que en muchas ocasiones paraliza y entorpece la exposición de quien utiliza el medio de los videos para transmitir sus ideas, opiniones o noticias y datos de interés general.

Toma de fotografías y grabación de Videos:



Ilustración 11. Práctica utilización cámara fotográfica de Smartphone, foto retrato



Ilustración 12. Práctica utilización cámara fotográfica de Smartphone, foto retrato



Ilustración 13. Práctica utilización cámara fotográfica semiprofesional, foto paisajismo



Ilustración 14. Práctica utilización cámara fotográfica de Smartphone, macro foto



Ilustración 15. Práctica utilización cámara fotográfica de Smartphone, macro foto



Ilustración 16. Práctica grabación de video e interpretación de guiones/libretos



Ilustración 17. Apoyo semana cultural, grabación de eventos



Ilustración 18. Apoyo semana cultural, grabación de eventos



Ilustración 19. Apoyo semana cultural, grabación de eventos



Ilustración 20. Práctica grabación de video e interpretación de guiones/libretos

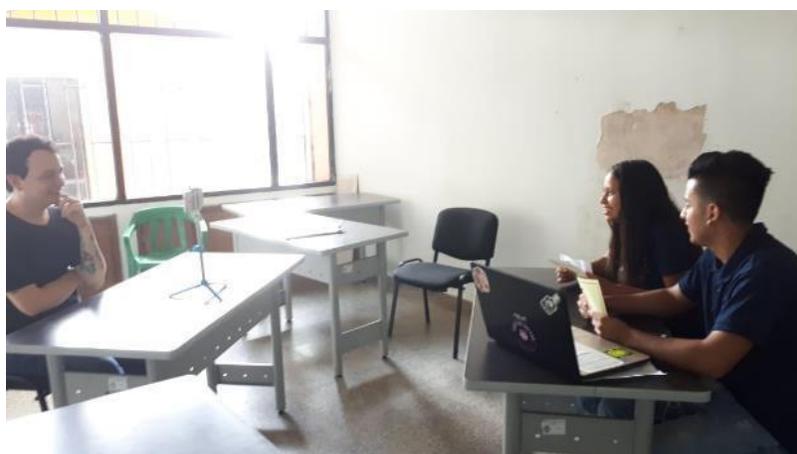


Ilustración 21. Práctica grabación de video e interpretación de guiones/libretos

8.3.3 Etapa de Post-Producción

Competencias Tecnológicas: “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. (Ministerio de educación Nacional, 2008)”

En la tercera etapa de aplicación del currículo diseñado, se llevó a cabo la orientación en el conocimiento y manejo de softwares de edición de material audiovisual; conceptos generales y manejo de diferentes herramientas encontradas dentro de cada programa para hacer una edición idónea del material obtenido en la segunda etapa.

El fortalecimiento de las competencias tecnológicas en el que se orientó a los integrantes del club, estuvo direccionado hacia la adecuada utilización de las herramientas de los softwares utilizados (Photoshot, audacity, openshot y premiere) para editar y modificar de manera apropiada los diferentes aspectos que necesiten algún tipo de edición dentro del material obtenido en la segunda etapa. Habilidades que se buscaban aportar y fortalecer con el fin de encontrar y entregar a los estudiantes una competencia tecnológica propia del mundo actual, como es la manipulación y edición de material audiovisual enfocado hacia al mundo digital que nos rodea.

Fotografías y videos con sus audios en edición:

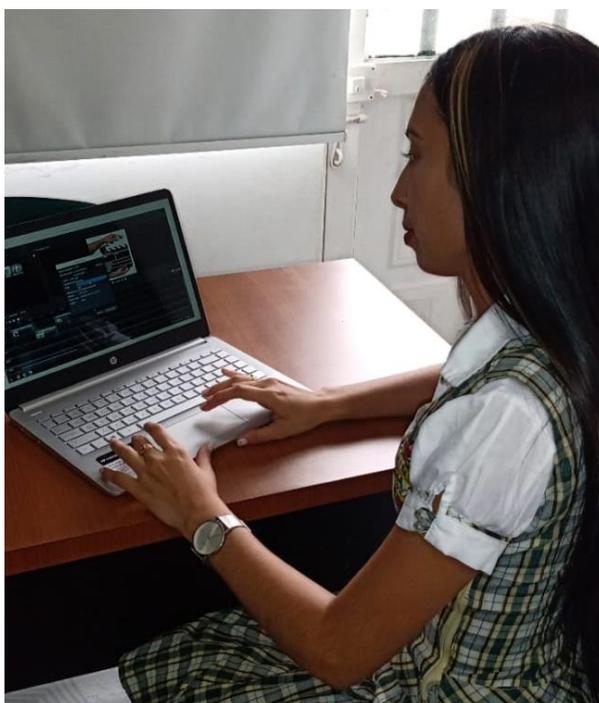


Ilustración 22. Utilización de software Photoshot para editar fotografías capturadas

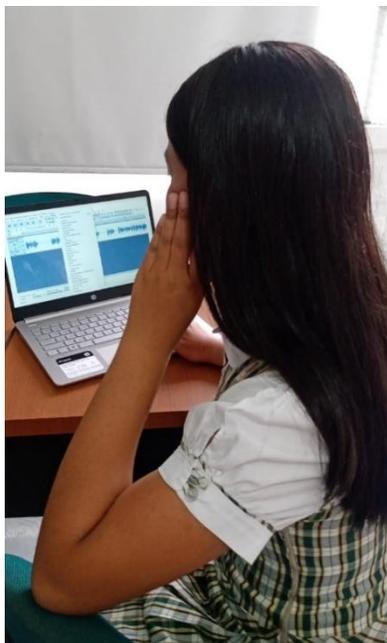


Ilustración 23. Utilización de software Audacity para editar audios presentes en los videos grabados

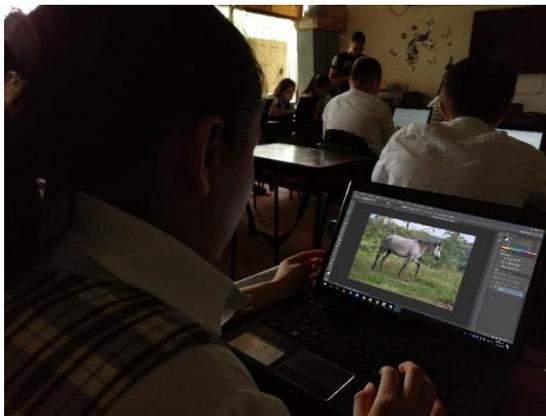


Ilustración 24. Utilización de software Photoshot para editar fotografías capturadas

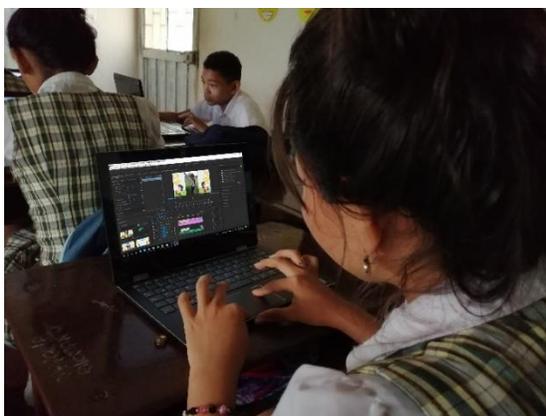


Ilustración 25. Utilización de software Premiere para editar los videos grabados

Con las competencias aportadas y fortalecidas desde la aplicación del currículo diseñado, se solidificó al club y se estableció como el primer club estudiantil dentro de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, siendo identificado y reconocido por la comunidad educativa gracias a la divulgación del material audiovisual producido y transmitido a través del canal de YouTube creado por y para el club audiovisual Galanista.

