



“MI CIUDAD, VIDEOREPORTAJES”

2º ESO



IES FRAY ANDRÉS
Curso 2021/2022

Descripción de la Actividad

Se trata de una actividad interdisciplinar trabajada desde dos departamentos distintos: Lengua castellana y Literatura y Tecnología.

La propuesta didáctica se apoya fundamentalmente en la creación de un videoreportaje que gira en torno a conocer nuestra propia **ciudad**, abarcando los diferentes puntos de vista que la describen:

- Lugares turísticos en la provincia y en mi ciudad.
- Fiestas patronales en mi ciudad
- El deporte en mi ciudad
- La Semana Santa en mi ciudad
- El Carnaval
- Lugares de diversión y ocio en mi ciudad
- Los medios de transporte
- El desarrollo económico: industria, servicios, etc.
- La sanidad
- Cultura
- Etc.

El objetivo fundamental es conocer y trabajar los principales **géneros periodísticos**, concretamente el **reportaje oral**: su estructura y la importancia en los medios de comunicación y aplicar la **tecnología en la creación de un video**. Estos textos, además de informar, suelen contribuir a formar el criterio de los lectores y, en ocasiones, a modificar la opinión pública. A su vez, permite al alumnado conocer su entorno más cercano (Su ciudad) y valorar la importancia de este tipo de textos y ver la utilidad de las nuevas tecnologías en la creación de los mismos.

Los alumnos deberán elegir un tema relacionado con su ciudad, buscar información y organizarlo dando forma a un reportaje oral, que incluirá una entrevista, después, utilizando las tecnologías digitales, crearán un video.

NOMBRE PARTICIPANTES		DEPARTAMENTO			
Guadalupe de la Cruz Chicano Regina Marín Cabrillana		Lengua Castellana y Literatura Tecnología			
Nombre	VIDEOREPORTAJES DE MI CIUDAD	Nº Sesiones	8	Curso	2º ESO

OBJETIVOS DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

- Conocer los principales géneros periodísticos: informativos (noticia, reportaje), de opinión (editorial, artículo y columna) y mixtos (crónica y crítica).
- Reconocer y aplicar la estructura de un reportaje: Titular, introducción (entradilla), cuerpo (desarrollo) y cierre.
- Profundizar y aplicar las características y el estilo lingüístico de los textos periodísticos de información.

ACTIVIDAD STEAM: "MI CIUDAD, VIDEOREPORTAJES"

- Realizar una entrevista de interés para el público aplicando el estilo del texto periodístico de información.
- Realizar y sintetizar las ideas principales y transmitir las ante un público.
- Practicar la expresión verbal en la exposición de un tema.
- Organizar y buscar la información para la presentación del tema.

OBJETIVOS DE TECNOLOGÍA

- Utilizar los sistemas de intercambio de información a través de internet de forma colaborativa.
- Generar contenido ofimático utilizando servicios en la nube con autonomía y de forma responsable.
- Emplear dispositivos de captura de imagen, audio y video guardando los archivos en el formato adecuado.
- Editar archivos de imagen, audio y vídeo con aplicaciones informáticas y dispositivos móviles con responsabilidad y autonomía.
- Realizar producciones sencillas integrando vídeo y audio, utilizando programas de edición de archivos multimedia.
- Realizar actividades de intercambio de información con responsabilidad e interactuar con hábitos de seguridad en entornos virtuales.
- Actuar de forma dialogante, flexible y responsable en el trabajo en equipo para la búsqueda de soluciones, la toma de decisiones y la ejecución de las tareas encomendadas con actitud de respeto, cooperación, tolerancia y solidaridad.

COMPETENCIAS CLAVE

- **Comunicación lingüística (CCL)**: reforzando la comunicación mediante bloques de contenidos en los que tendrán que experimentar, argumentar y exponer sus propios proyectos integrando el lenguaje escrito con otros lenguajes como el gráfico y musical, afianzando los conocimientos de componente lingüístico, pragmático-discursivo, sociocultural, creativo, estético, estratégico y personal.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)**: se consigue por la constante evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio en viñetas iguales o de distintos tamaños, a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas básicas con razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial.
- **Competencia digital (CD)**: a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la realización de proyectos video gráficos y musicales mediante el conocimiento de herramientas tecnológicas y estrategias de acceso a la información, con el manejo de distintos soportes audiovisuales, multimedia y digitales.
- **Aprender a aprender (CAA)**: favoreciendo los procesos de investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos, incorporando la utilización de recursos y materiales creativos lingüísticos, plásticos e instrumentales, implicándolos a que tomen conciencia de sus capacidades, inculcando la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora para valorar su esfuerzo.
- **Competencias sociales y cívicas (CSC)**: estimulando el trabajo en equipo, proporcionando situaciones propicias para introducir valores de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y favoreciendo la adquisición de habilidades sociales,

mediante el uso compartido de materiales, instrumentos y espacios, utilizando la empatía para desarrollar trabajos igualitarios de forma individual y colectiva.

- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)**: desarrollando y ampliando las habilidades de expresión mediante estrategias de planificación, gestión y toma de decisiones, convirtiendo la idea presentada en un producto, provocando la autonomía del alumno mediante la decisión de técnicas a emplear y su desarrollo de una forma cómoda y resolutive.
- **Conciencia y expresiones culturales (CEC)**: contribuyendo directamente a la adquisición de esta capacidad ya que integra un proceso creativo que profundiza en aspectos estéticos y culturales del panorama lingüístico, artístico-creativo y musical, favoreciéndose la sensibilidad y la alfabetización estética, conservando y respetando siempre el patrimonio artístico y cultural que nos han dejado en todos los ámbitos de comunicación: desde la escrita hasta la musical, pasando por la visual.

Desarrollo de la Actividad por Sesiones

ACTIVIDAD VIDEOREPORTAJE "MI CIUDAD"			
Actividad	Recursos	Sesiones y Asignatura	Observaciones
Introducción de la actividad	- Pizarra digital - Ejemplos similares	1 _ LCL	- La actividad se lleva a cabo por los distintos grupos del 2º Curso de ESO (<i>en nuestro caso 4 grupos distintos: A, B, C y D</i>). - Duración de cada sesión: 55'. - <u>El MONAJE FINAL de cada vídeo (incluida la música) se realizará en la aplicación informática o móvil elegida por el estudiante, según los conocimientos de las TIC_ Esto se elige así debido a la amplia selección de la que se dispone en Play Store y para facilitar el trabajo (si se oferta en el centro la asignatura de Imagen y Sonido se puede añadir como otra materia más a la actividad Steam Interdisciplinar).</u>
Estudio de los diferentes géneros periodísticos	- Pizarra digital. - Fotocopias. - Cuaderno y folios. - Subrayadores.	3 _ LCL	
Búsqueda de información. Preparación de entrevistas.	- Internet, libros, prensa, testimonios o entrevistas a expertos. - Biblioteca - Casa de Cultura y Ayuntamiento de Puertollano	4 _ LCL TECNOLOGÍA	
Presentación y explicación de varias aplicaciones informáticas para la edición de audio y vídeo	- Cañón proyector - PCs del aula de informática con conexión a internet - Aplicaciones con software libre	5_ TECNOLOGÍA	
Producción del vídeo	- Móvil o dispositivo de grabación libre. - Aplicación de montaje a elegir por el alumno.	Fuera del horario de clase _ GRUPAL	

Criterios y Proceso de EVALUACIÓN de LCL

- **A:** Realiza y sintetiza las ideas principales y secundarias de un texto y las transmite en los dibujos: _ **Pondera un 50%**
- **B:** Utiliza debidamente los elementos del cómic: viñetas, globos bocadillos, intervenciones del narrador, onomatopeyas, etc: _ **Pondera un 20%**
- **C:** Se expresa con claridad y coherencia tanto en la exposición del tema como en la lectura dramatizada, respetando la entonación: _ **Pondera un 20%**
- **D:** Conoce los subgéneros narrativos, estructura, elementos de la narración y los autores y sus obras: _ **Pondera un 10%**

$$\text{Nota ACTIVIDAD} = \underline{A \times 0,50 + B \times 0,20 + C \times 0,20 + D \times 0,10}$$

(Sobre 10)

Criterios y Proceso de EVALUACIÓN de Tecnología

- **A:** Realiza una producción multimedia, utilizando aplicaciones informáticas y dispositivos móviles: _ **Pondera un 50%**
- **B:** Sabe emplear dispositivos de captura de imagen, audio y video y guardar los archivos en el formato adecuado: _ **Pondera un 25%**
- **C:** Conoce y utiliza con responsabilidad los sistemas de intercambio de información a través de internet: _ **Pondera un 25%**

