

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: **GESTIÓN CURRICULAR**

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión **2020- 2023**

Página 1 de 36

## 1. IDENTIFICACIÓN

Institución Educativa Reino de Bélgica

La Institución Educativa REINO DE BÉLGICA está ubicada en la comuna 3 de Medellín. En la siguiente dirección: Calle 94 # 24C39 María Cano Carambolas.

Teléfono: 572 23 32

<b>INTENSIDAD HORARIA DE : 11 horas</b>		
<b>Media Técnica en Diseño e Integración de Multimedia</b>		
<b>NIVEL DE FORMACIÓN</b>	<b>INTENSIDAD SEMANAL</b>	<b>INTENSIDAD MENSUAL</b>
TÉCNICO	11 horas	44 horas

**Modelo:** HUMANISTA

**Carácter:** Mixto

## 2. INTRODUCCIÓN

El plan de área del Programa de formación Técnico en Diseño e Integración de multimedia se realiza en convenio con el Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) y ofrece a los estudiantes adquirir competencias relacionadas con la industria de la comunicación y afines, dando la posibilidad de incorporar personal con altas calidades laborales y profesionales que contribuyan al desarrollo económico, social y tecnológico de su entorno y del país, así mismo ofrecer a los aprendices formación en tecnologías y metodologías para el diseño, diseño e integración de proyectos multimediales, factores muy importantes para una utilización efectiva de éstas tecnologías por parte del Sector Productivo, incrementando su nivel de competitividad y productividad requerido en el entorno globalizado actual.

En todo el país se cuenta con potencial productivo para el desarrollo de proyectos multimediales debido a que se trata de proyectos que pueden ser aplicables a cualquier sector y cuya implementación es relativamente sencilla al requerir una infraestructura tecnológica mínima conformada por un Equipo de Cómputo y Software.

Su fortalecimiento y crecimiento socioeconómico tanto a nivel regional como nacional, dependen en gran medida de un recurso humano cualificado y calificado, capaz de responder integralmente a la dinámica del sector.

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: GESTIÓN CURRICULAR

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión 2020- 2023

Página 2 de 36

El SENA y la Institución Educativa Reino de Bélgica ofrecen este programa con todos los elementos de formación profesional, sociales, tecnológicos y culturales, aportando como elementos diferenciadores de valor agregado metodologías de aprendizaje innovadoras, el acceso a tecnologías de última generación y una estructuración sobre métodos más que contenidos, lo que potencia la formación de ciudadanos librepensadores, con capacidad crítica, solidaria y emprendedora, factores que lo acreditan y lo hacen pertinente y coherente con su misión, innovando permanentemente de acuerdo con las tendencias y cambios tecnológicos y las necesidades del sector empresarial y de los trabajadores, impactando positivamente la productividad, la competitividad, la equidad y el desarrollo de una comunidad, región y país.

## 2.1. CONTEXTO

En la actualidad contamos con estudiantes que son nativos digitales o “*post millennials*” que se caracterizan por ser muy independientes, creativos, sin miedo al fracaso, deseando resultados inmediatos y su cerebro no funciona de forma lineal, que están acostumbrados a relaciones sociales por medios virtuales, lo cual permite que haya una gran empatía con el programa de formación porque han crecido en medio de software y aparatos tecnológicos que sus padres utilizan cotidianamente como: Smart phones, TV, PCs y tablets, etc.

Este plan de área se transversaliza con áreas del currículo y DBA, enfocado en la resolución de problemas y el uso de material concreto en las aulas de clase, propiciando un trabajo interdisciplinario en el cual se busca básicamente ofrecer una formación de carácter apropiado que posibilite el acercamiento a diversas tecnologías de base, promueva la permanente reflexión – acción sobre objetos, sistemas o ambientes y sus usos e implicaciones, apropiándose de elementos para resolver y satisfacer en forma adecuada problemas simulados y reales, intereses y necesidades del mundo real.

Aportando a la comunidad educativa las oportunidades de una formación laboral con el fin de que nuestros egresados sean competitivos en el mundo empresarial, el cual reclama la presencia de mano calificada y competente brindando así a los educando elementos legales, pedagógicos, conceptuales, técnicos y tecnológicos que les permitan ser agentes de cambio y puedan llegar a ser partícipes en la solución de los problemas que enfrentan en su comunidad.

## 2.2. ESTADO DEL ÁREA

El plan de área se construye de acuerdo a la estructura curricular del programa de formación titulada Diseño e Integración de Multimedia del SENA. Libro expedición currículo del año 2014 de secretaria de educación de Medellín;

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: GESTIÓN CURRICULAR

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión 2020- 2023

Página 3 de 36

Orientaciones pedagógicas para la educación en tecnología del Ministerio de Educación año 2008 y los derechos Básicos de Aprendizajes de las áreas básicas (matemáticas, español, sociales y ciencias naturales) tratando de responder y buscar posibles estrategias didácticas que permita contribuir y abordar dificultades como la comprensión, análisis y resolución de situaciones problema.

En los resultados de las pruebas de los últimos años se observa un mejoramiento y se pretende continuar aumentando el nivel académico de los estudiantes fortaleciendo el programa Técnico en Diseño e Integración de multimedia.

## 2.3. JUSTIFICACIÓN

El plan de área del Programa de formación para la adquisición de competencias en el Diseño e Integración de Aplicaciones Multimediales se creó para brindar a la comunidad educativa una formación de alta calidad integrando la industria de la multimedia y pretende abordar elementos constitutivos de la educación primaria, básica y media, estructurando las relaciones entre los seres humanos, el mundo natural y el acelerado desarrollo del mundo artificial. Haciendo imprescindible la formación de los ciudadanos para que interactúen de forma crítica y productiva en una sociedad cada vez más inmersa en el mundo de la tecnología.

La intención del área propende a la formación de estudiantes críticos, creativos, diseñadores, reflexivos, analíticos e investigadores, capaces de resolver problemas de la cotidianidad, líderes propositivos, interesados por las nuevas y cambiantes tecnologías, capacitados para administrar productivamente procesos de diseño, información y comunicación, con una visión global del mundo.

La institución Educativa Reino de Bélgica busca formar estrategias metodológicas que permitan a los estudiantes adquirir aprendizajes significativos con la ayuda de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Y de esta manera puedan ser jóvenes auténticos, autónomos, conscientes de su realidad y el mundo que los rodea.

Este currículo exige flexibilidad, creatividad, apertura mental, compromiso, interés y entusiasmo permanente, demostrado por los docentes y estudiantes en su ejecución, ya que propone la enseñanza de las herramientas y software multimediales con el fin de que éstas integren a otras materias del currículo para generar ambientes de aprendizaje enriquecidos que faciliten el manejo de la información y el deseo por adquirir el conocimiento.

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: GESTIÓN CURRICULAR

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión 2020- 2023

Página 4 de 36

## 3. REFERENTE CONCEPTUAL

### 3.1. Fundamentos lógico-disciplinares del área

Las orientaciones generales para la educación en tecnología buscan motivar a las nuevas generaciones de estudiantes colombianos hacia la comprensión y la apropiación de la tecnología, con el fin de estimular sus potencialidades creativas. De igual forma, pretenden contribuir a estrechar la distancia entre el conocimiento tecnológico y la vida cotidiana y promover la competitividad y productividad (Ministerio de Educación Nacional , 2008).

De acuerdo a la Estructura curricular Diseño e Integración de Multimedia, código 524139, versión 2. Las competencias a desarrollar son:

#### Competencias a desarrollar

- Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.
- Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.
- Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social.
- Comprender textos en inglés en forma escrita y auditiva
- Aplicar en la resolución de problemas reales del sector productivo, los conocimientos, habilidades y destrezas pertinentes a las competencias del programa de formación asumiendo estrategias y metodologías de autogestión.

