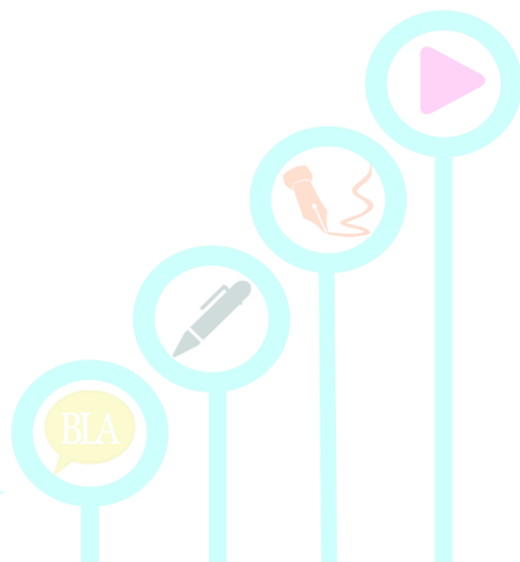


Comunica Audiovisual



1) Introducción

2

En la era de la imagen, la enseñanza del lenguaje audiovisual todavía no ha encontrado su lugar en la escuela. Así lo revela el estudio *Film Education in Europe: showing films and other audiovisual content in european schools and best practices (FilmEdu)*, coordinado por el Gabinete de Comunicación y Educación de la Universitat Autònoma de Barcelona¹.

El concepto de comunicación en la actualidad ha cambiado y es necesario que los docentes seamos conscientes de ello para poder desarrollar en el aula actividades, tareas o proyectos en los que intervengan los nuevos modos de comunicación incluyendo aquellos que utilizan nuestros jóvenes y que debemos conocer para poder ayudarles a hacer un uso adecuado de los mismos.

La alfabetización audiovisual hace referencia a un conjunto de capacidades, habilidades y conocimientos relativos al uso del lenguaje audiovisual y sus tecnologías. Hoy por hoy, su presencia en las aulas se hace

¹ <http://www.educaweb.com/noticia/2017/02/10/largo-camino-alfabetizacion-audiovisual-europa-12805/>



imprescindible, ya que, como reivindica el estudio, el uso de contenidos audiovisuales en la enseñanza constituye un importante requisito para alcanzar un sistema educativo adaptado a los tiempos y de calidad

Sin embargo, el estudio señala que la mayoría del profesorado español cree que la alfabetización audiovisual “es un tema y una competencia extracurricular y que, por tanto, no tienen que incorporarla en su práctica educativa”.

Esta percepción, según señala el informe, podría deberse a los distintos nombres y terminologías que se utilizan para hacer referencia al uso del audiovisual en el currículo.

El estudio² señala que la alfabetización mediática está presente tanto en las competencias como en los contenidos curriculares, y desgrana cómo aparece recogida:

- **Las competencias clave.** La alfabetización audiovisual está estrechamente ligada a:
 - la **competencia lingüística**, por la conexión del lenguaje audiovisual con el lenguaje y las habilidades comunicativas.

² <http://www.aulaplaneta.com/2015/11/10/noticias-sobre-educacion/la-importancia-de-la-alfabetizacion-audiovisual-en-el-curriculo/>



- – **la competencia digital**, ya que el lenguaje audiovisual está presente tanto en los nuevos dispositivos tecnológicos como en la Red.
- – **las competencias sociales y cívicas**, ya que los medios y contenidos audiovisuales tienen gran importancia en las relaciones sociales y cívicas que se establecen en la sociedad de la información.
- – **la conciencia y expresiones culturales**, ya que hoy en día no existe expresión cultural alguna ajena al lenguaje audiovisual. Pero también pueden encontrarse fácilmente vínculos con las competencias de **aprender a aprender**, y el **sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**.

En el lenguaje audiovisual, como en los lenguajes verbales, se pueden considerar diversos aspectos o dimensiones muy ligados a la competencia en comunicación lingüística: **aspectos morfológicos**, **aspectos sintácticos**, **aspectos semánticos**. Además de la función narrativa-descriptiva y semántica, todos los elementos formales de un producto audiovisual tienen una función estética.



Podemos entender los medios de comunicación como el instrumento por el que un emisor produce un mensaje destinado a un receptor. En el proceso de comunicación, existen otros elementos necesarios además del emisor, el receptor y el mensaje. Estos son un canal o medio por el que se transmite el mensaje, un contexto, y un código, que emisor y receptor deben compartir.

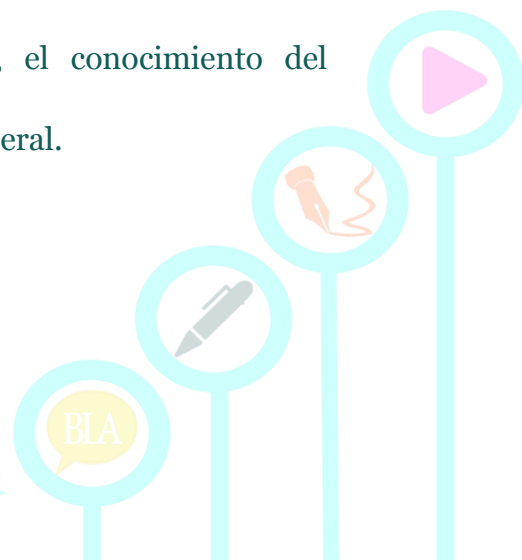
Los medios de comunicación pueden ser interpersonales, es decir que ponen en contacto a un emisor con un receptor, como es el caso del teléfono o el correo, pero habitualmente, nos referimos con ese término a los medios de comunicación de masas o mass media, en los que el mensaje se transmite de un emisor a múltiples receptores, y en los que el lenguaje audiovisual tiene una importante presencia.

La comunicación mediante las nuevas tecnologías abre todo un nuevo mundo de posibilidades a la hora de plantear qué hacer en el aula y cómo hacerlo y, evidentemente, la competencia lingüística juega un papel fundamental en el desarrollo de cualquier acción que llevemos a cabo para trabajar la comunicación.



Con el programa *Comunica*, la Consejería de Educación pone a disposición de los centros educativos andaluces sostenidos con fondos públicos una serie de estrategias destinadas a la mejora de la competencia en comunicación lingüística, la lectura, la escritura y la creatividad, así como a apoyar a las bibliotecas escolares para un eficaz desarrollo de sus funciones. Uno de los objetivos principales de dichas actuaciones es poner a disposición de los centros educativos y las familias los materiales y medidas de apoyo que contribuyan a “desarrollar en el alumnado la habilidad y capacidad para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo, así como el desarrollo de diversas destrezas relacionadas con el acceso a la información, el procesamiento y el uso para la comunicación”.

Comunica Audiovisual girará en torno a la elaboración de proyectos para trabajar los medios audiovisuales. Mediante la creación de un medio de comunicación se favorecerá el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística, el uso adecuado y reflexivo de las TIC, el conocimiento del periodismo, del diseño, del arte y la comunicación en general.



Los centros que hasta el curso pasado han llevado a cabo el programa ComunicAcción pueden ahora integrar en su proyecto actividades de las cuatro líneas de intervención, a saber, oralidad, lectura-escritura funcional, lectura-escritura creativa y alfabetización audiovisual, integrando diferentes áreas de conocimiento, focalizando el conjunto de acciones hacia uno, varios o todos los medios de comunicación existentes, potenciando el aprendizaje colaborativo, la interdisciplinariedad y la coordinación docente.

Así mismo, será de gran ayuda para llevar a cabo la labor de difusión de prácticas docentes o experiencias de interés a través de los recursos digitales y audiovisuales generados. Por tanto, se articulará como una vía adicional de comunicación e interrelación con las familias y la comunidad educativa. En definitiva, lo que se pretende es conseguir enriquecer los proyectos que llevemos a cabo en nuestros centros educativos porque, aunque pueda parecer que son líneas diferentes, todas tienen puntos de convergencia que hace que sea casi imposible decantarse por un solo camino sin realizar incursiones en los otros para crear un proyecto más amplio.

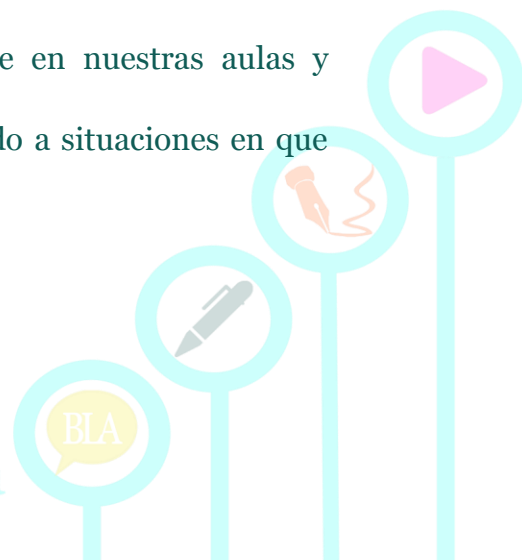


Para trabajar la alfabetización audiovisual es necesario desarrollar sus tres elementos: la lectura de los mensajes audiovisuales, la expresión audiovisual, y el desarrollo del espíritu crítico.

8

Al hablar de comunicación, como vemos, tenemos que pensar en un nuevo contexto en el que las herramientas digitales están muy presentes y, por ello, es necesario que desde el sistema educativo trabajemos para llevarlas al aula y acercarlas a nuestro alumnado evitando crear posibles brechas digitales por motivos de tipo económico o social. En este sentido, llevar a cabo este tipo de programas al aula es un buen camino para trabajar en una nueva línea que se acerca a las nuevas estrategias metodológicas de las que nos habla el nuevo marco educativo. Además, conseguiremos mejorar la competencia lingüística del alumnado a través de actividades motivadoras, actualizadas y adaptadas a las nuevas metodologías de enseñanza.

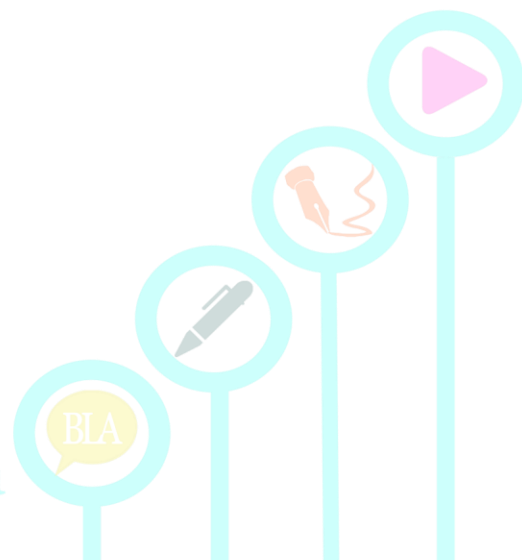
La Competencia Digital ha venido para quedarse en nuestras aulas y ¿cómo podremos evaluarla si no exponemos al alumnado a situaciones en que



tenga que demostrar el dominio que tiene de esta? Pues bien, este es un camino, llevar al aula actividades propias de la línea de alfabetización audiovisual donde aprenderemos a utilizar herramientas digitales para buscar, seleccionar, crear, compartir y comunicarnos a través de los medios digitales.

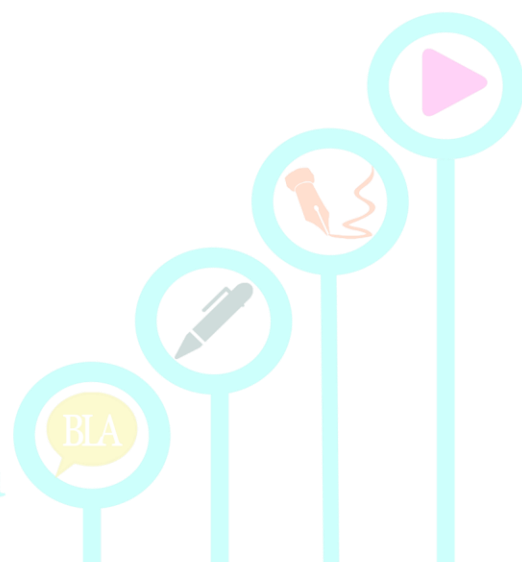
9

La recomendación europea de 2006 ya señalaba la competencia digital como una competencia básica y la definía del siguiente modo: *“La Competencia digital implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet”* (European Parliament and the Council, 2006). Es decir, la competencia digital es el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser funcional en un entorno digital (Marco común de competencia digital docente. Enero 2017. INTEF)

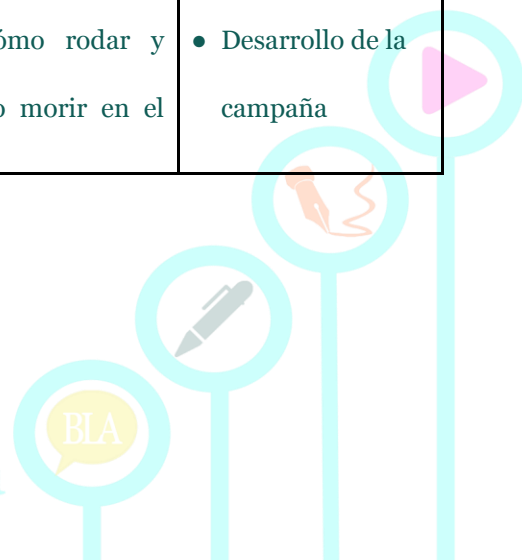


Podemos concluir pues definiendo la competencia digital como el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de información y comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad (Marco común de competencia digital docente. Enero 2017. INTEF)

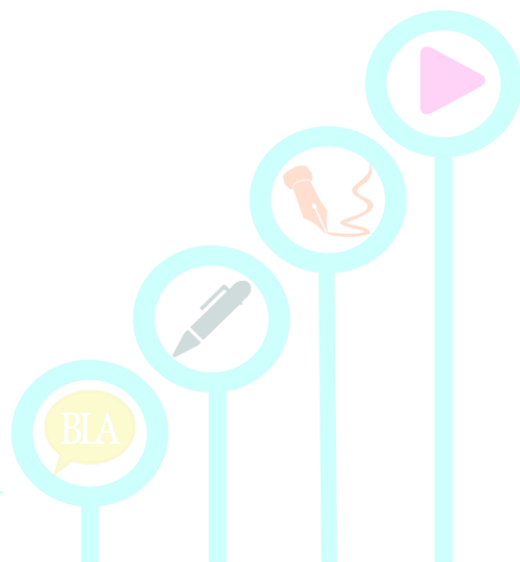
Con la idea de orientar y facilitar el desarrollo del nuevo enfoque de *Comunica Audiovisual* ofrecemos un cuadro que sintetiza estas relaciones con las nuevas líneas de intervención.



COMUNICACIÓN		COMUNICA			
		ORALIDAD	L-E FUNCIONAL	L-E CREATIVA	A. AUDIOVISU AL
Líneas de intervención de Comunicación	RADIO	<ul style="list-style-type: none"> • Relato sonoro. • Reportaje sonoro. • Publicidad en radio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Programación de radio. • Publicidad en radio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relato sonoro. • Publicidad en radio. • Reportaje sonoro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Código fuente • Relato sonoro. • Publicidad en radio. • Reportaje sonoro.
	PRODUCTORA AUDIOVISUAL	Lo nunca visto	<ul style="list-style-type: none"> • Programamos nuestro contenido 	<ul style="list-style-type: none"> • Zapping • Lo nunca visto 	<ul style="list-style-type: none"> • Código fuente audiovisual • Cómo rodar y no morir en el intento
	AGENCIA DE PUBLICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la campaña 	<ul style="list-style-type: none"> • La encuesta • Cómo rodar y no 	<ul style="list-style-type: none"> • Identidad de agencia • Cómo rodar y no morir en el 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de acción BTL • Desarrollo de la campaña



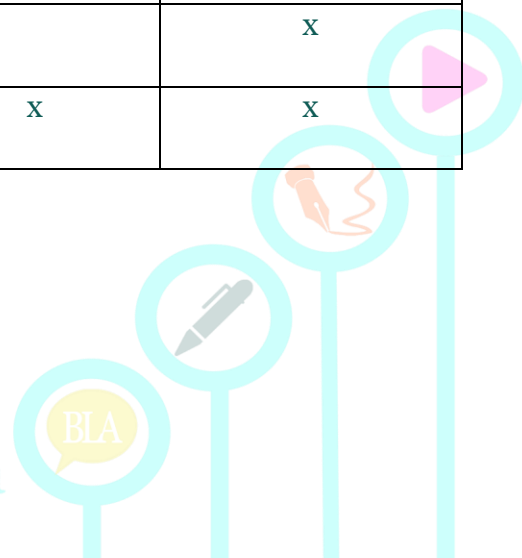
			morir en el intento.	intento. • Desarrollo de acción BTL	<ul style="list-style-type: none"> • Zapping • La encuesta • Presentación de la campaña
	PRENSA DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> • La rueda de prensa • La tribuna 	<ul style="list-style-type: none"> • El consejo de la redacción • La tribuna 	<ul style="list-style-type: none"> • La (loca) agencia de noticias • Diseña tu medio 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña tu medio • La rueda de prensa • La tribuna



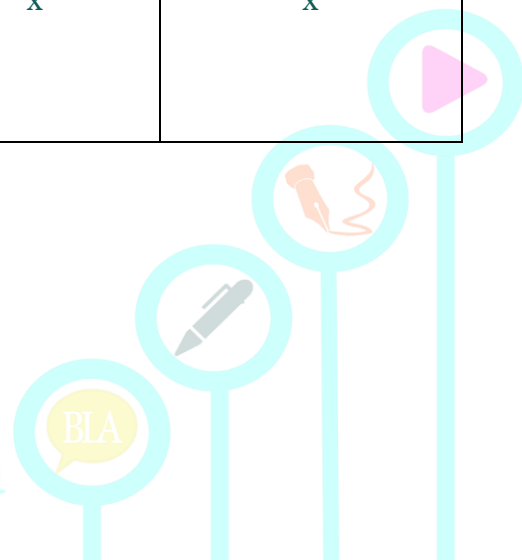
3) Actividades ejemplificadoras de *Comunica Audiovisual*

13

ACTIVIDADES PROTOTÍPICAS	LÍNEAS DE INTERVENCIÓN DE COMUNICA			
	ORALIDAD	LECTURA- ESCRITURA FUNCIONAL	LECTURA- ESCRITURA CREATIVA	ALFABETIZACIÓN AUDIOVISUAL
<u>Código fuente</u>	X			X
<u>Programación de Radio</u>		X		X
<u>Publicidad en Radio</u>	X		X	X
<u>Relato sonoro</u>	X		X	X
<u>Código fuente audiovisual</u>				X
<u>Programamos nuestro contenido</u>	X	X		X
<u>Lo nunca visto</u>	X			X
<u>Zapping</u>			X	X



<u>Cómo rodar y no morir en el intento</u>	X	X		X
<u>Identidad de agencia</u>			X	X
<u>La encuesta</u>		X		X
<u>Desarrollo de la acción BTL</u>			X	X
<u>Desarrollo de la campaña</u>			X	X
<u>Presentación de la campaña</u>	X			X
<u>Diseña tu medio</u>				X
<u>El consejo de redacción</u>		X		
<u>La rueda de prensa</u>	X			X
<u>La (loca) agencia de noticias</u>			X	X



La Tribuna	X	X		X
----------------------------	---	---	--	---

RADIO DIGITAL:

15

- **Código fuente:** *a lo largo de nuestra vida los elementos sonoros han ido marcando momentos más o menos importantes. De estos, muchos se han quedado almacenados en nuestro subconsciente de tal modo que cuando los volvemos a escuchar son capaces de producirnos distintas sensaciones. Buscar los elementos sonoros que han dejado huella a lo largo de nuestra vida y relacionarlos con un momento del pasado y otro del presente puede ser una actividad que sirva para que, no solo a nivel individual sino entre iguales, profundicemos en quiénes somos.*

Esta actividad está relacionada con el itinerario sobre Alfabetización Audiovisual del programa actual, ComunicaA. Podemos crear un symboloo donde recopilemos los elementos sonoros que dentro del grupo-clase hayan salido con una breve explicación de por qué lo hemos elegido. Tras esa recopilación crearemos un montaje audiovisual. Aquí podéis ver algunos



ejemplos: [código fuente](#), [NewZarí \(código fuente\)](#), Un [código fuente sobre la radio](#).

