



15 al 30 de septiembre de 2015

Título de la ponencia:
**“Creación de Audio Digital, recurso para
Implementación en MOOC con
desarrollo de competencias”**

Eje temático 1:

Experiencias y recursos en educación virtual 2.0. Los cursos MOOC abiertos masivos en línea: Comunicación de experiencias, evaluación e impacto de esta nueva tendencia.

Autores:

Ma. Elena Godínez Vázquez¹, Juan García Santiago²

anele_gv@hotmail.com jugarsant@msn.com

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

¹ Maestra certificada y especialista en formación empresarial. Lic. en Contaduría por la UAEH, certificada por la SEP México, Profesora por horas en Educación Media Superior de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México. Materia Informática, contacto: anele_gv@hotmail.com.

² Maestro en Ingeniería de la Decisión por la Universidad Rey Juan Carlos, España, Lic. en Computación por la UAEH, especialidad en Micro-computación Aplicada a la Administración y certificado en ITIL v3 y SEP México. adscrito al Centro de Cómputo Académico y Maestro por horas en Educación Media Superior de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México. Materia Informática. Contacto: jugarsant@msn.com, jgarcia@uaeh.edu.mx

México

Resumen

La implementación de Las Nuevas Tecnologías en el proceso de la enseñanza y aprendizaje se hacen imprescindibles al momento de buscar alternativas para reforzar nuevas estrategias de aprendizaje. Aquí presentamos nuestra experiencia en la creación de cursos y materiales online para su puesta en marcha como actividad paralela a las clases presenciales, por lo que resulta indispensable considerar este material como apoyo didáctico para reforzar los temas analizados en clase o bien como opción para adelantar temáticas por aquellos alumnos con mayor interés sobre el tema. Nuestra propuesta es sobre una actividad de la materia de Informática III que se cursa en 3er. Semestre, con el tema de la Unidad II sobre la creación y edición de audio digital, la cual debe estar disponible desde la plataforma educativa Moodle. Así como toda la estrategia didáctica y metodología de desarrollo de la materia de Informática en el nivel Medio superior de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Nuestra experiencia como docentes comprende más de 20 años en sistemas presenciales y ahora estamos incursionando en sistemas a distancia con la plataforma MOODLE.

Palabras clave:

Audio digital, competencias, Plataforma Moodle, Tecnología Informática, material didáctico, actividad integradora.

INTRODUCCIÓN

Como resultado de la acreditación del Diplomado en Competencias Docentes, dirigida a los maestros de educación media superior, y que a través de PROFORDEMS y la ANUIES establecen el proceso de certificación en competencias a los docentes, y para permitir el desarrollo de dichas competencias establecidas en el Sistema Nacional de Bachillerato, SNB; surge la creación de esta propuesta sobre el “El desarrollo de una **estrategia didáctica de aprendizaje**”.

El presente proyecto considera el desarrollo de la estrategia didáctica para aplicar se en la Escuela Preparatoria No. 3, dependiente de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo y que fundamentado en la RIEMS con la finalidad de generar en los estudiantes la habilidad para la edición de audios mediante el uso del software para tal efecto, y que además les permite la interrelación con las demás áreas del conocimiento en las diferentes etapas de su vida profesional, profesional y personal.

Con fundamento al concepto de Estrategia de Aprendizaje definida como: “La planeación escrita, comunicable, argumentada y reflexiva de una ruta, itinerario, trayecto de aprendizaje y enseñanza de que organiza lógicamente los contenidos a trabajar en el espacio escolar; los vínculos y acciones esperadas de los actores e incorpora modalidades de valoración o evaluación del proceso” (SEP, RIEMS, 2009).

El diseño de esta estrategia didáctica fomenta la creación de ambientes de aprendizaje donde los alumnos adquieren y desarrollan las competencias genéricas y disciplinares apoyados de su profesor; quien fortalece y retroalimenta cada tópico del contenido programático. La finalidad de esta estrategia es desarrollar en la materia la construcción del conocimiento, el cual se verá consolidado con el aprendizaje significativo en el desarrollo cognitivo de los alumnos, desarrollando productos palpables como resultado de esta asignatura.

Las NTIC en clases a distancia

Se considera que el estudio de la informática específicamente para el procesamiento de audios digitales, desarrolla en los estudiantes la capacidad de generar a través de las TIC, diferentes formas de comunicación, así como plasmar sus ideas y creatividad en las distintas forma de expresión oral y escrita. Ya que mediante la manipulación y uso del software para la edición de audios, permite a los alumnos generar una alternativa de desarrollo profesional en la vida diaria.