#### Ocupaciones que podrá desempeñar el egresado.

- Diseñador Gráficos y Dibujante Artístico

Según la estructura curricular del SENA el programa de Diseño e Integración de Multimedia se define como un programa que se crea para ofrecer a los aprendices formación en tecnologías y metodologías para el diseño, diseño e integración de proyectos multimediales, factores muy importantes para una utilización efectiva de éstas tecnologías por parte del Sector Productivo, incrementando su nivel de competitividad y productividad. Que busca resolver problemas y satisfacer necesidades individuales y sociales, transformando el entorno y la naturaleza mediante la utilización racional, crítica y creativa de recursos y conocimientos donde se involucran los siguientes conceptos y principios:

**Multimedia:** hace referencia a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales electrónicos para presentar o comunicar información.

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: GESTIÓN CURRICULAR

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión 2020- 2023

Página 5 de 36

**Diseño gráfico:** es una profesión y disciplina académica cuya actividad consiste en proyectar comunicaciones visuales destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales, con objetivos determinados.

**Creatividad:** es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos.

**Plataformas:** es un sistema que sirve como base para hacer funcionar determinados módulos de hardware o de software con los que es compatible.

**Guion literario:** es un documento en el que se relata la acción que vamos a ver en una historia audiovisual. Se incluyen los decorados donde tendrá lugar la historia. Se describen los diálogos y las acciones de los personajes.

**Guion técnico:** es la transcripción en planos cinematográficos de las escenas definidas en el guion literario.

**Storyboard:** es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, para previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

**Rotoscopia:** es una técnica de animación muy antigua que consiste en re-dibujar o calcar un fotograma teniendo otro como referencia.

**Transmedia:** es un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación.

**Listas de chequeo:** son formatos creados para realizar actividades repetitivas, controlar el cumplimiento de una lista de requisitos o recolectar datos ordenadamente.

**Mapa de navegación:** es un gráfico o esquema en forma de árbol que representa la estructura o arquitectura general de un sistema.

**Arte:** es cualquier actividad o producto realizado con una finalidad estética y también comunicativa, mediante la cual se expresan ideas, emociones y, en general, una visión del mundo, a través de diversos recursos plásticos, lingüísticos o sonoros, el arte permite expresar ideas, emociones, percepciones y sensaciones.

**Usabilidad:** Calidad de la página web o del programa informático que son sencillos de usar porque facilitan la lectura de los textos, descargan rápidamente la información y presentan funciones y menús sencillos, por lo que el usuario encuentra satisfechas sus consultas y cómodo su uso.

**La técnica:** es el desarrollo de un conocimiento *saber-hacer*, de forma empírica o artesanal.

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: GESTIÓN CURRICULAR

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión 2020- 2023

Página 6 de 36

**La innovación** implica introducir cambios para mejorar artefactos, procesos y sistemas existentes e incide de manera significativa en el desarrollo de productos y servicios.

**El diseño** involucra procesos de pensamiento relacionados, busca solucionar problemas y satisfacer necesidades presentes o futuras.

**La informática** se refiere al conjunto de conocimientos científicos y tecnológicos que hacen posible el acceso, la búsqueda y el manejo de la información por medio de procesadores.

**La ética de la tecnología** también se relaciona con el acceso equitativo a los productos y a los servicios tecnológicos que benefician a la humanidad y mejoran su calidad de vida.

## 3.2. Fundamentos pedagógico – didácticos

La Media Técnica en Diseño e Integración de Multimedia se plantea como una dimensión transversal en el plan de estudios, lo que implica la integración constante con otras áreas del conocimiento, para este fin se utilizan talleres de integración, consultas, indagación en el entorno, observaciones directas, trabajos en grupo, socialización de experiencias, desarrollo de proyectos, aportes de los estudiantes, explicación del docente, diseño de portafolios, uso de herramientas informáticas y software, entre otros.

### ¿Cómo enseñar?

Con una metodología centrada en la construcción de autonomía para garantizar la calidad de la formación en el marco de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos y el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas simulados y reales; soportadas en el utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, integradas, en ambientes abiertos y pluritecnológicos, que en todo caso recrean el contexto productivo y vinculan al aprendiz con la realidad cotidiana y el desarrollo de las competencias. Igualmente, debe estimular de manera permanente la autocrítica y la reflexión del aprendiz sobre el que hacer y los resultados de aprendizaje que logra a través de la vinculación activa de las cuatro fuentes de información para la construcción de conocimiento:

- El profesor
- El entorno
- Las TIC (herramientas y software)
- El trabajo colaborativo

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: **GESTIÓN CURRICULAR**

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión **2020- 2023**

Página 7 de 36

## **Trabajo por proyectos**

A través de esta metodología los estudiantes responden a interrogantes que le dan sentido a su aprendizaje, les permite re-significar su contexto y enfrentarse a situaciones reales. Los proyectos colaborativos, proyectos cooperativos y aprendizaje basados en problemas (ABP) son una muestra de ello. En este sentido la media técnica en Integración de Multimedia apoyan la comunicación y facilitan software y herramientas para el trabajo en equipo.

El trabajo por proyectos permite la experimentación, motiva la creatividad, contribuye a la construcción de conocimientos integrados y crea condiciones de aprendizaje significativo con capacidad para resolver problemas.

## **Lúdico-pedagógico**

A través de la lúdica se desarrollan habilidades y destrezas que permiten a estudiantes ser innovadores, creativos, soñadores, reflexivos y con autonomía de aprendizaje. El proceso lúdico se enriquece con la Multimedia y el uso de las TIC fortaleciendo en el estudiante habilidades digitales, al reconocer que el uso de internet y de las herramientas tecnológicas e informáticas ofrece muchas alternativas pedagógicas y requieren de un uso ético, legal y responsable.

## **Trabajo de campo**

Los estudiantes llevan a cabo tareas o proyectos que tienen que ver con su contexto, o donde este es simulado mediante actividades enfocadas a la solución de problemas. Esta metodología permite reconstruir escenarios que pueden ser analizados por los estudiantes.

Las situaciones del entorno relacionadas con el diseño e integración de multimedia son fuentes de reflexión y aprendizaje muy valiosas para identificar sus efectos en el mejoramiento o el deterioro de la calidad de vida de los miembros de la comunidad.

## **Participación en ferias y eventos.**

Es una estrategia que permite el encuentro y divulgación de proyectos escolares convirtiéndose en un escenario para estimular y compartir la creatividad de nuestras nuevas generaciones (MEN, 2008).

Con los proyectos pedagógicos integradores, desarrollados por los estudiantes del grado once se abren las puertas para participar y dar a conocer sus creaciones en eventos y ferias desarrollados en la ciudad como: INGENIATEC, GIGACAMPUS, entre otros.

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: GESTIÓN CURRICULAR

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión 2020- 2023

Página 8 de 36

## Ambientes de aprendizaje basados en TIC

Aunque los ambientes de aprendizaje tradicionales no sean sustituidos, ahora son complementados, diversificados y enriquecidos con nuevas propuestas que permiten la adaptación a la sociedad de la información. Por ello se habla tanto de nuevos ambientes educativos como del impacto que tienen las TIC en los escenarios tradicionales. Entre los unos y los otros existe todo un abanico de posibilidades de recursos de aprendizaje, comunicación educativa, organización de espacios y accesibilidad que deben ser considerados, sobre todo en una proyección de futuro (Salinas, 2004).

## ¿Cómo evaluar?

La metodología está centrada en el desarrollo de trabajos prácticos como un “Sistema integrado Enseñanza – Aprendizaje”, interdisciplinario, en el cual estudiantes y profesores interactúan en el estudio y solución de problemas reales, utilizando las formas básicas de aprendizaje y posibilitando, a través de la reflexión, la búsqueda de los métodos pertinentes.

Para lograr resultados significativos, es decir que el estudiante que finalice cada período académico, logre adquirir las competencias que permitan el desenvolvimiento planteado, se generarán tres momentos: un primer momento, la Instrucción teórica, un segundo momento la Instrucción práctica y un tercer momento la evaluación de la producción del estudiante. Esta metodología se evaluará constantemente.