- **Programación de radio:** *la importancia de la planificación y organización para que cada programa tenga su tiempo y espacio. A veces es difícil cuadrar la parrilla y darle el lugar y tiempo más idóneo a cada programa. ¿A ver qué tal se maneja nuestro alumnado en esta tarea?*

La actividad propuesta se engloba en el itinerario Lectura-Escritura Funcional. El alumnado tendrá que diseñar una parrilla, para ello, previamente, pensarán en qué programas, para qué tipo de espectadores y a qué hora se emitirán. Ejemplo: [Radio Arcoiris - CEIP Onuba \(Huelva\)](#) y una completísima [programación de medios](#) orientada a esta línea de radio.

- **Publicidad en la radio:** *es cierto que no es el tipo de publicidad más relevante, pero puede permitir que nuestro alumnado empiece a*



“jugar” con el sonido y el silencio para transmitir mensajes de forma oral.

Esta actividad podremos trabajarla dentro del itinerario referente a la Oralidad. La actividad comenzará con un análisis de los anuncios publicitarios que escucharemos en el aula: ritmo, música, silencios, voz... A partir de ahí, el alumnado trabajará en grupos para elegir un producto y crear el guión de un anuncio publicitario que posteriormente deberán grabar y subir a la web. Ejemplo: Radio Saltés - IES Saltés - IES Saltés (Punta Umbría).

17

- ***Relato sonoro:*** *retrocedemos en el tiempo y recordamos los textos de ficción que escuchaban nuestros abuelos o padres a través de la radio, las radionovelas. ¿Y si creamos en clase una ...?*

En este caso se trata de una actividad que encuadramos en varios itinerarios: Lectura-Escritura Creativa, Oralidad y Alfabetización audiovisual. Dividiremos a los alumnos en grupo de cuatro para que creen una historia que, a posteriori, grabarán y darán formato de radionovela incluyendo efectos



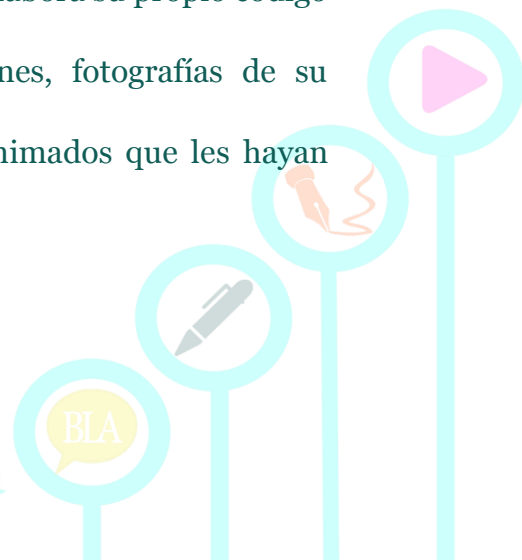
especiales. Podéis encontrar ejemplos en [A la carta](#) de RTVE y en este [maratón de relatos de terror del IES Turóbriga de Aroche](#).

PRODUCTORA AUDIOVISUAL:

- **Código fuente audiovisual:** *¿Cuál era tu serie favorita de TV? ¿Qué canción te encantaba escuchar? La peli que verías una y mil veces, la noticia que te impactó, ... seguro que somos capaces de viajar en el tiempo a través de los sonidos y las imágenes que nos han rodeado a lo largo de nuestra vida.*

Esta actividad puede enmarcarse en la línea de Alfabetización Audiovisual, sin olvidar su relación con Lectura-Escritura Creativa, incluso con Oralidad.

A través de una puesta en común en clase, el alumnado elabora su propio código fuente audiovisual a partir de fragmentos de canciones, fotografías de su infancia, vídeos domésticos o fragmentos de dibujos animados que les hayan



marcado especialmente en su vida. Puede ir mostrándolos mientras los va indicando.

Es posible complementar con Twitter para que cada uno vaya insertando sus aportaciones bajo un hashtag llamativo o crear un tablero con Symbaloo.

19

Posteriormente, en parejas, elaborarán un post/vídeo/tablero/presentación que reúna cinco de los elementos que indicaron anteriormente y lo publicarán en la red (Blog, portal de vídeos, red social, etc). Ejemplos de código fuente.

- **Zapping:** *¿quién no lo hace? La aparición del mando a distancia dio lugar a una nueva relación entre el espectador y la “caja tonta”. Es habitual que en el momento en que empiezan a salir los anuncios cambiemos de canal y con el tiempo esto ha dado lugar a un género televisivo.*

Esta actividad la podemos relacionar con los itinerarios Lectura-Escritura Creativa y Alfabetización Audiovisual.

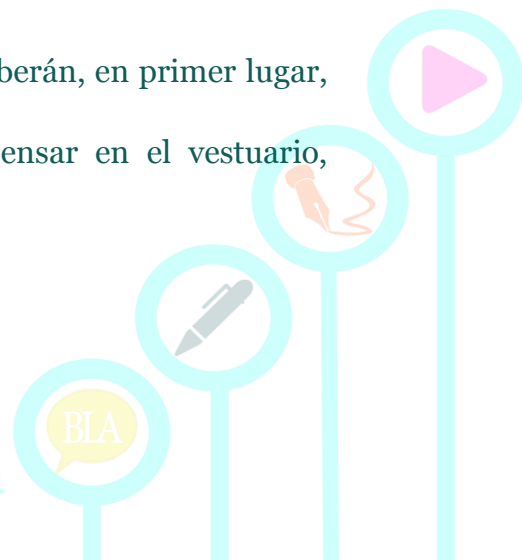


De lo que se trata es de que el alumno cree un programa basado en el zapping, para ello, previamente, creará un guion, paso previo al montaje del vídeo final. Tendrá que ver vídeos en youtube y seleccionar los que le van a ser útiles según la intención con la que vaya a crear su trabajo final. Los vídeos escogidos no se irán uniendo de forma arbitraria, sino que tienen que tener una finalidad, buscar un hilo conductor que le dé sentido al montaje, recuerda que son muchas las posibilidades: humorístico, reivindicativo, concienciador, etc. En estos enlaces podéis ver varios ejemplos: [Homo zapping](#) (humorístico) y [Donald Trump canta](#).

- ***Cómo rodar y no morir en el intento: ¿quién dijo que era fácil realizar un cortometraje? No, no lo es, pero seguro que con un poco de ayuda podréis hacer algo parecido a esto.***

En esta ocasión se trata de una actividad incluida en el itinerario de Alfabetización Audiovisual.

Para llevar a cabo la actividad, los alumnos/as deberán, en primer lugar, crear un guion de la narrativa de su cortometraje, pensar en el vestuario,

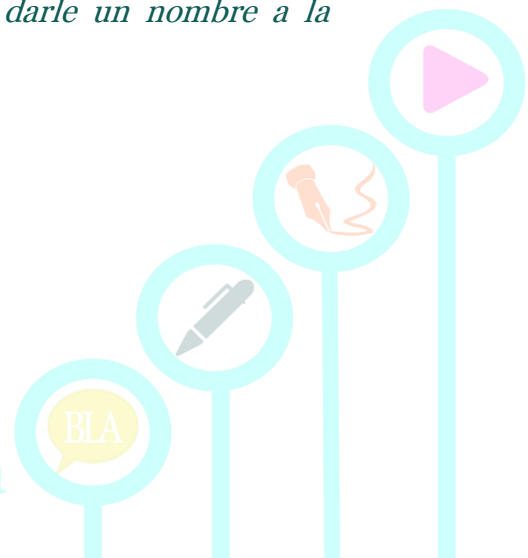


música, fotografía, espacios ... Una vez hecho esto, pasamos al rodaje y tras grabar todas las escenas, llega el momento de la edición del que será el vídeo definitivo de nuestro cortometraje.

Estos son otros ejemplos: Historia recortada, Casacas, Todos menos Miguel, Egoísta, De cero. En este otro enlace podrás ver el proceso completo de elaboración de un Stop Motion desde la preparación, pasando por el guion, hasta el producto final. “El misterio del castillo encantado”, un Stop Motion muy original. Aquí una experiencia estupenda que muestra un ejemplo de doblaje creativo de cortos. Finalmente, una producción audiovisual para describir e informar sobre las normas de una experiencia en gamificación.

AGENCIA DE PUBLICIDAD:

- **Identidad de agencia:** *paso previo a crear nuestra agencia es construirle una imagen y esto empieza por darle un nombre a la misma.*



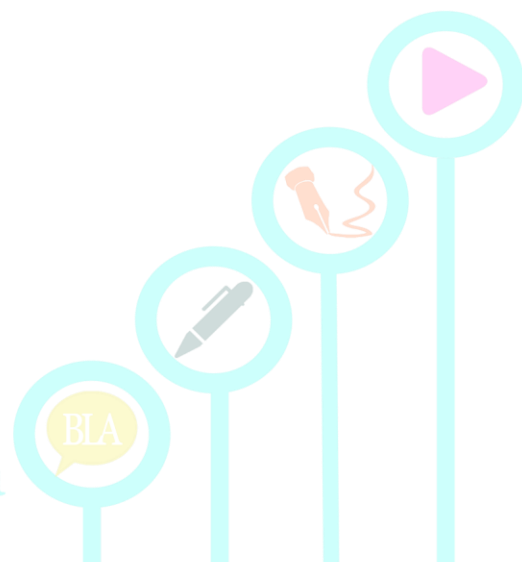
Además de formar parte del itinerario de Lectura-Escritura Creativa, también lo podemos incluir en el de Alfabetización Audiovisual.

La actividad consistirá en crear una imagen para nuestra agencia en tres pasos:

22

Primero buscaremos un nombre sugerente para la misma en función del producto o contenido que vayamos a ofrecer. A continuación, una vez decidido el nombre y el producto que se va a ofrecer, buscaremos una imagen visual para el medio escrito, podéis consultar [este recurso](#). Para terminar, toca fotografiarnos, la imagen deberá expresar la identidad de la agencia en un golpe de vista.

Esta imagen corresponde a la agencia La huerta. Cultivamos marcas y otras cosas.





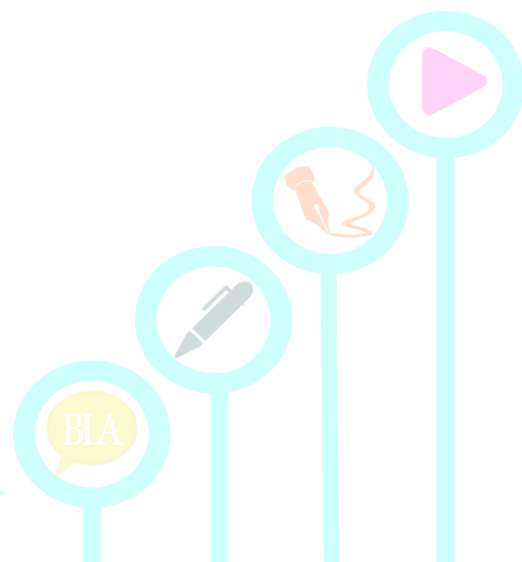
Fuente

En este vídeo podéis ver como ha quedado la imagen de esta agencia.

Puedes ver algunos ejemplos de otros centros en: [La lagartija viajera](#), [La Jábega Financiera](#).

- ***La encuesta:*** no se trata solo de realizar una encuesta, sino que esta nos servirá para obtener datos sobre el tema que deseemos y presentarlos de forma creativa utilizando una herramienta digital.

Podemos incluir esta actividad en el itinerario de Escritura-Lectura Funcional.



Para llevarla a cabo debemos empezar por elegir el tema de la encuesta y, tras ello, elaborarla. Tendremos que tener en cuenta cuál es el objetivo de la misma y a qué público irá dirigida.

Una vez que recojamos las respuestas elaboraremos una hoja de cálculo que incluya todos los datos.

La última parte consistirá en presentar el resultado de nuestra encuesta. Podemos utilizar esta herramienta online, <https://infogram.com/>, que es fácil, intuitiva y atractiva.

Aquí podéis ver un ejemplo a partir de la encuesta que se llevó a cabo en EEUU para hablar de la obesidad infantil. Otro ejemplo sobre Bullying. Y aquí cómo articular las encuestas vía Twitter.

- **Desarrollo de la acción BTL:** *en ocasiones la publicidad no nos llega a través de canales masivos sino de forma más personal, la marca convive con nosotros de forma no convencional, uno a uno y de forma directa. Es en el campo de la sensibilización sobre temas*



sociales donde ha llegado con más fuerza. Como ejemplo puedes ver este vídeo.

Actividad que incluimos en la Lectura- escritura creativa y también en la Alfabetización audiovisual.

25

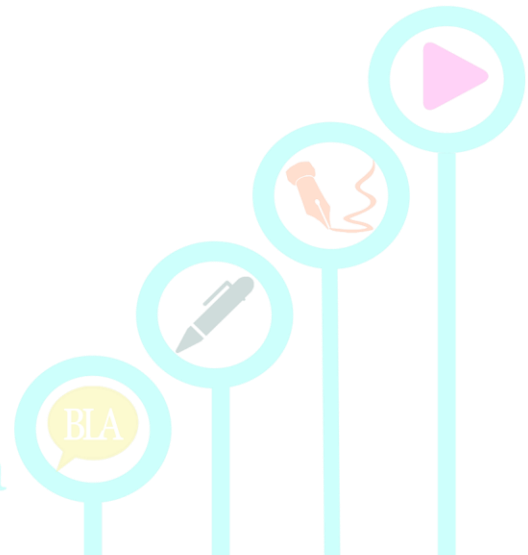
Con la actividad pretendemos que el alumnado cree un anuncio de este tipo. Para ello, previamente, veremos en clase vídeos para que vayan cogiendo ideas. Podemos encontrar muchos en [La criatura creativa](#) como [este](#) o [este](#).

Una vez que tienen la idea, deberán desarrollarla por escrito para posteriormente realizar la grabación o el montaje del anuncio.

Podríamos plantear que fueran solo imágenes. Pincha sobre la imagen para ver ejemplos.



[Fuente](#)



- **Desarrollo de la campaña:** *antes de poner en el mercado un producto hay que llevar a cabo una campaña publicitaria que asegure que el producto será aceptado por el tipo de receptor al que irá dirigido. Para ello, previamente hay que preparar la campaña.*

Podemos relacionar esta tarea con los itinerarios Lectura-Escritura Creativa y Alfabetización Audiovisual.

Esta actividad se llevará a cabo en varias fases:

- la primera consistirá en el análisis y estudio de un briefing, es hacer, un estudio sobre lo que necesita el cliente, así como qué busca con la campaña y de qué forma. Dividiremos a los alumnos en grupos y cada uno presentará su estudio que podrá ser rebatido (contrabriefing) por los demás grupos.
- toca elaborar las piezas de la campaña, pero no solo se trata de crear imágenes gráficas, también se establecerán estrategias sobre cómo se comunicarán y dónde esas piezas.
- la última fase corresponde a la presentación y elección de formatos.



- **Presentación de la campaña:** *tras desarrollar la campaña, llega el momento de presentarla y hacerla visible.*

27

Evidentemente esta actividad forma parte del itinerario de alfabetización audiovisual y oralidad.

Para llevarla a cabo debemos crear varios grupos que se encarguen de las distintas tareas:

- ❑ **Producción:** encargado de conseguir y decidir los espacios, recopilar todo el material necesario para el evento, el equipo, el proyector... durante el evento este equipo se encargará de que todo esté a punto a la hora marcada.
- ❑ **Comunicación:** encargado de dar a conocer el evento y de que alcance la mayor difusión posible. También hace los carteles y se encargará de presentar todos los resultados de la campaña. ¡Que este grupo no se olvide de la lista de invitados!
- ❑ **Guion:** ¿qué sería de una presentación sin un guion? Este equipo se encarga de planificar el evento de principio a fin.



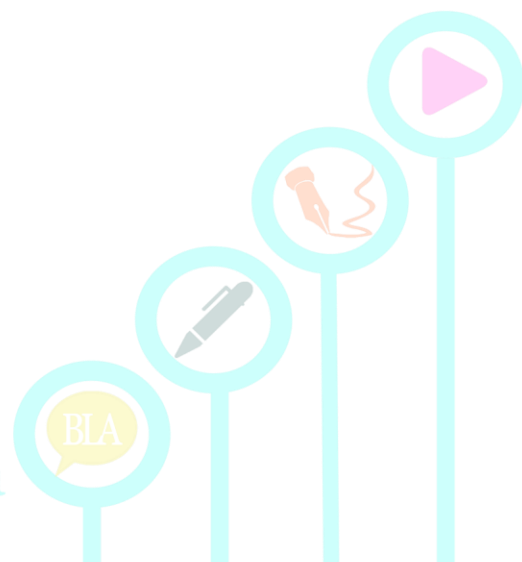
Tras la realización de estas tareas, llega el momento de presentarla ante el público. No podemos olvidar documentarla para compartir en las redes, podemos incluso emitirlo por streaming.

28

En [este enlace](#) podéis encontrar la presentación de una campaña publicitaria del restaurante Biofeel realizada por los alumnos de Publicidad y Relaciones públicas. [Aquí](#) podéis ver cómo se realiza una campaña publicitaria por estudiantes casi profesionales. Y [esta](#) es la presentación de la campaña publicitaria del festival Lolailo realizada por alumnos de Comunicación audiovisual.

PRENSA DIGITAL:

- ***Diseña tu medio:*** vamos a lanzar nuestro medio a la calle para ello debemos pensar previamente qué tipo de medio de comunicación vamos a crear, diseñaremos su identidad visual y crearemos una página web o blog donde alojarlo.



Actividad que forma parte tanto del itinerario Lectura-escritura creativa como del de Alfabetización audiovisual.

Podéis ver un ejemplo de web para un periódico escolar [aquí](#). Además, os dejamos una lista de periódicos digitales realizados bajo el programa Comunicación para que tengáis una referencia cercana:

29

- ✓ [La voz serena.](#)
- ✓ [Argantonio Digital.](#)
- ✓ [Soto, caballo y rey](#)
- ✓ [Los Periolist@s](#)
- ✓ [La sal de Prodelmar](#)
- ✓ [Noticiero joven Turóbriga](#)
- ✓ [La revista de Luna](#)
- ✓ [Alhajincomunica](#)

- ***La rueda de prensa:*** *Una rueda de prensa es la herramienta más habitual para comunicar y dar información relevante a los periodistas.*



Aquí podéis ver un ejemplo de rueda de prensa. Ejemplo de rueda de prensa del Diario Digital “La voz serena”.

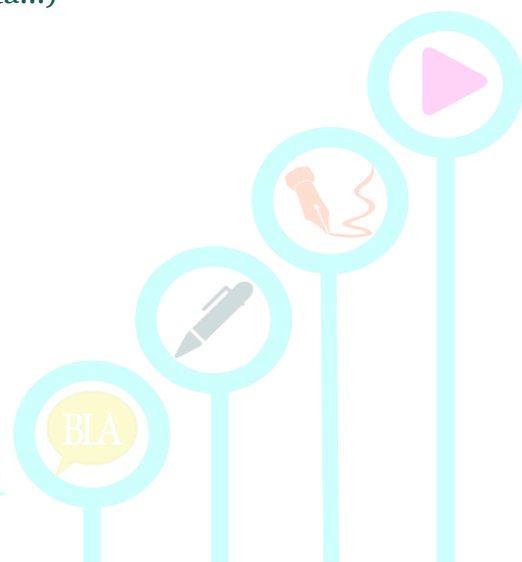
La rueda de prensa está vinculada a la línea de Oralidad, de Lectura-escritura funcional y de Alfabetización audiovisual.

30

Para que se pueda llevar a cabo una rueda de prensa necesitamos personas que tengan algo que contar y periodistas que recojan esa información para elaborar sus noticias o reportajes.

Podemos realizar una rueda de prensa real en el centro en la que el Director hable sobre las distintas actividades que se llevarán a cabo a lo largo del curso, normas del centro, uso de las pistas en los recreos... Los alumnos harán de periodistas y le irán lanzando preguntas relacionadas con estos temas para después elaborar las noticias y reportajes que llevarán al periódico del centro.

Otra posibilidad es que sea ficticia y un alumno haga de director o un personaje relevante (escritor, político, cantante, deportista...)

