

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
CHIHUAHUA



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
CHIHUAHUA

Clave: 08MSU0017H

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA
FÍSICA

SECRETARÍA ACADÉMICA

PROGRAMA DEL SEMINARIO:

Edición de Audio y Vídeo

Elaboró:

Dr. Fernando Mondaca Fernández

Colaboró

Dra. Perla Jannet Jurado García

DES:	SALUD
Programa Educativo:	Licenciatura en Educación Física
Área de Formación:	Optativa
Área Curricular	Informática
Clave de la materia:	E107
Semestre:	Séptimo y Octavo
Nº de Créditos:	7
Total de horas por semana:	6
Horas de teoría:	
Horas de taller:	2
Horas de laboratorio:	
Horas de práctica:	4
Prácticas complementarias (no aplica para el total de horas del semestre):	
Trabajo independiente (no aplica para el total de horas del semestre):	
Total de horas Semestre:	96
Materia (s) prerequisite (s):	Ninguna
Fecha de actualización	Enero 2023

Descripción del curso

Propiciar en el alumno el desarrollo de competencias para utilizar software de edición de audio y video como auxiliares en la autoría de hipermedia en el diseño de guías de estudio informatizadas y libros electrónicos interactivos, principalmente para contenidos de las áreas de la Salud y de la Actividad Física.

Problema del contexto:

La integración de las nuevas generaciones a través del uso de tecnologías interactivas para materiales didácticos.

Competencia a desarrollar

Básicas:

Solución de problemas

Contribuye a la solución de problemas del contexto con compromiso ético; empleando el pensamiento crítico y complejo, en un marco de trabajo colaborativo.

Trabajo en grupo y liderazgo

Interactúa en grupos inter, multi y transdisciplinarios de forma colaborativa para compartir conocimientos y experiencias de aprendizajes que contribuyan a la solución de problemas; y coordina la toma de decisiones que inspiran a los demás al logro de las metas de desarrollo personal y social.

Información digital

Opera con responsabilidad social y ética: herramientas, equipos informáticos, recursos digitales; para localizar, evaluar y transformar la información, que contribuyan al logro de metas personales, sociales, ocupacionales y educativas.

OBJETOS DE ESTUDIO	COMPETENCIAS	DOMINIOS	METODOLOGÍA	EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Objeto de estudio 1</p> <p>Manejo, creación y edición de imágenes</p> <p>Búsqueda efectiva de imágenes en Internet.</p> <p>Uso de software en línea y herramientas de la PC para guardar imágenes.</p> <p>Uso de software general de la PC para edición y creación de imágenes: paquete office y Paint.</p>	<p>Básicas:</p> <p>Solución de problemas</p> <p>Trabajo en grupo y liderazgo</p> <p>Información digital</p>	<p>4.2 Analiza críticamente los diferentes componentes de un problema y sus interrelaciones considerando el contexto local, nacional e internacional.</p> <p>4.6 Utiliza y promueve el empleo de diferentes métodos y/o estrategias que permitan establecer alternativas de solución de problemas mediante procesos individuales y de colaboración.</p> <p>5.1 Participa en la elaboración y ejecución de planes y proyectos mediante procesos de colaboración y trabajo en equipo.</p> <p>5.5 Desarrolla una cultura de trabajo grupal hacia el logro de una meta común.</p> <p>5.6 Demuestra respeto, tolerancia, responsabilidad, apertura en la confrontación y pluralidad en el trabajo grupal.</p> <p>6.3 Emplea recursos digitales y Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) para gestionar, localizar, almacenar, recuperar y</p>	<p>Exposición del profesor.</p> <p>Conducción de clase por los alumnos.</p> <p>Compendio de evidencias de las sesiones de aprendizaje.</p> <p>Trabajo en equipo.</p> <p>Revisión por pares.</p>	<p>Genera material gráfico por medio de las herramientas para búsqueda, creación y edición de imágenes y las integra al diseño de guías de estudio informatizadas y libros electrónicos interactivos que sirven de apoyo en la enseñanza de contenidos y desarrollo de habilidades académicas y de la salud, con el fin de efficientar y aumentar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje</p>	<p>Portafolio online Google: Proyecto final y producto</p> <p>Rúbrica producto final.</p> <p>Proyecto teórico/práctico o sobre material didáctico interactivo.</p>

