



Tipo de actividad: Asignatura(EDP244)

Nombre: Lenguaje Digital y Audiovisual LBP.

Requisitos:

Créditos: 3

Intensidad Horaria: 4 Horas semanales.

Correquisitos:

## Introducción

La Unidad temática Lenguaje Digital y Audiovisual, orientada en la Licenciatura en Educación Básica Primaria, está dirigida al desarrollo de conocimientos teóricos, metodológicos y técnicos básicos para la producción de mensajes audiovisuales y digitales educativos como apoyo a los procesos comunicativos para la formación como profesionales de la educación.

Los medios audiovisuales son un conjunto de técnicas visuales y auditivas que apoyan el aprendizaje, facilitando una mayor y más rápida comprensión e interpretación de las ideas. La eficiencia de los medios audiovisuales en el aprendizaje se basa en la percepción a través de los sentidos; los medios audiovisuales, de acuerdo con la forma que son utilizados se pueden considerar como apoyos de proyección.

Se analizarán las perspectivas desde las cuales se concibe la enseñanza y el aprendizaje a través de los mensajes, las posibles formas de estructurar lo audiovisual y digital; además, las diferentes maneras de organizar los contenidos. La integración de estos elementos permitirá la realización de temas que propicien aprendizajes creativos y de reflexión.

La comunidad educativa y científica ha colaborado en el desarrollo de estudios que demuestran que los niños y niñas que aprenden a programar obtienen mejores resultados en pruebas matemáticas, razonamiento lógico y de resolución de conflictos; demuestran mayor capacidad de atención, autonomía y placer por el descubrimiento de nuevos conocimientos; adicionalmente, desarrollan en mayor grado habilidades cognitivas y socio-emocionales.

## Objetivo General

- Reconocer la importancia de la alfabetización audiovisual y digital en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Integrar las estrategias didácticas de los estudiantes al lenguaje audiovisual y digital para enriquecer su práctica educativa.

## Objetivos específicos

- Identificar y aplicar las nociones fundamentales del diseño de animación con el fin de sustentar soluciones acordes a problemas de comunicación audiovisual que los dispongan al quehacer educativo.
- Abordar la comunicación en relación con el proceso educativo y los medios audiovisuales y digitales que lo apoyan.
- Adquirir competencias didácticas para poner al estudiante en situación de comprender los elementos que forman parte de la cultura audiovisual.
- Proporcionar al estudiante de Licenciatura, recursos didácticos para que interactúe en el marco de la cultura audiovisual.

## Contenido

Las directrices de los contenidos de la Unidad temática serán: la imagen, su significado y posibilidades expresivas; los medios de comunicación y la producción audiovisual, como recurso didáctico.

Elementos básicos de la estructura audiovisual

- Imagen
- Sonido
- Encadenamiento
- Elementos de la imagen
- Códigos de lectura
- Códigos de elaboración
- Composición de la imagen
- Secuencia
- Montaje y articulación
- Elementos que integran lo audiovisual
- Proceso lineal de la comunicación
- Idea, investigación del tema y perceptor del mensaje
- Guión.

Reconocimiento de las características básicas del programa scratch

- Descarga e instalación del programa
- Ejecución del programa
- Reconocimiento de los elementos del entorno: seleccionar, arrastrar y soltar objetos
- trabajo en el escenario con las diferentes herramientas del programa, propuesta de trabajo por niveles.

Imagen y significado: Naturaleza y concepto de la imagen. Funciones de la imagen. El Poder de fascinación de la imagen. Del inicio de la imagen a la era digital. Importancia de la Comunicación audiovisual. Trascendencia de la imagen. Manipulación de la imagen. Los códigos que forman los diferentes lenguajes audiovisuales.

La imagen fija y sus lenguajes como recurso didáctico. La fotografía, el cómic, Sistemas de captación y tratamiento de imagen fija. Desarrollo y características del cómic. La narrativa del cómic.

La imagen en movimiento como recurso didáctico: el cine, el stop motion, la animación: Fundamentos del cine. Evolución del cine. Espacio, tiempo y articulación en el lenguaje cinematográfico. Dimensiones temporales de la narrativa audiovisual. El montaje y la articulación espacio-temporal. Recursos básicos de animación.

Integración de sonido e imagen. Producción multimedia como recurso didáctico: función expresiva del sonido. La adecuación de la música y de los sonidos a las intenciones expresivas y comunicativas. Sistemas y equipos de captura de imágenes y sonidos. Procesos de Producción de documentos multimediales. (Animación).