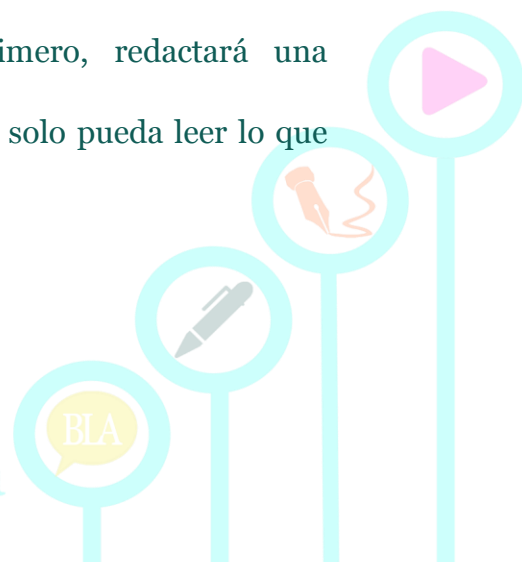


- ***La (loca) agencia de noticias:*** ya estamos listos para empezar a redactar noticias, reportajes, entrevistas, artículos de opinión para nuestro periódico. Solo hace falta decidir si serán reales o nos las inventaremos.

Evidentemente, esta actividad está vinculada con la línea de Lectura-escritura funcional, pero también con la de Alfabetización audiovisual.

Lo primero que tenemos que pensar es el tema o los temas sobre los que vamos a escribir y qué tipo de género periodístico vamos a emplear. A partir de ahí, empezaremos inventando los titulares y las noticias o textos que nos interesen.

Otro tipo de actividad que se podría realizar es la invención de noticias de forma colaborativa y surrealista. Un alumno/a comenzará escribiendo el titular y le pasa el folio a otro compañero/a que lo leerá y escribirá una primera oración de la entradilla, lo doblará en forma de acordeón de modo que solo se vea lo que él/ella ha escrito y no el titular. El siguiente compañero/a leerá lo que ha escrito el segundo compañero, pero no el primero, redactará una continuación y lo volverá a doblar para que el siguiente solo pueda leer lo que



este ha escrito, pero no lo creado por el primer y segundo alumno/a. Continuaremos así hasta que todos hayan escrito. Al final se leerá el texto creado y tendremos una noticia surrealista.

Las entrevistas locas también pueden dar mucho juego. En esta entrevista a Penélope se ve muy claro qué es lo que buscamos. También pueden incluirse secciones de ficción como esta.

- ***La tribuna:*** la opinión está muy presente en los medios de comunicación, por eso, con en esta tarea trataremos de fomentar que el alumnado se familiarice con dos géneros: la tertulia o debate y la columna de opinión.

La actividad forma parte del itinerario de Oralidad y Lectura-escritura funcional.

El tema se elegirá por consenso sobre un tema de interés actual y cercano al alumnado. Su duración no será superior a los 20 minutos y solo participarán entre cuatro y seis alumnos/as más el que realice las funciones de moderador, el



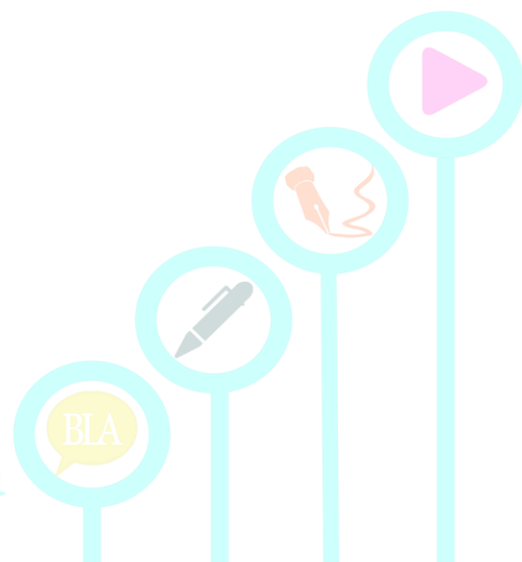
resto será el público que tomará notas sobre los posibles errores que observe para después pasar a realizar la valoración del mismo y la actuación de los participantes. Seguiremos las pautas propias del debate y se controlará el tiempo de intervención que tiene cada persona.

33

El debate lo grabaremos para, posteriormente, volver a escucharlo para sacar conclusiones sobre el desarrollo del mismo y poder corregir los errores existentes.

Tras el debate, pediremos a cada alumno/a que redacte una columna de unas 200 palabras dando su opinión sobre el mismo tema. Estos textos se leerán en clase y se publicarán en el periódico junto con el debate.

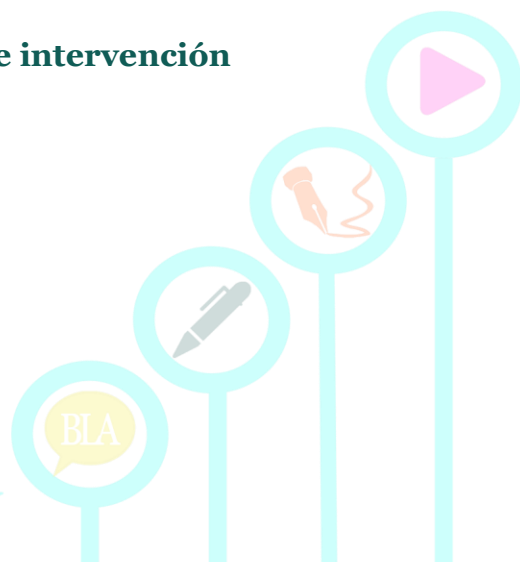
Ejemplos de opinión pueden ser: Ser diferente, ¿Estaba tan loco Don Quijote?



ACTIVIDADES MODELO *COMUNICA AUDIOVISUAL*

A continuación, ofrecemos una selección de recursos del programa *Comunica* que pueden convertirse en referencia para el desarrollo de un proyecto integral. Las actividades pueden combinarse, modificarse y contextualizarse a las necesidades de cada centro participante.

Actividades y sugerencias didácticas de la línea de intervención ALFABETIZACIÓN AUDIOVISUAL



Cortometrajes

Narraciones con herramientas digitales

¡Con las redes hemos topado! Twitter, Instagram

Publicidad

Escritura en red

Periódico digital

En un libro todos cuentan

Hago una radio en el cole, ¿quieres oír nuestro programa?

Cuñas sonoras

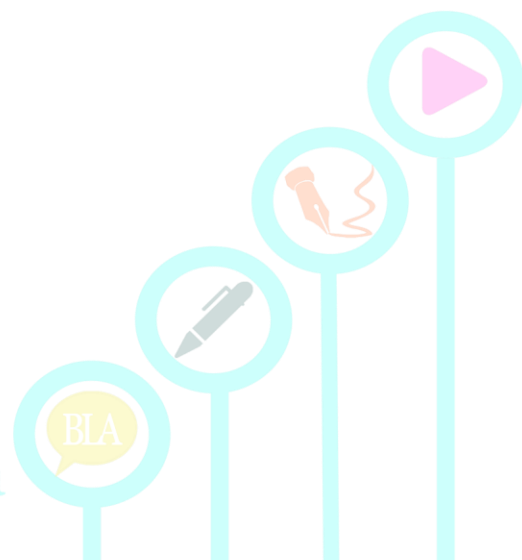
35

A continuación, ofrecemos una actividad desarrollada, con una propuesta concreta a modo de proyecto-modelo para *Comunica Audiovisual* titulada *CINEANDO*

1. TÍTULO Y DESCRIPCIÓN GENERAL

“CINEANDO”

-Objetivo final:



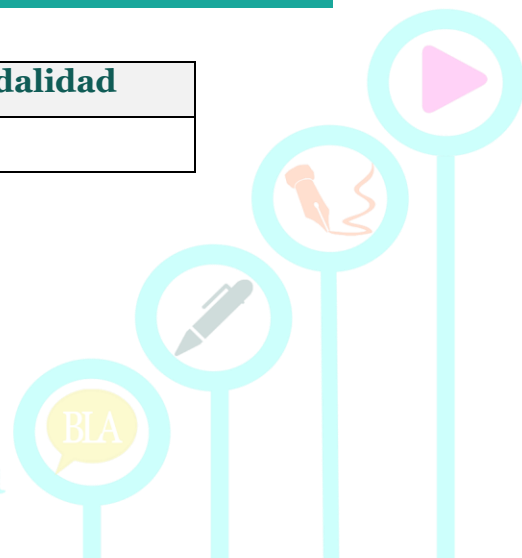
Desarrollar la creatividad literaria del alumnado a través del conocimiento y la elaboración en grupo de diferentes tipos de producciones escritas relacionadas con el cine y, en especial, de guiones cinematográficos.

- Objetivos generales:

- Identificar los elementos característicos del cine y cómo se relacionan con la creación literaria.
- Conocer la estructura, tipos y funcionalidad de los textos relacionados con el cine.
- Desarrollar diferentes tipos de textos cinematográficos.
- Potenciar el trabajo en equipo.
- Acercar y promover el hábito de la lectura y la escritura a través de un género ampliamente conocido y consumido por el alumnado.
- Desarrollar la creatividad literaria del alumnado, trabajar la capacidad de síntesis y el espíritu crítico.
- Utilizar herramientas TIC para la elaboración y difusión de cualquier producción escrita o audiovisual relacionada con el género cinematográfico.

2. NIVEL EDUCATIVO

Niveles	Ciclo, curso, modalidad
Infantil	---



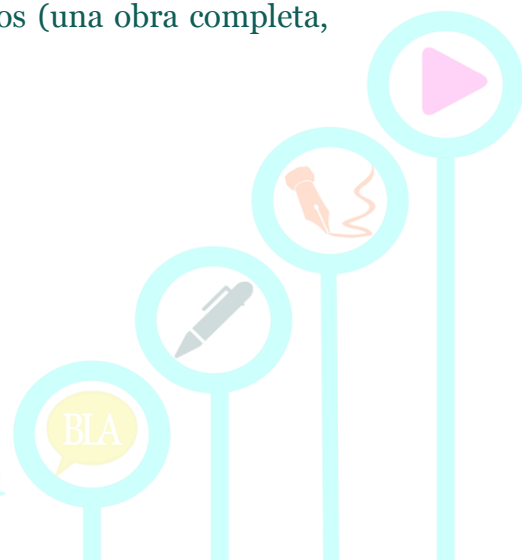
Primaria	Cursos finales de Primaria
Secundaria	Todos los cursos
FP	---
Bachillerato	1º Bachillerato en cualquier modalidad

Dada la gran cantidad de posibilidades que el cine brinda, aunque se hace referencia a 1º de Bachillerato, puede considerarse que esta actividad sería aplicable también en los últimos cursos de primaria y toda la secundaria obligatoria, con las pertinentes adaptaciones que el docente deberá articular para la etapa elegida. Generalizar

3. MATERIA(S) Y PROFESOR(ES) IMPLICADO(S)

Describimos aquí algunas materias (focalizadas en el nivel educativo de 1º de Bachillerato) que podrían estar implicadas:

Lengua Castellana y Literatura I: la tipología de los textos seleccionados serán determinantes (narración, descriptivo, diálogo, etc.), así como la dimensión a trabajar sobre los mismos (una obra completa, capítulos, escenas, personajes,...).

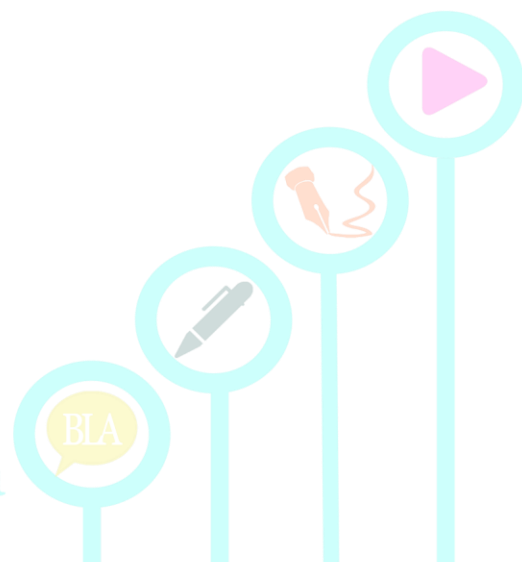


Primera Lengua Extranjera I: en adaptaciones al cine de obras literarias en otros idiomas, traducción de secuencias, doblaje, lectura o visualización de materiales en otros idiomas que provengan de Internet, etc.

TIC: Será necesario contar con las herramientas TIC durante todo el proceso para acceder a los materiales que el docente pueda poner a disposición del alumnado, para que éstos puedan compartir elementos que les permitan avanzar o comunicarse, así como a la hora de la elaboración de las producciones escritas y su posterior difusión.

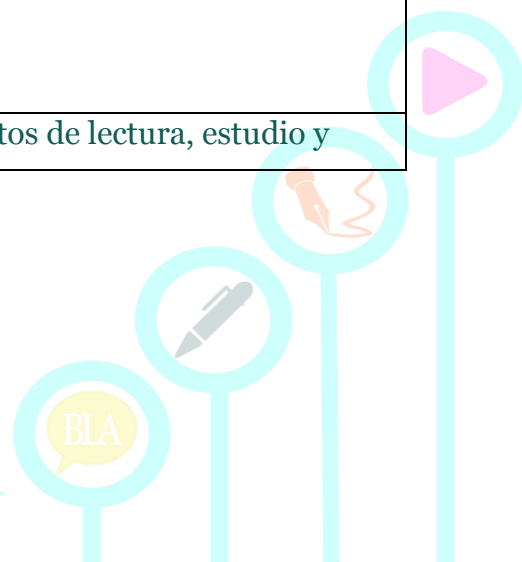
Adicionalmente y, dependiendo de la modalidad de 1º de Bachillerato (Artes, Ciencias o Humanidades y Ciencias Sociales), podrían integrarse asignaturas como Cultura Audiovisual I, Análisis Musical, Segunda Lengua Extranjera I, Dibujo Técnico I, Literatura Universal, Historia del Mundo Contemporáneo y Educación para la Ciudadanía y los Derechos Humanos I. Todas ellas, permitirían aportar producciones cinematográficas relacionadas con sus campos de aplicación, tematizando las acciones a realizar.

Por otro lado, algunas de las fases que se proponen pueden ser simplificadas, adaptadas o incluso descartadas en el caso de aplicarse esta actividad a otros niveles educativos.

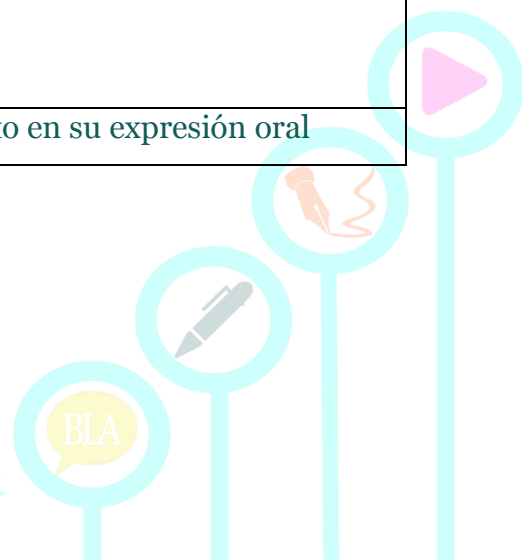


4. OBJETIVOS

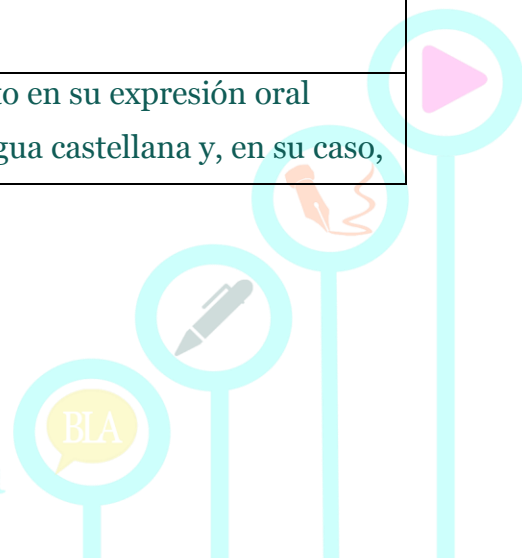
Objetivos de la actividad	Objetivos de etapa educativa (1º Bachillerato)
<ul style="list-style-type: none"> Conocer las particularidades del lenguaje visual y el cine (géneros cinematográficos, tipos de plano, el audio, la iluminación, etc) 	<p>i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Identificar la importancia del guionista, el guión y su localización en un equipo de producción cinematográfica. 	
<ul style="list-style-type: none"> Fomentar la creatividad como elemento fundamentales en la creación del guión. 	<p>k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.</p> <p>l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Analizar la adaptación 	d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y



<p>cinematográfica de una obra literaria.</p>	<p>disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal</p> <p>f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Conocer y desarrollar una sinopsis, así como el logline, storyline y tagline. 	<p>f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.</p> <p>g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.</p> <p>i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Identificar, conocer y elaborar una reseña de cine. 	<p>b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.</p> <p>e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Conocer y desarrollar una crítica cinematográfica. 	
<ul style="list-style-type: none"> Diferenciar entre Tea ser, Sneak Peek y Trailer. 	
<ul style="list-style-type: none"> Conocer qué es un 	<p>e) Dominar, tanto en su expresión oral</p>



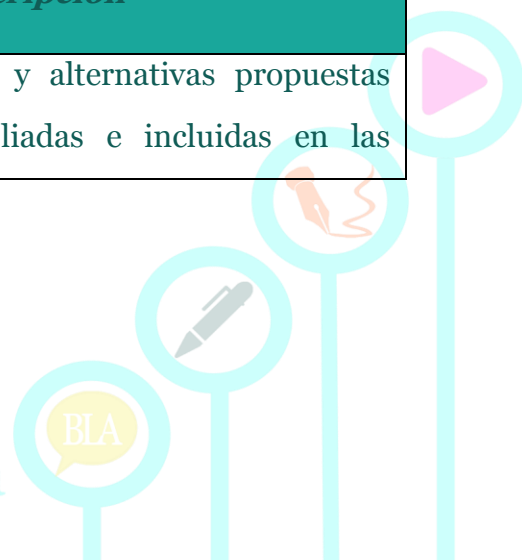
<p>guión, sus tipos (literario, técnico y documental), estructura, formato, razón de ser, creatividad.</p>	<p>como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.</p> <p>g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Visualizar y analizar ejemplos reales de guión técnico, literario y storyboard. 	<p>i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Promover la elaboración de un guión cinematográfico (película, documental o publicitario). 	<p>k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.</p> <p>a) Profundizar en el conocimiento y el aprecio de las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.</p> <p>l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Conocer los elementos básicos del doblaje de 	<p>e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso,</p>



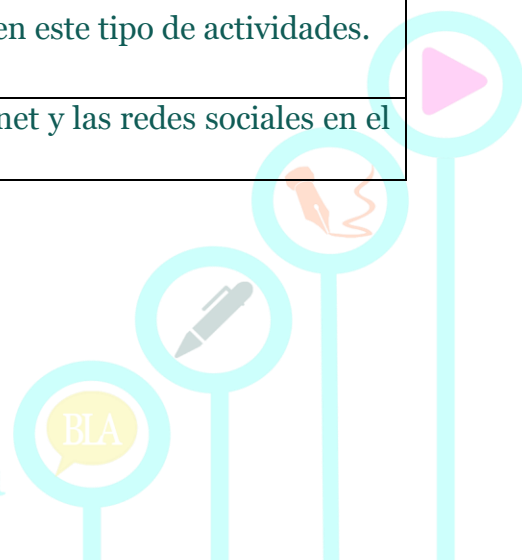
cine.	la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
<ul style="list-style-type: none"> Conocer y practicar la dramatización de guiones a través del doblaje de secuencias cinematográficas. 	<p>f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.</p> <p>a) Profundizar en el conocimiento y el aprecio de las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Utilizar de manera natural herramientas TIC para la elaboración y publicación de cualquier producción escrita o audiovisual relacionada con el cine. 	<p>g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.</p>

5. DIMENSIONES DE ACTUACIÓN

<i>Dimensión</i>	<i>Breve descripción</i>
<i>Curricular</i>	Cada una de las actividades y alternativas propuestas podrán ser modificadas/ampliadas e incluidas en las