La difusión de sus materiales en las redes sociales y servicios web 2.0, da pauta a que el conocimiento traspase el ámbito académico e impactando en infinidad de sectores, no solo del estado y del país, si no también llegar a otros países, para el intercambio de material e información. Además el generar material de audio para ser utilizado en otras

materias como apoyo didáctico para el estudio, traerá buenos resultados que se verán reflejados en el desempeño académico de los alumnos.

Es importante mencionar que la implementación de nuevas estrategias de enseñanza hacen de los cursos a distancia indispensables para fortalecer el proceso de aprendizaje y trabajo colaborativo.

Pertinencia y relevancia:

Con respecto a la pertinencia y relevancia, se debe de considerar que los planes de estudio deben atender las necesidades de pertinencia personal, social y laboral; dejando atrás la educación de enfoque tradicional; para orientar al alumno a la reflexión, crítica y evaluación que le permitan enfrentar los retos que demanda la sociedad en cuanto a conocimiento e información. La relevancia asegura que los estudiantes adquieran conocimientos que les sirva para toda la vida de una forma innovadora y atractiva en donde desarrollen todas sus capacidades y que internalicen el gusto por aprender.

La relevancia en el ámbito académico es que se genere el hábito del ejercicio de la auto-reflexión en relación con los métodos de enseñanza. Si retrocedemos algunas generaciones nos podemos dar cuenta que los estudiantes no llegaban al aprendizaje profundo porque los maestros se encargaban de facilitar el aprendizaje tomando el poder de sus clases de tal manera que se desarrollaban los temas con un enfoque superficial o tradicionalista (Biggs, 2006). Por tanto Biggs propone que adaptemos nuestra enseñanza al medio y al ámbito educativo. El principio de alineamiento constructivo; así también tomar en cuenta la estructura curricular, los métodos de enseñanza, el proceso de evaluación y el clima de interacción de todos los actores del ámbito educativo; el clima institucional, que determina y establece las reglas que debemos cumplir como docentes.

Otro factor a considerar (Biggs, 2006), corresponde al sistema de evaluación utilizado. Enfocando nuestras estrategias y adquirir los niveles de comprensión de una manera jerárquica, acordes a las condiciones y características en las que de manera particular nos vemos inmersos, considerando las características de nuestros alumnos, cubriendo los temas del currículo para desarrollar sus conocimientos y las competencias establecidas.

DESARROLLO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

PROCESAMIENTO DE AUDIO

ACTIVIDAD INTEGRADORA

PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Considerando las reformas establecidas por la RIEMS en la Educación de Nivel Medio Superior que busca desarrollar en los alumnos las competencias y las características de ser competitivos, analíticos, reflexivos y críticos; es por ello que propongo específicamente una estrategia didáctica respecto al diseño y construcción de materiales de audio digital contemplados en la materia de informática del plan de estudios de las preparatorias de la Universidad Autónoma del estado de Hidalgo, en donde enfatizo el desarrollo de las estrategias didácticas de la materia de Informática, cuyo objetivo es desarrollar y fortalecer las habilidades analíticas de asimilación y de comunicación de la información en el ámbito informático, para las diferentes circunstancias y proyectos que se le presenten a los alumnos; estas estrategias didácticas permiten a los estudiantes interrelacionarse con las demás áreas del conocimiento, así también le permitan disponer de las competencias para desarrollar actividades que mejoren su vida personal, profesional y social.

De acuerdo con Hiebert et al. (1997) el entendimiento es algo complejo, que se presenta en diferentes niveles, son aspectos que están cambiando y evolucionando continuamente. Decimos que entendemos algo si podemos ver cómo ese algo se relaciona o conecta con otras cosas que conocemos. De esta definición se desprende, que existen diversos niveles de entendimiento de un concepto o ideas comunicativas en función de la cantidad de relaciones que el alumno sea capaz de establecer con las diferentes áreas de conocimientos.

Es por ello que la estrategia didáctica que propongo genera un conocimiento transversal con la materia de Comunicación que es cursada por los alumnos de forma paralela con la de Informática de tercer semestre; cuyo objetivo es que los docentes desarrollen la habilidad de comunicarse mediante la diversidad de medios, aplicando el uso de las TIC y su creatividad.

Por medio de esta estrategia didáctica, se pretende minimizar en los estudiantes los problemas al intentar comunicar sus emociones, sentimientos, ideas, pensamientos de una manera abierta a través de software informático, permitiendo a los docentes generar productos con la finalidad de obtener el alcance de las competencias y habilidades comunicativas.

RELACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CON LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

| Competencias Docentes ³ Estrategia Didáctica | 2. Domina y estructura los saberes para facilitar experiencias de aprendizaje significativo. | 3. Planifica los procesos de enseñanza y de aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias, y los ubica en contextos disciplinares, curriculares y sociales amplios. | 4. Lleva a la práctica procesos de enseñanza y de aprendizaje de manera efectiva, creativa e innovadora a su contexto institucional. | 5. Evalúa los procesos de enseñanza y de aprendizaje con un enfoque formativo. | 6. Construye ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo. |
|---|---|---|--|---|---|
| <p>Informática III</p> <p>Unidad II</p> <p>ACTIVIDAD:</p> <p>Procesamiento de audio</p> <p>Estrategia didáctica integradora con la materia de Comunicación (Proyecto: Generación de un guion radiofónico)</p> | <p>Organizar los temas sobre las características del audio y los efectos a aplicar para la creación de un guion radiofónico.</p> <p>En plenaria se exponen los tópicos, y mediante lluvia de ideas se retroalimentan ejemplificando con situaciones reales de éxito.</p> <p>Durante el proceso de aprendizaje el docente motiva a los alumnos a escuchar y analizar las características de audios, profundizando en los tópicos comentados y adquiridos en la asignatura de comunicación.</p> <p>Y mediante lluvia de ideas en grupo se comenta el resultado de éste análisis.</p> <p>En clase magistral el docente mediante demostración y haciendo uso de las herramientas de software para edición de audio, orienta al alumno para ir generando sus prácticas</p> | <p>Para lograr el aprendizaje significativo, el docente solicita al alumno diseñar de una actividad integradora con la materia de comunicación aplicando los conocimientos adquiridos para la elaboración de un guion radiofónico contemplando las características y reforzando, para la creación y aplicación de los efectos que den realidad a la práctica.</p> <p>Así también orientar al alumno sobre el uso de la herramienta como técnica de estudio en otras asignaturas y la aplicación de la misma de actividades de software para edición de audio, orienta al alumno para ir generando sus prácticas</p> <p>En plenaria el docente da a conocer el objetivo, contenido programático y competencias a desarrollar en la asignatura.</p> <p>Mediante dialogo directo con los alumnos se detectan los conocimientos previos y sus necesidades o proyectos a realizar, como resultado de cursar esta asignatura.</p> <p>El docente orienta a los alumnos con base a sus necesidades para desarrollar una serie de ejercicios orientados a satisfacer la actividad integradora.</p> | <p>El docente solicitará previamente a los alumnos la lectura y el análisis de los temas a comentar en clase. Realizando de acuerdo al tópico, un mapa conceptual, cuadro comparativo de dichos temas.</p> <p>Mediante la participación expositiva de los alumnos en clase, se comentarán los temas, reforzando con lluvia de ideas o preguntas directas.</p> <p>Para la elaboración de las prácticas, el docente proporcionará al alumno el documento con el detalle de las prácticas a elaborar.</p> <p>Formar equipos de trabajo para elaborar prácticas en donde se genere el aprendizaje significativo mediante la aplicación de la colaboración.</p> <p>El docente contemplará acciones para las contingencias que pueden afectar el desarrollo ideal de las clases y prácticas. Tales como disponer de material impreso y electrónico</p> <p>El docente proporcionará a los alumnos a realizar investigación sobre la cultura, historia y tradiciones de su región de origen, desarrollando material de audio digital.</p> <p>Así también consolidar los conocimientos y habilidades, para desarrollar la actividad integradora, así como material para otras asignaturas.</p> <p>El docente dispondrá de tecnologías de información, a las cuales los alumnos podrán acceder y obtener información y material del curso.</p> | <p>De acuerdo al programa de estudio, el docente definirá los criterios de evaluación de las actividades, estableciendo rúbricas, listas de cotejo y sus respectivas ponderaciones.</p> <p>Mediante una plática con todos los alumnos, el docente deberá notificar de forma clara y oportuna las reglas sobre la metodología de evaluación de las actividades.</p> <p>Para finalizar el curso, el docente se apoyará de sus instrumentos de evaluación, para determinar si el alumno adquirió las competencias suficientes para acreditar el curso.</p> <p>El docente proporciona recursos disponibles en la web, como son tutoriales, cursos y web quest.</p> <p>Motivar a los alumnos a compartir sus materiales en la web, utilizando los servicios de las redes sociales y web 2.0</p> <p>El docente proporcionará a la bibliografía sugerida, así como el material de estudio y los recursos disponibles en la web y bibliotecas digitales motivando al docente a aperturar sus posibilidades de fuentes de información.</p> | <p>El docente como parte de sus instrumentos de evaluación, deberá establecer los criterios para que los alumnos lleven a cabo la autoevaluación y coevaluación</p> <p>El docente apoyado de la autoevaluación y del resultado de cada evaluación, definirá estrategias para reforzar los temas que no fueron comprendidos correctamente.</p> <p>Mediante lluvia de ideas los alumnos comentarán sus puntos de vista sobre las dudas y temas no abordados correctamente.</p> <p>El docente motivará a los alumnos el gusto y la necesidad de la lectura para adquirir conocimientos</p> <p>El docente deberá crear las actividades a desarrollar en forma individual y en equipo.</p> <p>Motivar a los alumnos a desarrollar todos sus proyectos con calidad y alta relevancia, para propiciar en ellos el espíritu de superación permanente.</p> <p>En común acuerdo entre el docente y los alumnos, elegir los temas de mayor interés para hacer una retroalimentación general.</p> <p>El docente motivará a los alumnos el gusto y la necesidad de la lectura para adquirir conocimientos</p> <p>El docente enfatizará sobre todo en la calidad del trabajo final, utilizándolo como otro medio para expresar sus ideas, sus gustos, necesidades, problemas y éxitos.</p> <p>Fomentar el uso de los servicios de internet web 2.0, para que los alumnos difundan y compartan sus recursos y materiales creados, en todo ámbito, fomentando la internalización.</p> |