- **Enlace canal de YouTube, Club Audiovisual Galanista**

<https://www.youtube.com/channel/UCuIZ1L4HRp9OXml7Go2pGdg/videos>

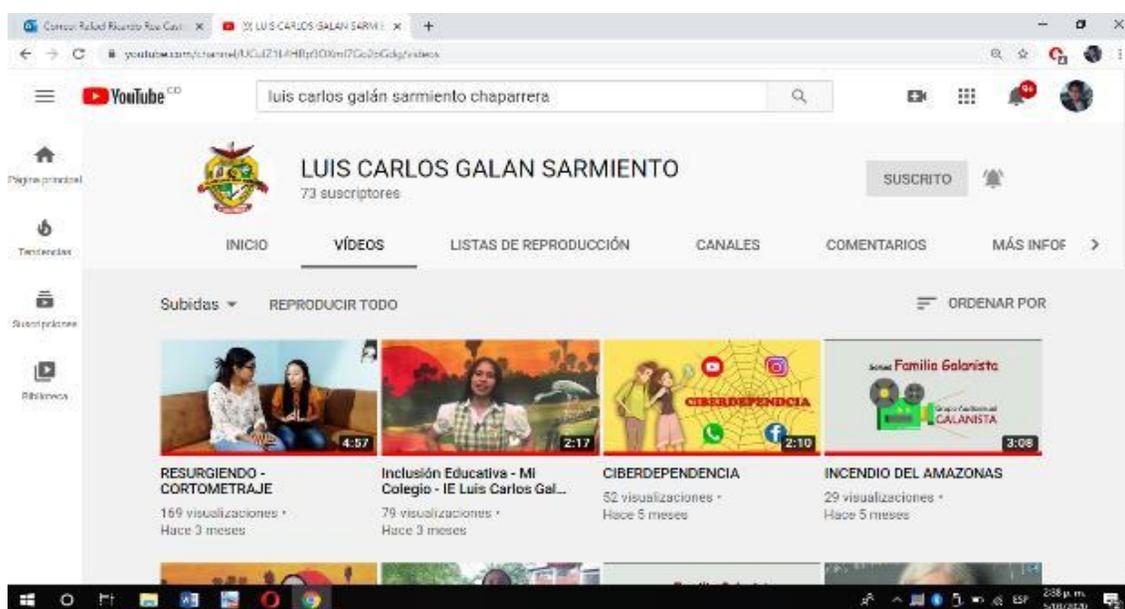


Ilustración 26. Captura de pantalla, Canal de YouTube 1

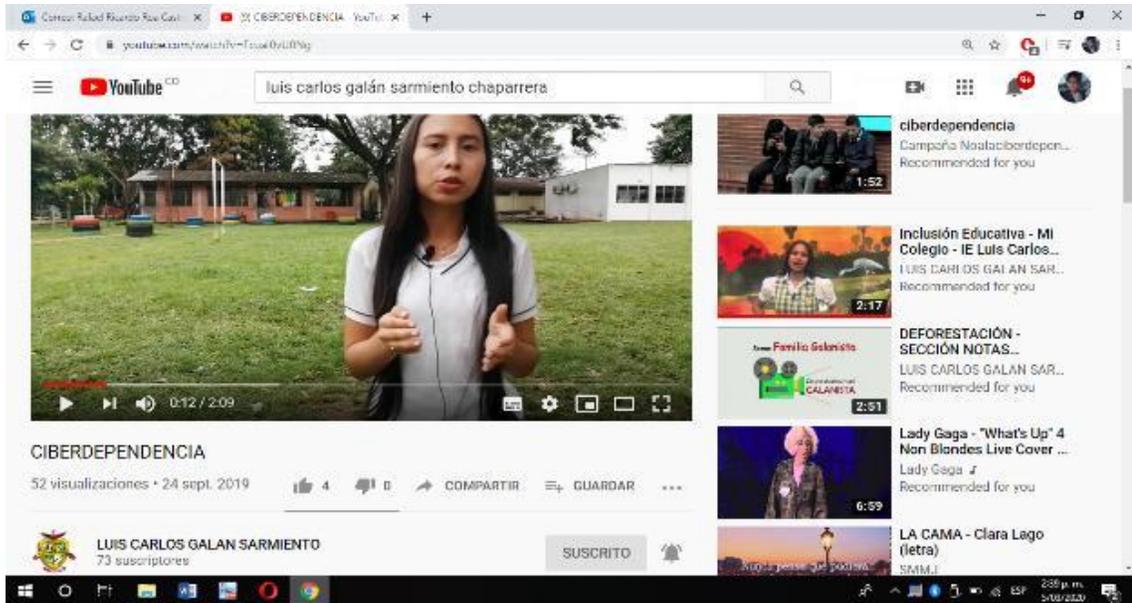


Ilustración 27. Captura de pantalla, Canal de YouTube 2

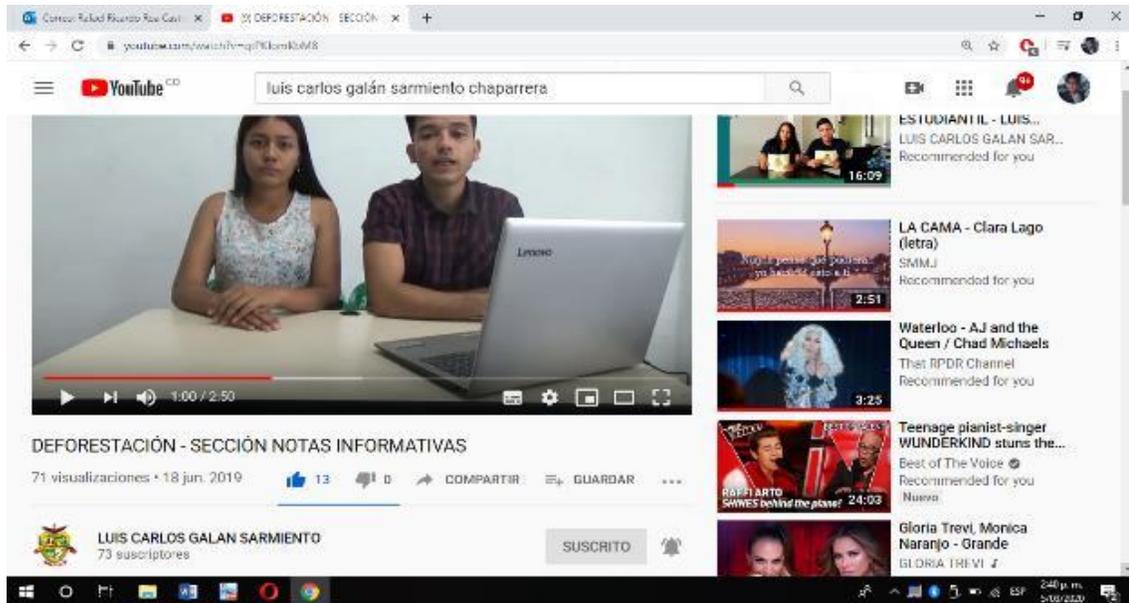


Ilustración 28. Captura de pantalla, Canal de YouTube 3



Ilustración 29. Captura de pantalla, Canal de YouTube 4

8.4 Evaluación de la incidencia en el aprendizaje o fortalecimiento de las competencias tecnológicas y comunicativas en el club audiovisual estudiantil.

Enlace respuestas en formato Excel:

https://drive.google.com/file/d/1l_Xgg5yTJEgmFseFg-N49wAOnzZu0Aae/view?usp=sharing

Marca temporal	Nombres y apellidos	Grado	1. ¿Que son los medios audiovisuales?	2. Seleccione las herrami	3. ¿Cuales son los princ	4. ¿Que es un software e	5. Seleccione los program	6. Sele
11/21/2020 15:27:48	Camilo Maldonado	Decimo	Son los medios de comunicación	Audios, Videos	Encuadre, enfoque e ilum	Programa de computador	Photoshop, Picasa	Retrato
11/21/2020 15:29:36	Yuliana Velandia	Decimo	Todo lo que tiene que ver con imágenes digital	Audios, Videos, Fotografi	Encuadre, enfoque e ilum	Programa de pc que arregl	Gimp, Photoshop, Picasa	Retrato
11/21/2020 15:31:18	Hilary Mosquera	Octavo	Material digital de imágenes y audio	Audios, Videos, Fotografi	Encuadre, enfoque e ilum	Un programa para arregl	Gimp, Photoshop	Retrato
11/21/2020 15:32:05	Snieder Montañez	Décimo	Son los materiales digitales usados para trans	Audios, Videos, Fotografi	Luz, modelo y ambientaci	Un programa informático	(Gimp, Photoshop, Picasa	Retrato
11/21/2020 15:35:08	Daniela Canedo	Decimo	Material que involucra imagenes y audio	Audios, Videos, Fotografi	Encuadre, enfoque e ilum	Programas para modificar	Gimp, Photoshop, Picasa	Retrato
11/21/2020 15:40:17	Natalia Reyes	Octavo	Material digital de imágenes y audio	Audios, Videos, Fotografi	Luz, modelo y ambientaci	Programa de computador	Gimp, Photoshop	Retrato
11/21/2020 15:41:12	Jancarlos Rincón	Octavo	Es todo lo que se utiliza en internet y se expo	Audios, Videos, Fotografi	Encuadre, enfoque e ilum	Programa de pc para arre	Gimp, Photoshop	Retrato
11/21/2020 15:41:53	Juana Ducon	Decimo	8 Material o productos compuestos de imágenes	Audios, Videos, Fotografi	Encuadre, enfoque e ilum	Programa para arreglar la	Gimp, Photoshop, Picasa	Retrato
11/21/2020 15:45:02	Angelica Viviana Angel	Decimo	10 Medios de comunicación que involucran las im	Audios, Videos, Fotografi	Encuadre, enfoque e ilum	Un programa para modifi	Gimp, Photoshop, Picasa	Retrato
11/21/2020 15:46:24	Geovanny Ojalora	Décimo	Material digital compuesto por imágenes y foto	Audios, Videos, Fotografi	Encuadre, enfoque e ilum	Un software de computad	Gimp, Photoshop, Picasa	Retrato
11/21/2020 15:46:51	Febe Avila	Decimo	Producto digital que integra imágenes y audio	Audios, Videos, Fotografi	Encuadre, enfoque e ilum	Un programa informático	(Gimp, Photoshop, Picasa	Retrato
11/21/2020 15:50:02	Wendy Lorena Wilchez	Decimo	10 Material digital de imágenes con audios	Audios, Videos, Fotografi	Encuadre, enfoque e ilum	Programa de computador	Gimp, Photoshop, Picasa	Retrato

Ilustración 30. Captura de pantalla, cuestionario aplicado

Análisis resultados de cuestionario:

Al finalizar la orientación de los estudiantes integrantes al Club Audiovisual, teniendo en cuenta y siguiendo el diseño curricular, y ya habiendo revisado y observado minuciosamente el material audiovisual se aplicó un cuestionario para poder determinar los conocimientos desde el área teórica que habían adquirido durante las clases impartidas en el proyecto.