	<p>programaciones didácticas de cada materia.</p> <p>Dada la versatilidad de este género, las propuestas metodológicas y actividades podrán ser adaptadas a la mayor parte de las áreas de conocimiento de cara a trabajar la competencia en comunicación lingüística.</p> <p>Será interesante valorar la aplicación de metodologías activas en el aula.</p> <p>Debe tenerse en cuenta la realización de una evaluación, autoevaluación y coevaluación.</p>
<i>Entorno educativo</i>	La selección de películas o temáticas sobre las que trabajar deberá ser cercana a situaciones, contextos o procesos de la vida real, que permitan al alumnado valorar su aplicación práctica.
<i>Coordinación y colaboración con recursos externos</i>	En algunos casos será recomendable contar con los recursos de la biblioteca municipal, bibliotecas de otros centros educativos, museos temáticos, depósitos audiovisuales, asociaciones culturales, editoriales o cualquier otra institución pública que pueda aportar elementos susceptibles de uso en este tipo de actividades.
<i>Globalizadora</i>	La utilización de las TIC, Internet y las redes sociales en el

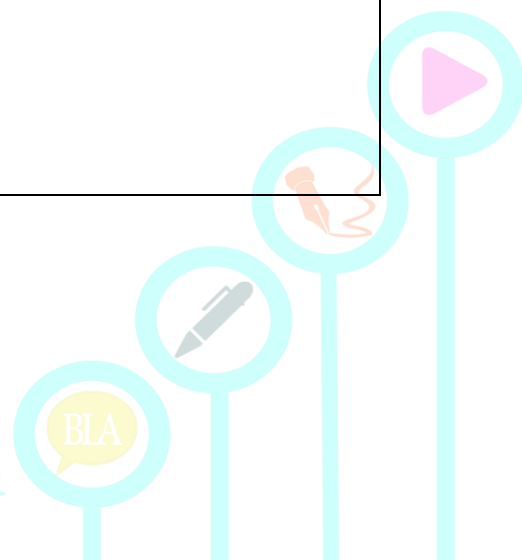


	<p>proceso de desarrollo y divulgación serán imprescindibles.</p> <p>Las alfabetizaciones múltiples y mediáticas deberán sustentar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>
--	--

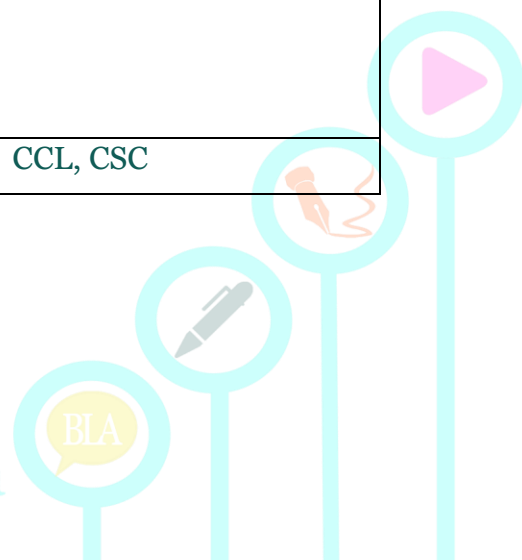
6. CRITERIOS, ESTÁNDARES Y COMPETENCIAS CLAVE

Asignatura: Lengua Castellana y Literatura I – 1º Bachillerato

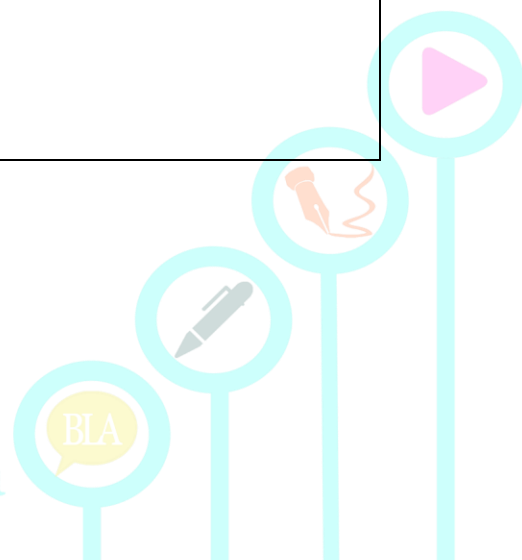
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
3. Extraer información de textos orales y audiovisuales de los medios de comunicación, reconociendo la intención comunicativa, el tema, la estructura del contenido, identificando los rasgos propios del	<p>3.1. Reconoce los rasgos propios de los principales géneros informativos y de opinión procedentes de los medios de comunicación social</p> <p>3.2. Analiza los recursos verbales y no verbales utilizados por el emisor de un texto periodístico oral o audiovisual valorando de forma crítica su forma y su contenido</p>	CCL, CD, CAA, CSC.



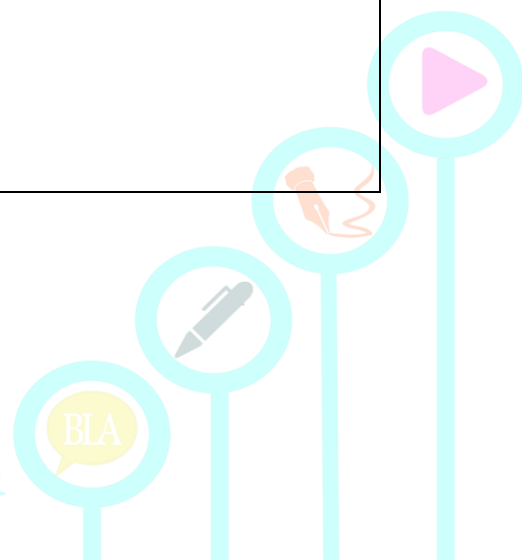
género periodístico, los recursos verbales y no verbales utilizados y valorando de forma crítica su forma y su contenido.		
1. Desarrollar por escrito un tema del currículo con rigor, claridad y corrección ortográfica y gramatical, empleando distintas estructuras expositivas (comparación, problema-solución, enumeración, causa-consecuencia, ordenación cronológica...), y utilizando los recursos expresivos adecuados a las condiciones de la situación comunicativa.	1.1. Desarrolla por escrito un tema del currículo con rigor, claridad y corrección ortográfica y gramatical. 1.2. Ajusta su expresión verbal a las condiciones de la situación comunicativa: tema, ámbito discursivo, tipo de destinatario, etc. empleando un léxico preciso y especializado y evitando el uso de coloquialismos, muletillas y palabras comodín. 1.3. Evalúa sus propias producciones escritas y las de sus compañeros, reconociendo las dificultades estructurales y expresivas y diseñando estrategias para mejorar su redacción y avanzar en el aprendizaje autónomo.	CCL, CAA, CSC.
3. Leer, comprender e	3.1. Resume el contenido de	CCL, CSC



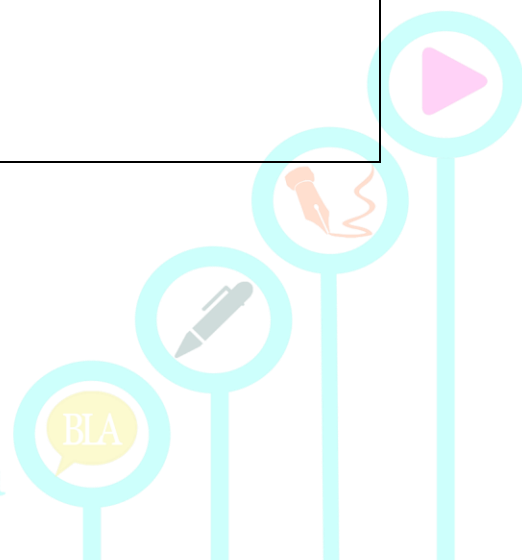
<p>interpretar textos periodísticos y publicitarios de carácter informativo y de opinión, reconociendo la intención comunicativa, identificando los rasgos propios del género, los recursos verbales y no verbales utilizados y valorando de forma crítica su forma y su contenido.</p>	<p>textos periodísticos escritos informativos y de opinión, discriminando la información relevante, reconociendo el tema y la estructura del texto y valorando de forma crítica su forma y su contenido. 3.2. Interpreta diversos anuncios impresos identificando la información y la persuasión, reconociendo los elementos que utiliza el emisor para seducir al receptor, valorando críticamente su forma y su contenido y rechazando las ideas discriminatorias.</p>	
<p>4. Realizar trabajos de investigación sobre temas del currículo o de la actualidad social, científica o cultural planificando su realización, obteniendo la información de fuentes diversas y utilizando las</p>	<p>4.1. Realiza trabajos de investigación planificando su realización, fijando sus propios objetivos, organizando la información en función de un orden predefinido, revisando el proceso de escritura para mejorar el producto final y llegando a conclusiones personales. 4.2. Utiliza las</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA, SIEP, CEC</p>



<p>Tecnologías de la Información y la Comunicación para su realización, evaluación y mejora.</p>	<p>Tecnologías de la Información y la Comunicación para documentarse, consultando fuentes diversas, evaluando, contrastando, seleccionando y organizando la información relevante mediante fichas-resumen. 4.3. Respeta las normas de presentación de trabajos escritos: organización en epígrafes, procedimientos de cita, notas a pie de páginas, bibliografía. 4.4. Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la realización, evaluación y mejora de textos escritos propios y ajenos.</p>	
<p>1. Aplicar sistemáticamente los conocimientos sobre las distintas categorías gramaticales en la realización, autoevaluación y mejora de los textos</p>	<p>1.1. Revisa y mejora textos orales y escritos propios y ajenos, reconociendo y explicando incorrecciones de concordancia, régimen verbal, ambigüedades semánticas, etc. 1.2. Utiliza la terminología gramatical adecuada para la explicación</p>	<p>CCL, CAA</p>



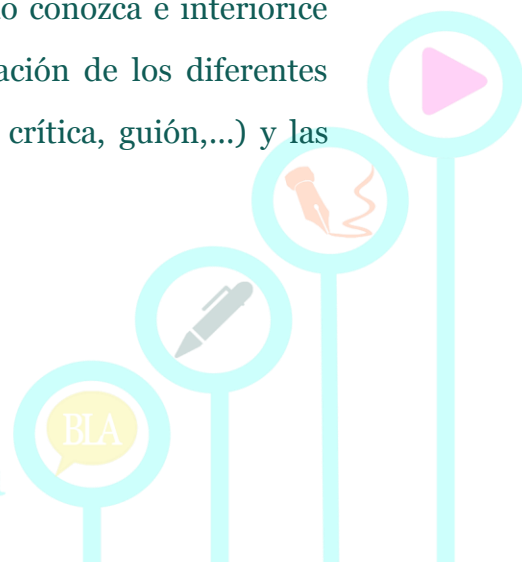
orales y escritos, tomando conciencia de la importancia del conocimiento gramatical para el uso correcto de la lengua.	lingüística de los textos.	
3. Aplicar progresivamente los conocimientos sobre estructuras sintácticas de los enunciados para la realización, autoevaluación y mejora de textos orales y escritos, tomando conciencia de la importancia del conocimiento gramatical para el uso correcto de la lengua.	3.5. Enriquece sus textos orales y escritos incorporando progresivamente estructuras sintácticas variadas y aplicando los conocimientos adquiridos para la revisión y mejora de los mismos.	CCL, CAA, SIEP.
5. Aplicar los conocimientos adquiridos para la elaboración de discursos orales o escritos con adecuada	5.1. Incorpora los distintos procedimientos de cohesión textual en su propia producción oral y escrita.	CCL, CAA, CSC.



coherencia y cohesión.		
6. Conocer y manejar fuentes de información impresa o digital para resolver dudas sobre el uso correcto de la lengua y avanzar en el aprendizaje autónomo.	6.1. Conoce y consulta fuentes de información impresa o digital para resolver dudas sobre el uso correcto de la lengua y para avanzar en el aprendizaje autónomo.	CCL, CD, SIEP.
8. Reconocer los diversos usos sociales y funcionales de la lengua, mostrando interés por ampliar su propio repertorio verbal y evitar los prejuicios y estereotipos lingüísticos.	8.2. Explica, a partir de los textos, la influencia del medio social en el uso de la lengua e identifica y rechaza los estereotipos lingüísticos que suponen una valoración peyorativa hacia los usuarios de la lengua.	CCL, CSC, CAA.

7. AGRUPAMIENTO

- **Fase introductoria:** se utilizará la configuración de grupo-clase durante esta fase, de cara a que todo el alumnado conozca e interiorice las cuestiones generales relacionadas con la creación de los diferentes tipos de producciones escritas (sinopsis, reseña, crítica, guión,...) y las



particularidades de la actividad en sí.

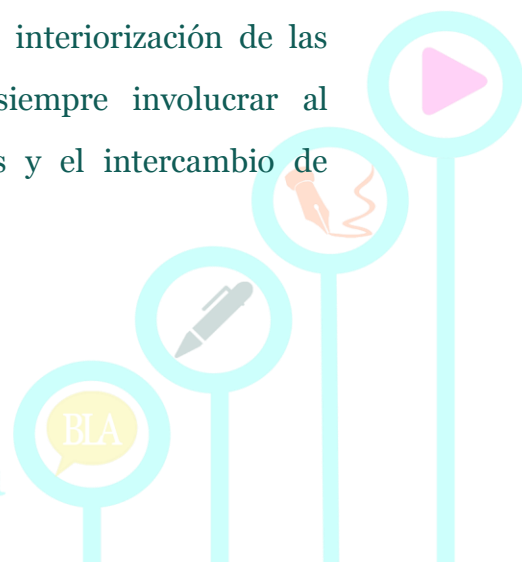
- **Fase de desarrollo:** para la elaboración de textos como sinopsis, reseñas o críticas se recomienda un agrupamiento por parejas. En cambio, para la realización de guiones cinematográficos se estima oportuno establecer grupos de 3 o 4 integrantes. La configuración individual debería ser descartada como norma general, aunque puede utilizarse salvo en el desarrollo de guiones cinematográficos. Los agrupamientos deben buscar la heterogeneidad y el equilibrio teniendo en cuenta las características de nuestro alumnado (creatividad, competencia digital, cultura cinematográfica, etc.). Los grupos, opcionalmente, podrán operar entre sí de manera colaborativa.

50

8. METODOLOGÍA GENERAL

La metodología a emplear incluye diferentes modelos y elementos que, en su conjunto, pueden garantizar un adecuado desarrollo de la actividad:

1) Modelo participativo e interactivo en la fase introductoria, con objeto de hacer más amena la comprensión e interiorización de las particularidades la actividad en sí, intentando siempre involucrar al alumnado mediante la puesta en común de ideas y el intercambio de



conocimiento.

2) Modelo Flipped Classroom, que será utilizado como base para introducir al alumnado en los diferentes conceptos, técnicas y herramientas necesarios para el correcto desarrollo de cada una de las subactividades que pueden proponerse.

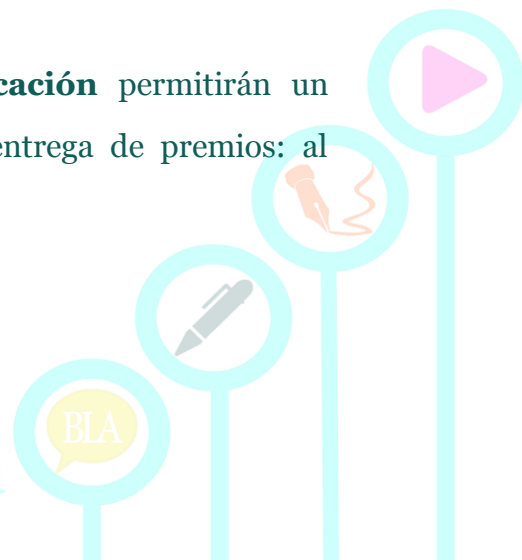
51

3) Modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos, que se empleará cuando cada grupo deba desarrollar el proceso de creación del guión. Dentro de cada uno de los grupos, el alumnado deberá establecer los roles y el reparto de tareas.

4) El aprendizaje cooperativo será un factor determinante si el grupo quiere avanzar: planificación y reparto de tareas, toma de decisiones consensuada, ejecución coordinada e interacción con otros grupos y con el/los docente/s.

5) La interdisciplinariedad deberá estar siempre presente, tanto en las explicaciones del profesorado, como en los ejemplos y el desarrollo de toda la actividad. La inclusión de ideas, conceptos o técnicas de otras materias enriquecerá en gran medida el proceso de aprendizaje del alumnado y permitirá el desarrollo de varias competencias simultáneamente.

6) Técnicas de Gamificación o Ludificación permitirán un desarrollo atractivo. Ejemplos como una gala de entrega de premios: al



mejor guión, mejor interpretación, mejor doblaje, etc. pueden dar una dimensión totalmente diferente a esta actividad.

7) La coordinación docente favorecerá la efectividad de las estrategias metodológicas y didácticas empleadas, así como el consenso en la aplicación de criterios.

52

9. SECUENCIACIÓN Y TEMPORIZACIÓN

Para la realización de esta actividad se estiman necesarias aproximadamente 10 sesiones, dependiendo del grupo y de la cantidad de acciones que se orienten a su realización en horario no lectivo. Pueden establecerse las siguientes fases:

FASE 0: INTRODUCCIÓN (1 sesión)

A través del modelo participativo e interactivo, el grupo clase recibirá la siguiente información:

- Se desarrolla una sesión en la que se realiza una introducción a la actividad y sus diferentes fases.
- Se facilita la ubicación donde se podrán encontrar los recursos TIC que el alumnado podrá utilizar para asimilar, interiorizar y desarrollar los conceptos, técnicas y destrezas necesarios para la actividad en cada fase.
- Se habilitará y facilitará una unidad compartida en la nube



(Google Drive) donde cada grupo de alumnado podrá guardar sus archivos y compartirlos.

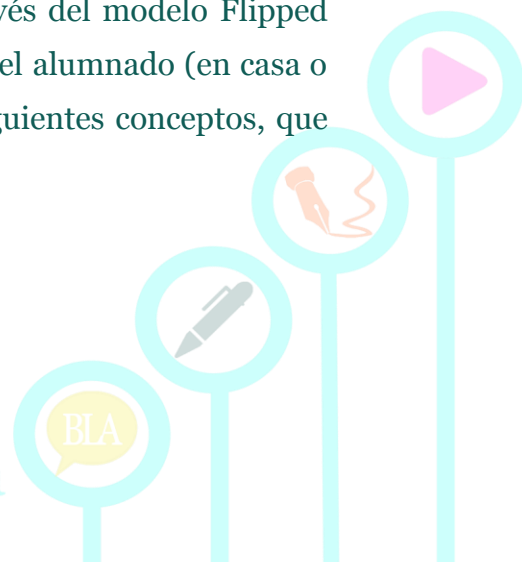
- Se ofrecerá acceso a la plataforma educativa (Google Classroom o similar) si ésta va a ser utilizada.
- El alumnado conocerá qué aspectos van a ser evaluados y cómo se van a evaluar. A través de ejemplos de rúbricas de evaluación, tablas de autoevaluación y coevaluación.
- Se enumeran los tipos de agrupamiento en función de las fases y se establecen los grupos de trabajo.

