

<b>Área o asignatura: Tecnología</b>	<b>Curso: Séptimo</b>	<b>Año:2024</b>
<b>Periodo: Cuarto</b>	Docente a cargo:	

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	Presenta un stopmotion teniendo en cuenta la metodología del mismo: Preproducción, producción y postproducción haciendo uso de diferentes herramientas de cómputo y aplicaciones móviles.
<b>Indicadores de Logro</b>	Ejecuta adecuadamente la aplicación de Stop Motion Studio para realizar la respectiva actividad.
	Realizar un Stop Motion a través de un guión multimedia.
	Participa activamente en las actividades propuestas

<b>CONTENIDOS DEL BIMESTRE.</b>	
Multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guión técnico, guión multimedia y storyboard.</li> <li>• Propuesta multimedia.</li> <li>• Fases del stopmotion.</li> </ul>
Animación - Stopmotion	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fase de producción: Stop motion studio.</li> <li>• Fase de postproducción: You Cut.</li> </ul>
1.	

<b>PROCESO Y ACTIVIDADES</b>			
<b>ETAPA</b>	<b>FECHAS (Semanas)</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>PROCESO DE EVALUACIÓN</b> <i>(Relacionar si se revisará en trabajo en clase 60%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)</i>

<b>ANTICIPACIÓN.</b>	Semana 1 y	<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducir a los estudiantes al mundo de la multimedia y la animación stop motion, despertando su interés y comprensión inicial de los conceptos clave.</li> </ul> <p>Actividades:</p> <p><b>1. Exploración de Conceptos Básicos:</b></p> <p>Introduce los conceptos de guión técnico, guión multimedia y storyboard. Explica cómo estos elementos son fundamentales en la planificación de proyectos multimedia.</p> <p>Muestra ejemplos de guiones y storyboards de proyectos conocidos para ilustrar su importancia y aplicación.</p> <p><b>2. Demostración de Stop Motion:</b></p> <p>Realiza una demostración básica de stop motion utilizando recursos simples como figuras de plastilina o objetos cotidianos.</p> <p>Explica las fases básicas del stop motion: captura de imágenes, movimiento de objetos y creación de animación cuadro por cuadro.</p> <p><b>3. Presentación de Herramientas:</b></p> <p>Introduce las herramientas digitales necesarias para la producción de stop motion, como Stop Motion Studio y YouCut.</p> <p>Muestra ejemplos de videos producidos con estas herramientas para inspirar a los estudiantes y mostrar el potencial creativo.</p>	Proceso de evaluación. Trabajo participativo 40% se evaluará la participación y trabajo práctico en clase durante las siete (7) semanas. Trabajo en clase 20%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)
<b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.</b>	Semana 1-6	<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Profundizar en las habilidades técnicas y creativas necesarias para la producción y</li> </ul>	Trabajo para casa 20% En la semana 3 y 5 se entregarán guías la cual deben desarrollar en casa o en el colegio

## CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<p>postproducción de animaciones stop motion.</p> <p>Actividades:</p> <p>Producción de Stop Motion:</p> <p><b>1. Taller de Stop Motion:</b></p> <p>Organiza un taller práctico donde los estudiantes puedan crear sus propias animaciones stop motion.</p> <p>Guía a los estudiantes en la planificación de sus proyectos, desde la creación de escenarios hasta la captura de imágenes.</p> <p><b>2. Uso de Stop Motion Studio:</b></p> <p>Enseña a los estudiantes cómo utilizar Stop Motion Studio para capturar imágenes y editar secuencias de stop motion.</p> <p>Proporciona ejemplos de técnicas avanzadas como la creación de efectos especiales y la sincronización de audio.</p> <p>Postproducción con YouCut:</p> <p><b>3. Edición y Postproducción:</b></p> <p>Introduce a los estudiantes en el proceso de postproducción utilizando YouCut para editar sus animaciones stop motion.</p> <p>Enseña técnicas básicas de edición como recortar clips, añadir música y efectos visuales.</p>	<p>según requerimiento del docente.</p> <p>Entrega de cuaderno con actividades propuestas en clase. Trabajo en clase 60%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)</p>
<b>CONSOLIDACIÓN.</b>		<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar y demostrar el dominio de las habilidades aprendidas a través de la creación de proyectos completos y la evaluación de resultados.</li> </ul>	<p>20% evaluación    Se evaluara cuaderno con registro de los temas vistos en clase y trabajo de consultas.</p> <p>Trabajo práctico en clase.</p>

## CRONOGRAMA BIMESTRAL

	<p>Actividades:</p> <p><b>1. Proyecto Final:</b></p> <p>Asigna a los estudiantes un proyecto final donde deben planificar, producir y editar una animación stop motion completa.</p> <p>Los estudiantes deben incluir elementos como guión, storyboard, captura de imágenes, edición con efectos y audio, y presentación final.</p> <p><b>2. Presentación y Evaluación:</b></p> <p>Organizar una sesión de presentación donde los estudiantes muestran sus proyectos stop motion al resto de la clase.</p> <p>Evaluar la creatividad, la técnica y la narrativa visual de cada proyecto, proporcionando retroalimentación constructiva.</p> <p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluar el progreso de los estudiantes a lo largo del periodo mediante la observación de su participación en actividades prácticas, la calidad de sus proyectos y su capacidad para aplicar técnicas aprendidas.</li> <li>• Proporcionar retroalimentación individualizada para mejorar las habilidades técnicas y creativas en la producción multimedia y de animación.</li> </ul>	Trabajo en clase 60%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)
--	---	--