El método se fundamenta en el planteamiento de “aprender haciendo”, se propone actuar en el campo de la realización efectiva, orientando la comprensión y manejo de los métodos y la asimilación crítica del aprendizaje por parte del estudiante con su participación activa en el proceso. La metodología busca que:

- Las temáticas teóricas se desarrollen en clase magistral de los conceptos inherentes a la materia, complementadas con lecturas, discusión de documentos, talleres, proyectos pedagógicos y cuestionarios.
- El estudiante tenga una participación activa en la realización de proyectos pedagógicos, talleres, consultas bibliográficas, trabajos de análisis, entre otros.
- Los docentes de la Institución Educativa, participe en capacitaciones programadas por el SENA y la Alianza Futuro Medellín Digital, con el fin de que los mismos adopten la metodología asumida por la Institución de educación superior.

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: **GESTIÓN CURRICULAR**

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión **2020- 2023**

Página 9 de 36

Para la evaluación se tendrán en cuenta los siguientes porcentajes:

- Seguimiento realizado por el docente de la I.E (Talleres, consultas, trabajos prácticos, participación, asistencia, proyecto formativo, etc.): 60%
- Seguimiento realizado por el docente de la entidad articuladora – SENA (Talleres, consultas, trabajos prácticos, participación, asistencia, proyecto formativo etc.): 40%
- De acuerdo al sistema de evaluación institucional, la nota mínima para aprobar todas las asignaturas en los grados 10 y 11 pertenecientes a la media técnica es de 3.5

### 3.3. RESUMEN DE LAS NORMAS TÉCNICO–LEGALES

Para el programa de la media técnica la Institución educativa se rige con el plan curricular del Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA).

- Estructura curricular Diseño e Integración de Multimedia, código 524139, versión 2

El referente legal de la incorporación y el uso de las tecnologías en educación en Colombia están delimitados por:

- El artículo 67 de la Constitución Política y la Ley 115 de 1994, en el artículo 5 en el cual se plantean los fines de la educación.
- Ley 115: artículo 23. En el cual se plantea la Tecnología e Informática como una de las áreas obligatorias y fundamentales.

Las instituciones de educación formal gozan de autonomía para organizar su currículo y construir e implementar el modelo pedagógico, dentro de los lineamientos que establece el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2008). Para el área de Tecnología e Informática específicamente, el MEN ha diseñado orientaciones generales, que son criterios de dominio público que determinan unos referentes de calidad con los cuales las instituciones pueden elaborar el currículo y el plan de estudios.

El gobierno nacional se ha comprometido con un Plan Nacional de Tecnologías de Información y Comunicación 2008 – 2019 (PNTIC, 2008) utilizándolo como un plan sombrilla dentro del cual se desarrollan los distintos planes que tienen las entidades del estado en materia de TIC, buscando así que al final del año 2019 todos los colombianos hagan un uso eficiente de ellas, aumentando la competitividad del país.

Este PNTIC establece que “Las políticas de uso y aplicación de las TIC en lo referente a la educación en el país cubren las áreas de gestión de infraestructura, gestión de contenidos y gestión de recurso humano, maestros y estudiantes”, e incluye ocho ejes de trabajo, entre los cuales se encuentra la educación como uno

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: **GESTIÓN CURRICULAR**

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión **2020- 2023**

Página 10 de 36

de sus cuatro ejes verticales, pues lo considera requisito indispensable para alcanzar estos objetivos propuestos.

De igual forma, y como una manera de caminar hacia estos grandes objetivos propuestos por Colombia hacia un desarrollo de su población, se definió hacia el año 2006 el Plan Nacional Decenal de Educación 2006-2016, (PNDE - MEN, 2006). Este plan trabaja entonces para que las TIC se integren al proceso pedagógico de los docentes y los estudiantes, a los procesos de mejoramiento de las instituciones educativas y, en general, a la vida cotidiana de la comunidad educativa del país.

El Plan Nacional Decenal de Educación (MEN, 2006), expresa que “más allá y tal como lo plantean sus metas ante estos objetivos es necesario que las instituciones se comprometan a desarrollar currículos basados en la investigación que incluyan el uso transversal de las TIC, así como que esas mismas estructuras curriculares sean flexibles y pertinentes, articuladas al desarrollo de las capacidades de aprender a ser, aprender a aprender y aprender a hacer y sin olvidar la incorporación de las competencias laborales dentro del currículo, en todos los niveles de educación, en búsqueda de la formación integral del individuo”.

Los contenidos curriculares que hacen parte de cada uno de los ejes en cada malla curricular han sido tomados textualmente de la publicación: Estructura curricular Diseño e Integración de Multimedia, código 524139, versión 2. Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA).

El Decreto 080 de 1974, propone descubrir y desarrollar la vocación de los estudiantes. Fue la puerta al proceso con el que hoy se pretende dar respuesta: la formación de bachilleres técnicos.

Para la época los colegios hicieron una aproximación temporal a lo que se denominó modalidades y énfasis. Su pretensión fue la de entregar herramientas para la inserción laboral, en un país que reclamaba y sigue reclamando mano de obra calificada a precios que permitieran adelantar procesos productivos con altos grados de rentabilidad.

Para 1994 la Ley 115, refuerza aún más la necesidad de la formación técnica específica y en su artículo 32, establece la necesidad de preparar al estudiante para el desempeño laboral y el acceso a la educación superior. Años antes, 1992, la Ley 30 que reglamentó el sistema de Educación Superior, en su artículo 6, establece que uno de los objetivos de este servicio educativo es: “Contribuir al desarrollo de los niveles educativos que le preceden para facilitar el logro de sus correspondientes fines (Literal f). El literal g asegura que “La Educación Superior debe promover la unidad nacional, la descentralización, la integración regional y la cooperación internacional a fin de que las diferentes zonas del país dispongan de los recursos

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: **GESTIÓN CURRICULAR**

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión **2020- 2023**

Página 11 de 36

humanos y las tecnologías apropiadas para atender sus necesidades”.

Se desprende de lo anterior la urgente necesidad nacional de impartir Educación Técnica como factor generador de empleo y de posibilidades de acceso a la educación superior. La Ley 115 lo formula en sus fines (Artículo 5), en sus objetivos (artículo 13) y en el artículo 33 explicita los objetivos de la Educación Media Técnica.

La Resolución 2343 de 1996, direcciona el componente de tecnología e informática de la Educación Media. Hace énfasis en “Pertinencia y significado de los saberes mediante el desarrollo y evaluación de procesos que integren lo cognitivo, lo práctico y lo valorativo”. También se reafirma la necesidad de desarrollar la capacidad para argumentar en torno a la solución de tipo tecnológico a problemas locales, a partir de la experiencia y la apropiación de saberes.

La Ley 749 de junio de 2000 enfatiza, en el artículo 4, la necesidad de hacer formación en las áreas de las ingenierías, la tecnología de la información y a la administración, en los ciclos propedéuticos.

El Decreto 0230 de 2002 sobre evaluación y promoción, enfatiza en la necesidad de que el estudiante de la media técnica desarrolle, mediante componentes propios, las habilidades técnicas necesarias para evidenciar su conocimiento, denominadas hoy competencias. El Ministerio de Educación Nacional publica documentos que establecen los estándares nacionales en algunas áreas.