53



FASE 1: CONCEPTOS BÁSICOS (1 sesión)

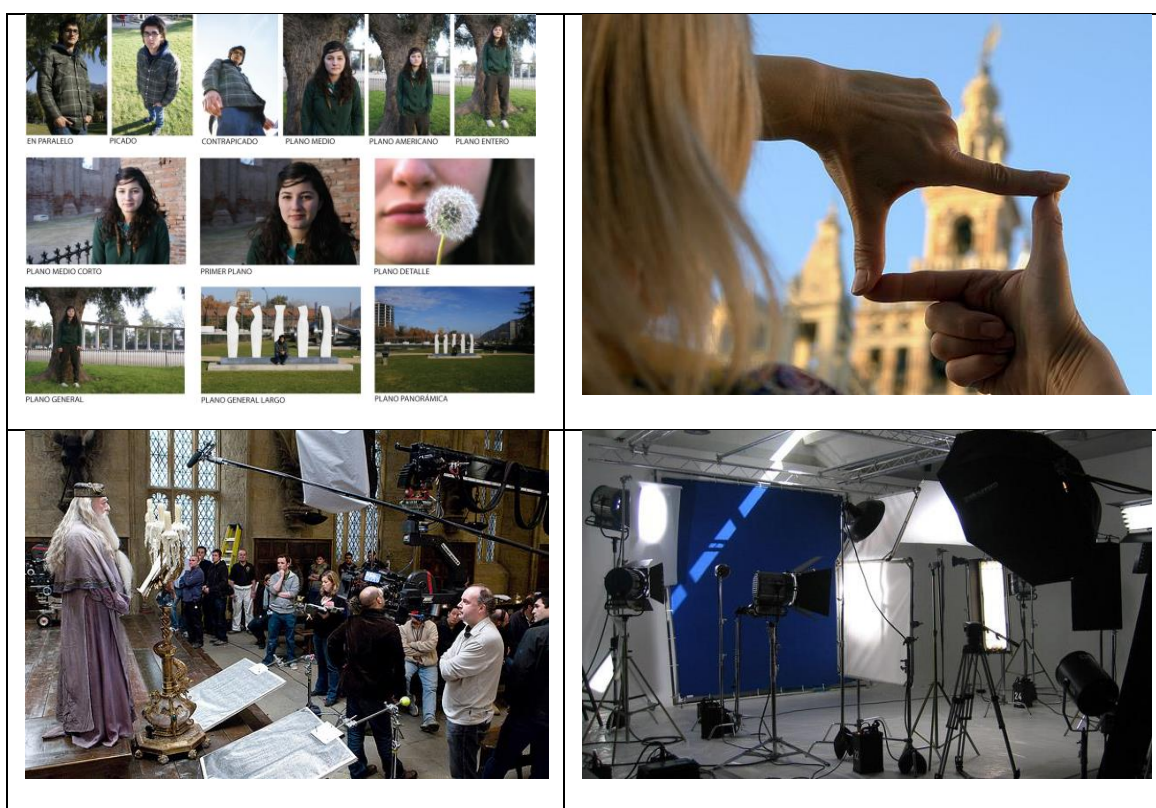
Para contar con los conocimientos suficientes, a través del modelo Flipped Classroom y utilizando los recursos TIC disponibles, el alumnado (en casa o fuera del horario de clases) podrá interiorizar los siguientes conceptos, que



luego podrá poner en común o plantear dudas al equipo docente o a sus propios compañeros en clase:

- El lenguaje audiovisual y del cine (géneros cinematográficos, tipos de plano, el audio, la iluminación, estructura de un equipo de producción, etc.)

54



- Por qué ser guionista, la importancia de éste, el guion y su localización en un equipo de producción cinematográfica.
- La importancia de una buena idea inicial como elemento fundamental



en la creación del guion.



55

- La literatura y el cine. Qué es una adaptación cinematográfica, ejemplos.



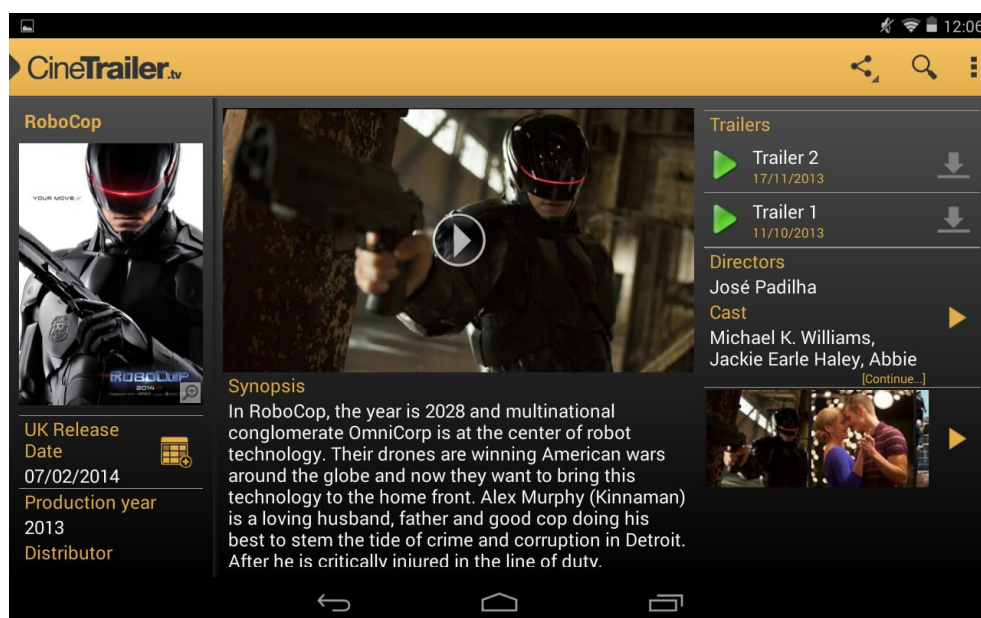
FASE 2: ARGUMENTO, SINOPSIS, RESEÑA Y CRÍTICA DE CINE (1 sesión)



Es el momento de conocer algunos tipos de producciones escritas relacionadas con el cine a parte del guion. Mediante el modelo Flipped Classroom y participativo, el alumnado en parejas desarrollará los siguientes puntos:

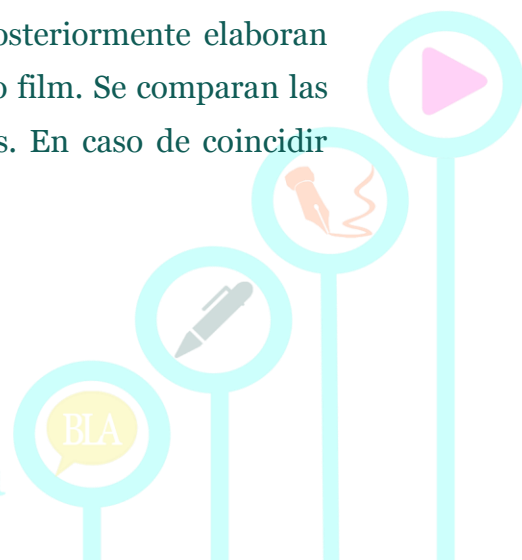
2.1.- El argumento y la sinopsis: concepto y ejemplos.

- Visionado y elaboración en parejas del argumento de una película.
- Selección y elaboración en parejas de la sinopsis de una película.



2.2.- La reseña, la crítica, la review y el spoiler: concepto y ejemplos.

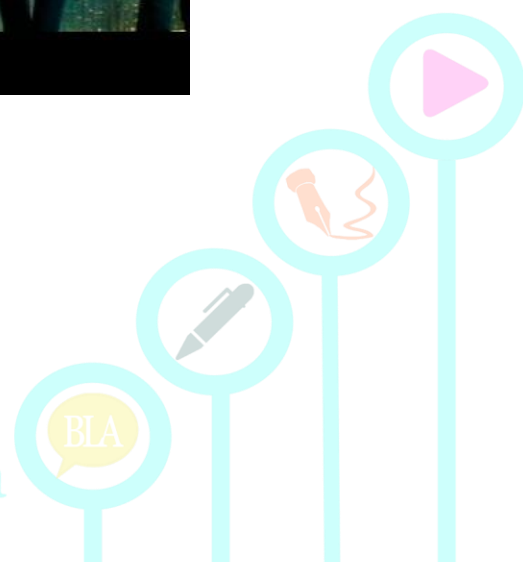
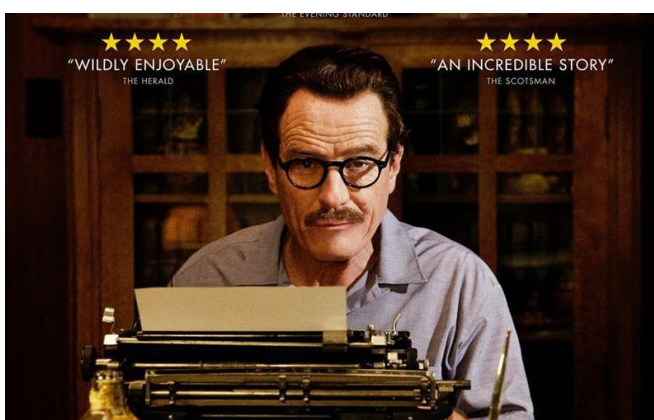
- Cada pareja selecciona una película que han de ver juntos o por separado fuera del horario de clase, posteriormente elaboran juntos una reseña y una crítica de dicho film. Se comparan las diferencias entre ambos tipos de textos. En caso de coincidir



con algún otro grupo, se ponen en común las producciones escritas para conocer sus puntos de vista, coincidencias, etc.

- Cada grupo ha de localizar una review y un spoiler de una película o serie de TV.
- Publicación y difusión en Internet de los trabajos realizados (Blog de clase, del programa, de biblioteca, del centro, redes sociales, etc).

57

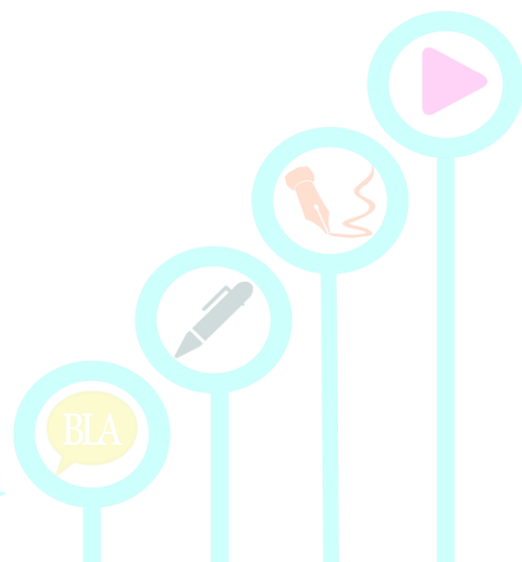


FASE 3: EL GUION (3 - 4 sesiones)

58

Quizás esta es la fase más importante de esta actividad. A través de una combinación de los modelos Flipped Classroom, modelo participativo e interactivo y ABP, el alumnado accederá a los conceptos teóricos relacionados con el guión cinematográfico y su elaboración. Posteriormente, en grupos de 3 o 4 integrantes desarrollarán las siguientes acciones:

- 3.1.- Qué es un guion, sus tipos (literario, técnico y documental), estructura, fases, elementos (escena, secuencia, planos), formato, etc.
- 3.2.- Ejemplos reales de guiones técnicos, literarios y documental. Cada grupo descarga y analiza diferentes guiones desde los enlaces facilitados.



<p align="center">GUIÓN LITERARIO PARA UN CORTOMETRAJE</p> <p>OBJETIVO (Idea): Realizar guion Literario de un cortometraje denominado "MEDIDAS DE SEGURIDAD PARA PREVENIR EL ROBO EN EL USO DE CAJEROS ELECTRONICOS", para promover campaña de seguridad contra el robo en redes de cajeros electrónicos en el marco del programa de vigilancia comunitaria por cuadrantes dentro de las medidas de seguridad ciudadana que adelanta la Policía Nacional de Colombia.</p> <p>TIEMPO: 5: 00 minutos</p> <p>FORMATO: DVD</p> <p>ESCENARIO: cajero electrónico ubicado en el centro de la ciudad</p> <p>PERSONAJES:</p> <p>Andrés: usuario de Cajero Electrónico Jorge Alexander Aguirre: Subcomisario Policía Nacional Camilo Cárdenas: Patrullero Policía Nacional</p> <p>ESCENA 1. En el interior de un Cajero electrónico, en las horas de la tarde en el centro de una ciudad.</p> <p>Situación: La puerta del cajero es empujada por Andrés, Hombre de 53 años de edad quien ingresa al interior del cajero, llevando consigo un bolso, una caja mediana de cartón y una carpeta con documentos bajo el brazo.</p> <p>Una vez dentro del cajero, Andrés cierra la puerta, saca la billetera que tiene dentro del bolso, después de unos segundos ubica la billetera y con un poco de dificultad saca la tarjeta de Ahorros.</p> <p>Andrés Introduce la tarjeta en la respectiva ranura dispuesta para ello en el cajero en cuestión, con el fin de realizar una transacción de retiro de dinero.</p> <p>En su inocencia Andrés no se percata, de la presencia de un dispositivo móvil ajeno a cajero, el cual fue ubicado por delincuentes, al momento de pasar la banda magnética de la tarjeta, ese dispositivo retiene toda la información de la cuenta de Andrés. Adicionalmente también existe una cámara de video dentro del cajero la cual grava la clave de seguridad de la tarjeta.</p> <p>Pasan 10 segundos, y en ese momento en el que se está efectuando la transacción por el lugar pasan dos policías, el subcomisario Jorge Alexander</p>	<p align="right">1</p> <p>0 INT. HELADERÍA / MOSTRADOR - DÍA.</p> <p>LAURA (28) y CAMILO (6) están frente al mostrador de una heladería. CAMILO tiene un cucurucho en su mano y come su helado.</p> <p align="center">HELADERO (seductor). ¿Qué gustos señora?</p> <p>CAMILO no deja responder a Laura y elige por ella.</p> <p align="center">CAMILO Banana con dulce de leche y crema del cielo.</p> <p>LAURA sonríe y acepta los gustos elegidos por su hijo.</p> <p align="right">FUNDE A NEGRO.</p> <p>1 INT. SALÓN DE VENTAS / ESCENARIO - DÍA</p> <p align="center">LOCUTOR Señoras y señores con ustedes Walter Santos.</p> <p>WALTER SANTOS (30) pelo largo castaño y lacio. Pantalón y camisa, entra eufórico por el costado del escenario.</p> <p align="center">WALTER (Grita) Arriba, ¡sí!, quiero sentirlos. Eso, así me gusta. Quiero escuchar esas ganas de salir a vender.</p> <p>El público responde a los pedidos de WALTER. Aplauden y viven al vendedor. Walter corre de un extremo al otro del escenario.</p> <p align="center">WALTER (Eufórico) Amo esta empresa, los amo a cada uno de ustedes. Qui que sepan que ustedes no son promotores, son: ¡guerrilles de las ventas!</p> <p>WALTER apoya sus brazos en el atril del escenario y se acerca al micrófono.</p> <p align="center">WALTER (Susurra) Ser radical en Marketing va más allá del éxito y la rebeldía o la locura. Las empresas</p>
Guion Literario	Guion Técnico

GUIÓN TÉCNICO							LA NOCHE GRIS								
Sec.	PL	Características del plano	Duración	Indicación Técnica (plano, movimiento, angulación)	Imagen	Sonido	Storyboard	Escena	Plano	Tipo de plano	Localización	Exterior/Interior	Acción	Sonido	Observaciones
1	1	Tarde/ Interior/escuela/ patio interno frente a la entrada de la biblioteca/ luz natural	10 seg.	Plano: general Angulación: perpendicular Movimiento: Panorámica	La bibliotecaria cordialmente se presenta y describe donde se encuentra la biblioteca.	<i>Bibliotecaria:</i> (en forma cordial). - Hola, Buenas Tardes, soy la bibliotecaria de la escuela, nuestra biblioteca se encuentra dentro de este patio interno y esta rodeada por aulas, arriba y abajo. Ahora los invito a conocerla por dentro, ¡vamos!		6	1	Plano medio	Tarde	Interior	PRIMER MINISTRO UK. revisa documentos con sus secretarios a cada lado	- Diálogo: - / - Canción: "E.S. Posthumus"	- Color anulado/ desaturado. - Frontal. - Travelling.
1	2	Tarde/ Interior/escuela/ biblioteca/ luz artificial	10 seg.	Plano: medio Angulación: perpendicular Movimiento: Panorámica	La bibliotecaria sentada en su escritorio, menciona los sectores.	<i>Bibliotecaria:</i> (Sentada en su escritorio, escucha música instrumental a bajo volumen) - Dentro de la biblioteca se distinguen 3 lugares: el sector donde están los libros, la sala de lectura y el pequeño jardín. Ahora les muestro cada uno.		7	1	Plano general	Tarde	Interior	HUGO MEDRANA Y CESAR PELÁEZ. La cámara nos situa en la cocina.	- Diálogo: - / - Canción: "E.S. Posthumus"	- Color anulado/ desaturado. - Frontal. - Travelling.
2	1	Tarde/ Interior/escuela/ biblioteca/ sector de libros/luz artificial	15 seg.	Plano: General, plano detalle Angulación: picado Movimiento: Panorámica	La bibliotecaria presenta el sector de los libros antiguos y muestra algunos de ellos.	<i>Bibliotecaria:</i> (de pie, en la entrada del sector 1) - Este es el sector más pequeño pero importante por que aquí se encuentran los libros más antiguos y valiosos de la escuela. Conozcamos algunos de ellos. (Mientras camina por el lugar, levanta algunos libros y los muestra). Ahora vamos a conocer el sector mas concurrido.		7	2	Plano general	Tarde	Interior	HUGO MEDRANA Y CESAR PELÁEZ. Ambos comentan la situación política del momento.	- Diálogo: Cesar P. Hugo M. Cesar P.	- Color anulado/ desaturado. - Frontal. - Travelling.
2	2	Tarde/ Interior/escuela/ biblioteca/	20 seg.	Plano: general, detalle Angulación: perpendicular plano	La bibliotecaria presenta el sector de libros mas concurrido, señala los muebles y las	<i>Bibliotecaria:</i> (de pie, en una esquina del sector de libros 2, al lado de la puerta de entrada) - Este es el sector mas concurrido por las alumnas y profesores que vienen a la biblioteca por que aquí se muestran todos los libros solicitados con mayor frecuencia. Como pueden observar (señala		8	1	Primer plano	Tarde	Interior	MIEMBROS DE LA U.E. se saludan cerrando un trato o un acuerdo en contra del movimiento	- Diálogo: - / - Canción: "E.S. Posthumus"	- Color anulado/ desaturado. - Frontal. - Imagen sólo brazos. - Mujer y hombre.

Guiones técnicos

Guiones técnicos

3.3.- Cómo escribir un guion.

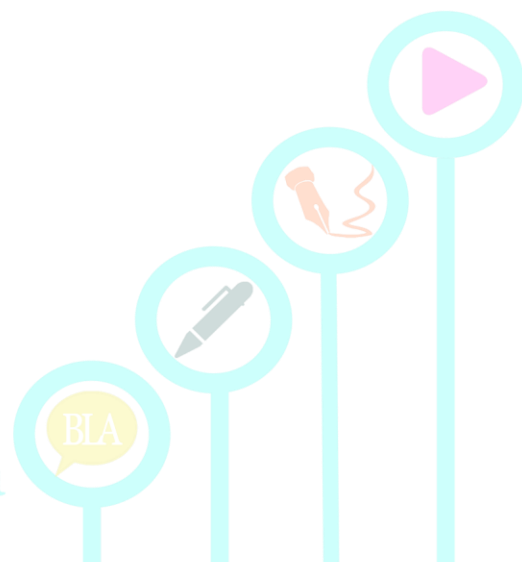
Paso por paso: cómo se encabeza cada secuencia, cómo utilizar las descripciones: en espacios, personajes, tiempos, etc. Cómo utilizar los diálogos y las indicaciones que se dan en estos. Cuáles son los términos característicos del lenguaje cinematográfico y cómo se utilizan.

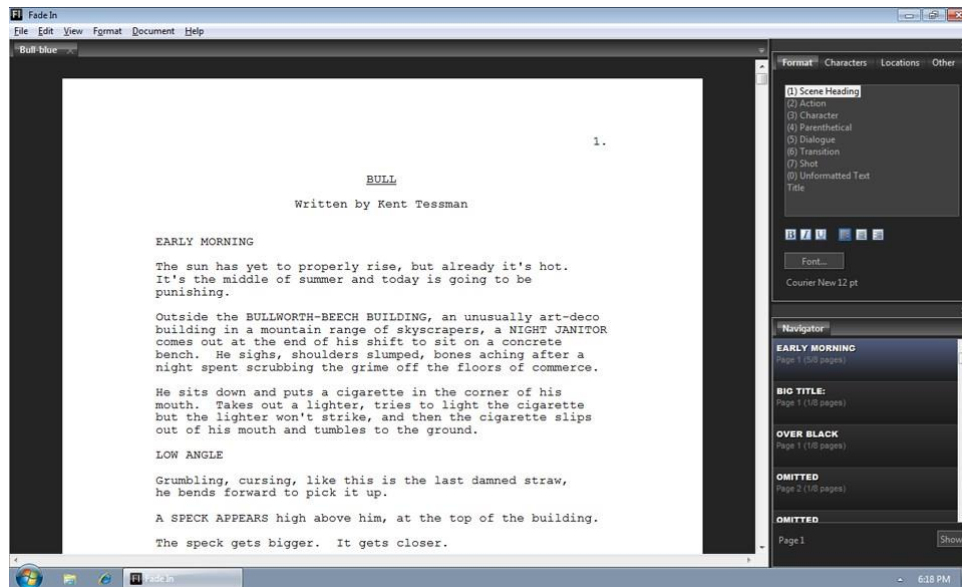
3.4.- Empezamos partiendo de una situación.