		<p>clasificar información, considerando los derechos de autor.</p> <p>6.4 Maneja recursos documentales y electrónicos que apoyan a la comunicación y la búsqueda de la información. Considerando las nuevas tecnologías disponibles.</p> <p>6.5 Opera sistemas digitales de información y comunicación de manera pertinente utilizando software y hardware</p>			
<p>Objeto de estudio 2</p> <p>2. Manejo, creación y edición de video</p> <p>2.1. Búsqueda efectiva de video en Internet.</p> <p>2.2. Aspectos básicos para una producción audiovisual.</p> <p>2.3. Preparación y etapas de la producción.</p> <p>2.4. Uso de software en línea y herramientas de la PC para guardar video o capturar video de la pantalla.</p> <p>2.5. Uso de software general de la PC para edición de video o formato: Movie Maker, Camtasia Studio, aTube Catcher, youtube creator, AVS editor, Filmora</p>	<p>Básicas:</p> <p>Solución de problemas</p> <p>Trabajo en grupo y liderazgo</p> <p>Información digital</p>	<p>4. Solución de problemas.</p> <p>5. Trabajo en grupo y liderazgo.</p> <p>6. Información digital.</p>	<p>Exposición del profesor.</p> <p>Conducción de clase por los alumnos.</p> <p>Compendio de evidencias de las sesiones de aprendizaje.</p> <p>Trabajo en equipo.</p> <p>Revisión por pares.</p>	<p>Produce videos y los integra al diseño de guías de estudio informatizadas y libros electrónicos interactivos que sirven de apoyo en la enseñanza de contenidos y desarrollo de habilidades académicas y de la salud, con el fin de eficientar y aumentar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>Portafolio online Google: Proyecto final y producto</p> <p>Rúbrica producto final.</p> <p>Proyecto teórico/práctico o sobre material didáctico interactivo.</p>

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
<p>Manuales de usuario y sistemas de ayuda de los programas de edición de audio y video.</p> <p>Material proporcionado por el docente: Ornelas, M., Rodríguez-Villalobos, J. M., Blanco, R., Zueck, M. d. C., Aguirre, J. F. y Peinado, J. E. (2010). Editor de guías de estudio informatizadas (Versión 1.0) [Software de computación]. México: Universidad Autónoma de Chihuahua.</p> <p>Software que permite a los docentes construir guías de estudio para el contenido de sus cursos, libros o manuales; utilizando reactivos de opción múltiple, falso y verdadero, lagunas y ensayo.</p> <p>Blanco, H., Blanco, R., Blanco, J., Peinado, J. E., Zueck, M. d. C. y Muñoz, F. (2010). Editor de libros electrónicos interactivos (Versión 1.0) [Software de computación]. México: Universidad Autónoma de Chihuahua.</p> <p>Software que permite a los usuarios presentar el contenido de un libro por medio de multimedia, además de contar con guías de estudio para el contenido de cada una de las secciones del libro.</p>	<p>Ponderación de la calificación parcial</p> <p>Conducción de clase por los alumnos 30%</p> <p>Compendio de evidencias de cada sesión 30%</p> <p>Trabajo en equipo 20%</p> <p>Revisión por pares 20%</p> <p>Total 100%</p> <p>Ponderación de la calificación final</p> <ul style="list-style-type: none"> Promedio Ponderado de las Calificaciones Parciales (30%, 30% y 40% respectivamente)

"Educar para la vida, a través del movimiento"

CRONOGRAMA DEL AVANCE PROGRAMÁTICA

Objetos de Estudios	S E M A N A S															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Objeto de estudio 1: Manejo, creación y edición de imágenes	X	X	X	X	X	X										
Objeto de estudio 2: Manejo, creación y edición de video							X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

"Educar para la vida, a través del movimiento"