## **4. ARTICULACIÓN CON PROYECTOS**

La Media Técnica en Diseño e Integración de Multimedia se articula con los proyectos institucionales:

- Proyecto de educación sexual
- Proyecto de prevención de la drogadicción
- Prevención de desastres
- Proyecto de democracia y cívica
- Proyecto de lectoescritura
- Proyecto de protección del medio ambiente
- Proyecto de tiempo libre
- Proyecto de escuela de padres
- Proyecto de seguridad vial
- Proyecto de afrocolombianismo
- Proyecto de teatro y artes escénicas
- Proyecto de servicio social
- Proyecto de educación financiera
- Proyecto de la feria de la ciencia

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: **GESTIÓN CURRICULAR**

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión **2020- 2023**

Página 12 de 36

Proyecto de convivencia

Proyecto del prae

## 5. INTEGRACIÓN CURRICULAR

Áreas Transversales	Acciones de integración de las disciplinas con:
<b>Inglés</b>	Comprender textos en inglés en forma escrita y auditiva.
<b>Español</b>	Asumir actitudes críticas, argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.
<b>Tecnología</b>	Generar procesos autónomos y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el uso de herramientas informáticas y programas.
<b>Artística</b>	Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.
<b>Medio Ambiente(Química Biología)</b>	Protección del medio ambiente con tecnologías renovables, energías, recursos naturales, transformación de la materia prima.
<b>Ética y Valores</b>	-Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social. -Principios básicos para el buen manejo de la información (derechos de autor, confidencialidad)
<b>Educación Física</b>	-Aplicar técnicas de cultura física para el mejoramiento de su expresión corporal, desempeño laboral según la naturaleza y complejidad del área ocupacional. -Generar hábitos saludables en su estilo de vida para garantizar la prevención de riesgos ocupacionales de acuerdo con el diagnóstico de su condición física individual y la naturaleza y complejidad de su desempeño laboral.

## 6. Atención y acciones a estudiantes con discapacidad. Según la norma decreto 1421 de agosto 29 de 2017

Con base en lo anterior, se requiere fomentar la **educación inclusiva**, entendida como “ Un proceso permanente que reconoce, valora y responde de manera pertinente a la diversidad de características, intereses, posibilidades y expectativas de los niños, niñas y adolescentes y jóvenes, cuyo objeto es promover su desarrollo, aprendizaje y participación, con pares, en un ambiente de aprendizaje común, sin discriminación o exclusión alguna, y que garantiza en el marco de los derechos humanos, los apoyos y los ajustes razonables requeridos en su proceso educativo, a través de prácticas, políticas y culturas que eliminan las barreras existentes en el entorno educativo”

Los **ajustes razonables** son “las acciones, adaptaciones, estrategias, apoyos, recursos o modificaciones necesarias y adecuadas del sistema educativo y la gestión escolar basadas en necesidades específicas de cada estudiante, que persisten a pesar de que se incorpore el Diseño Universal del Aprendizaje, y que se ponen en marcha tras una rigurosa evaluación de las características del estudiante

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: GESTIÓN CURRICULAR

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión 2020- 2023

Página 13 de 36

con discapacidad”, por ende se hace necesario el abordaje dentro de las prácticas de aula a través de la implementación del **Diseño Universal del Aprendizaje (DUA)**, considerado como un diseño que “Comprende los entornos, programas, currículos y servicios educativos diseñados para hacer accesibles y significativas las experiencias de aprendizaje para todos los estudiantes a partir de reconocer y valorar la individualidad. Se trata de una propuesta pedagógica que facilita un diseño curricular en el que tengan cabida todos los estudiantes, a través de objetivos, métodos, materiales, apoyos y evaluaciones formuladas partiendo de sus capacidades y realidades. Permite al docente transformar el aula y la práctica pedagógica y facilita la evaluación y seguimiento a los aprendizajes”, por lo tanto se hace necesario tener en cuenta a la hora de la evaluación:

- Conocer las características del estudiante (habilidades, gustos, preferencias) a la hora de diseñar las evaluaciones, las cuales deben responder a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.
- Brindar el tiempo prudente acorde a las características de los estudiantes, si es necesario ampliarlo para que el estudiante logre terminar la actividad.
- Permitir el uso de recursos adicionales en el momento de la evaluación (calculadora, apoyos concretos, apuntes, entre otros), los cuales se convierten en ajustes razonables que brindan seguridad y confianza al estudiante.
- Cuando se propongan actividades para evaluar un tema, es suficiente con dos o tres puntos de un mismo tema, con esta cantidad es posible evaluar la comprensión del estudiante y se evita saturarlo con información que puede agotarlo e interferir de manera negativa en la realización de las actividades posteriores.
- El aprendizaje siempre debe ser funcional, es decir debe haber una relación clara e inmediata entre lo que aprende y la aplicación práctica de éste, por ello es fundamental reconocer el contexto del estudiante.
- Al entender la evaluación como un proceso y fuente de información, no como un producto final; cada actividad de clase, cada pregunta, cada aporte, cada prueba, cada conversación que se entabla con el estudiante es un escenario para hacer seguimiento, evaluar en su conjunto y definir nota.
- En el caso que el estudiante tenga **Plan Individual de Ajustes Razonables (PIAR)**, la evaluación y promoción se realizará con base en las metas establecidas en dicho plan, diseñado desde el inicio de año por los docentes y aprobado por los padres de familia.
- Entendiendo que el **PIAR** es la herramienta utilizada para garantizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes basados en la valoración pedagógica y social, que incluye los apoyos y ajustes razonables requeridos entre ellos los curriculares, los de infraestructura y todos los demás necesarios para garantizar el aprendizaje, la participación, permanencia y promoción. Son insumo para la planeación de aula del respectivo docente y el plan de mejoramiento institucional como complemento a las transformaciones realizadas con base en el DUA.

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: **GESTIÓN CURRICULAR**

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión **2020- 2023**

Página 14 de 36

- **El PIAR**, es el proyecto para el estudiante durante el año académico que se debe llevar a cabo en la institución en el aula en conjunto con los demás estudiantes de su clase y deberá contener como mínimo los siguientes aspectos descripción del contexto general del establecimiento dentro y fuera del establecimiento educativo, valoración pedagógica, informes de profesionales de salud que aportan a la definición de ajustes, objetivos y metas de aprendizaje, ajustes curriculares, didácticos y evaluativos para el año lectivo.
- El diseño de los PIAR lo lideran el o los docentes de aula con el docente de apoyo la familia y el estudiante. Según la organización escolar participan los directivos docentes. Se deberá realizar durante el primer trimestre del año escolar, se actualizara anualmente y facilitara la entrega pedagógica entre grados. El establecimiento educativo deberá hacer los seguimientos que establezca en el sistema institucional de evaluación. Incluirá los ajustes razonables de manera individual y progresiva.

## PLANES DE NIVELACIÓN Y PROFUNDIZACIÓN

- Dentro de las estrategias de nivelación en el proceso de desarrollo de las temáticas y cumplimiento de las competencias para cada periodo, el aprendiz de no alcanza dicha competencia, se le hace un acuerdo (plan de mejoramiento) por escrito el cual debe ser firmado por el aprendiz y el acudiente, en donde se compromete a cumplir con las actividades y talleres planteados por los docentes en los tiempos estipulados por la institución.
- La profundización se realiza a través del desarrollo de los proyectos formativos que deben hacer los estudiantes como requisito para el proceso de certificación.

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: **GESTIÓN CURRICULAR**

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión **2020- 2023**

Página 15 de 36

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

James, K. (1988). *Aprendiendo Perfiles de Aprendizaje: Manuel de Examinador*.

Ministerio de Educación Nacional . (Mayo de 2008). Lineamientos Curriculares de tecnología e informática. Obtenido de [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-160915\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-160915_archivo_pdf.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (Mayo de 2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas*. Obtenido de [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). *Colombia Aprende*. Obtenido de Derechos Básicos de Aprendizaje V.2:  
[http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA\\_Matem%C3%A1ticas.pdf](http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Matem%C3%A1ticas.pdf)

Salinas. (Noviembre de 2004). *Innovación docente y uso de las TIC*. Obtenido de <https://www.raco.cat/index.php/RUSC/article/viewFile/28810/28644>

Servicio Nacional de Aprendizaje. (Enero de 2014). *Estructura Curricular Diseño e Integración de multimedia*. Obtenido de PDF, Código 524139 Versión 2.