A partir de una situación dada o creada por cada grupo, se describen los personajes principales, el conflicto, el entorno.

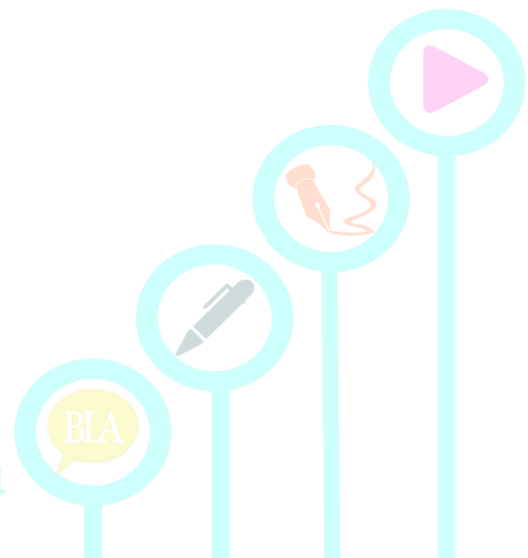
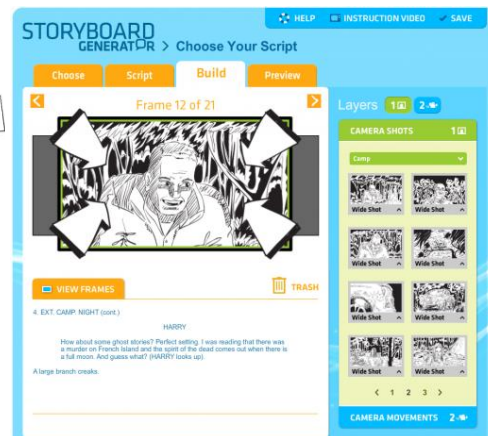
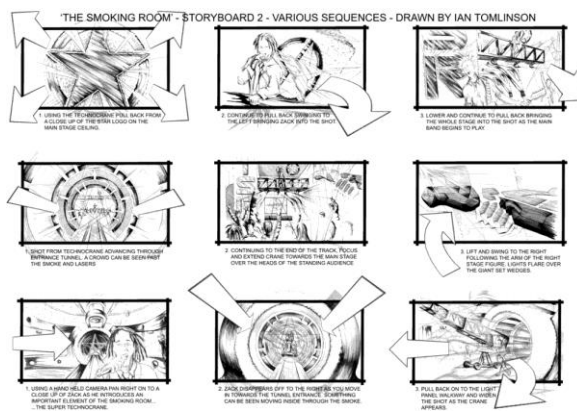
3.5.- La secuencia. El grupo escribe su primera secuencia. Teniendo en cuenta que la secuencia es la unidad que rige y estructura todo guion, veremos cómo ligar la secuencia escrita con las que la preceden y las que le siguen. Elegiremos dónde cortar una acción. Dónde cortar un diálogo. Escribir un guion es una suma de elecciones. Desechar posibilidades es la más difícil de las elecciones que el guionista debe hacer.

3.6.- Herramientas TIC para escribir guiones. El grupo selecciona una herramienta y plasma el guion de su secuencia a través de ella.





3.7.- El Story board, utilidad y herramientas para su elaboración. El grupo selecciona una herramienta para elaborar el Story board de su secuencia.



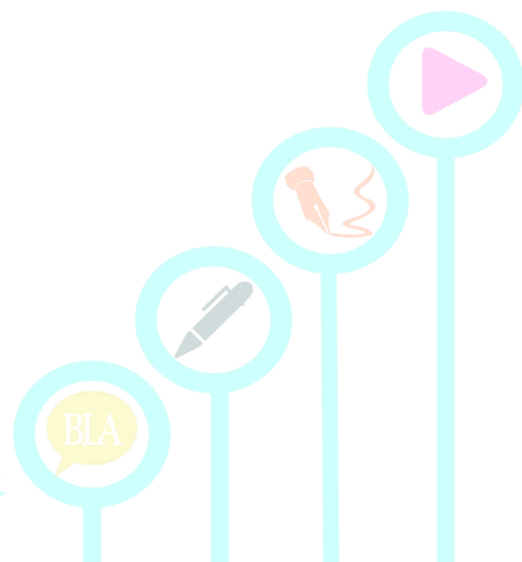
3.8.- La estructura, encajando en la sinopsis y el argumento.

Antes de seguir adelante, un guionista se detiene a pensar. ¿Estas secuencias se corresponden realmente con la historia que quiero escribir? Para responder a esta pregunta, nada mejor que retomar el argumento. A partir del argumento, escribimos la sinopsis. El grupo discute sobre el encaje de la secuencia en la estructura de un posible argumento o su sinopsis.



3.9.- Una película en pocas palabras.

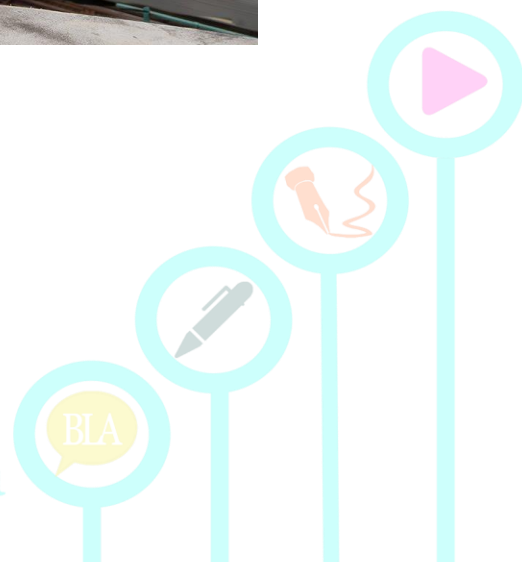
Qué son el logline, storyline y tagline. Ejemplos. Cada grupo localiza o identifica en la red cuáles serían cada uno de los términos anteriores en una película que hayan seleccionado.



FASE 4: TEASER, SNEAK PEEK y TRAILER. (1 sesión)

Internet, las plataformas audiovisuales y las redes sociales cada vez más incorporan nuevos términos asociados al mundo del cine o las series de televisión. Para estar “a la última” en estas cuestiones se desarrollan las siguientes acciones:

- Concepto y diferencias entre Teaser, Sneak Peek y Trailer.
- Cómo planificar, elaborar o identificar adecuadamente estos elementos. Influencia de la publicidad. Ejemplos.
- El grupo ha de localizar en la red estos tres elementos y analizar sus diferencias.



FASE 5: EL DOBLAJE (2 sesiones)

Una de las formas más palpables de apreciar cómo se integran el lenguaje audiovisual y el guion cinematográfico es a la hora de realizar el doblaje. En esta fase, los grupos de alumnado deberán poner en práctica sus destrezas para interpretar y dramatizar fragmentos de guiones elaborados por ellos durante una secuencia. Para ello, se llevarán a cabo las siguientes acciones:

- Se hará un recorrido previo por los elementos básicos del doblaje de cine, fases, los actores de doblaje, el equipo, el estudio de grabación, etc.
- A continuación, a cada grupo se le asignará una secuencia de una película o serie de TV. Esta secuencia podrá venir con audio en lenguaje original (lengua extranjera), o bien, sin audio. El grupo deberá elaborar el guión de la secuencia utilizando los conocimientos adquiridos y herramientas descritas a lo largo de las fases anteriores, o realizar una traducción/adaptación del guion original.
- Finalmente, el grupo preparará una sesión de doblaje utilizando la secuencia seleccionada y el guión o adaptación elaborados.
- Este trabajo será grabado en formato audio o vídeo, con objeto de ser evaluado, compartido y publicado en los medios de difusión que se determinen. Además, se podrá requerir al alumnado que haga entrega



de alguno de los tipos de producciones escritas relacionadas: guion literario, guion técnico, story board, etc.



65

FASE 6: PUESTA EN COMÚN, AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN (1 sesión)

- Con ayuda de medios TIC, los diferentes grupos muestran a sus compañeros los resultados de sus proyectos.
- Se facilitará al alumnado herramientas (preferiblemente online) que



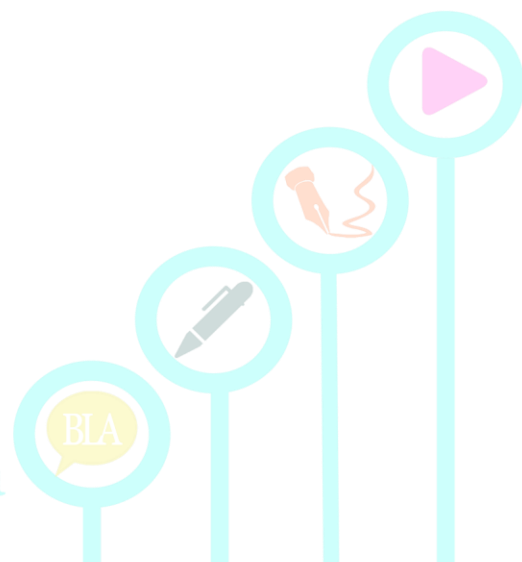
permitan autoevaluar elementos técnicos del trabajo realizado, así como del trabajo en grupo y el desempeño personal.

- Así mismo, el resto de grupos deben tener la oportunidad de realizar una evaluación de los resultados obtenidos por sus compañeros mediante rúbricas de coevaluación, encuestas, etc.

10. EVALUACIÓN

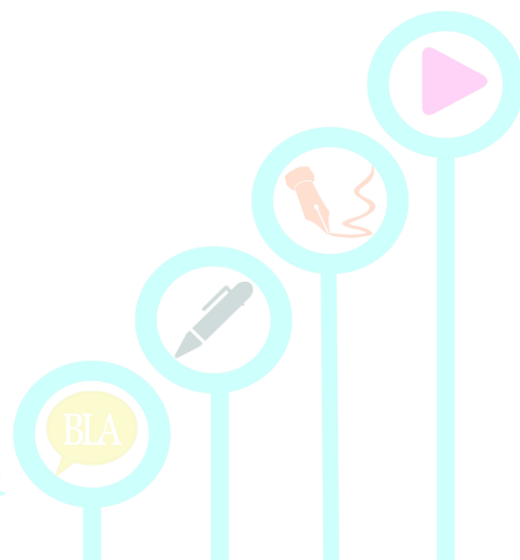
La evaluación de la actividad puede realizarse a través de rúbricas que el propio docente puede diseñar, atendiendo a los objetivos planteados y a los ejemplos que se resumen aquí. Se trata de diversas rúbricas y tablas que pueden ser útiles a la hora de evaluar los aspectos relacionados con la actividad:

Ejemplo 1 - Rúbrica para evaluación del trabajo en equipo:



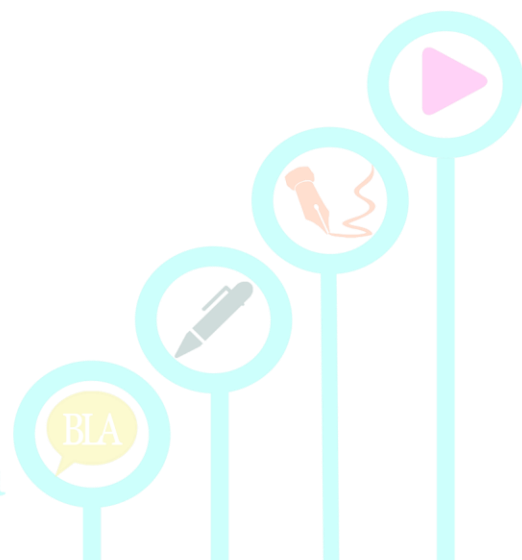
CATEGORÍA	4 Sobresaliente	3 Notable	2 Aprobado	1 Insuficiente
Trabajo	Trabajan constantemente y con muy buena organización.	Trabajan, aunque se detectan algunos fallos de organización.	Trabajan, pero sin organización.	Apenas trabajan y no muestran interés.
Participación	Todos los miembros del equipo participan activamente y con entusiasmo.	Al menos, el 75% de los estudiantes participa activamente.	Al menos, la mitad de los estudiantes presentan ideas propias.	Sólo una o dos personas participan activamente.
Responsabilidad en la realización de las tareas	Todos los miembros del equipo comparten por igual la responsabilidad sobre las tareas.	La mayor parte de los miembros del equipo comparten la responsabilidad en las tareas.	La responsabilidad es compartida por la mitad de los integrantes del equipo.	La responsabilidad recae en una sola persona.
Dinámica de trabajo	Escuchan y aceptan los comentarios, sugerencias y opiniones de otros y los usan para mejorar su trabajo, adoptando acuerdos.	Escuchan los comentarios, sugerencias y opiniones de otros pero no los usan para mejorar su trabajo.	Alguna habilidad para interactuar. Se escucha con atención alguna evidencia de discusión o planteamiento de alternativas.	Muy poca interacción, conversación muy breve. Algunos están distraídos o desinteresados.
Actitud del equipo	Se respetan y animan entre todos para mejorar el ambiente laboral, haciendo propuestas para que el trabajo y los resultados mejoren.	Trabajan con respeto mutuo y se animan entre todos para mejorar el ambiente laboral.	Trabajan con respeto mutuo, pero no suelen animarse para mejorar el ambiente laboral.	No trabajan de forma respetuosa.
Roles	Cada estudiante tiene un rol definido y lo desempeña de manera efectiva.	Cada estudiante tiene un rol asignado, pero no está claramente definido.	Hay roles asignados a los estudiantes, pero no los desempeñan.	No se aprecia ninguna intención para asignar roles a cada miembro del equipo.

Ejemplo 2 - Rúbrica para evaluar entre compañeros:

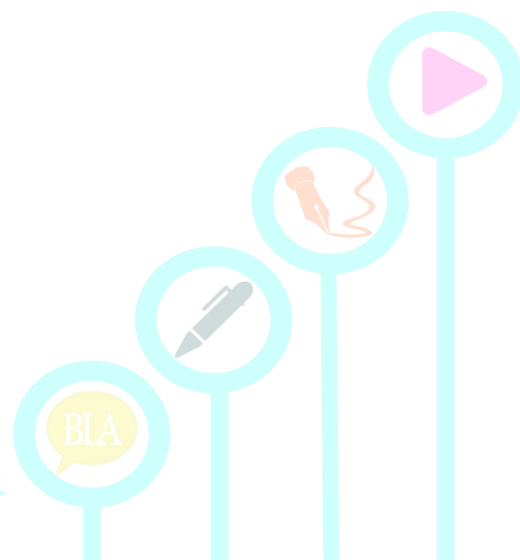


CATEGORIA	4 Sobresaliente	3 Notable	2 Aprobado	1 Insuficiente
Es responsable con la tarea asignada	Sí. Ha hecho todo lo que tenía que hacer.	Ha hecho el 70 / 80 % del trabajo que tenía que hacer.	Ha terminado un poco más de la mitad de la tarea asignada.	No ha hecho casi nada o como máximo algo menos de la mitad de la tarea.
Acepta las opiniones de los otros compañeros del grupo	Escucha y acepta los comentario, sugerencias y opiniones de otros y los usa para mejorar su trabajo.	Escucha los comentarios, sugerencias y opiniones de otros pero no los usa para mejorar su trabajo.	Escucha los comentarios y sugerencias de los otros. No obstante, no siempre les presta atención ni los acepta positivamente	No escucha al resto de compañeros del equipo.
Es respetuoso y favorece el trabajo del grupo	Respeto a todos los compañeros. Anima al grupo y a todos sus componentes para mejorar. Hace propuestas para que el trabajo y los resultados mejoren.	Respeto a todos los compañeros. Anima al grupo y a todos sus componentes para mejorar.	Respeto a todos los compañeros. No anima al grupo o solo anima a algunos de sus componentes para mejorar el trabajo.	No es respetuoso con los compañeros del grupo.

Ejemplo 3 – Tabla de autoevaluación:

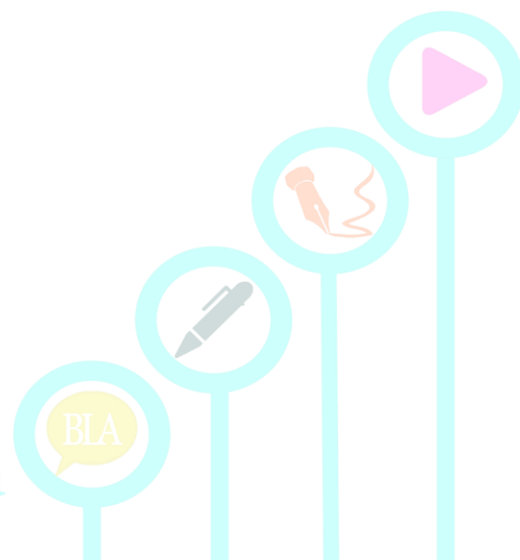


ÍTEMS	SIEMPRE	A VECES	POCO
Me he esforzado en el trabajo y he participado en el grupo y en clase.			
He mantenido un comportamiento adecuado en clase.			
He escuchado y respetado las opiniones de mis compañeros.			
He visitado los recursos para la elaboración de las actividades.			
He realizado las actividades correspondientes.			
He revisado el trabajo antes de entregarlo.			