Al hacer revisión de las respuestas dadas por los estudiantes, es de suma satisfacción lograr ver que desde una perspectiva teórica la adquisición de conocimientos además del desarrollo y fortalecimiento de las competencias tecnológicas y comunicativas; fue muy efectiva, evidenciándose en las respuestas otorgadas por los estudiantes al cuestionario más de un 85% en respuestas correctas en la suma general de todos los integrantes; entregando a la finalización del

proyecto una culminación positiva y prospera para el apoyo de la Institución Educativa y un fortalecimiento futuro del club audiovisual Galanista.

Desde la perspectiva de los estudiantes, la aplicación del cuestionario les aportó confianza en sí mismos al poder verificar que el conocimiento y aprendizaje de los diferentes conceptos dentro de la producción audiovisual que obtuvieron en las clases diseñadas en el currículo, fueron de manera efectiva y apropiada para llegar a hablar con apropiación y confianza sobre lo que es el material audiovisual y los diferentes aspectos y campos en los que este se produce y desenvuelve.

A partir de lo observado y discernido en los resultados del cuestionario aplicado, desde el campo pedagógico por el docente que impartió las clases y talleres, se consideró que las estrategias y actividades de aprendizaje impartidas dentro del currículo diseñado fueron apropiadas y positivas para abordar los temas vistos para luego llevarlos a la práctica, además de una sensación de éxito al encontrar que además de la aplicación de las técnicas expuestas para la materialización del producto audiovisual; los integrantes del club adquirieron la teoría que envuelve a este campo y que al finalizar el proceso, el hecho de que manejaran con confianza los diferentes conceptos vistos a través de las clases, hizo que la comunidad educativa, más que nada las directivas de la institución confirmaran que el proceso desarrollado desde el Club Audiovisual Galanista era fructífero para la institución en general.

9. Discusión

A partir de la observación de los resultados de encuesta aplicada a los estudiantes integrantes del club audiovisual Galanista, se pudo apreciar el desconocimiento de los mismos sobre lo que son y el uso o manejo adecuado que le dan a las TIC; donde se evidencia que no manejan herramientas de tipo tecnológico, informático y que por el contexto en el que se desenvuelven además de la economía del poblado, no cuentan con recursos para su apropiación y conocimiento; en las palabras de García-Fallas, 2004; dichas herramientas en la actualidad están presentes en casi todos los ámbitos de la sociedad:

“Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) favorecen y facilitan el quehacer diario de la humanidad. El ámbito educativo también ha sido impactado por las posibilidades de estas tecnologías, a partir de las cuales se ha favorecido la creación de escenarios educativos innovadores.”

Donde se puede inferir que desconocer los medios tecnológicos y manejo adecuado de las TIC hacen que un individuo de la actualidad sea menos competente para desenvolverse en sus quehaceres y actividades diarias, siendo indiferente el ámbito en el que se desenvuelva.

Con base en la problemática identificada en la encuesta se procedió a diseñar un currículo de actividades enfocadas en desarrollo de competencias, procesos y actividades con enfoque de pedagogía por proyectos, donde según Sergio Tobón las competencias son:

“Procesos complejos de desempeño con idoneidad en determinados contextos, integrando diferentes saberes (saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir), para realizar actividades y/o resolver problemas con sentido de reto, motivación, flexibilidad, creatividad, comprensión y emprendimiento, dentro de una perspectiva de

procesamiento metacognitivo, mejoramiento continuo y compromiso ético, con la meta de contribuir al desarrollo personal, la construcción y afianzamiento del tejido social, la búsqueda continua del desarrollo económico-empresarial sostenible, y el cuidado y protección del ambiente y de las especies vivas”.

Y que para el contexto educativo en el que se desenvuelve la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, es el desarrollo de competencias las que encabezan el proceso académico de los estudiantes. Para el caso de estudio presente en el proyecto se trabajaron las competencias tecnológicas que según González y Wagenaar (2003), las explican:

“Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que va desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.”

Dando a entender que el fortalecimiento de dichas competencias dará a los integrantes del club habilidades más sólidas en el campo tecnológico, por ende, aportando a su desempeño académico y desarrollo personal y que es en sí el camino que quería seguir el desarrollo del proyecto dentro de la IE; y que para el diseño curricular se implementaron dos competencias tecnológicas traídas de la guía N° 30 del ministerio de educación, las cuales fueron:

- 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. (Ministerio de educación Nacional, 2008)

- Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente. (Ministerio de educación Nacional, 2008)

Competencias que, a raíz de la implementación y aplicación del diseño curricular propuesto, se intervinieron en los integrantes del club y que en el proceso de fortalecimiento de estas se evidencio que lo que se buscaba se logró de gran manera, puesto como se interpretan las competencias la primera esta direccionada hacia el aporte de habilidades de manejo de herramientas y artefactos tecnológicos, que en cada una de las etapas de la producción audiovisual dicha competencia se vio involucrada y que incidió en los conocimientos teóricos, prácticos y técnicos en el manejo de diferentes herramientas, artefactos y software para el desarrollo efectivo en cada etapa, y que los estudiantes en cada etapa propuesta utilizaron y manipularon cada uno de manera adecuada.

En la segunda competencia propuesta, se direcciona a los estudiantes en la valoración y análisis crítico y ético que se le da al uso de la tecnología, que más que incidir en sus habilidades técnicas hace énfasis en aportar a los estudiantes un pensamiento de análisis y valoración del cómo utilizan sus habilidades en el manejo de la tecnología de una manera apropiada en el entorno social y ambiental en el que se encuentran, acto que se evidencio durante el desarrollo de las clases al obtener de parte de los estudiantes opiniones e ideas propias de lo que es para ellos el uso de manera adecuada en su entorno y el hacer afirmaciones en como la utilización de la tecnología puede ayudar o afectar dentro de su entorno.

Así mismo dentro del currículo diseñado se buscó trabajar en el fortalecimiento de las competencias comunicativas, que pueden son definidas por Reyzábal (1993):

“La competencia comunicativa implica el uso eficaz de un sistema complejo de lenguajes y códigos interdependientes, el cual permite a un sujeto estar en contacto más o menos

constante a través de múltiples signos y señales, sin descartar el principal que es el lenguaje verbal (oral y escrito)”

Es claro que el acto comunicativo del ser humano es esencial en su desarrollo personal, académico y laboral, queriendo decir que el aportar o fortalecer las competencias que lo envuelven dará mayores oportunidades para que la comunicación de los integrantes del Club Audiovisual Galanista sea asertivo y eficaz a la hora de socializar o transmitir sus ideas u opiniones; y que dentro del currículo propuesto se trabajó con tres competencias comunicativas que fueron: la gramatical, semántica y pragmática.

Que, a partir del desarrollo y construcción de los guiones a interpretar en el material audiovisual a producir, se pudo demostrar el fortalecimiento de las competencias gramatical y semántica, al evidenciar la utilización adecuada y respeto de las reglas y normas de la gramática que enmarcaban la estructura de estos y que los integrantes del club se apropiaron de dichas reglas para crear textos de manera adecuada además de involucrar igualmente la competencia semántica en la redacción para que el léxico utilizado en este fuera de fácil entendimiento teniendo en cuenta el contexto para el que se iba a desarrollar el material audiovisual, que en este caso era una zona rural.

Para la evidencia de la competencia pragmática se tuvo en cuenta la observación de la elocuencia e interpretación de los integrantes del club a la hora de presentar los guiones contruidos ante cámara y que el fortalecimiento de esta se caracterizó más que nada por aportar la confianza y capacidad en cada uno de los estudiantes de exponer de manera adecuada los textos encontrados en los guiones, haciendo uso de la declamación y el dialecto de manera apropiada y conforme a lo que hace referencia dicha competencia, observando que la habilidad

del discurso en su acto comunicativo se vio afectado de manera positiva y efectiva en cada uno de los estudiantes integrantes del club.