³ <http://es.scribd.com/doc/17390478/RIEMS-ACUERDO-447-COMPETENCIAS-DOCENTES->

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

| Generando una actividad integradora con la materia de Comunicación | | |
|---|-------------------------------------|---|
| INFORMATICA III Unidad: II | Tema: Procesamiento de audio | Duración: 11 hrs. |
| Competencia Genéricas a desarrollar: Formación <ol style="list-style-type: none"> 1 Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue. 2 Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros. 4 Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. 5 Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos. 6 Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva. 7 Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. 8 Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos. | | Competencias disciplinares: Comunicación 8. Valora el pensamiento lógico en el proceso comunicativo en su vida cotidiana y académica. 12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información. |
| Atributos: <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Identifica sus emociones, las maneja de manera constructiva y reconoce la necesidad de solicitar apoyo ante una situación que lo rebase. 1.2 Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios sustentados y en el marco de un proyecto de vida. 1.3 Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones. 1.4 Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones. 1.5 Administra los recursos disponibles teniendo en cuenta las restricciones para el logro de sus metas. 2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones. 4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas. 4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue. 4.3 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas. 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. 5.2 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información. 6.1 Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética. 7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento. 7.2 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana. 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos. 8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva. 8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo. | | |
| Conocimientos a desarrollar | | |
| Conceptuales | Procedimentales | Actitudinales |

| | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Procesamiento de audio ○ La señal de Audio ▪ Definición y características del sonido. ▪ Digitalización del audio ○ Importar y exportar ○ Compresión de Audio ▪ Formatos de archivo ○ Ajustes de Micrófonos y Altavoces ▪ Características de distintos tipos de micrófonos ▪ Características de los altavoces ○ Procesamiento y efectos de Audio Digital ▪ Seleccionar fragmentos ▪ Copiar, pegar y eliminar fragmentos ▪ Efectos ▪ Amplificar ▪ Eliminación de ruido ▪ Desvanecer ○ Otros efectos ▪ Mezclar sonidos ▪ reproducir | <ul style="list-style-type: none"> • Distingue los diferentes términos y herramientas a utilizar. • Utiliza las herramientas adecuadas de una aplicación de edición de audio para eliminar fragmentos, unir archivos, ajustar propiedades del audio. • Aplica efectos especiales y mezclas de sonido para la creación de audio, guardando el archivo con formato correcto. | <ul style="list-style-type: none"> • Muestra iniciativa e interés por utilizar software de audio como herramienta de aprendizaje y de comunicación. • Relaciona el contenido de forma creativa con sus trabajos académicos y extra académicos, así como con su vida personal y social. • Mantiene una actitud crítica y reflexiva en cuanto a la información que va a comunicar por medio de audio. • Cuenta con una actitud respetuosa, responsable, solidaria, cooperativa y de cuidado hacia los demás. • Mantiene disponibilidad para diseñar y desarrollar trabajos colaborativos. |
|---|---|--|