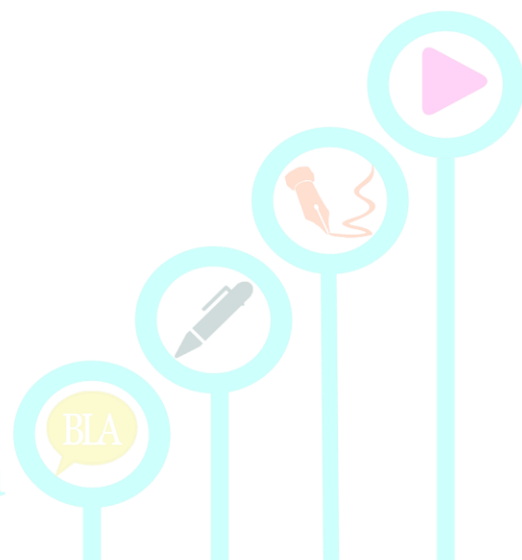
Ejemplo 4 – Rúbrica evaluación guión literario y técnico:

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL GUIÓN				
		NO TIENE (1)	MEJORABLE (2)	EXCELENTE (3)
GUIÓN NARRATIVO	TEMA	No responde a ningún tema en concreto	El tema está definido pero durante el desarrollo de la ND se aleja del mismo	El tema está perfectamente definido y la narración lo describe correctamente
	TÍTULO	Carece de título	Tiene título pero no es muy significativo respecto a la idea de ND	El título representa claramente la idea que se quiere reflejar en la ND
	PERSONAJES	No hay ningún personaje que conduzca el hilo de la historia	Existen los personajes pero carecen de nexo que los una a la idea	Los personajes están perfectamente definidos y su papel se ajusta al desarrollo de la idea
	ARGUMENTO : planteamiento, problema, nudo, resolución	Carece de varios de los elementos requeridos lo que impide un desarrollo correcto de la ND	Carece de alguno de los elementos requeridos aunque no interfiere significativamente en la ND	Contiene todos los elementos requeridos y están perfectamente definidos en la ND
STORYBOARD (GUIÓN TÉCNICO)	ESTRUCTURA	No existe o no responde claramente a la estructura de la ND	Existe, pero no se ajusta al desarrollo concreto de la ND	Existe y refleja cada una de las secuencias y escenas de la ND
	ELEMENTOS DE CADA PLANO O SECUENCIA	El no está dividido en los distintos planos y secuencias	Recoge los distintos planos mediante dibujos representativos pero carece de más concreciones	Recoge en cada plano los diálogos a los que corresponde, los tiempos, y todos los elementos técnicos que requieren
	VALORACIÓN GLOBAL DEL STORYBOARD	No se relaciona con la realidad de la ND	Le faltan elementos básicos para poder desarrollar la ND	Está perfectamente desarrollado y contiene todos los elementos necesarios para el desarrollo de la ND

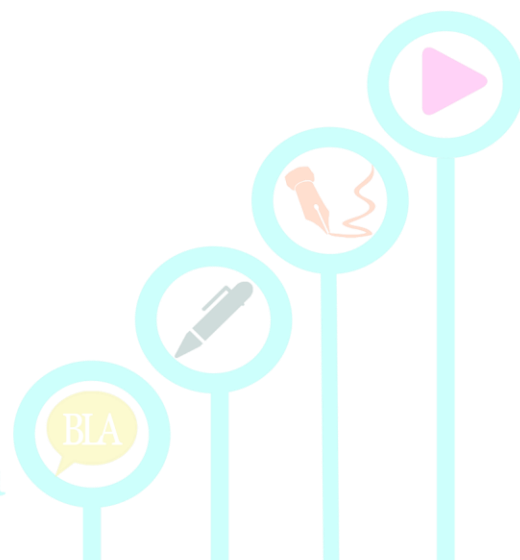


Ejemplo 5 – Rúbricas evaluación guion narrativo y storyboard:

	EXPERTO	AVANZADO	APRENDIZ	NOVEL	PESO
	4	3	2	1	
Idea argumental	Se establece un propósito inicial y se mantiene este enfoque claramente a lo largo de la narración adecuado a la audiencia. El contenido es atractivo.	Se establece un propósito inicial y se mantiene este enfoque casi siempre a lo largo de la narración adecuado a la audiencia. El contenido es algo atractivo.	Se establece un propósito inicial y se mantiene con dificultades este enfoque a lo largo de la narración, a veces, adecuado a la audiencia. El contenido es poco atractivo.	Se establece un propósito inicial no se se mantiene este enfoque a lo largo de la narración. Está muy poco adecuado a la audiencia. El contenido es poco atractivo.	10 %
Personajes, tiempo, espacio, estructura	Toda historia está pensada en términos del desarrollo de temas y personajes y no como una simple serie de eventos. Se identifican los siguientes elementos: comienzo (llamado a la aventura); problema (tensión); conflicto central; solución (desenlace) y final (conclusión, aprendizaje).	La mayor parte de la historia está pensada en términos del desarrollo de temas y personajes y no como una simple serie de eventos. Se identifican los siguientes elementos: comienzo (llamado a la aventura); problema (tensión); conflicto central; solución (desenlace) y final (conclusión, aprendizaje).	Una parte de la historia está pensada en términos del desarrollo de temas y personajes y no como una simple serie de eventos. Se identifican algunos de los siguientes elementos claramente: comienzo (llamado a la aventura); problema (tensión); conflicto central; solución (desenlace) y final (conclusión, aprendizaje).	Una parte pequeña de la historia está pensada en términos del desarrollo de temas y personajes y no como una simple serie de eventos. Se identifican con dificultad de los siguientes elementos e: comienzo (llamado a la aventura); problema (tensión); conflicto central; solución (desenlace) y final (conclusión, aprendizaje).	20 %
Diseño del guion técnico. Storyboard	Se elabora y aporta storyboard con el listado de medios, listado de personajes y otros productos de planificación. El storyboard presenta de manera ordenada dibujos o fotografías que resume eventos importantes de la narración. El storyboard da una idea general de lo que va a pasar en la historia.	Se elabora y aporta storyboard con una parte del listado de medios, listado de personajes y otros productos de planificación. El storyboard presenta en gran parte de manera ordenada dibujos o fotografías que resume eventos importantes de la narración. El storyboard da una idea general de lo que va a pasar en la historia.	Se elabora y aporta storyboard incompleto con una parte del listado de medios, listado de personajes y otros productos de planificación. El storyboard presenta a dibujos o fotografías que resume eventos importantes de la narración pero con cierto desorden. El storyboard da una idea fragmentaria de lo que va a pasar en la historia.	Se elabora y aporta storyboard muy incompleto. El storyboard presenta algunos dibujos o fotografías que resume eventos sin ordenar de la narración. El storyboard da una fragmentada de algunas escenas de la historia.	20 %

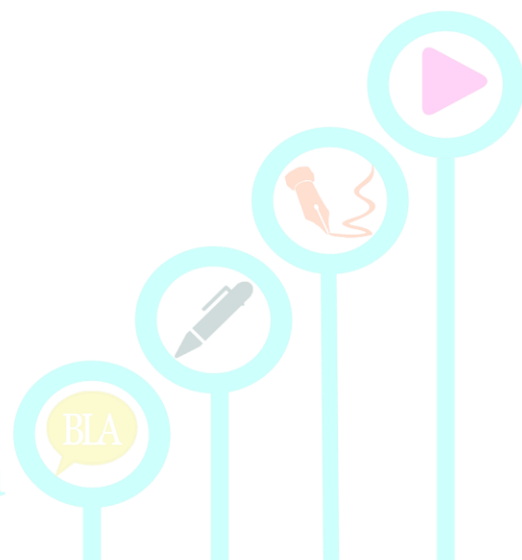


CATEGORY	Excelente	Bien	Regular	Necesita mejoras
Originalidad	La historia es original, propone un tema que todos los espectadores conocen con elementos poco usuales y con un final que propone una solución para la reflexión	La historia es original pero en su totalidad pero algunos elementos son conocidos.	La historia reproduce en parte alguna ya existente, los lugares, personajes y situaciones son poco originales.	La historia está copiada de otra existente en su totalidad, no aporta nada nuevo.
Proposito	Se establece un proposito inicial y se mantiene durante toda la historia. Es evidente en la historia que se quiere conseguir una reflexión por parte del espectador.	Se establece un proposito inicial y se mantiene durante toda la historia.	Hay pocos errores en el enfoque de la historia que se mantiene casi toda la historia.	No hay un propósito claro para la narración
Drama	La historia mantiene la tensión inicial durante todo el relato, buscando con giros y nuevas situaciones mantener el ritmo narrativo y que el espectador llegue a conclusiones y reflexiones propias. El final de la historia resulta sorprendente para el espectador. La historia busca reflexionar sobre un tema y que el espectador se posicione.	La historia mantiene la tensión inicial durante todo el relato, buscando con giros y nuevas situaciones mantener el ritmo narrativo y que el espectador llegue a conclusiones y reflexiones propias. El final de la historia resulta sorprendente para el espectador.	La historia no mantiene la tensión inicial durante todo el relato, aunque propone algunos giros en la trama, no varía en su final ni sorprende a su espectador.	La historia es predecible y no propone nada para la reflexión al espectador, que sabe el final antes de terminar la historia.
storyboard	Se elabora un storyboard, con las escenas más relevantes de la historia en e orden correcto, añadiendo medios audiovisuales que se van a utilizar, se marcan bien los personajes y los contextos donde transcurre la historia completa. El	Se elabora un storyboard, con las escenas de la historia en e orden correcto, añadiendo medios audiovisuales que se van a utilizar, se marcan bien los personajes y los contextos donde transcurre la historia completa. El storyboard da una	Se elabora un storyboard, con las escenas de la historia que no contribuye a la realización de la obra. El storyboard no da una idea general de lo que sucede en la historia.	No se elabora un storyboard, con las escenas de la historia que no contribuye a la realización de la obra.



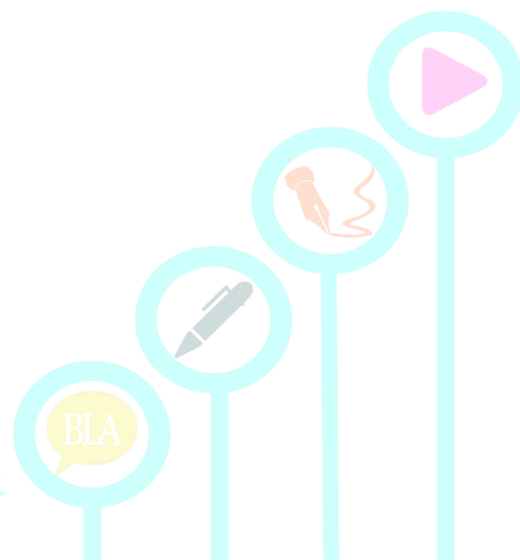
Ejemplo 6 – Rúbrica evaluación reseña:

	Nivel I (Bajo)	Nivel II (Medio)	Nivel III (Alto)
Encabezado	<ul style="list-style-type: none"> No referenció la obra o la referenció mal. No lleva título o lleva el del texto original 	<ul style="list-style-type: none"> Hay referenciación pero presenta algunos errores de APA Presenta un título original 	<ul style="list-style-type: none"> Referencia la obra de manera correcta. Presenta un título original.
Síntesis	<ul style="list-style-type: none"> No identificó las ideas principales. No supo discriminar ni priorizar información. No identificó las conclusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> Incluyó la mayoría de ideas principales. Incluyó algunos datos irrelevantes. Identificó, al menos parcialmente, las conclusiones 	<ul style="list-style-type: none"> Supo discriminar y priorizar las ideas principales del texto. Identificó las conclusiones del texto.
Comentario Crítico	<ul style="list-style-type: none"> Parafrasea el texto o la opinión del autor. No presenta posición ni/o análisis. Se queda en lo evidente y obvio. 	<ul style="list-style-type: none"> Presenta una posición clara o más o menos clara. Trabaja con supuestos, no argumenta satisfactoriamente su postura. 	<ul style="list-style-type: none"> Fue propositivo y argumentó de manera adecuada su posición. Echó mano de los datos referenciados en la síntesis para plantear su posición.
Ortografía	Los errores de ortografía interfieren constantemente la lectura.	Algunos errores que no afectan el desarrollo del texto.	Pocos o ningún error.
Puntuación y conectores (redacción)	<ul style="list-style-type: none"> Legibilidad árida. No separa ideas en párrafos. 	<ul style="list-style-type: none"> Legibilidad difícil/normal. La puntuación permite una lectura sencilla. 	Hay una lectura fluida y agradable.
Registro y manejo del vocabulario	<ul style="list-style-type: none"> Uso excesivo de expresiones coloquiales. Escribe de forma conversacional o es informal. No utiliza términos adecuadamente. 	<ul style="list-style-type: none"> Poco uso de expresiones coloquiales. Trata de escribir de una forma más académica, pero puede usar las palabras de forma excesiva. 	<ul style="list-style-type: none"> Vocabulario amplio y correcto. Escritura contundente y académica. Buena elección de palabras.



Ejemplo 7 – Rúbrica evaluación crítica cinematográfica:

ASPECTOS	CARACTERÍSTICAS	NIVELES	PUNTAJE	VALOR OBTENIDO
Organización	Incluye fecha, título y autor del libro, descripción del libro, opinión personal y nombre del autor de la reseña.	Avanzado	3	
	Incluye solamente de tres a cinco elementos.	Intermedio	2	
	Incluye de cero a dos elementos	Principiante	1	
Contenido	Menciona el lugar y el tiempo en que se desenvuelve la historia, los personajes principales y los conflictos a los que se enfrentan.	Avanzado	3	
	Contiene dos elementos.	Intermedio	2	
	Contiene un elemento o menos.	Principiante	1	
Oraciones	Las oraciones son claras, completas y variadas.	Avanzado	3	
	Las oraciones son claras pero con poca variedad.	Intermedio	2	
	Las oraciones son confusas o muy largas y difíciles de entender.	Principiante	1	
Ortografía y puntuación	No existen errores de ortografía ni de puntuación. Se usan comas para superar enumeraciones. Se escriben adecuadamente las palabras que llevan <i>mb</i> y <i>nv</i> .	Avanzado	3	
	Hay hasta tres errores de ortografía y puntuación. Se usan algunas comas para enumerar. Algunas palabras con <i>mb</i> y <i>nv</i> están mal escritas.	Intermedio	2	
	Hay más de cuatro errores de ortografía y puntuación. No se utilizan comas para enumerar. Todas las palabras con <i>mb</i> y <i>nv</i> están escritas de forma incorrecta.	Principiante	1	

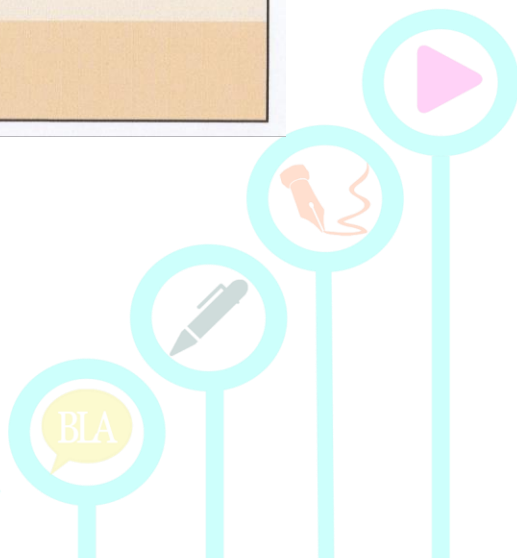


Ejemplo 8 – Rúbricas para el doblaje cinematográfico:

75

CATEGORÍA	4	3	2	1
COHERENCIA	La información está organizada y estructurada de forma clara siguiendo un guion previo.	Se nota la existencia de una planificación previa, si bien se han dejado algunos aspectos en manos de la improvisación.	No existe la suficiente planificación y se han dejado muchos aspectos en manos de la improvisación.	No hay planificación previa y se ha dejado todo en manos del azar y la improvisación.
COHESIÓN Y ADECUACIÓN	Se ha utilizado un lenguaje formal y se han empleado conectores variados para enlazar las distintas partes del discurso.	Se ha utilizado un registro formal, pero los conectores de discurso empleados son poco variados.	Se han utilizado coloquialismos y/o el uso de conectores de discurso ha sido bastante pobre.	Se ha empleado un lenguaje informal y no se han utilizado conectores de discurso.
DICCIÓN	Se ha vocalizado, entonado y utilizado las pausas de forma precisa y perfecta, de tal manera que el texto se entiende con total claridad.	La entonación, la vocalización y/o el volumen de voz no ha sido del todo correcto y hay algún momento en que no se entiende el texto con total claridad.	La entonación, la vocalización y/o el volumen de voz presentan serias carencias y hay varios momentos en que el texto no se entiende con total claridad.	La entonación, vocalización y/o volumen de voz ha sido totalmente inadecuado y hay muchos momentos en que el texto no se entiende con claridad.
EXPRESIVIDAD	La lectura es muy expresiva y logra transmitir de forma intensa emociones y sentimientos.	La lectura es expresiva y logra transmitir emociones y sentimientos.	La lectura bastante inexpressiva y neutra, y no logra casi nunca transmitir emociones ni sentimientos.	La lectura es totalmente inexpressiva y neutra. No transmite emociones ni sentimientos.

	Ritmo de lectura/fraseo.	Expresividad y entonación.	Pausas al leer.	Lectura acentuada de determinadas palabras del texto.	Seguridad al leer.
4	-El estudiante lee todo el texto con ritmo y continuadamente, prestando atención a todos los signos de puntuación (., : ... -), y dividiendo el texto en frases con sentido.	-El estudiante lee todo el texto con un adecuado cambio de entonación y expresividad, para comprender lo que está leyendo.	-El estudiante lee todo el texto haciendo las correspondientes pausas para acabar frases, o atender a los signos de interrogación y admiración.	-El estudiante lee todo el texto acentuando la lectura de aquellas palabras que le aportan significado.	-El estudiante lee todo el texto relajado y confiado en su nivel de lectura, y corrige fácilmente cualquier error que comete.
3	-El estudiante lee la mayor parte del texto con ritmo, prestando atención a los signos de puntuación (., : ... -)	-El estudiante lee la mayor parte del texto cambiando adecuadamente la voz y la entonación para buscar el significado.	-El estudiante lee la mayor parte del texto haciendo las pausas que corresponden a los signos de puntuación, interrogaciones o admiraciones.	-El estudiante lee la mayor parte del texto resaltando el acento de algunas palabras que aportan significado al mismo.	-El estudiante lee la mayor parte del texto de un modo relajado y confiado, y alguna vez se muestra confundido con sus errores.
2	-La lectura del estudiante es unas veces rápida, y otra con pausas inesperadas al leer.	-El estudiante lee el texto con cambios en el tono y la expresividad, que no se ajustan al significado del texto.	-El estudiante hace, en pocas ocasiones, las adecuadas pausas cuando se encuentran signos de puntuación, interrogaciones o admiraciones.	-El estudiante, en pocas ocasiones, resalta el acento de algunas palabras del texto.	-El estudiante se muestra a veces nervioso y confundido con sus errores.
1	-El estudiante lee con grandes pausas, o leyendo lentamente las palabras del texto.	-El estudiante lee el texto de un modo monótono, sin entonación y expresividad.	-El estudiante no hace pausa alguna cuando se encuentra con signos de puntuación, interrogaciones o admiraciones.	-El estudiante no atiende a ninguna palabra del texto para resaltar su lectura.	-El estudiante se muestra nervioso al leer.
Puntuación del estudiante					



11. HERRAMIENTAS TIC

76

- Google Drive: para compartir y colaborar en la realización del guión, así como cualquier otro documento: imágenes, dibujos, storyboard, etc.
- Google Docs: para la elaboración de guiones, reseñas, borradores, etc.
- Google Classroom: es una plataforma gratuita educativa de blended learning. Forma parte de la Suite de Google Apps for Education, que incluye Google Docs, Gmail y Google Calendar. Concebida en sus inicios como una forma de ahorrar papel, entre sus funciones está simplificar y distribuir tareas así como evaluar contenidos. Además sirve como nexo entre profesores, padres y alumnos agilizando todos los procesos de comunicación entre ellos.
- Gmail o correo electrónico: para mantener el contacto entre los participantes.
- Piktochart, easel.ly o genial.ly: Herramientas para la realización de infografías y publicación de las mismas, de cara a mostrar de una manera más atractiva la actividad al alumnado o a difundir sus trabajos.
- Shotbox, Storyboard Generator, StoryboardThat, Pixton, ToonDoo, Create a comic, Storyboard o Playcomic: son diferentes herramientas con las que el alumnado puede desarrollar storyboards.
- Final Draft, Celtx, FadeIn: herramientas digitales para la creación de



guiones.

- Soundcloud, Bibliotecas de sonidos libres de derechos de autor: bibliotecas de sonidos por si se quieren incluir como efectos especiales en los doblajes.
- Inklestudios: múltiples hilos de desarrollo de una misma historia, podría ser útil en alguna de las variantes de esta actividad.
- Blogger, Wordpress, Google Sites o Wix: para recopilar, mostrar y difundir a través de webs o blogs cómo, qué, cuándo o quién ha realizado esta actividad.
- Twitter, Facebook, Pinterest o Instagram: Redes sociales en las que (con las precauciones y permisos pertinentes) publicar lo realizado.
- Rubistar for teachers, Rúbricas Cedec: Herramientas para creación de rúbricas.

77

12. BIBLIOTECA ESCOLAR Y OTROS PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS

- Podrán utilizarse recursos audiovisuales de la biblioteca del centro.
- Si el centro dispone de alguna suscripción a magazines o revistas relacionadas con el género cinematográfico, los ejemplares estarán recopilados en la biblioteca escolar y pueden utilizarse.
- A la hora de analizar las adaptaciones literarias al cine, puede orientarse



esta parte de la actividad para hacer uso de los ejemplares disponibles de la biblioteca. El docente, en coordinación con el responsable de biblioteca, facilitará al alumnado los ejemplares objeto de lectura. De este modo, puede promoverse entre el alumnado el uso de la biblioteca y la solicitud en préstamo de ejemplares.

- El proceso de doblaje y la puesta en común entre grupos, puede llevarse a cabo en este espacio si se dispone de los medios y recursos necesarios.
- La difusión de los trabajos realizados puede realizarse a través de la línea de **Alfabetización Audiovisual de Comunica**.
- El Proyecto “**Escuela Espacio de Paz**” puede aportar películas, cortos o cualquier otro material audiovisual sobre el que trabajar.
- El programa **AulaDcine** puede aportar diferentes tipos de guiones o films que pueden ser utilizados a lo largo de la actividad.
- Los valores de tolerancia, integración e igualdad pueden ser objeto de análisis a través de la coordinación con el **Plan de Igualdad y Convivencia**.
- A través del programa **Aldea** pueden crearse guiones que posteriormente se integren en secuencias útiles para educar en la protección del medio ambiente y el reciclaje.
- El programa **Innicia** (Emprendimiento) será muy útil a la hora de realizar críticas cinematográficas sobre películas relacionadas con cuestiones económico-financieras, empresa, mundo laboral, etc.