Se consideró que, para la aplicación idónea de dicho proyecto dentro de la IE, se trabajara el club estudiantil desde la perspectiva de Comunidad de Aprendizaje (CA), que tal como lo definen Ferrada & Flecha, 2008:

“Las CA son proyectos de transformación social y cultural de un centro educativo y de su entorno, basados en el aprendizaje dialógico, con la finalidad de vincular a toda la comunidad al proceso educativo en espacios concretos, incluyendo el aula de clases”

Que se supuso como la mejor forma de definir al club puesto se considera que el propósito general de este se puede definir en gran parte como lo hacen Ferrada & Flecha, puesto desde este, aparte de fortalecer las competencias tecnológicas y comunicativas, se buscaba hacer una transformación social dentro de los estudiantes del club y a través de ellos vincular a la comunidad educativa en general para en un futuro potenciar al club audiovisual Galanista obteniendo apoyo de todas las parte que integran a la institución.

Al desarrollar y aplicar la planeación y diseño del proyecto pedagógico, fortaleciendo las competencias tecnológicas y comunicativas de los educandos integrantes al club; se obtuvieron guiones, imágenes y videos como el material audiovisual producido desde el proyecto, que a partir de la observación de los mismos se evidencio lo que Rojas, 2011, busca de dicho material:

“El material audiovisual debe presentar calidad, veracidad, precisión y actualidad son criterios referentes básicos. Se trata de que el material goce de la máxima adecuación a la realidad y transmita una imagen fiel de lo que acontece en el campo científico de que

se trate o que represente en el máximo nivel el concepto que quiere transmitir, para lo que se puede contar con el asesoramiento de profesionales.”

Y que desde la observación se pudo determinar que el material obtenido, aunque no se puede considerar profesional evidencio el avance inmenso que tuvieron los integrantes del club durante el desarrollo y aplicación del currículo diseñado, exponiendo al espectador un material que integra los conocimientos teóricos y la técnica aportada desde el proceso del proyecto incidiendo de gran manera en la adquisición y fortalecimiento de las competencias presentes en el proyecto.

Además, según los resultados arrojados a partir de la aplicación del cuestionario se pudo inferir que el aporte de conocimientos teóricos también fueron factor que impacto en los estudiantes como forma de fortalecer su proceso académico y personal, puesto que se identificó en los educandos una adquisición de conceptos claros y definidos de diferentes procesos, herramientas y aspectos generales que intervienen en la producción audiovisual y como estos se involucran en la sociedad.

10. Conclusiones y recomendaciones

10.1 Conclusiones

En la actualidad el mundo digital ha crecido a pasos agigantados, e incluso el gobierno nacional en los últimos años ha fortalecido enormemente el campo de las TIC, de las cuales uno de sus campos de desarrollo son los medios audiovisuales; y en ocasiones el contexto en que se encuentra un individuo y la dificultad de acceder a instrumentos tecnológicos, puede afectar de gran manera la adquisición y transmisión de conocimientos o manejo adecuado de las herramientas TIC.

Considerando que el proyecto desarrollado con los estudiantes incidió en la transformación de su contexto social, abordando temáticas que afectaron positivamente su entorno dentro de la institución; y que desde el club se logró la vinculación de la comunidad educativa en general, a través del material audiovisual producido por los integrantes, se puede afirmar que más que un grupo de estudiantes, se puede llamar una Comunidad de Aprendizaje.

Al visualizar las falencias encontradas en la IE Luis Carlos Galán Sarmiento, se llegó a la conclusión que el desarrollo de una planeación o diseño de un currículo por competencias, era la mejor forma de incidir en el fortalecimiento de las competencias tecnológicas y comunicativas que mostraban una carencia en el proceso en el cual se deseaba impactar; un diseño desarrollado a partir de actividades que buscaban incidir directamente en las competencias mencionadas y fortalecer sus habilidades técnicas y aporte de conocimientos nuevos e innovadores.

El proceso de acción y desarrollo del diseño curricular por competencias y la realización de los procesos para producir material audiovisual por los estudiantes sirvió como la manera idónea de transmisión de ideas individuales, originales y el fortalecimiento de la creatividad de los estudiantes, aportándoles más allá de conocimientos prácticos la confianza en sus procesos de exposición oral y gestual, creyendo y encontrando en ellos mismos más capacidades autónomas para su desarrollo personal; demostrando la adquisición y fortalecimiento de las competencias de estudio.

Al finalizar la aplicación efectivamente del currículo diseñado, se observó en los integrantes del club, como sus habilidades en competencias tecnológicas se vieron impactadas de manera positiva, al poder reconocer en ellos el manejo adecuado de las diferentes herramientas encontradas en los software utilizados para la modificación y edición del material obtenido; además del evidenciar la manipulación correcta de los artefactos tecnológicos utilizados (cámaras y grabadoras de audio de Smartphone, micrófonos y cámara fotográfica semiprofesional) y necesarios para el adecuado desarrollo de las clases y del proyecto.

Al observar los guiones/libretos construidos por los estudiantes, se pudo evidenciar como las competencias gramatical y semántica impactaron de manera efectiva en la redacción de estos; demostrando en los textos desarrollados la estructura y normatividad gramatical adecuada y que pueden afectar tanto de manera positiva como negativa el acto de comunicación del ser humano; igualmente los videos producidos se caracterizaron por evidenciar la competencia pragmática reforzada desde la elocuencia, el discurso y la utilización de un vocabulario más rico por los

educandos a la hora de expresarse ante las cámaras para transmitir y comunicar los libretos desarrollados.

La producción de material audiovisual dentro del club incidió directamente en el fortalecimiento de las competencias tecnológicas y comunicativas, además de orientar en la producción audiovisual a los integrantes y desarrollar material de calidad. también se buscó un enfoque de aprendizaje autónomo en los estudiantes, que a partir de la búsqueda de información individualizada fomentar el trabajo colaborativo para que además de las competencias cubiertas en el proyecto, dicho trabajo individual también aportara en sus habilidades interpersonales.

Desde el consejo académico, la Institución Educativa reconoció el trabajo del club audiovisual por el aporte al área audiovisual que era inexistente y que generó a partir de los videos producidos por los estudiantes integrantes un acto innovador dentro de la institución; dando una perspectiva clara de lo que fue la aplicación del proyecto dentro de la institución y que es una sensación de éxito en la obtención y culminación de cada uno de los objetivos propuestos y que conseguir la aplicación oportuna del plan curricular por competencias para las clases extracurriculares del club muestra un futuro prometedor en el fortalecimiento y crecimiento del Club Audiovisual Galanista.

10.2 Recomendaciones

Seguir ejecutando las actividades planeadas en la propuesta, buscando fortalecer a partir del desarrollo de las clases aquellas debilidades que se encuentran y se creen pueden mejorar en el proceso de los estudiantes dentro del club.

Fomentar la participación de los estudiantes dentro del club, demostrando que la adquisición de competencias y habilidades en el área audiovisual les aportara conocimientos que les aportara en su proceso académico y profesional.

Desde la asignatura de tecnología e informática promover la participación e integración futura al club audiovisual a todos los estudiantes iniciando desde el grado sexto; para un fortalecimiento de este y obtener más adelante un club sólido y fuerte.

11. Referencias

- Ander-Egg, E. (2003). *Repensando la Investigación-Acción Participativa*. Grupo editorial Lumen Hvmanitas.
- Arce Narvález, G. (s.f.). *Las competencias comunicativas en el contexto pedagógico*. Universidad Libre. Recuperado de <http://www.unilibre.edu.co/revistaingeniolibre/revista4/articulos/Las-competencias-comunicativas-en-el-contexto-pedagogico.pdf>
- Angulo Rueda, J. (2017). *Club del aprendizaje: espacio para mejorar el rendimiento académico de estudiantes en riesgo de deserción*. Congresos CLABES. Recuperado a partir de <https://revistas.utp.ac.pa/index.php/clabes/article/view/1636>
- Barros Bastida, C., Barros Morales, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3), 26-31. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000300005&lng=es&tlng=es
- Bermúdez Morris, R. (2001). Aprendizaje formativo: una opción para el crecimiento personal. *Revista Cubana de Psicología*, 18(3), 210-7. Recuperado de <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rcp/v18n3/03.pdf>

- Birchenall, L., Müller, O. (2014). *La Teoría Lingüística de Noam Chomsky: del Inicio a la Actualidad. Lenguaje*, 42(2), 417-442. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-34792014000200008&lng=en&tlng=es
- Bogoya, D. (2000). *Una prueba de evaluación de competencias académicas como proyecto*. Santafé de Bogotá, D.C.: Unibiblos.
- Cabero, J. (2007). *El vídeo en la enseñanza y formación*. España: Mc Graw Hill.
- Cabrera Berrezueta, B. (2016). La estrategia pedagógica como herramienta para el mejoramiento del desempeño profesional de los docentes en la Universidad Católica de Cuenca. *Revista Cubana de Educación Superior*, 35(2), 72-82. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142016000200006&lng=es&tlng=es
- Cadavieco, J., Sevillano, M. A., Sevillano, M. L. (2020). *Construcción del conocimiento en los niños basado en dispositivos móviles y estrategias audiovisuales*. Recuperado de <https://dx.doi.org/10.1590/es.216616>
- Castellanos Domínguez, O., Jiménez Hernández, C., Domínguez Martínez, K. (2009). *Competencias tecnológicas: bases conceptuales para el desarrollo tecnológico en Colombia. Ingeniería e Investigación*, 29 (1), 133-139. Recuperado de

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-56092009000100017&lng=en&tlng=es.