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA</b>		
<b>Proceso:</b> GESTIÓN CURRICULAR	<b>Código</b>	
Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica	<b>Versión 2020- 2023</b>	Página 16 de 36

## GRADO: DÉCIMO

<b>Diseño e Integración de Multimedia</b>	<b>Grado:</b> Décimo
<b>Objetivo de grado:</b> Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.	
<b>Competencias:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social.</li> <li>• Identificar los elementos del diseño gráfico para la composición de la multimedia.</li> <li>• Reconocer la tipología de la multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.</li> <li>• Interpretar el guion multimedia (literario y técnico) de acuerdo a los conceptos de diseño gráfico.</li> <li>• Seleccionar materiales audiovisuales según las especificaciones del guion técnico y el storyboard.</li> <li>• Construir el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guion técnico y el mapa de navegación.</li> <li>• Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad.</li> <li>• Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guion, el mapa de navegación y el storyboard.</li> </ul>	

<b>Periodo 1</b>	
<b>Pregunta problematizadora</b>	<b>Ejes de los estándares</b>
¿Cómo promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer el rol de los participantes en el proceso formativo, el papel de los ambientes de aprendizaje y la metodología de formación, de acuerdo con la dinámica organizacional del SENA.</li> <li>- Identificar las oportunidades que el SENA ofrece en el marco de la formación profesional de acuerdo con el contexto nacional e internacional.</li> <li>- Gestionar la información de acuerdo con los procedimientos establecidos y con las tecnologías de la información y la comunicación disponibles.</li> <li>- Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico.</li> </ul>

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: **GESTIÓN CURRICULAR**

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión **2020- 2023**

Página 17 de 36

¿Cómo identificar los elementos del diseño gráfico para la composición de la multimedia?

- Construye el storyboard utilizando técnicas de creatividad con base en el guion literario y el guion técnico.
- Crea el arte de las interfaces, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a las especificaciones del guion técnico.

## DERECHOS BÁSICOS DEL APRENDIZAJE

DBA	DBA	DBA
<p><b>Lenguaje</b></p> <p>1-Asume una posición crítica y propositiva frente a los medios de comunicación masiva para analizar su influencia en la sociedad actual.</p> <p>2-Planea la producción de textos audiovisuales en los que articula elementos verbales y no verbales de la comunicación para desarrollar un tema o una historia.</p> <p>5- Participa en discursos orales en los que evalúa aspectos relacionados con la progresión temática, manejo de la voz, tono, estilo y puntos de vista sobre temas sociales, culturales, políticos y científicos.</p> <p>6- Comprende diversos tipos de texto, asumiendo una actitud crítica y argumentando sus puntos de vista frente a lo leído.</p>		

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: **GESTIÓN CURRICULAR**

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión **2020- 2023**

Página 18 de 36

## EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

### CONTENIDOS

<b>CONCEPTUALES</b> Saber Conocer	<b>PROCEDIMENTALES</b> Saber Hacer	<b>ACTITUDINALES</b> Saber Ser
<p>-Establece relaciones interpersonales dentro de criterios de libertad, justicia, respeto, responsabilidad, tolerancia y solidaridad según principios y valores universales.</p> <p>-Desarrolla actividades de autogestión orientadas hacia el mejoramiento personal según los requerimientos del proceso formativo.</p> <p>-Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico.</p>	<p>-Construye el storyboard utilizando técnicas de creatividad con base en el guion literario y el guion técnico.</p> <p>-Crea el arte de las interfaces, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a las especificaciones del guion técnico.</p> <p>-Edita elementos gráficos según la plataforma de difusión.</p>	<p>-Optimiza los recursos requeridos en el desarrollo de sus actividades formativas y productivas según normas institucionales.</p> <p>-Identifica e integra los elementos de su contexto que le permiten redimensionar su proyecto de vida.</p> <p>-Establece acuerdos mediante el uso de procesos comunicativos, racionales y argumentados orientados hacia la resolución de problemas según normas y protocolos institucionales.</p>
<b>TEMAS TEÓRICOS</b>		<b>TEMAS PRÁCTICOS</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fundamentos del Diseño</li> <li>2. ¿Qué es el diseño?</li> <li>3. El lenguaje visual</li> <li>4. El diseño de comunicaciones simbólicas y visuales.</li> <li>5. Principios básicos del Diseño                             <ol style="list-style-type: none"> <li>5.1 Elementos de diseño</li> <li>5.2 Elementos conceptuales</li> <li>5.3 Elementos visuales</li> <li>5.4 Elementos de relación</li> <li>5.5 Elementos prácticos</li> </ol> </li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Herramientas y opciones Básicas de Dibujo en Illustrator                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Introducción a Illustrator</li> <li>1.2 Creación de un nuevo documento</li> <li>1.3 Area de trabajo y navegación</li> <li>1.4 Barras de Herramientas</li> <li>1.5. Guardar y Exportar</li> <li>1.5 Manejo de guías y grilla</li> <li>1.6 Manejo de objetos</li> <li>1.7 Herramientas y opciones de selección</li> <li>1.8 Manejo de la herramienta Pluma</li> </ol> </li> </ol>

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



**Proceso: GESTIÓN CURRICULAR**

**Código**

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

**Versión 2020- 2023**

Página 19 de 36

- 6. Marco de referencia
- 7. Forma y estructura
  - 7.1 Repetición
  - 7.2 Submódulos y supermódulos
  - 7.3 Estructura
- 8. Retícula  
Similitud / Gradación / Radiación / Anomalía
- 9. Composición
- 10. Tipografías
- 11. Color
- 12. Leyes de la Gestalt
- 13. Proporción Aurea
- 14. Líneas de fuerza & líneas de interés

- 1.9 Manejo de las herramientas Líneas y Lápiz
- 1.10 Dibujar con herramientas de Polígonos
- 1.11 Editar y transformar trazos
- 1.12 Borrar trazos
  
- 2. Posicionar y deformar objetos en Illustrator
  - 2.1 Posicionar y escalar objetos
  - 2.2 Herramientas de deformación
  - 2.3 Funciones de distorsión
  - 2.4 Aplicaciones de la herramienta Fusión
  
- 3. Introducción al manejo de textos en Illustrator
  - 3.1 Herramientas de texto
  - 3.2 Opciones tipográficas básicas
  - 3.3 Textos contorneando objetos
  - 3.4 Tabulación de textos
  
- 4. Color (Muestras) en Illustrator
  - 4.1 Crear y aplicar colores
  - 4.2 Crear y aplicar trazos
  - 4.3 Crear y aplicar degradados
  - 4.4 Crear y aplicar Texturas
  - 4.5 Usos y opciones de la paleta Apariencia
  
- 5. Símbolos y Pinceles en Illustrator
  - 5.1 Trabajar con Símbolos
  - 5.2 Crear Pinceles para dibujar
  - 5.3 Pincel de Mancha (Blob brush tool)
  - 5.4 Herramienta Anchura (Width tool)
  - 5.5 Dibujar Detrás y Dibujar Dentro (Draw Behind, Draw Inside)
  
- 6. Trabajar con capas en Illustrator
  - 6.1 Trabajar con capas
  - 6.2 Trabajo con Máscaras
  - 6.3 Funciones y opciones del Calco interactivo
  - 6.4 Funciones y herramientas de Pintura interactiva
  - 6.5 Pintar con la herramienta Malla de Degradado

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: **GESTIÓN CURRICULAR**

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión **2020- 2023**

Página 20 de 36

## Periodo 2

### Pregunta problematizadora

### Ejes de los estándares

¿Cómo reconocer la tipología de la multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada?

¿Cómo interpretar el guion multimedia (literario y técnico) de acuerdo a los conceptos de diseño gráfico?

¿Cómo seleccionar materiales audiovisuales según las especificaciones del guion técnico y el storyboard?

- Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico.
- Construye el storyboard utilizando técnicas de creatividad con base en el guion literario y el guion técnico.
- Crea el arte de las interfaces, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a las especificaciones del guion técnico.
- Edita elementos gráficos según la plataforma de difusión.
- Confronta los elementos de la multimedia con la lista de chequeo
- Estructura el mapa de navegación según las especificaciones del guion técnico.

## DERECHOS BÁSICOS DEL APRENDIZAJE

**DBA**

**DBA**

**DBA**

### Lenguaje

1-Asume una posición crítica y propositiva frente a los medios de comunicación masiva para analizar su influencia en la sociedad actual.

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



**Proceso:** GESTIÓN CURRICULAR

**Código**

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

**Versión 2020- 2023**

Página 21 de 36

<p>2-Planea la producción de textos audiovisuales en los que articula elementos verbales y no verbales de la comunicación para desarrollar un tema o una historia.</p> <p>5- Participa en discursos orales en los que evalúa aspectos relacionados con la progresión temática, manejo de la voz, tono, estilo y puntos de vista sobre temas sociales, culturales, políticos y científicos.</p> <p>6- Comprende diversos tipos de texto, asumiendo una actitud crítica y argumentando sus puntos de vista frente a lo leído.</p>		
<b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>CONCEPTUALES Saber Conocer</b>	<b>PROCEDIMENTALES Saber Hacer</b>	<b>ACTITUDINALES Saber Ser</b>
<p>Confronta los elementos de la multimedia con la lista de chequeo.</p> <p>Aplica metodologías de Design Thinking al proceso de creación.</p> <p>Aplica Herramientas de pensamiento creativo.</p>	<p>Crea el arte de las interfaces, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a las especificaciones del guion técnico.</p> <p>Edita elementos gráficos según la plataforma de difusión.</p>	<p>Estructura el mapa de navegación según las especificaciones del guion técnico.</p> <p>Aplica normas de usabilidad y accesibilidad en la producción multimedia cumpliendo con los estándares internacionales.</p> <p>Elabora el prototipo de la multimedia con base en el storyboard.</p>

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



**Proceso:** GESTIÓN CURRICULAR

**Código**

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

**Versión 2020- 2023**

Página 22 de 36

<p>Construye el storyboard utilizando técnicas de creatividad con base en el guion literario y el guion técnico.</p>	<p>Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico.</p> <p>Construye imágenes basadas en ideas propias y conceptos creativos.</p> <p>Elabora propuestas originales.</p>	
TEMAS TEÓRICOS	TEMAS PRÁCTICOS	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fotografía</li> <li>2. Luz / iluminación</li> <li>3. Cámaras</li> <li>Tipos</li> <li>Componentes</li> <li>Apertura de diafragma</li> <li>Distancia focal</li> <li>Lentes</li> <li>Tiempo de exposición / Sensibilidad ISO</li> <li>Sensores / Megapixel</li> <li>4. Composición de la imagen</li> <li>Planos</li> <li>Encuadre</li> <li>Regla de tercios</li> <li>Puntos de fuga</li> <li>Proporción aurea</li> <li>5. Design Thinking</li> <li>6. Pensamiento Circular</li> <li>7. Cadáver exquisito</li> <li>8. El Lenguaje Cinematográfico</li> <li>Narración</li> <li>Tipos de estructura</li> <li>Personajes</li> <li>Tiempo</li> <li>9. Estructura narrativa</li> <li>10. Montaje</li> <li>Tipos de Corte</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. CONCEPTOS BÁSICOS E INTRODUCCIÓN A PHOTOSHOP</li> <li>1.1 Introducción a Photoshop</li> <li>1.2 Área de trabajo</li> <li>1.3 Tamaño y resolución de documentos</li> <li>1.4 Introducción a Adobe Lightroom</li> <li>1.5 Captura de imágenes</li> <li>1.6 Abrir y analizar documentos</li> <li>1.7 Regla, Guías y Cuadrículas</li> <li>1.9 Opciones de visualización</li> <li>2. HERRAMIENTAS Y FUNCIONES DE SELECCIÓN BITMAP</li> <li>2.1 Propósito de una selección bitmap</li> <li>2.2 Herramientas de selección bitmap</li> <li>2.3 Guardar, cargar y fusionar selecciones bitmap</li> <li>2.4 Herramientas para borrar</li> <li>2.5 Fotomontajes simples</li> <li>3. EFECTOS Y AJUSTES Y MANEJO BÁSICO DE CAPAS</li> <li>3.1 Ajustes de imagen</li> <li>3.2 Estilos de capa</li> <li>3.3 Modo de fusión</li> <li>3.4 Máscaras</li> <li>3.5 3D</li> <li>4. RETOQUES FOTOGRÁFICOS</li> <li>4.1 Propósitos para realizar retoques</li> <li>4.2 Tampón de clonar</li> </ol>	

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA</b>		
<b>Proceso: GESTIÓN CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica	<b>Versión 2020- 2023</b>	Página 23 de 36

Principios del cine 11. Movimientos de cámara	4.3 Paleta Historia 4.4 Herramientas de corrección 4.5 Herramientas de retoque intro 4.6 Filtros Punto de Fuga y Licuar.  5. COLOR Y HERRAMIENTAS DE PINTURA EN PHOTOSHOP 5.1 Modos de color 5.2 Introducción a los ajustes de color 5.3 Herramientas Lápiz y Pinceles 5.4 Paletas Color y Muestras 5.5 Pincel de historia 5.6 Motivos 5.7 Filtros  6. MANEJO AVANZADO DE LAS CAPAS 6.1 Propósitos para trabajar en forma avanzada con capas 6.2 Manejo de Capas 6.3 Capas de ajuste y de relleno (intro) 6.4 Opciones de fusión de capas 6.5 Composición de capas 6.6 Objetos Inteligentes bitmap y vectorial 6.7 Máscara de capa 6.8 Estilos de capas 6.9 Manejo de Texto en capas
--	---

<b>Periodo 3</b>	
<b>Pregunta problematizadora</b>	<b>Ejes de los estándares</b>
¿Cómo Construir el storyboard aplicando técnicas de	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica los formatos de archivo necesarios según la plataforma de integración de la multimedia.</li> <li>- Integra los elementos de la multimedia de acuerdo a las especificaciones del storyboard codifica los elementos de la multimedia de acuerdo al mapa de navegación.</li> </ul>

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



<b>Proceso:</b> GESTIÓN CURRICULAR	<b>Código</b>	
Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica	<b>Versión 2020- 2023</b>	Página 24 de 36

<p>creatividad de acuerdo con la estructura del guion técnico y el mapa de navegación?</p> <p>¿Cómo Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad?</p> <p>¿Cómo Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guion, el mapa de navegación y el storyboard?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Despliega y manipula datos de manera síncrona y asíncrona según las especificaciones del mapa de navegación.</li> <li>- Valida la multimedia de acuerdo a las especificaciones dadas por el director del proyecto.</li> </ul>
---	--

## DERECHOS BÁSICOS DEL APRENDIZAJE

DBA	DBA	DBA
<p><b>Lenguaje</b></p> <p>1-Asume una posición crítica y propositiva frente a los medios de comunicación masiva para analizar su influencia en la sociedad actual.</p> <p>2-Planea la producción de textos audiovisuales en los que articula elementos verbales y no verbales de la comunicación para desarrollar un tema o una historia.</p> <p>5- Participa en discursos orales en los que evalúa aspectos relacionados con la progresión temática, manejo de la voz, tono,</p>		

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: **GESTIÓN CURRICULAR**

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión **2020- 2023**

Página 25 de 36

<p>estilo y puntos de vista sobre temas sociales, culturales, políticos y científicos.</p> <p>6- Comprende diversos tipos de texto, asumiendo una actitud crítica y argumentando sus puntos de vista frente a lo leído.</p>		
<b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>		
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>CONCEPTUALES Saber Conocer</b>	<b>PROCEDIMENTALES Saber Hacer</b>	<b>ACTITUDINALES Saber Ser</b>
<p>Desarrolla estrategias transmedia.</p> <p>Aplica los conocimientos de Storytelling en guiones transmedia.</p>	<p>Elabora productos culturales transmedia.</p>	<p>Propone soluciones versátiles orientadas a las economías creativas.</p>
<b>TEMAS TEÓRICOS</b>		<b>TEMAS PRÁCTICOS</b>
<p>1. El Lenguaje Cinematográfico Narración Tipos de estructura Personajes</p>		<p>1. MARCADO Y EDICIÓN 1.1 Importar y organizar clips 1.2 Marcas y subclips 1.3 Edición básica 1.4 Edición Drag and Drop</p>