La publicidad y su análisis crítico como recurso didáctico.

La adquisición de competencias básicas con el análisis de imágenes y mensajes multimedia: Libertad de expresión y derechos del espectador. Lectura denotativa y connotativa de la imagen. Análisis de las imágenes fijas y en movimiento desde parámetros competenciales.

## Bibliografía

- Acosta, Borgia. La Animación desde la Multimedia como Herramienta tecnológica en la Educación. Universidad del Cauca, 2018. Disponible en: Biblioteca Unicauca
- Belloch, C. Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Material docente [on-line]. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia. 2012. Disponible en <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>
- CÁMARA, Sergi: El dibujo animado. Colección aula de dibujo profesional. Barcelona: Ed. Parramón. 2006.
- CARMONA, Ramón. Cómo se comenta un texto fílmico. Colección Signo e imagen. Madrid: Ed. Cátedra. 2006.
- CASTILLO, José María: Televisión y lenguaje audiovisual. Madrid: Ed. IORTV. 2004.
- Cebrian de la Serna, Manuel & Gallego Arrufat, Maria Jesús. Procesos educativos con TIC en la sociedad del conocimiento. Madrid: Pirámide, 2011. Disponible en: Biblioteca Unicauca.
- CHIIN, Mike: Cómo escribir e ilustrar una novela gráfica. Ed. Norma. 2006.
- CHION, Michel. Cómo se escribe un guión. Colección Signo e imagen. Madrid: Ed. Cátedra. 2009.
- CRARY, Jonathan: Las técnicas del observador. Murcia: Ed. CENDEAC. 2008.
- Fernández Delgado, Amparo; Tabasso, Edoardo & Gutiérrez Rivas, Patricia. Humanizar la utilización de las TIC en educación. Dykinson. 2016. Disponible en: Biblioteca Unicauca
- García Ponce, Francisco Jesús. Accesibilidad, TIC y educación. Ministerio de Educación de España. 2012. Disponible en: Biblioteca Unicauca.
- GASCA, Luis: El discurso del cómic. Colección Signo e imagen. Madrid: Ed. Cátedra. 2011.
- GAUDREAU, A. y JOST, F. (1995): El relato cinematográfico. Barcelona. Ed. Paidós.
- GUTIÉRREZ, Begoña: Teoría de la narración audiovisual. Colección Signo e imagen. Madrid: Ed. Cátedra. 2006.
- Hernandez Pino, Ulises et al. Crear y publicar con las TIC en la escuela. Computadores para educar, 2010. Disponible en: Biblioteca Unicauca.
- LMARTINEZ EXPOSITO, A. (2006): Organización semiológica del espacio y del tiempo en el cine. Revista ALPHA (online), nº 23
- López Jiménez, Nelson Ernesto & Pérez Castro, Andrea del pilar. La evaluación y las TIC: procesos determinantes de la realidad educativa actual: compendio investigativo de la maestría en educación de la universidad Surcolombiana. Bogotá: Universidad Surcolombiana, 2016. Disponible en: Biblioteca Unicauca
- MARÍN, Ricardo y ROLDÁN, Joaquín y otros: Codo con codo. Las artes visuales y la conciliación de la vida personal, familiar y laboral. Granada: Ed. Ayuntamiento de Granada. 2006.
- MARZAL Javier: Cómo se lee una fotografía. Colección Signo e imagen. Madrid: Ed. Cátedra. 2008.
- Moreno, Chaustre et al. Los proyectos didácticos del aula para la integración de las TIC: como sistematización de la experiencia docente. Edición 2. Convenio Universidad del Cauca y Computadores para educar, 2010 Disponible en: Biblioteca Unicauca.
- MUSICCO, Daniela: El campo vacío. El lenguaje indirecto en la comunicación audiovisual. Colección Signo e imagen. Madrid: Ed. Cátedra. 2007.
- PEÑA-ARDIZ, Carmen: La literatura y el cine. Una aproximación comparativa. Colección Signo e imagen. Madrid: Ed. Cátedra. 2009.
- Rueda Ortiz, Rocío & Quintana Ramírez, Antonio. Ellos vienen con el chip incorporado: aproximación a una cultura informática escolar. Bogotá: Jotamar, 2013. Disponible en: Biblioteca Unicauca.
- Torres Taborda, Sandra Liliana & Martínez Meneses, Efraín José. Formación de los formadores para el posconflicto: educación mediada por TIC para la paz. Sabaneta: Fondo Editorial Unisabaneta, 2017. Disponible en: Biblioteca Unicauca.