Coll, C., Bustos, A., Engel, A. (2008). *Las comunidades virtuales de aprendizaje*. Madrid: Morata.

Cruz, E., (2005). *Los medios audiovisuales como herramienta didáctica en la educación preescolar* (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. Ecatepec, México.

Cruz Rodríguez, E. (2019). “*Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES)*”.

Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/440/44057415013/html/index.html>

Daza, J., Villamil, S. (2016). *Módulo Contenidos Audiovisuales Imágenes de Paz*. Recuperado de

<https://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/fortalecimientodelaradiocomunitariaypublica/diplomadose%20B%20alesdepaz/Documents/M%20C3%93DULO%20CONTENIDOS%20AUDIOVISUALES%20.pdf>

Espinoza, J. (2011). Un material audiovisual didáctico para la enseñanza de la estadística.

Revista de Medios y Educación. Recuperado de

<https://core.ac.uk/download/pdf/51388303.pdf>

- Ferrada, D., Flecha, R. (2008). *El modelo dialógico de la pedagogía: un aporte desde las experiencias de comunidades de aprendizaje*. Recuperado de <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052008000100003>
- French, W. (1983). *American Film Study: A Guide to Resources*. United States: Mid-America American Studies Association.
- Gamboa, M. (2004). *Diagnóstico sobre las concepciones que tienen los profesores y estudiantes de las Facultades de Salud e Ingeniería de la Fundación Universitaria Manuela Beltrán acerca de las prácticas de Laboratorio de Química* (Tesis de Maestría). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.
- Gamboa, M., García, Y., Beltrán, M. (2013). Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo. *Revista de investigaciones UNAD*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/439/43930404.pdf>
- Jara, H. (2015). *El desarrollo productivo de san pedro de Vilcabamba y la difusión audiovisual de los sitios agro-turísticos en el 2015* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador.
- Herrera, A. (2015). Una mirada reflexiva sobre las TIC en Educación Superior. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. 17 (1) 1-4. Recuperado de

<https://www.researchgate.net/publication/287336157> Una mirada reflexiva sobre las TIC en Educacion Superior

Malagón, J., Rivera, R. (2018). *El Club de Lectura como estrategia didáctica para mejorar los procesos de comprensión lectora en el grado tercero de las Instituciones Educativas Centauros y Brisas de Iriqué en el departamento del Meta* (Tesis de Maestría). Universidad Santo Tomás de Aquino, Villavicencio, Meta.

Martínez Sánchez, F. (1996). *La enseñanza ante los nuevos canales de información*. Madrid, España: Narcea.

Martínez Sancho, S. (2003). Recursos audiovisuales y educación. *Diálogos Revista Electrónica de Historia*, 3(4). Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=439/43930404>

Ministerio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (2018). *Plan TIC 2018 – 2022 “El Futuro Digital es de Todos”*. Recuperado de https://micrositios.mintic.gov.co/plan_tic_2018_2022/pdf/plan_tic_2018_2022_20200107.pdf

Morin, E. (1990); “*Introducción al Pensamiento Moderno*”. Recuperado de http://grupal.reletran.org/wp-content/uploads/2013/09/MorinEdgar_Introduccion-al-pensamiento-complejo.pdf

- Padilla Góngora, D., Martínez Cortés, M. C., Pérez Morón, M. T., Rodríguez Martín, C., Miras Martínez, F. (2008) *La Competencia Lingüística como base del Aprendizaje*, 2 (1), 177-183. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832317019.pdf>
- Pérez, A. (2012). Notas para pensar la práctica docente desde la otredad. *Revista Didascalía*, 3 (4), 135-146. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4231990>
- Pérez-Ortega, I. (2017). *Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre Innovación Educativa con TIC*, 6(2), 244-268. doi: 10.17583/rise.2017.2544
- Redecker, C., Punie, Y. (2013). *Aprender en la era de la Web 2.0. Retrato de las prácticas innovadoras en Francia. Sotavento M.B.A.*, 12-27. Recuperado a partir de <https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/sotavento/article/view/3426>
- Ministerio de Cultura (2017). *Resolución N° 3441 Por el cual se reglamentan aspectos generales relativos al Patrimonio Audiovisual Colombiano conforme a las Leyes 397 de 1997, 594 de 2000, 814 de 2003 y 1185 de 2008, y al Decreto 1080 de 2015*. Bogotá D.C.: Ministerio de Cultura.
- Reyzábal, M. (2012). Las competencias comunicativas y lingüísticas, clave para la calidad educativa. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10 (4). Recuperado de <https://revistas.uam.es/index.php/reice/article/view/2988>

Rojas, M. (2011). *Guía para la Producción de Material Audiovisual de Carácter Educativo*.

Recuperado de

<https://canal.uned.es/uploads/serialmaterial/Serie/1192/Guía para la producción de material audiovisual educativo..pdf>

Rueda, R., Franco, M. (2018). *Políticas educativas de TIC en Colombia: entre la inclusión digital y formas de resistencia-transformación social*. *Pedagogía y Saberes*, (48), 9-25.

Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-24942018000100009&lng=en&tlng=es

Sandí Delgado, J., Sanz, C. (2018). *Revisión y análisis sobre competencias tecnológicas esperadas en el profesorado en Iberoamérica*, Recuperado de

<https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/download/1225/647/>

Ministerio de educación Nacional (2008). *Series Guías N° 30, “Ser competente en tecnología ¡Una necesidad para el desarrollo!”* Recuperado de

<https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-160915.html?noredirect=1>

Suárez, N., Custodio, J., (2014). Evolución de las tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Vínculos*, 11(1), 209-220. Recuperado de

<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/vinculos/article/view/8028/9635>

Tello, E. (2007). Las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad de México. *Revista de Universidad y Sociedad del*

Conocimiento, 4(2), 1-8. Recuperado de

<http://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/download/v4n2-tello/305-1221-2-PB.pdf>

Tobón, S. (2007). *El enfoque complejo de las competencias y el diseño curricular por ciclos*

propedéuticos. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2968540.pdf>

Urbanczyk, M., Hernández, Y., Uribe Reyes, C. (2011). *Prácticas de producción audiovisual universitaria reflejadas en los trabajos presentados en la muestra audiovisual*

universitaria Ventanas 2005-2009. Recuperado de

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-48232011000200018&lng=en&tlng=es.

Villada, D. (2006). *El fenómeno de las competencias en el sistema educativo colombiano*.

Recuperado de

<http://repositorio.unicauca.edu.co:8080/bitstream/handle/123456789/1237/EL%20FEN%20C%93MENO%20DE%20LAS%20COMPETENCIAS%20EN%20EL%20SISTEMA%20EDUCATIVO%20COLOMBIANO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Anexos

Anexo 1

Encuesta sobre los saberes en producción de material audiovisual y recursos tecnológicos con los que cuentan los integrantes del club audiovisual

Apreciado estudiante, para el avance e inicio de las actividades a desarrollar dentro del club audiovisual; es importante identificar los conocimientos, interés y recursos que usted posee para participar de manera oportuna dentro del club.

Conteste de manera adecuada la siguiente encuesta.

1. **¿Conoce usted lo que son los medios audiovisuales?**
Si ___ No ___
2. **¿Sabe qué tipo de material compone los medios audiovisuales?**
Si ___ No ___
3. **¿Ha trabajado con material audiovisual en alguna asignatura específica?**
Si ___ No ___
4. **¿Le gustaría conocer los diferentes aspectos que componen la fotografía?**
Si ___ No ___
5. **¿Piensa que la fotografía puede ser tomada como carrera profesional?**
Si ___ No ___
6. **De las siguientes opciones escoja los tipos de fotografía que reconozca**
___ Retrato ___ Paisajismo ___ Periodística ___ Artística

___ Publicitaria ___ Moda ___ Documental ___ Macrografía
7. **¿Tiene conocimiento sobre la edición fotográfica?**
Si ___ No ___
8. **¿Le interesa aprender sobre la producción de videos?**
Si ___ No ___
9. **¿Tiene conocimiento sobre la edición de videos?**

Si ___ No ___

10. Indique el grado de interés que tiene en adquirir conocimientos sobre el desarrollo y edición de fotografía, video y audio.