SECUENCIA DIDÁCTICA

| Antes (preinstruccional) | Desarrollo (Instruccional) | Fin (Post-instruccional) |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • El alumno previamente realizará la lectura y el análisis de los temas a comentar en clase. • Realizar de acuerdo al tópico, un mapa conceptual, cuadro comparativo de dichos temas. • Preparar su participación expositiva para la clase. • Elabora guiones y diálogos propios y de terceros, para su grabación. • Realiza búsquedas de material digital, como audios musicales, sonidos y efectos. • Elaborar las prácticas, que el docente proporcionó al alumno. • Formar equipos de trabajo para elaborar prácticas en donde se consolide el aprendizaje significativo. | <ul style="list-style-type: none"> • En foros de discusión el alumno comenta y expone sus puntos de vista sobre la exposición del docente. • En su oportunidad el alumno participa exponiendo algún tópico, previamente asignado. • Conoce e identifica las características de las diferentes herramientas de editores de audio. • Utiliza las herramientas para la edición de audio, con el objeto de desarrollar las prácticas pertinentes de los temas abordados en clase. • Aplica las diferentes herramientas de edición de audio para generar ideas propias, organizando e integrando los conocimientos de acuerdo | <ul style="list-style-type: none"> • El alumno refuerza los conocimientos adquiridos mediante la elaboración de prácticas y proyectos tales como: • Audios de carácter general solicitados por el docente. • Audios para participar en actividades institucionales. • Audio de la actividad integradora. • Audios para apoyar a otras materias. • Detectar mediante autoevaluación y coevaluación sus fortalezas y debilidades. |

| | | |
|--|--|--|
| | con las actividades académicas necesidades cotidianas. | |
| TIPO DE EVALUACIÓN | | |
| <p>Esta propuesta está sustentada en los criterios del aprendizaje de Frida Díaz Barriga que establecidos en el “Saber qué”, “Saber hacer” y “Saber ser”; y fundamentada con Coll, Pozo, Sarabia y Valls (1992), quien menciona que los contenidos que se enseñan en los currículos de todos los niveles educativos están agrupados en 3 áreas básicas: conocimiento declarativo, procedimental y actitudinal.</p> <p>Por lo que esta estrategia didáctica se evaluará mediante una rúbrica, la cual se deberá facilitar a los alumnos. En ella se detallan puntualmente los aspectos y características que debe cubrir el proyecto de la Actividad Integradora.</p> | | |
| RECURSOS QUE SE UTILIZARÁN | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo, Plataforma Moodle, Internet y Software para la edición de audio • Diadema con audífonos y micrófono • Rúbrica para evaluar la estrategia didáctica • Material impreso y/o electrónico | | |
| PROCEDIMIENTOS BAJO LOS CUALES SE EVALUARÁ | | |
| <p>Se evaluará:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La generación del audio como actividad integradora con la materia de Comunicación. • El uso y la aplicación eficiente de las herramientas del software. • El desarrollo y habilidad de comunicación de sus ideas, mediante el uso de las TIC. • El trabajo colaborativo efectuado entre el equipo de trabajo (autoevaluación y coevaluación). • Se utilizará como instrumento de evaluación la rúbrica correspondiente. | | |

Implementación en Plataforma Moodle

La relevancia en el ámbito académico es que se genere el hábito del ejercicio de la auto-aprendizaje en relación con los métodos de enseñanza. Si retrocedemos algunas generaciones nos podemos dar cuenta que los estudiantes no llegaban al aprendizaje profundo porque los maestros se encargaban de facilitar el aprendizaje tomando el poder de sus clases de tal manera que se desarrollaban los temas con un enfoque superficial o tradicionalista (Biggs, 2006).

Por esto surge la necesidad de incursionar en el uso de nuevas metodologías de aprendizaje fuera del salón de clases, utilizando las nuevas tecnologías de la información y comunicaciones NTIC para la educación a distancia, para nuestro caso MOODLE.

