**Actividad didáctica falso y verdadero**

**Objetivo**

Asociar los temas vistos en este componente demostrando la comprensión de los procesos y conceptos con las afirmaciones de falso y verdadero que se presentan.

**Dinámica del juego**

Se dan 5 afirmaciones que contienen los temas vistos en el componente. El aprendiz deberá elegir si cada una de ellas es verdadera o falsa. Cuando la respuesta sea correcta, la pantalla se tornará verde; cuando la respuesta sea incorrecta, la pantalla se volverá roja. En ambos casos, luego de responder, aparecerá el texto que indica la respuesta correcta y una breve explicación de la misma.

**Preguntas:**

1. El tema del que se quiere hablar debe estar claro antes de concebir ideas para la historia.

FALSO: Muchas veces surge primero una idea y ahondando en ella se encuentra el tema del que se desea hablar.

1. Todas las ideas funcionan para todos los tipos de audiovisuales.

FALSO: Aunque las ideas no deben tener límites, es necesario que se piense a qué tipo de producto audiovisual se puede adaptar mejor, teniendo en cuenta las condiciones de producción con las que se cuenta; como las plataformas de exhibición, la duración en pantalla, el presupuesto y el tiempo de desarrollo.

1. Las ideas pueden ser concretas o abstractas.

VERDADERO: Muchas veces se ocurren ideas abstractas como por ejemplo, lo bella que se ve una flor bajo la luz de determinada hora del día. Otras veces, las ideas son concretas y remiten directamente a una historia.

1. La investigación-creación no es un tipo de investigación reconocida por el Ministerio de Ciencia Tecnología e Innovación.

FALSO: La investigación-creación fue reconocida por el Ministerio de Ciencia Tecnología e Innovación en el año 2017.

1. En el proceso creativo se puede acudir a las experiencias personales, a hechos históricos, a la imaginación, a libros, revistas, series de televisión o incluso a canciones que ayuden a hacerse una imagen mental de los personajes, los lugares y las situaciones que se propenderán en la historia.

VERDADERO: Aunque los procesos creativos varían de un individuo a otro, algunas fuentes de inspiración comunes son las experiencias personales o cercanas, los hechos que ocurren en el día a día, libros, audiovisuales, música, lugares, entre muchas otras ¡Anímese a explorarlas!