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



<b>Proceso:</b> GESTIÓN CURRICULAR	<b>Código</b>	
Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica	<b>Versión 2020- 2023</b>	Página 26 de 36

<p>Tiempo</p> <p>2. Estructura narrativa</p> <p>3. Montaje</p> <p>Tipos de Corte</p> <p>Principios del cine</p> <p>4. Movimientos de cámara</p> <p>5. Convergencia Cultural</p> <p>6. Nuevos Medios</p> <p>7. Internet / redes sociales</p> <p>8. Atomización de audiencias</p> <p>9. El individuo como signo dentro de una sociedad mediatizada</p> <p>10. Objetos digitales</p>	<p>1.5 Markers</p> <p>1.6 Recortes de puntos de edición</p> <p>1.7 Ajustes de puntos de edición</p> <p><b>2. AGREGANDO TRANSICIONES</b></p> <p>2.1 Otras opciones de edición</p> <p>2.2 Customización del proyecto</p> <p>2.3 Transiciones</p> <p>2.4 Render</p> <p><b>3.GENERANDO EFECTOS VISUALES</b></p> <p>3.1 Propiedades Motion de los clips</p> <p>3.2 Ajustes de velocidad</p> <p>3.3 Capas y composición</p> <p>3.4 Integración de Premiere con Suite Adobe.</p> <p><b>4.COMPOSICIÓN AVANZADA Y CROSSMEDIA</b></p> <p>4.1 Captura</p> <p>4.2 Filtros de video</p> <p>4.3 Corrección de color</p> <p>4.4 Efectos de títulos</p> <p><b>5.ACABADO DEL PROYECTO</b></p> <p>5.1 Ajuste de niveles de audio</p> <p>5.2 Ajuste de niveles de video</p> <p>5.3 Salida final del material editado, DVD, Dispositivo Móvil. "</p> <p><b>6. Introducción al mundo Web</b></p> <p>6.1 Hosting , Dominio y archivos FTP</p> <p>6.2 Sitio web y página web</p> <p>6.3 Lenguajes de programación</p> <p>6.4 Opensource</p> <p><b>7. Maquetación HTML</b></p> <p>7.1 Estructura básica</p> <p>7.2 Etiquetas HTML</p> <p>7.3 El modelo de cajas en HTML</p> <p><b>8. Estilos CSS</b></p> <p>8.1 Desarrollo con HTML + css</p>
---	---

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: **GESTIÓN CURRICULAR**

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión **2020- 2023**

Página 27 de 36

8.2 ¿Qué son las Hojas de Estilo? ¿Cómo se implementan? ¿Para qué sirven?  
8.3 Selectores, propiedades y valores en una regla CSS.  
8.4 Uso de CSS avanzado  
8.5 Reglas CSS para imágenes.

## **9. POSICIONAMIENTO SEO**

Posicionamiento y accesibilidad.  
Publicación de un sitio web y test de navegadores para un sitio web.  
Consejos y buenas prácticas para el desarrollo y diseño web.

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA</b>		
<b>Proceso:</b> GESTIÓN CURRICULAR	<b>Código</b>	
Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica	<b>Versión 2020- 2023</b>	Página 28 de 36

**GRADO: ONCE**

<b>Diseño e Integración de Multimedia</b>	<b>Grado:</b> Once
<b>Objetivo de grado:</b> Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.	
<b>Competencias:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Incorporar los elementos de la multimedia según los criterios del storyboard.</li> <li>• Programar elementos interactivos de la multimedia siguiendo las especificaciones del mapa de navegación y el storyboard.</li> <li>• Elaborar los elementos de la multimedia siguiendo las pautas establecidas en el guion técnico.</li> <li>• Diseñar la interfaz gráfica con base en el storyboard.</li> <li>• Asumir actitudes críticas, argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.</li> <li>• Validar el prototipo con el director del proyecto multimedia de acuerdo con el guion técnico dejando constancia en la lista de chequeo.</li> </ul>	

<b>Periodo 1</b>	
<b>Pregunta problematizadora</b>	<b>Ejes de los estándares</b>
¿Cómo incorporar los elementos de la multimedia según los criterios del storyboard?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crea el arte de las interfaces, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a las especificaciones del guion técnico.</li> <li>- Edita elementos gráficos según la plataforma de difusión.</li> <li>- Aplica normas de usabilidad y accesibilidad en la producción multimedia cumpliendo con los estándares internacionales.</li> <li>- Elabora el prototipo de la multimedia con base en el storyboard.</li> </ul>

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



<b>Proceso: GESTIÓN CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica	<b>Versión 2020- 2023</b>	Página 29 de 36

<p>¿Cómo programar elementos interactivos de la multimedia siguiendo las especificaciones del mapa de navegación y el storyboard?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confronta los elementos de la multimedia con la lista de chequeo.</li> <li>- Identifica los formatos de archivo necesarios según la plataforma de integración de la multimedia.</li> <li>- Integra los elementos de la multimedia de acuerdo a las especificaciones del storyboard codifica los elementos de la multimedia de acuerdo al mapa de navegación.</li> <li>- Valida la multimedia de acuerdo a las especificaciones dadas por el director del proyecto.</li> </ul>
---	--

## DERECHOS BÁSICOS DEL APRENDIZAJE

DBA	DBA	DBA
<p><b>Lenguaje</b></p> <p>1- Participa en escenarios académicos, políticos y culturales; asumiendo una posición crítica y propositiva frente a los discursos que le presentan los distintos medios de comunicación y otras fuentes de información.</p> <p>2- Expresa, con sentido crítico, cómo se articulan los códigos verbales y no verbales en diversas manifestaciones humanas y da cuenta de sus implicaciones culturales, sociales e ideológicas.</p> <p>6- Compara diversos tipos de texto, con capacidad crítica y argumentativa para establecer relaciones entre temáticas, características y los múltiples contextos en los que fueron producidos.</p>		

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: **GESTIÓN CURRICULAR**

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión **2020- 2023**

Página 30 de 36

## EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

### CONTENIDOS

<b>CONCEPTUALES</b> Saber Conocer	<b>PROCEDIMENTALES</b> Saber Hacer	<b>ACTITUDINALES</b> Saber Ser
<p>-Aplica normas de usabilidad y accesibilidad en la producción multimedia cumpliendo con los estándares internacionales.</p> <p>-Integra los elementos de la multimedia de acuerdo a las especificaciones del storyboard codifica los elementos de la multimedia de acuerdo al mapa de navegación.</p> <p>-Valida la multimedia de acuerdo a las especificaciones dadas por el director del proyecto.</p>	<p>-Crea el arte de las interfaces, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a las especificaciones del guion técnico.</p> <p>-Elabora el prototipo de la multimedia con base en el storyboard.</p> <p>-Edita elementos gráficos según la plataforma de difusión.</p>	<p>-Confronta los elementos de la multimedia con la lista de chequeo.</p> <p>-Identifica los formatos de archivo necesarios según la plataforma de integración de la multimedia.</p>
<b>TEMAS TEÓRICOS</b>		<b>TEMAS PRÁCTICOS</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analizar los diferentes componentes de la postproducción digital.</li> <li>2. Comprender como la postproducción enriquece la representación. Aplicar los elementos conceptuales de un guion técnico en postproducción.</li> <li>3. Comprender la colorimetría en un nivel avanzado</li> <li>4. Identificar los principios de la rotoscopia.</li> <li>5. Aplicar las habilidades de postproducción en el diseño de productos multimedia.</li> </ol>		<p>Familiarizarse con el software, (after effects) herramientas y procesos que involucra la postproducción.</p> <p>Identificar las herramientas básicas de postproducción.</p> <p>Capas</p> <p>Composición</p> <p>Objeto Null</p> <p>Cámara</p> <p>Luces</p>