CONTENIDO DEL CURSO

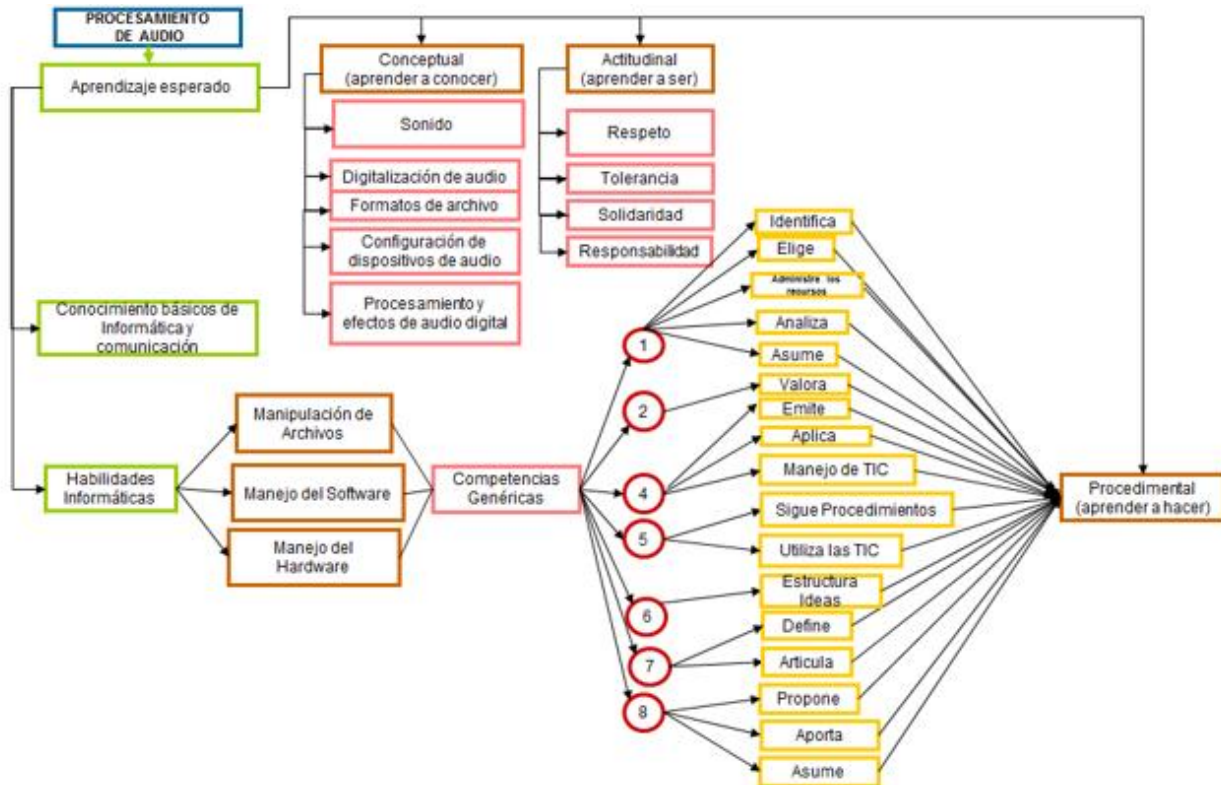
OBJETIVO:

Relacionar y aplicar la terminología y las herramientas de editores de audio, para crear material digital sonoro, e **impactar** en distintas áreas del conocimiento.

| OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Unidad II.- Creación y edición de audio y video Subtemas | TIEMPO ESTIMADO (HORAS) |
|--|-------------------------|
| 1. Procesamiento de audio <ul style="list-style-type: none"> 1.1 La señal de Audio <ul style="list-style-type: none"> 1.1.1. Definición y características del sonido. 1.1.2. Digitalización del audio 1.2 Importar y exportar 1.3 Compresión de Audio <ul style="list-style-type: none"> 1.3.1. Formatos de archivo 1.4 Ajustes de Micrófonos y Altavoces <ul style="list-style-type: none"> 1.4.1. Características de distintos tipos de micrófonos 1.4.2. Características de los altavoces 1.5 Procesamiento y efectos de Audio Digital <ul style="list-style-type: none"> 1.5.1. Seleccionar fragmentos 1.5.2. Copiar, pegar y eliminar fragmentos 1.5.3. Efectos <ul style="list-style-type: none"> 1.5.3.1. Amplificar 1.5.3.2. Eliminación de ruido 2. Creación y edición Audio y Video. <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Conceptos básicos <ul style="list-style-type: none"> 2.1.1. ¿Qué es edición? 2.1.2. Aspectos narrativos 2.1.3. Aspectos técnicos 2.2 Formatos y Codecs <ul style="list-style-type: none"> 2.2.1. VCD, SVCD, CDV, DVD 2.2.2. DivX, Xvid y Mpeg 2.3 El lenguaje audiovisual <ul style="list-style-type: none"> 2.3.1. El plano | 22 |

| OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Unidad II.- Creación y edición de audio y video Subtemas | TIEMPO ESTIMADO (HORAS) |
|--|-------------------------|
| 2.3.2. La iluminación 2.4 El componente sonoro 2.4.1. Música 2.4.2. La voz 2.5 El software para edición de video 2.5.1. Interfaz 2.5.2. Capturar video 2.5.2.1. Configuración de video 2.5.3. Añadir y eliminar fragmentos de video 2.5.4. Unir dos archivos 2.5.5. Escala de tiempo 2.5.6. Añadir imágenes, música y narración 2.5.7. Transición 2.5.8. Filtros y efectos del video 2.5.9. Agregar títulos y créditos 2.5.10. Guardar proyecto y video | |

Delimitación de los contenidos y la identificación de los procesos



Actividades en Plataforma Moodle:

ACTIVIDADES UNIDAD II. EDICIÓN DE AUDIO UTILIZANDO AUDA CITY

CONFIGURACIÓN DEL PORTAFOLIO DIGITAL:

- A) Colocar una foto personal
- B) Crear una carpeta con el nombre 2 parcial
- C) Las 3 actividades deben ser subidas al portafolio digital, en la carpeta 2 parcial.
- D) haz clic aquí para descargar audacity y codificador lame
- E) Debes descargar el instalador audacity 2.0.4 para windows
- F) Y el codificador lame mp3

Actividad 1:

UTILIZA AUDA CITY PARA REALIZAR UNA MEZCLA DE 3 ó 5 AUDIOS MUSICALES (LOS AUDIOS NO DEBEN ESTAR CORTADOS). GUARDA ESTE ARCHIVO CON EL NOMBRE: **1 MEZCLA.MP3**, Y SUBE ESTA ACTIVIDAD A TU PORTAFOLIO DIGITAL EN LA CARPETA **2 PARCIAL**.

Actividad 2:

REALIZA LA GRABACIÓN DE TU AUTOBIOGRAFÍA, DURACIÓN DE 3 MINUTOS. CONSIDERA 3 ASPECTOS 1. DATOS PERSONALES, 2. HECHOS RELEVANTES DE TU VIDA Y 3. PROYECTOS FUTUROS.

REALIZA LA EDICIÓN DE TU BIOGRAFÍA, AGREGANDO UN FONDO MUSICAL INSTRUMENTAL, LA MUSICA DEBE INICIAR 3 SEGUNDOS ANTES DE TU VOZ Y DEBE FINALIZAR 5 SEGUNDOS DESPUES DE TU VOZ. EXPORTA TU AUDIO EN FORMATO MP3 CON EL NOMBRE **2. AUTOBIOGRAFIA.MP3**, Y SUBE ESTA ACTIVIDAD A TU PORTAFOLIO DIGITAL EN LA CARPETA **2 PARCIAL**.

Actividad 3:

EN EQUIPOS DE 3 PERSONAS REALIZA LA GRABACIÓN DE UNA HISTORIETA, CUENTO O NARRACIÓN, DURACIÓN DE 3 A 5 MINUTOS.

REALIZA LA EDICIÓN DE TU AUDIO, AGREGANDO UN FONDO MUSICAL DE ACUERDO A LA HISTORIA Y ALGÚN EFECTO. LA MUSICA DEBE INICIAR 3 SEGUNDOS ANTES DE TU VOZ Y DEBE FINALIZAR 5 SEGUNDOS DESPUES DE TU VOZ. EXPORTA TU AUDIO EN FORMATO MP3 CON EL NOMBRE **3. HISTORIETA.MP3**, Y SUBE ESTA ACTIVIDAD A TU PORTAFOLIO DIGITAL EN LA CARPETA **2 PARCIAL**.

Instrumento de evaluación: Rúbrica para evaluar la actividad

| RÚBRICA DE PROCESAMIENTO DE AUDIO | | | | | 50 |
|--|---|--|--|--|----|
| ASPECTOS | EXCELENTE | BIEN | REGULAR | INSUFICIENTE | % |
| EDICIÓN DE AUDIO | El 100% se grabó o editó archivos de audio para generar el proyecto radiofónico. | El 75 % se grabó o editó archivos de audio para generar el proyecto radiofónico. | El 50% se grabó o editó archivos de audio para generar el proyecto radiofónico. | Menos del 50% se grabó o editó archivos de audio para generar el proyecto radiofónico. | 10 |
| EFFECTOS DE AUDIO | El audio es apropiado que provoca una respuesta emocional y capta la atención del público | El audio es apropiado que provoca una respuesta emocional, pero no retiene la atención del público | El audio no es apropiado y no capta la atención del público | El audio distrae, es inapropiado y no capta la atención del público | 10 |
| SECUENCIA DE GRABACIÓN | La grabación del guion es clara, y el contenido congruente e interesante | La grabación del guion no es clara, pero el contenido es congruente e interesante | La grabación del guion es clara, pero el contenido no es congruente ni interesante | La grabación del guion no es clara, y el contenido no es congruente ni interesante | 5 |
| REDACCIÓN DEL GUIÓN RADIOFÓNICO | El guion radiofónico está debidamente redactado y se presenta en CD o en otro medio digital | El guion radiofónico no está debidamente redactado, pero si se presenta en CD o en otro medio digital | El guion radiofónico no está debidamente redactado, ni se presenta en CD o en otro medio digital | El guion radiofónico no se elaboró, ni se presenta en CD o en otro medio digital | 5 |
| INTEGRACIÓN | Las herramientas digitales de la narración, expresan al 100% las ideas con imaginación, creatividad y pensamiento crítico | Las herramientas digitales de la narración, expresan al 75% las ideas con imaginación, creatividad y pensamiento crítico | Las herramientas digitales de la narración, expresan al 50% las ideas con imaginación, creatividad y pensamiento crítico | Las herramientas digitales de la narración, no expresan las ideas con imaginación, creatividad y pensamiento crítico | 10 |
| IMPACTO COMUNICACIONAL | El proyecto del guion radiofónico cumple al 100% los requerimientos para la transversalidad de la materia de Comunicación e Informática | El proyecto del guion radiofónico cumple con el 75% los requerimientos para la transversalidad de la materia de Comunicación e Informática | El proyecto del guion radiofónico cumple con el 50% los requerimientos para la transversalidad de la materia de Comunicación e Informática | El proyecto del guion radiofónico no cumple con los requerimientos para la transversalidad de la materia de Comunicación e Informática | 5 |
| CRÉDITOS | Se atribuyen todos los créditos por los recursos utilizados en la narración y que fueron elaborados por terceras y propios | Se atribuyen todos los créditos por los recursos utilizados en la narración y que fueron elaborados por terceras | Se atribuyen los créditos únicamente por los recursos utilizados propios | No se reconocen los créditos de algunos recursos utilizados en la narración y que fueron elaborados por terceras ni propios | 5 |

UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
ESCUELA PREPARATORIA No.3
EXAMEN PARCIAL DE INFORMATICA III

DOCENTE:

NOMBRE DEL ALUMNO: _____

SEMESTRE: _____ **GRUPO:** _____ **ACIERTOS:** _____ **CALIF:** _____

CONSIDERA QUE ERES UN PROFESIONAL EN LA EDICIÓN DIGITAL DE AUDIO POR COMPUTADORA, Y SE TE SOLICITA REALIZAR LO SIGUIENTE:

PARTE I:

1. UTILIZANDO AUDA CITY REALIZA LA GRABACIÓN DE UN DOCUMENTAL CON DURACIÓN DE 3 A 5 MINUTOS, SOBRE LOS DATOS MÁS RELEVANTES DE UNA CULTURA MEXICANA O DE OTRO PAIS.

4 PUNTOS.

2. VERIFICA QUE LA GRABACIÓN SEA DE BUENA CALIDAD, CORREGIR LOS ERRORES Y RUIDOS POSIBLES.

1 PUNTOS.

3. AGREGA UN FONDO MUSICAL DE ACUERDO A LA HISTORIA Y APLICA ALGÚN EFECTO. LA MUSICA DEBE INICIAR 7 SEGUNDOS ANTES DE TU VOZ Y DEBE FINALIZAR 10 SEGUNDOS DESPUES DE TU VOZ.

3 PUNTOS.

4. EXPORTA TU AUDIO EN FORMATO MP3 CON EL NOMBRE EXAMEN.MP3, AGREGA LOS DATOS SOLICITADOS SOBRE EL AUTOR Y MÁS...

2 PUNTOS.

5. SUBE EL ARCHIVO CULTURA.MP3 A TU CARPETA 2DO PARCIAL DE TU CUENTA DE LA PLATAFORMA MOODLE.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Chan Núñez María Elena, Algunas Ideas para el diseño de las actividades de Aprendizaje. 2006
- Díaz Mario de Miguel, Modalidades de Enseñanza Centralizadas en el Desarrollo de Competencias. Diciembre 2005
- Díaz-Barriga, A. F. y Hernández, R. G. (2004). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México. McGraw-Hill. Pp. 52-59. Archivo: Capitulo 2 frida.pdf
- REFORMA INTEGRAL DE LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR EN MEXICO: La Creación de un Sistema Nacional de Bachillerato en un marco de diversidad.
- Biggs, J. (2005). Calidad del aprendizaje universitario. España. Narcea Ediciones.
- Acuerdo 447, RIEMS, Competencias Docentes.
- Documento rector del Bachillerato, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

CURRICULUM VITAE



Ma. Elena Godínez Vázquez

anele_gv@hotmail.com

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

México

Especialista en Impuestos de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Lic. en Contaduría Pública por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Académico de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México.

Docente de las Áreas Económico Administrativa, Sociales e Informática.

Certificado en competencias Docentes por la Secretaría de Educación Pública, México.



Juan García Santiago

jugarsant@msn.com

jgarcia@uaeh.edu.mx

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

México

Maestro en Ingeniería de la Decisión por la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid, España.

Especialista en Micro-computación aplicada a la Administración por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Lic. en Computación por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Académico de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México.

Docente del Área Informática y Académico del Centro de Cómputo Académico de la UAEH.

Certificado en competencias Docentes por la Secretaría de Educación Pública, México.

Certificado buenas prácticas en ITIL v3