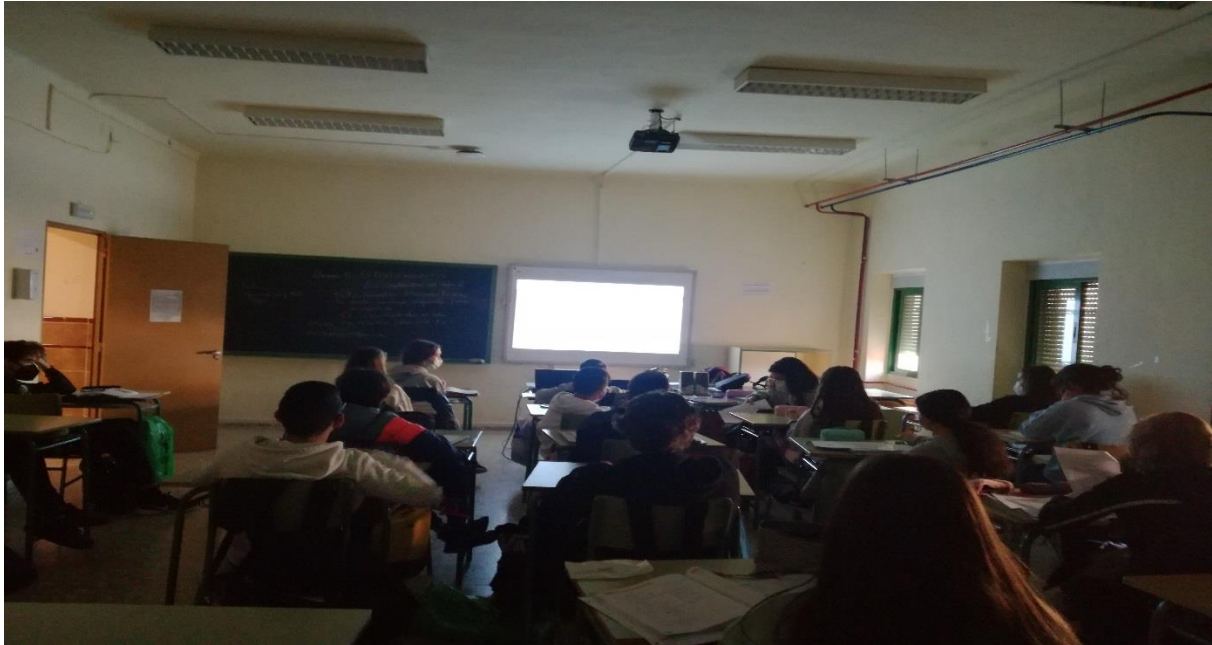
$$\text{Nota ACTIVIDAD} = \underline{A \times 0,50 + B \times 0,25 + C \times 0,25}$$

(Sobre 10)