Muy interesado ___ Interesado ___ Poco ___

11. ¿Considera que la adquisición de conocimientos en el desarrollo y edición de fotografía, video y audio aportaran a su futuro profesional o incluso proyecto de vida?

Si ___ No ___

12. ¿Sabe si la institución educativa cuenta con herramientas como cámara fotografía o de video?

Si ___ No ___

13. ¿Considera que la institución educativa cuenta con equipos computacionales de medio o alto rendimiento?

Si los tiene ___ No los tiene ___

14. ¿Usted tiene o cuenta con acceso a un celular o cámara fotográfica/video?

Si ___ No ___

15. ¿Usted tiene o cuenta con acceso a un equipo de cómputo de medio o alto rendimiento?

Si ___ No ___

Anexo 2

Cuestionario aplicado al final del proyecto, para conocer la incidencia y saberes teóricos obtenidos por los integrantes del Club Audiovisual.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeLdtHpSeI_h2nfzCsDoMU7TAhPkYuN4g_xKQyyNMKFnTEcimQ/viewform?usp=sf_link

CUESTIONARIO FINAL CLUB AUDIOVISUAL

El siguiente es un cuestionario realizado para conocer los conocimientos teóricos adquiridos por los integrantes del Club Audiovisual Galanista durante el desarrollo del proyecto aplicado.

Nombres y apellidos

Tu respuesta

Grado

Tu respuesta

1. ¿Que son los medios audiovisuales?

Tu respuesta

2. Seleccione las herramientas que considera hacen parte de la producción y desarrollo los medios audiovisuales.

Programación

Audios

Periódicos

Videos

Fotografía

Revistas

3. ¿Cuales son los principales elementos de la fotografía?

Modelo, ambiente y fotografo

Luz, modelo y ambientación

Encuadre, enfoque e iluminación

Iluminación, modelo y espacio

4. ¿Que es un software editor de fotografía?

Tu respuesta

5. Seleccione los programas de edición de fotografía que reconozca

Gimp
Corel draw
Open office
Word
Photoshop
Picasa

6. Seleccione los tipos de fotografía que reconozca

Retrato
Publicitaria
Oficinista
Artística
Moda
Microfía
Documental
Experimental

7. Deseamos tomar una fotografía de paisaje, y buscamos que todo lo presente este enfocado,

¿Que debemos utilizar y hacer?

Cualquier focal y enfocar a media distancia
Un objetivo angular y enfocar a media distancia
Un objetivo angular y enfocar lo mas cerca posible

8. ¿Que formato de imagen utilizaríamos para una edición favorable en un software como

photoshop?

PNG
GIF
JPG
TIFF

9. ¿Por qué es importante la luz en la fotografía?

Tu respuesta

10. ¿Que es la composición en fotografía?

Tu respuesta

11. ¿Que aspectos son necesarios a tener en cuenta para la adecuada grabación de un video?

Luz

Audio

Cámara de alta gama

Composición

Micrófonos

Modelo

Presentación

Medio ambiente

12. Seleccione los tipos de videos que reconozca

Corporativo

Entretenimiento

Educativo

Publicitarios

Documentales

Moda

WEB

13. Seleccione un editor de videos

Adobe premiere

Scracth

VLC Player

Utorrent

14. Seleccione 3 herramientas de gran importancia en la utilización de un editor de videos

formato, insertar y sangría

cortar, seleccionar e insertar

audio, tiempo y luces

15. ¿Que resolución de video entrega mayor definición?

1080

480

720

8k

16. ¿Que formato de video utilizaría si quiere una buena definición pero con un peso de

almacenamiento bajo?

MPEG

MP4

AVI

MOV

17. ¿Qué es un cortometraje?

Tu respuesta

18. ¿Qué es un video documental?

Tu respuesta



19. ¿Qué es un videotutorial?

Tu respuesta



20. Seleccione un software editor de audio

Open shot

Dia

Audacity

Prezi

21. Seleccione los formatos de audio que reconozca

WAV

MIDI

GIF

MP3

PDF

PSD

OGG

22. ¿Qué es un podcast?

Tu respuesta



Enviar

Anexo 3

Planillas de asistencias de estudiantes a clases del club audiovisual.

		INSTITUCIÓN EDUCATIVA LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO FORMATO PLANILLA ASISTENCIA ACTIVIDADES DE CAPACITACIÓN				Versión: 1 Fecha: 08/08/2019 Página: 1 de 2	
NOMBRE DE LA CAPACITACIÓN: FACILITADOR: FECHA: LUGAR:		CLUB AUDIOVISUAL GALANISTA Rafael Ricardo Roa Castro 07-Agosto-2019 Reunión conformación club SALA INFORMÁTICA DE LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO					
		DURACIÓN (en horas): 1 hora					
No.	NOMBRES Y APELLIDOS (COMPLETOS)	NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN	GRADO	TELÉFONO	e-mail	FIRMA	
1	Lumilo Andrés Maldonado	118528104	10°	3204249278	hd.yubi.ept@comcast.net		
2	Yuliana Velasco Benítez	1006557124	10°	1006557124	yulianavelasco@gmail.com		
3	Daniela Conrado Polanco	146-060-5455	10°	3203313584			
4	Joselin Soledad Montañez Castro	1007702746	10°	3209875477	soledadcastro@gmail.com		
5	Febe Katherine Avila Ariza	1006657771	10°	3158092385	febekat@gmail.com		
6	Secunny Otalora Luna	1178528016	10°	3118606360			
7	Diara Milany Ovación Batista	1029643406	8°	3223768205	diaraovacion@gmail.com		
8	Francois Binoón Romero	1029640700	8°	3204877699			
9	Hilary Nicole Mosquera Rodríguez	1029643009	8°	3119600393			
10	Natalia Reyes Alarcón	1029660667	8°	3184076134	reyesnatalia@gmail.com		
11	Angélica Victoria Ángel Okiba	1118530241	10°	3224519629	angelavictoria@hotmail.com		
12	Wendy Carra Luchez Pérez	1118529760	10°	3213516591	wendy.w2402@gmail.com		
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO
 FORMATO PANILLA ASISTENCIA ACTIVIDADES DE CAPACITACIÓN

Versión: 1
 Fecha: 08/08/2019
 Página: 1 de 2

CLUB AUDIOVISUAL GALANISTA

NOMBRE DE LA CAPACITACIÓN: Rafael Picardo Roa Castro
 FACILITADOR: Fotografía - Introducción
 FECHA: 13 de agosto de 2019 DURACIÓN: (En horas): 3 horas
 LUGAR: SALA INFORMÁTICA DE LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO

No.	NOMBRES Y APELLIDOS (COMPLETOS)	NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN	GRADO	TELEFONO	e-mail	FIRMA
1	Camilo Anduj Maldonado	1118528104	10°	3204299278	Maluzobscriptoria206...	<i>[Signature]</i>
2	Yuliana Uebandici Benitez	1006553174	10°	3209737337	yulianaveibm@gmail.com	<i>[Signature]</i>
3	Daniela Conrado Pallores	146.664.5455	10°	3203315589		Pallores.
4	Jharlin Sneider Manuiza Cabrera	1007703746	10°	3209675477	Sneider11@gmail.com	<i>[Signature]</i>
5	Febe Kathleen Avila	1006556771	10 ^a	31380912385	febekto1@gmail.com	Febe Avila
6	Beoocamy Otalora Luna	1118528076	10 ^a	3213182342		ANORES-05
7	Juan Carlos Buxón Romero	1029640700	8°	3204097649		<i>[Signature]</i>
8	Hilary Nicole Masquera Rodriguez	1029643009	8A	3144600395		Nicole R.
9	Natalia Reyes Alarcón	1029660667	8°A	3134076134	reyesnataalrcoñ@gmail	Natalia R.
10	Juana milany Oucón Batista	4029643506	8°	3223768205	milanyoucón@gmail.com	Juana D.
11	Angélica Victoria Angel O.	1118530241	10°	3224599629	angelra161004@hotmail.com	Angélica A.
12	Wendy Lorena Wilchez Pérez	1118529760	10°	3213516591	wendy w2402@gmail.com	wendy w.
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO
 FORMATO PANILLA ASISTENCIA ACTIVIDADES DE CAPACITACIÓN

Versión: 1

Fecha: 08/08/2019

Página: 1 de 2

CLUB AUDIOVISUAL GALANISTA

NOMBRE DE LA CAPACITACIÓN:

Edición de Fotografía

FACILITADOR

Rafael Ricardo Roa Castro

FECHA:

20 de agosto del 2019

DURACIÓN: (En horas):

2 horas

LUGAR:

SALA INFORMÁTICA DE LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO

No.	NOMBRES Y APELLIDOS (COMPLETOS)	NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN	GRADO	TELÉFONO	e-mail	FIRMA
1	Camilo Andrés Maldonado	1118528104	10°	3204244278	Malapubcupkmuw2@b	
2	Juliana Velando Benitez	1006557124	10°	3209737337	JulianaVeiben@gmail.com	
3	Daniela Carada Pallares	146.064.5455	10°	3203513589		Pallares.
4	Jherlin Sneider Mantua Cabrera	1007703746	10°	3209875477	sneiderm@gmail.com	Mantua
5	Febe Katherine Avila	1006556777	10°	3138092385	FebeK101@gmail.com	Febe Avila
6	Geounny Ojalora Luna	1113628076	10	3118506360		ANDRES ^{OS}
7	Hilary Nicole Mosquera Rodriguez	3144600395	8A	Ti:1029643009		Nicole R.
8	Natalia Reyes Alarcón	3137E:1029660667	8 ^{DA}	3134076134	reyesnatalorco6@gmail.com	Natalia R.
9	Liancarlo Bincón	1029640700	8-	3204097699		Falle
10	Yvanna Milany Durán	4029643304	8-	3223768205	milanydurán@gmail.com	Yvanna
11	Angélica Viviana Ángel O.	1118530241	10°	3224599629	angelica161004@hotmail.com	Angélica.
12	Wendy Lorena Wilhelmina Pérez	1118529760	10°	3213516591	wendy.w2402@gmail.com	Wendy W.
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO
 FORMATO PANILLA ASISTENCIA ACTIVIDADES DE CAPACITACIÓN

Versión: 1
 Fecha: 08/08/2019
 Página: 1 de 2

CLUB AUDIOVISUAL GALANISTA

NOMBRE DE LA CAPACITACIÓN: Introducción a la grabación de video
 FACILITADOR: 28 de agosto de 2019
 FECHA: Rafael Ricardo Roa Castro DURACIÓN: (En horas): 3 horas
 LUGAR: SALA INFORMÁTICA DE LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO

No.	NOMBRES Y APELLIDOS (COMPLETOS)	NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN	GRADO	TELEFONO	e-mail	FIRMA
1	Cumlo Andrés Maldonado	1118524104	10°	3104299278	Malysubscripterminal@	<i>[Signature]</i>
2	Yuliana Velanda	1006557124	10°	3209737337	YulianaVelanda@gmail.com	<i>[Signature]</i>
3	Daniela Carot Tallares	146-064-5455	10°	3203313589		Tallares.
4	Jharlin Sneider Montez Cabrera	1007703946	10°	3209875477	Sneiderj11@gmail.com	<i>[Signature]</i>
5	Febe Kathleen Avila P.	1006556771	10°	3138092385	febeK101@gmail.com	Febe Avila
6	Geovanny Otalora Luna	1118523076	10°	3118506360		ANDRES ^{OS}
7	Hilary Nicole Masquera Rodriguez	1029643009	8A	3144600395		Nicole R.
8	Natalia Reyes Alarcón	1029660667	8°A	8134076134	reyesnataalarcon@gmail.com	Natalia R.
9	Francaarlos Bincoñ	1029640800	8°	3204097699		<i>[Signature]</i>
10	Juana Milagry Ducón Bataro	4029643504	8°	3223768705	MilanyDucón@gmail.com	Juana
11	Angélica Uruana Ángel O.	1118530247	10°	3224599629	angelica162004@hotmail.com	Angélica A.
12	Wendy Corina Culebrer Pérez	1118529760	10°	3213516591	wendy.w.2402@gmail.com	Wendy C.
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO
 FORMATO PANILLA ASISTENCIA ACTIVIDADES DE CAPACITACIÓN

Versión: 1
 Fecha: 06/08/2019
 Página: 1 de 2

CLUB AUDIOVISUAL GALANISTA

NOMBRE DE LA CAPACITACIÓN: Edición básica de Videos
 FACILITADOR: Rafael Ricardo Roa Castro
 FECHA: 05 de Septiembre del 2019 DURACIÓN: (En horas): 3 horas
 LUGAR: SALA INFORMÁTICA DE LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO

No.	NOMBRES Y APELLIDOS (COMPLETOS)	NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN	GRADO	TELEFONO	e-mail	FIRMA
1	Jharlin Sneider Montañez Cabrera	1007703746	10 ^o	3209815477	sneiderj11@gmail.com	M...
2	Yuliana Velandier Benitez	1006557124	10 ^o	3009737337	yulianavelandier@gmail.com	Yuliana
3	Carmelo Andrés Maldonado	1118528104	10 ^o	3209794278	Maldonado.carmelo2@gmail.com	Carmelo
4	Daniela Conato Palares	106.064.5455	10 ^o	323313580		Daniela
5	Febe Kathem Avila P.	1006556771	10 ^o	31380512385	febe101@gmail.com	Febe Avila
6	Geovanny Ojalora Luna	1118528076	10 ^o	3118506360		ANDRES
7	Hilary Nicole Masquera Rodriguez	1029643009	8 ^a	3144600395		NICOLE R.
8	Natalia Reyes Alarcón	1029660667	8 ^a A	3134076134	reyesnataliacon@gmail.com	Natalia R.
9	Juan Carlos Rincón Romero	1029640700	8 ^o	3204097694		Juan
10	Wanamilly Durán Bayona	4029643506	8 ^o	3223768205	minatouren@gmail.com	Wanamilly
11	Angelica Luana Argel Ojalora	1118530241	10 ^o	3224599629	angelica14000@hotmail.com	Angelica A.
12	Wendy Lorena Gutierrez Piza	1118599760	10 ^o	3213516591	wendy.w2902@gmail.com	Wendy W.
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO
 FORMATO PANILLA ASISTENCIA ACTIVIDADES DE CAPACITACIÓN

Versión: 1
 Fecha: 08/08/2019
 Página: 1 de 2

NOMBRE DE LA CAPACITACIÓN:
 FACILITADOR
 FECHA:
 LUGAR:

CLUB AUDIOVISUAL GALANISTA
 Profundización en edición de Videos 1
 Rafael Ricardo Roca Castro
 11 de septiembre del 2019 DURACIÓN: (En horas)
 SALA INFORMÁTICA DE LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO

2 horas

No.	NOMBRES Y APELLIDOS (COMPLETOS)	NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN	GRADO	TELEFONO	e-mail	FIRMA
1	Lumilo Andrej Tuldonado	118528104	10°	3209299278	tuldonado2@6...	[Firma]
2	Yuliana Velando Benitez	1006557124	10°	3209737537	yulianavobm@gmail.com	[Firma]
3	Daniela Conrado Porteres	146.064.5455	10°	320373589		[Firma]
4	Jharlin Snider Montañez Cabrera	1007703746	10°	3209895477	snideror11@gmail.com	[Firma]
5	Febe Katherine Avila Perez	1006556771	10°	3134072385	Febekto@gmail.com	Febe AVILA
6	Savanny Otalora Luna	1118528016	7°	3718506360		ANDRES OS
7	Natalia Reyes Alarcón	1029660667	8°A	3134076134	reyesalarc	Natalia R.
8	Franca Mos Rincón Romero	1029640700	8°	3204097699		[Firma]
9	Hilary Nicodemaspera Rodriguez	1029643009	8A	3144600345		Nicole R.
10	Milany Duccón Rayona	4029643506	8°	3223168705	milanyduccon@gmail.com	Milany
11	Angelica Victoria Angel Otárola	1118530241	10°	3224549629	angelica161804@hotmail.com	Angelica A.
12	Windy Lorena Wilchez Pirez	1118519760	10°	321 3516591	windyw2402@gmail.com	Wendyev.
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO
 FORMATO PANILLA ASISTENCIA ACTIVIDADES DE CAPACITACIÓN

Versión: 1
 Fecha: 08/08/2019
 Página: 1 de 2

CLUB AUDIOVISUAL GALANISTA

NOMBRE DE LA CAPACITACIÓN:
 FACILITADOR
 FECHA:
 LUGAR:

Profundización en edición de Videos 2
 Rafael Ricardo Boa Castro
 24 de Septiembre del 2019 DURACIÓN: (En horas): 2 horas
 SALA INFORMÁTICA DE LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO

No.	NOMBRES Y APELLIDOS (COMPLETOS)	NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN	GRADO	TELEFONO	e-mail	FIRMA
1	Cumilo Andrés Maldonado	1118528104	10°	3204249272	Hotyptu@ptarmail@6	<i>[Signature]</i>
2	Yuliana Velando Benitez	1006557124	10°	3209737337	yulianavelben@gmail.com	<i>[Signature]</i>
3	Daniela Conedo Palares	146-6645455	10°	3205313504		<i>[Signature]</i>
4	Dharlin Soledad Montaña Cabrera	1007703746	10°	3209875477	sneders11@gmail.com	<i>[Signature]</i>
5	Febe Katherine Avila Perez	1006555777	10°	3138092385	febek101@gmail.com	Febe Avila
6	Geuanny Andres Otalora	1118528016	10°	3118606360		ANDRES 05
7	Natalia Reyes Aldaco	1029660667	8°A	3734076134	reyesnataalaco@gmail	Natalia R
8	Francois Bincoín Romero	1029640700	8°	3204097694		<i>[Signature]</i>
9	Juana Milady Duxón Bayona	1029643505	8°	3223768205	miladyduxon@gmail.com	Juana Duxón
10	Hilary Nicole Mosquera Rodriguez	1029643009	8A	3144600395		Nicole R.
11	Angélica Juliana Ángel Obispo	1118530241	10°	3224599629	angehcrans1009@hotmail.com	Angélica A.
12	Wendy Carra Wilchez Pérez	1118529760	10°	3212516591	wendyw2402@gmail.com	wendeyev
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO
 FORMATO PANILLA ASISTENCIA ACTIVIDADES DE CAPACITACIÓN