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



<b>Proceso:</b> GESTIÓN CURRICULAR	<b>Código</b>	
Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica	<b>Versión 2020- 2023</b>	Página 31 de 36

	<p>Manejar las herramientas básicas de manipulación de objetos digitales en espacios 2.5D          Comprender la generación de partículas          Animación por interpolación de tiempo          estabilización de imagen          Seguimiento del movimiento          punto de fuga          colorimetría          Partículas          Rigging 2D          Rotoscopia.</p>
--	--

<b>Periodo 2</b>	
<b>Pregunta problematizadora</b>	<b>Ejes de los estándares</b>
<p>¿Cómo elaborar los elementos de la multimedia siguiendo las pautas establecidas en el guion técnico?</p> <p>¿Cómo diseñar la interfaz gráfica con base en el storyboard?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica los formatos de archivo necesarios según la plataforma de integración de la multimedia.</li> <li>- Integra los elementos de la multimedia de acuerdo a las especificaciones del storyboard codifica los elementos de la multimedia de acuerdo al mapa de navegación.</li> <li>- Despliega y manipula datos de manera síncrona y asíncrona según las especificaciones del mapa de navegación.</li> <li>- Valida la multimedia de acuerdo a las especificaciones dadas por el director del proyecto.</li> </ul>

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: **GESTIÓN CURRICULAR**

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión **2020- 2023**

Página 32 de 36

## DERECHOS BÁSICOS DEL APRENDIZAJE

DBA	DBA	DBA
<p><b>Lenguaje</b></p> <p>1- Participa en escenarios académicos, políticos y culturales; asumiendo una posición crítica y propositiva frente a los discursos que le presentan los distintos medios de comunicación y otras fuentes de información.</p> <p>2- Expresa, con sentido crítico, cómo se articulan los códigos verbales y no verbales en diversas manifestaciones humanas y da cuenta de sus implicaciones culturales, sociales e ideológicas.</p> <p>6- Compara diversos tipos de texto, con capacidad crítica y argumentativa para establecer relaciones entre temáticas, características y los múltiples contextos en los que fueron producidos.</p>		

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: **GESTIÓN CURRICULAR**

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión **2020- 2023**

Página 33 de 36

## EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

### CONTENIDOS

<b>CONCEPTUALES</b> Saber Conocer	<b>PROCEDIMENTALES</b> Saber Hacer	<b>ACTITUDINALES</b> Saber Ser
<p>-Identifica los formatos de archivo necesarios según la plataforma de integración de la multimedia.</p> <p>-Integra los elementos de la multimedia de acuerdo a las especificaciones del storyboard codifica los elementos de la multimedia de acuerdo al mapa de navegación.</p>	<p>Despliega y manipula datos de manera síncrona y asíncrona según las especificaciones del mapa de navegación.</p>	<p>Valida la multimedia de acuerdo a las especificaciones dadas por el director del proyecto.</p>
<b>TEMAS TEÓRICOS</b>		<b>TEMAS PRÁCTICOS</b>
<p>1. ¿Qué es el sonido?                      Como fenómeno                      Características básicas                      Ondas sonoras                      Absorción, reflexión, reverberación, eco</p> <p>2. ¿Cómo escuchamos?                      El sonido cinematográfico                      Registro de sonido                      Funciones narrativas y expresivas de los elementos sonoros                      Sinestesia</p>		<p><b>Interfaz de audio</b>                      Herramientas Básicas</p> <p><b>Edición de forma de onda y multipista</b>                      Manipulación de ondas                      Eliminación de ruidos</p> <p><b>Aplicación de efectos</b>                      Compresores                      Formatos de compresión y mezcla final</p>

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: **GESTIÓN CURRICULAR**

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión **2020- 2023**

Página 34 de 36

## Periodo 3

### Pregunta problematizadora

### Ejes de los estándares

¿Cómo asumir actitudes críticas, argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social?

¿Cómo validar el prototipo con el director del proyecto multimedia de acuerdo con el guion técnico dejando constancia en la lista de chequeo?

- Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico.
- Estructura el mapa de navegación según las especificaciones del guion técnico.
- Construye el storyboard utilizando técnicas de creatividad con base en el guion literario y el guion técnico.
- Crea el arte de las interfaces, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a las especificaciones del guion técnico.
- Edita elementos gráficos según la plataforma de difusión.
- Confronta los elementos de la multimedia con la lista de chequeo.
- Aplica normas de usabilidad y accesibilidad en la producción multimedia cumpliendo con los estándares internacionales. Elabora el prototipo de la multimedia con base en el storyboard.

## DERECHOS BÁSICOS DEL APRENDIZAJE

**DBA**

**DBA**

**DBA**

### Lenguaje

1- Participa en escenarios académicos, políticos y culturales; asumiendo una posición crítica y propositiva frente a los discursos que le presentan los distintos medios de comunicación y otras fuentes de información.

2- Expresa, con sentido crítico, cómo se articulan los códigos verbales y no verbales en diversas manifestaciones humanas y da

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: **GESTIÓN CURRICULAR**

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión **2020- 2023**

Página 35 de 36

cuenta de sus implicaciones culturales, sociales e ideológicas.

6- Compara diversos tipos de texto, con capacidad crítica y argumentativa para establecer relaciones entre temáticas, características y los múltiples contextos en los que fueron producidos.

## EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

## CONTENIDOS

### CONCEPTUALES Saber Conocer

### PROCEDIMENTALES Saber Hacer

### ACTITUDINALES Saber Ser

-Aplica normas de usabilidad y accesibilidad en la producción multimedia cumpliendo con los estándares internacionales. Elabora el prototipo de la multimedia con base en el storyboard.

-Construye el storyboard utilizando técnicas de creatividad con base en el guion literario y el guion técnico.

-Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico.

-Crea el arte de las interfaces, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a las especificaciones del guion técnico.

-Edita elementos gráficos según la plataforma de difusión.

-Estructura el mapa de navegación según las especificaciones del guion técnico.

-Confronta los elementos de la multimedia con la lista de chequeo.

# INSTITUCIÓN EDUCATIVA REINO DE BÉLGICA



Proceso: **GESTIÓN CURRICULAR**

Código

Nombre del documento: Plan de Área Media Técnica

Versión **2020- 2023**

Página 36 de 36

## TEMAS TEÓRICOS

## TEMAS PRÁCTICOS

Tras plantear la problemática (Significado y significante de la imagen) lenguaje cinematográfico y aplicación transmedia se desarrolla un foro abierto donde los aprendices intercambian con el instructor sus experiencias en medios digitales y creación audiovisual a partir de esta actividad de socialización es posible determinar los conocimientos previos y expectativas de los aprendices frente al programa de formación.

Ajustar la propuesta audiovisual transmedia para que se adecue a los diferentes canales, plataformas, técnicas y estéticas transmedia.

Aplica en un proyecto multimedia para la web los conocimientos adquiridos en las fases de análisis, planeación y ejecución.

Desarrollar la propuesta audiovisual transmedia de acuerdo con la estructura audiovisual definida.

Diseñar una propuesta audiovisual transmedia de acuerdo con los requisitos.

Elabora un producto multimedia para la web a partir de un guion literario, un guion técnico y storyboard que recoja el lenguaje cinematográfico, planos, movimientos de cámara y montaje; el manejo de cámaras de video y equipos de producción multimedia, así como el software profesional para la edición y creación de objetos digitales.

Evaluar las características de la propuesta audiovisual transmedia, teniendo en cuenta los flujos de trabajo implementados.