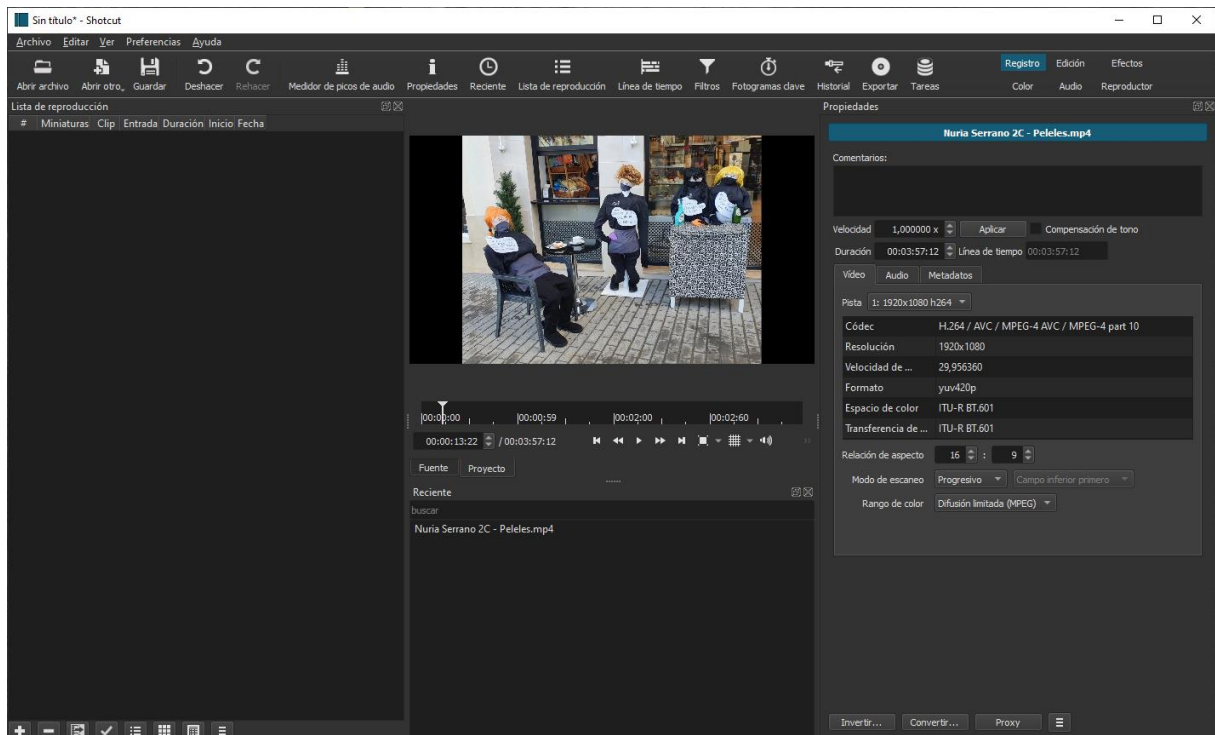
FOTOGRAFÍAS de la Actividad

➤ Fotografías sobre el proceso de la actividad.

- Presentación de los géneros periodísticos (Ejemplos de reportajes periodísticos)

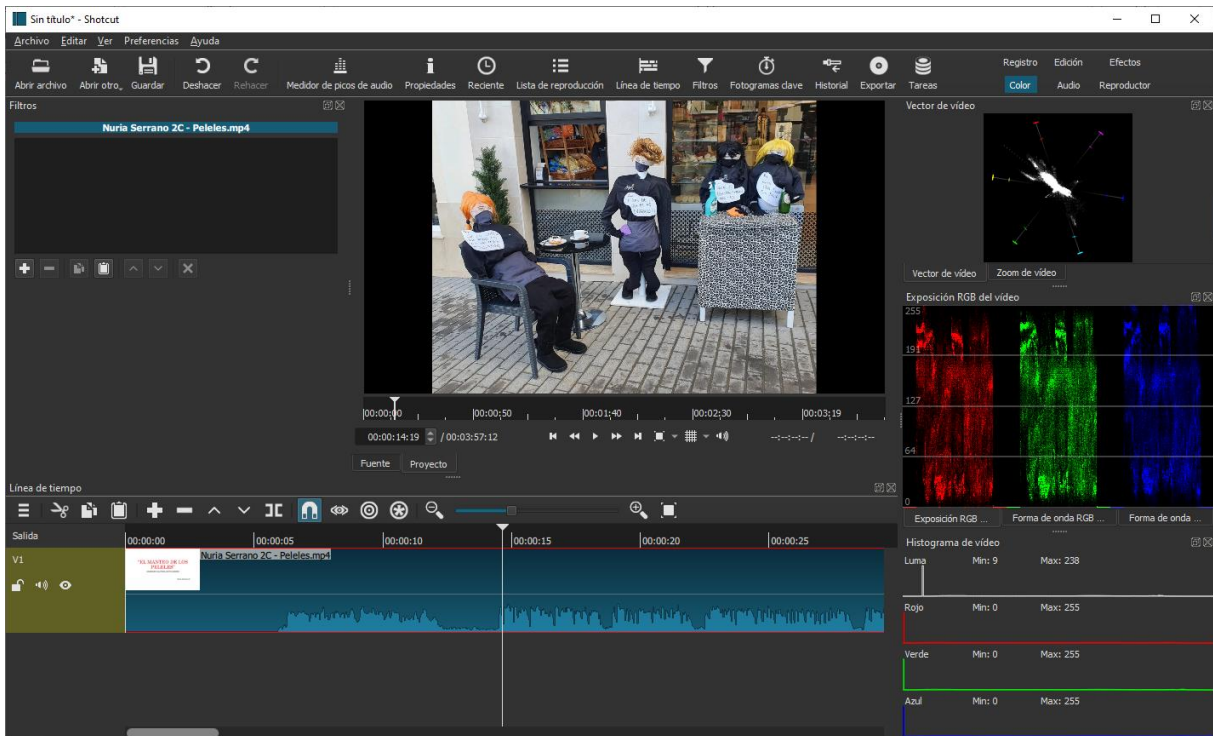


Selección del contenido para generar los recursos audiovisuales:

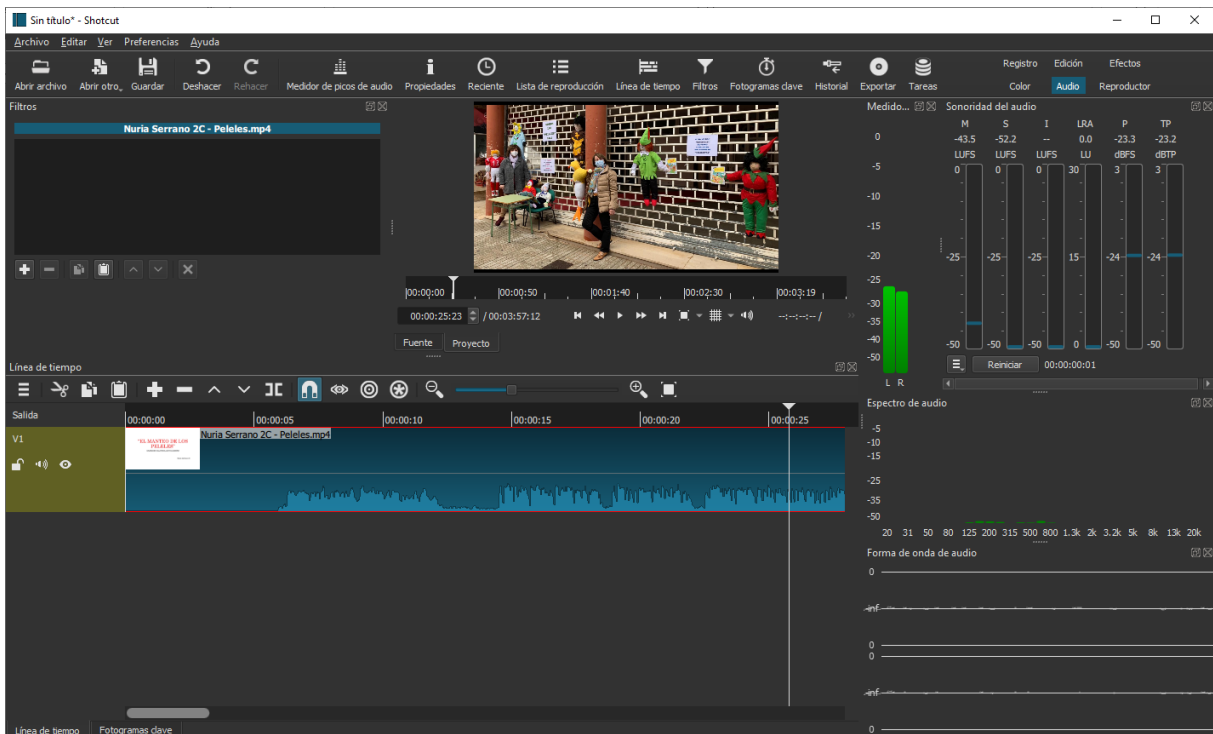


ACTIVIDAD STEAM: "MI CIUDAD, VIDEOREPORTAJES"

Realizando rectificaciones en los recursos que previamente se han seleccionado:



Ajuste de sonido, montaje con la voz y adición de música de fondo:



ACTIVIDAD STEAM: "MI CIUDAD, VIDEOREPORTAJES"

- Enlaces a algunos ejemplos de los videoreportajes realizados:

<https://drive.google.com/file/d/1GvTzb58UvMhK1QOwYfGaUWdTHlxayNTm/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/13x1eAaU8xBfElcVNZcFnY0PBjiRpdKMI/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1sTSsyfHywjIzaVapnPD2bEXvNjnmitFy/view?usp=sharing>

https://drive.google.com/file/d/1J-WnIM-dWuMJrkqkIOeeOrs_H-QhNcSv/view?usp=sharing

- ✓ *Guadalupe de la Cruz Chicano*
- ✓ *Regina Marín Cabrillana*