Versión: 1
 Fecha: 08/08/2018
 Página: 1 de 2

NOMBRE DE LA CAPACITACIÓN:
 FACILITADOR
 FECHA:
 LUGAR:

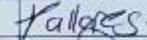
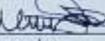
CLUB AUDIOVISUAL GALANISTA
 Introducción a grabaciones de audio
 Rafael Ricardo Roa Castro
 09 de octubre de 2019
 SALA INFORMÁTICA DE LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO

DURACIÓN: (En horas) 2 horas

No.	NOMBRES Y APELLIDOS (COMPLETOS)	NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN	GRADO	TELÉFONO	e-mail	FIRMA
1	Jhorlin Sneider Montaña Cabrera	1007703746	10 ^o	3204875477	sneiderori@gmail.com	<i>Muñoz</i>
2	Yuliana Velandía Benítez	1005557124	10 ^o	3209737337	velandia.vibben@gmail.com	<i>Velandía</i>
3	Camilo Andrés Maldonado	118528104	10 ^o	3204299278	Malaguba.rptformio2@gmail.com	<i>Camilo</i>
4	Vaneta Conedo Fallares	1160645455	10 ^o	3205313580		<i>Fallares</i>
5	Febe Kithern Avila P.	100556777	10 ^o	3138042385	Febe.kitor@gmail.com	<i>Febe Avila</i>
6	Geocanny Otavara Luna	1118528076	10 ^o	3118506360		<i>ANDRES OS</i>
7	Juana Milany Durán Batona	1029603506	8 ^o -A	3223168205	milanydurán@gmail.com	<i>Juana</i>
8	Lian Carlos Rincón Romero	1029640700	8 ^o	3204097699		<i>Rincón</i>
9	Hilary Nicole Mosquera Rodríguez	1029643009	8A	3149600395		<i>Nicole R.</i>
10	Natalia Reyes Abicón	1029660667	8 ^o A	3134076134	reysesnataabicon@gmail.com	<i>Natalia R.</i>
11	Argelia Viviana Argel Cibriá	1118530241	10 ^o	3224599629	argelia162000@hotmail.com	<i>Argelia A.</i>
12	Wendy Conna Wilchez Pérez	1118529760	10 ^o	3213516591	wendy.w2402@gmail.com	<i>wendy w.</i>
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO FORMATO PANILLA ASISTENCIA ACTIVIDADES DE CAPACITACIÓN	Versión: 1
		Fecha: 06/05/2019
		Página: 1 de 2

NOMBRE DE LA CAPACITACIÓN: FACILITADOR: FECHA: LUGAR:	CLUB AUDIOVISUAL GALANISTA <u>Edición de audio</u> <u>Rafael Ricardo Roa Castro</u> <u>17 de octubre del 2019</u> SALA INFORMÁTICA DE LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO	DURACIÓN: (En horas) <u>2 horas</u>
--	---	-------------------------------------

No.	NOMBRES Y APELLIDOS (COMPLETOS)	NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN	GRADO	TELÉFONO	e-mail	FIRMA
1	Carola Andrés Pulido	1118528104	10°	3204249278	Holysubscripciona2@G...	
2	Yuliana Velindia Benitez	1006552124	10°	3209737337	Miriamfeben@gmail.com	
3	Ponela Conrado Pullores	1460645955	10°	3203813589		
4	Charlin Snader Montaña Cabrera	1007703746	10°	3209879477	Snadmaril@gmail.com	
5	Febe Kathleen Avila P.	1006556771	10°	3138092385	febeston@gmail.com	Febe Avila
6	Geovanny Andres Garcia	1118528076	10°	3213182342		ANDRES 05
7	Juan Carlos Rincon Romero	1029640700	8°	3204097699		JCAR
8	Hilary Nicole Herrera Rodriguez	1029643009	8° A	3144600395		Nicole R.
9	Natalia Reyes Alarcón	1029660667	8° A	8134076134	reyesnataalarcón@gmail	Natalia R
10	Luzmila Yanely Dyrón Batena	1029643506	8° A	3223768205	milanlaura@gmail.com	Luzmila
11	Angélica Viviana Mejía Obilora	1118530241	10°	3224599649	angelica16204@hotmail.com	Angélica A.
12	Wendy Corina Wilchez Pérez	1118529760	10°	3213516591	wendyw1402@gmail.com	wendy.w.
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO
 FORMATO PANILLA ASISTENCIA ACTIVIDADES DE CAPACITACIÓN

Versión: 1
 Fecha: 05/08/2019
 Página: 1 de 2

CLUB AUDIOVISUAL GALANISTA

NOMBRE DE LA CAPACITACIÓN:

Revisión de material producido

FACILITADOR

13 de noviembre de 2019

FECHA:

Rafael Ricardo Posa

DURACIÓN: (En horas):

3 horas.

LUGAR:

SALA INFORMÁTICA DE LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO

No.	NOMBRES Y APELLIDOS (COMPLETOS)	NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN	GRADO	TELEFONO	e-mail	FIRMA
1	Carlo Andrés Aldasondo	1118528109	10 ^o	3204299278	4444444444444444@6...	[Firma]
2	Yuliana Velando	1006557124	10 ^o	3209737337	4444444444444444@2mail.com	[Firma]
3	Daniel Conrado Pallores	1460645455	10 ^o	3203313589		falleres.
4	Jhordan Sneider Montaña Cabrera	1007703746	10 ^o	3209815477	sneiderj@bmail.com	[Firma]
5	Febe Katherin Avila Pérez	1006556771	10 ^o	3138092385	febe.kt.01@gmail.com	Febe Avila
6	Geovanny Andrés Otabara	1118528076	10 ^o	3118506360		ANDRES ^{OS}
7	Natalia Reyes Alarcón	1029660667	8 ^{2A}	3134076134	reynatnata1arcon@gmail.com	Natalia R.
8	Francois Ramon Bernal	1029640200	8 ²	3204097699		[Firma]
9	Hilary Nicole Brasquera Rodriguez	1029643009				
10	Milany Milany Ojeda Castro	3223768705	8 ^o	711029443506	milantouros@gmail.com	Milany
11	Angélica Victoria Ángel Ceballos	1118530247	10 ^o	3224599619	angelvictoria6@hotmail.com	Angélica A.
12	Wendy Lorena Wilches Pérez	1118529760	10 ^o	3213616591	wendy.w2902@gmail.com	Wendy w.
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

Anexo 4

Permiso tratamiento de datos.



ACREDITACIÓN DE RECEPCIÓN DE CONSENTIMIENTOS INFORMADOS DE LOS ADULTOS Y PADRES DE FAMILIA, PARA GRABACIÓN DE ELLOS MISMOS Y/O SUS HIJOS EN FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS)

(Para que el docente entregue al rector del colegio, junto con los anexos 1 y 2 que correspondan)

El presente anexo, una vez diligenciado y firmado, se debe subir a la plataforma en el momento de la inscripción, en formato PDF.

Los anexos 1 y 2 diligenciados, son para reserva del rector; solamente debe subir el presente anexo.)

Yo, _____ con cédula de ciudadanía número _____, Rector de la Institución Educativa _____, ubicada en el/la municipio/ciudad _____ con dirección _____, con código DANE número _____, certifico que cuento con las autorizaciones firmadas por los padres de familia y que permitieron al docente _____, con cédula de ciudadanía número _____, grabar a los estudiantes para el video de la Experiencia Significativa con uso pedagógico de TIC _____ del área de _____ del grado _____.

Lo anterior, con el fin de convertirse en evidencia y soporte de la postulación de la Experiencia Significativa con uso de TIC ante la convocatoria **ICT Training for Colombian Teachers 2016** que adelanta el Ministerio de Educación Nacional, por cuanto estos videos, además de ser parte de la evaluación de la postulación, podrán ser publicados en la Plataforma del Portal Educativo Colombia Aprende y Red maestros o ser utilizados con fines demostrativos ante otros docentes.

Doy fe de que cuento con los documentos firmados que respaldan este certificado, y que estos me eximen de cualquier responsabilidad, así como a la Secretaría de Educación y al Ministerio de Educación Nacional, ante cualquier acción legal que se llegare a emprender.

Firma: _____

Nombre: _____

Cédula: _____

Fecha: ____ / ____ / ____