13. FAMILIAS

Puede ser sorprendente la cantidad de variantes y actividades susceptibles de implicar a las familias de nuestro alumnado, aquí te indicamos algunas de ellas:

79

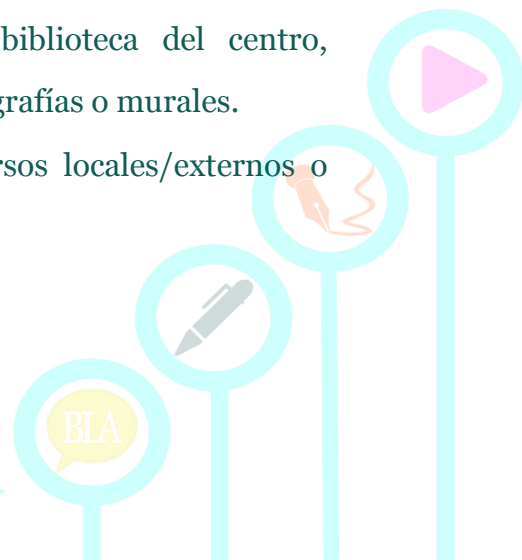
- **5 pelis:** A través de Twitter se recogen las 5 películas que más te han marcado o gustado: la que me hizo llorar, la que me indignó, la que me sorprendió, la que me enamoró, la que me dejó impactado, la última que he visto,..., etc. Colaboran en esta variante las familias, los docentes y el alumnado.
- **Cineclub Twitterland:** Las familias pueden intervernir a través de Twitter, otra red social o foro para aportar sus opiniones y valoraciones sobre una misma película.
- **Tengo una película para ti:** preguntamos entre los amigos, familia y compañeros ¿qué película has deseado ver y no lo has hecho? Se busca la forma legal y posible de hacerle llegar esa película, un tráiler o fragmento.
- **Cinema Paradiso:** se recogen los testimonios de nuestros mayores (abuelos del alumnado) sobre cómo era el cine en sus tiempos, cómo eran las salas, precios, qué película vieron y dónde estaba el cine donde lo hicieron. Puede crearse un blog o una web que recopile todos esos recuerdos, fotos antiguas, audios, etc.
- **Micasa Films presenta:** se elaboran trailers caseros de próximos estrenos, secuelas imaginarias, remakes, etc.
- **Crítica de una película** realizada por un familiar, en vídeo o texto.



- **Parecidos razonables** de familiares con actores o personajes.
- Invitación a las familias a la **gala de premios** y proyección de secuencias y doblajes realizados por el alumnado.
- Préstamo o aportación de obras literarias o films que pueden ser utilizados por el alumnado en sus proyectos.
- Referencia para el alumnado como primer público crítico de su obra.
- Colaboradores en la mejora y revisión de la historia, el guión o la ejecución artística del doblaje.
- Fomento de la participación en valoración de las familias de los trabajos realizados a través de formularios o encuestas online.
- **Menti.com** para que indiquen sus impresiones a través de palabras.
- **Encuestas** vía twitter o Facebook o en el website de la actividad.

14. DIFUSIÓN Y VISIBILIDAD

- Publicación de los trabajos realizados en el Blog de la Biblioteca. (Integración con otros planes y programas).
- Si se lleva a cabo un concurso, publicación del mejor guión o secuencia de doblaje en la página web del centro o en las redes sociales del centro.
- Publicación en el periódico digital o en papel del centro, si se dispone de éste. (Integración con otros planes y programas).
- Exposición de los trabajos realizados en la biblioteca del centro, combinando los guiones, storyboards, etc. en infografías o murales.
- Participación de los mejores trabajos en concursos locales/externos o



eventos relacionados con el cine. (Colaboración e inclusión de otras instituciones).

- Realización de entrevistas al alumnado que permitan conocer sus impresiones, lo que más le ha gustado, lo que menos o un reportaje sobre la exposición y publicación (con los permisos pertinentes y respetando la legalidad) de dicho material audiovisual en la web del centro, en el canal Youtube del centro o en Redes Sociales (Twitter, Instagram, Facebook).
- Difusión de la actividad en la plataforma Colabora.
- Realización de un podcast para emitirlo en la radio del centro.

81

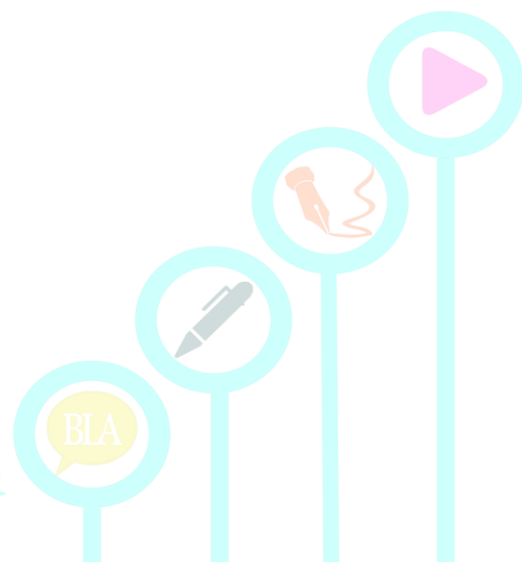


15. COLABORACIONES EXTERNAS

En caso de estimar oportuno establecer colaboraciones externas, se proponen las siguientes:



- Biblioteca Municipal o biblioteca escolar de otros centros, para los casos en los que sea necesario solicitar préstamo de ejemplares.
- Biblioteca Municipal para utilización de sus espacios puntualmente.
- Asociaciones culturales relacionadas con el mundo del cine o el teatro, de cara a la participación en concursos organizados por éstas o para acceder a sus recursos audiovisuales.
- Ayuntamiento de la localidad, a través del área de cultura y juventud de cara a la difusión en espacios locales, eventos o efemérides relacionadas.
- CEP de la localidad para asesorar y ayudar al profesorado.
- Sala de cine.
- Participación de un guionista, cineasta, director de cine, actores, operador de cámara, etc.
- Empresa profesional de doblaje, actores de doblaje o, incluso locutor de radio.
- Alguna compañía de teatro local o escuela de interpretación cercana.



16. VARIANTES

Se remite a la bibliografía, al epígrafe **Variantes y diferentes actividades sobre el cine en bachillerato**.

Además, podrían incluirse variantes en las que se oriente al alumnado en la elaboración de guiones para videojuegos, series de TV, anuncios publicitarios, documentales, evento o noticia de especial interés para el centro, efeméride, campaña de concienciación, etc.

83

17. RECURSOS, MATERIALES Y BIBLIOGRAFÍA

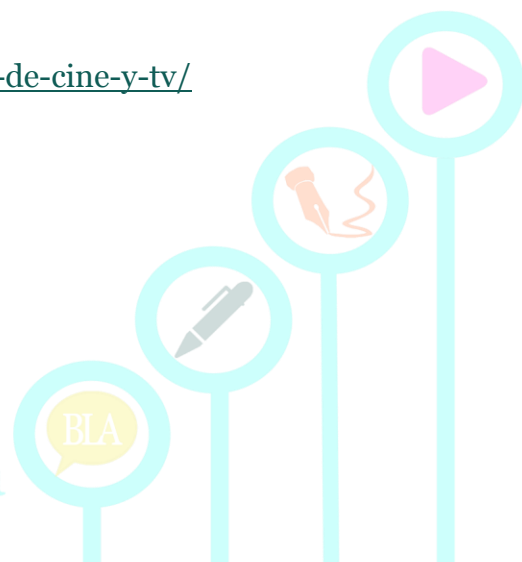
BIBLIOGRAFÍA

El lenguaje audiovisual

- <https://www.youtube.com/watch?v=LdeWVNSp43I> (tipos de planos)
- https://www.youtube.com/watch?v=7QH21_86QNU (La iluminación)
- <https://www.youtube.com/watch?v=JatdaUwR7DM> (haciendo más cinematográfico lo que grabamos)
- <https://www.youtube.com/watch?v=Hb9GSJwNg74> (grabación con móvil)

Por qué ser guionista

- <https://www.nosequeestudiar.net/estudiar-guion-de-cine-y-tv/>



- <https://www.nosequeestudiar.net/que-hay-que-estudiar-para-ser-guionista/>
- <https://www.nosequeestudiar.net/guionista-el-escritor-mas-invisible/>
- <https://www.nosequeestudiar.net/quiero-ser-guionista/>

La sinopsis:

- <https://es.slideshare.net/evaavila/sinopsis-tratamiento-y-guion-lietario>

El logline, storyline, tagline y la sinopsis:

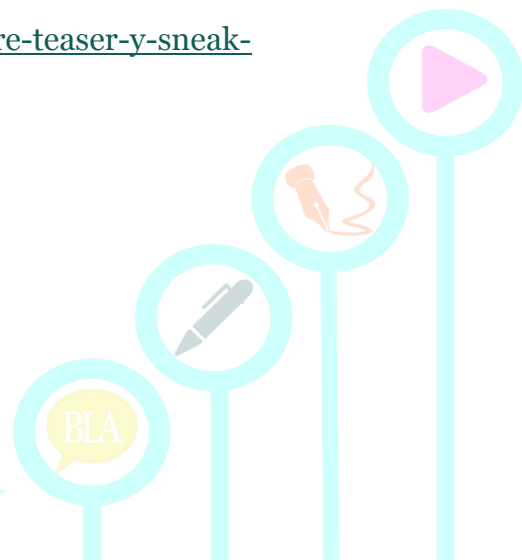
- <http://creamundi.es/diferencias-entre-logline-story-line-sinopsis-y-tagline/>

La reseña y crítica:

- <http://materialesparalenguaje.blogspot.com.es/2010/04/guia-para-escribir-una-resena.html>
- <https://musicaprofana.wordpress.com/como-hacer-una-critica-de-cine/>
- <http://leer-escribir-hablar.blogspot.com.es/2016/04/resena-cinematografica-capitan-america.html>

El Teaser, Sneak Peek y el tráiler:

- <https://www.diferencia-entre.com/diferencia-entre-teaser-y-trailer/>
- <https://www.diferencia-entre.com/diferencia-entre-teaser-y-sneak-peek/>



Cómo hacer una crítica de cine:

- <https://sites.google.com/site/carlesrull/lenguaxi>

El documental:

- <https://es.slideshare.net/alexcruz28/el-documental>
- <https://youtu.be/BCwVHevahBQ>

La estructura del guion:

<http://www.felinorama.com/univ/tv/campus/temas/Guionizar.pdf>

El formato del guion:

<https://www.youtube.com/watch?v=FEL-omrNRrI>

El guion cinematográfico:

- <https://www.youtube.com/watch?v=O6g29hEkSfc> (Elementos del guión, serie de vídeos)
- https://www.youtube.com/watch?v=2fAHKpvj_nE
- <https://www.youtube.com/watch?v=C116rWrQXmk> (serie de vídeos)
- <http://procomun.educalab.es/es/ode/view/1416349681065>
- <https://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/guionquees.htm>

Cómo se escribe un guion cinematográfico:

- <https://www.tallerdeescritores.com/como-escribir-un-guion-de-cine>
- <http://comoescribirtuguion.blogspot.com.es/2013/01/el-formato-del-guion-de-cine.html>
- <https://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/guionquees.htm>
- <http://www.guionistaenfurecido.com/2013/11/formato-basico-de-guion.html>



- <http://www.educacontic.es/blog/tu-tambien-eres-guionista-como-escribir-un-guion-eusebio-pastrana-usepastrana>

Cómo hacer un buen guion de cine

- <https://www.youtube.com/watch?v=ohOjTIx8DLA>

86

Formato y estilo del guion

- <https://www.youtube.com/watch?v=nVWhomTo2Hg>

Ejemplo de guion literario y técnico

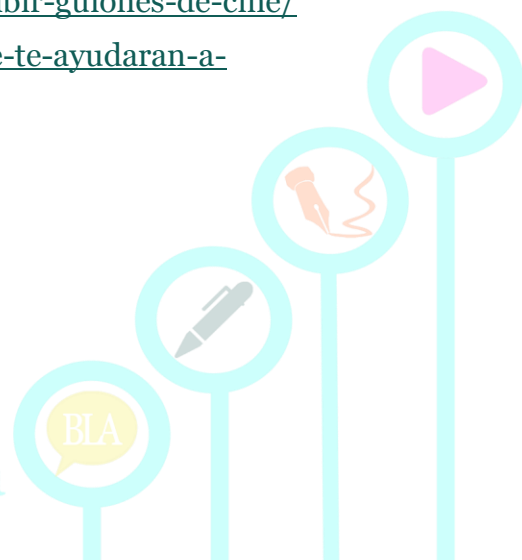
- https://cinecam.wordpress.com/1-lenguaje-audiovisual/lenguaje_4/

Ejemplos de guiones Star Wars:

- http://www.loresdelsith.net/trp7/c_guiones.htm
- **Ejemplo guion literario Los Juegos del Hambre:**
<https://es.slideshare.net/danipsanch/guion-literario-16582831>

Herramientas digitales para escribir guiones

- <https://enmarchaconlastic.educarex.es/inicio/244-nuevo-emt/herramientas-2-0/2314-herramientas-de-escritura-colectiva>
- <http://parapnte.educacion.navarra.es/2015/11/16/herramientas-online-para-crear-guiones-graficos-o-storyboards/>
- <http://www.neoteo.com/programas-para-escribir-guiones-de-cine/>
- <https://cinetopic.com/inicio/5-programas-que-te-ayudaran-a-escribir-tu-guion/>



Herramientas digitales para crear StoryBoards:

- <https://cinetopic.com/inicio/5-herramientas-para-hacer-storyboard/>

El cine en la escuela

- <http://lapiceromagico.blogspot.com.es/2013/09/cine-en-la-escuela.html>

Hacer cine en el aula

- <https://www.uhu.es/cine.educacion/guiascine/Oguiacine2.htm>

El cine, un recurso didáctico

- <http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/>

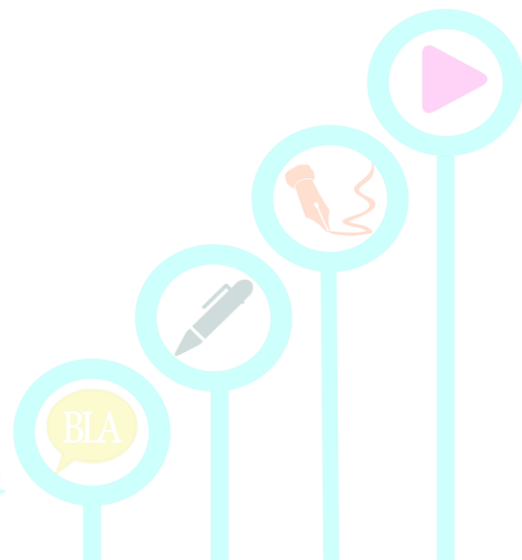
Variantes y diferentes actividades sobre el cine en bachillerato

- <http://educandoalfuturoespectador.blogspot.com.es/p/blog-page.html>
- <http://juanfratic.blogspot.com.es/2012/09/cine-tic-y-educacion-algunas-propuestas.html>

Ejemplos y elaboración de rúbricas de evaluación:

- <http://www.orientacionandujar.es/2015/08/31/coleccion-100-rubricas-de-evaluacion-para-primaria-secundaria-y-bachillerato/>
- <http://es.slideshare.net/cedecite/documents>
- <http://www.rcampus.com/indexrubric.cfm>
- <http://rubistar.4teachers.org/index.php>

Aprendizaje basado en proyectos



<http://cedec.ite.educacion.es/es/noticias-de-portada/2304-7-elementos-esenciales-del-abp>

RECURSOS

- Ejemplares de las obras literarias o de las obras escritas objeto de lectura en lo referente a adaptaciones literarias al cine.
- Material de papelería y/o dibujo.
- Aula TIC o equipos portátiles.
- Aula con cañón proyector, ordenador y altavoces.
- Conexión a Internet.
- Micrófonos y auriculares.
- Instalaciones y equipamiento de la radio del centro.

4) Selección de recursos digitales

En este apartado podréis encontrar una gran selección de herramientas TIC así como tutoriales de algunas de ellas, materiales para el desarrollo de las actividades y un apartado dedicado a experiencias llevadas a cabo en distintos centros.



1. Herramientas digitales:

TOUCHCAST: Con esta herramienta podremos editar e interactuar con los vídeos que creamos.

89

WIDEO: Podemos crear vídeos animados. Cuenta con muchas plantillas, pero en su versión gratuita deja una marca de agua.

DRIVE: Esta herramienta la podemos emplear para el trabajo cooperativo, compartiremos los documentos sobre los que podremos trabajar todos los miembros del equipo. También nos servirá para tener una visión diaria del trabajo que el alumnado está llevando a cabo y valorar el nivel de implicación de cada uno de los componentes del grupo.

SYMBALOO: Esta herramienta nos servirá para recopilar páginas web, trabajos de los alumnos, vídeos, recursos para compartir en la red.

TWITTER e INSTAGRAM: Redes sociales que pueden dar mucho juego en ese nuevo camino que nos lleve a la comunicación de la era digital.



KAHOOT, QUIZZZ O PLICKERS: Herramientas para crear cuestionarios online.

SOUNDCLOUD: Herramienta para crear podcast.

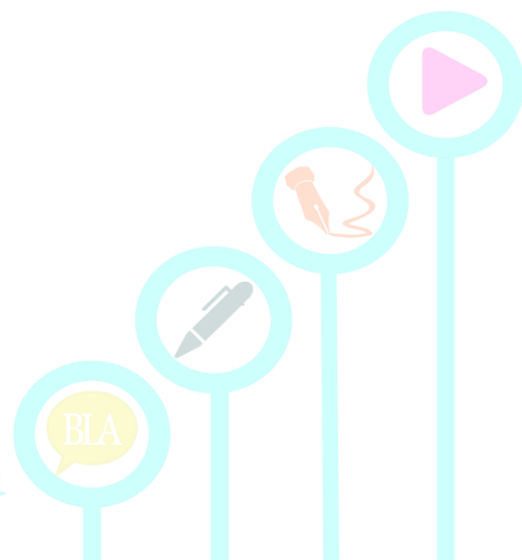
90

INKLESTUDIOS: Herramienta para escribir historias que pueden tener varias opciones de lectura. Se redactan por párrafos y al término de cada uno se puede dar opciones para que la historia continúe por un camino u otro. El lector será el que decida cómo continuará su historia.

STORYBIRD: Presenta una gran variedad de imágenes que podemos utilizar en la creación de cuentos o historias para compartir en la red. Ofrece la posibilidad de construir las historias de forma colaborativa.

STORYBOARD o PIXTON Si queremos utilizar la variante del cómic, esta es una buena herramienta. Puede ser útil.

Esta herramienta puede ser muy útil para comenzar a desarrollar la creatividad y para atender a la diversidad.



PLAYCOMIC que, además de crear, cuenta con una batería de actividades para continuar cómic, convertir los que ya hay en historias, rellenar los bocadillos de cómic...

GOOGLE MAPS: Herramienta útil para crear rutas, recoger datos en un mapa...

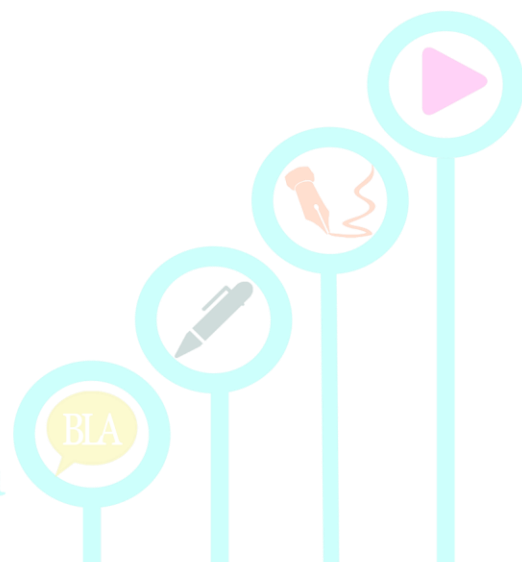
GENIALLY: Con esta herramienta podemos crear presentaciones creativas de forma sencilla e intuitiva.

PIKTOCHART: Puede ser otra alternativa para crear presentaciones.

CALAMEO: herramienta para crear, alojar y compartir publicaciones interactivas. Admite y convierte infinidad de tipos de archivos y los muestra en un documento que puedes leer a modo de libro, pasando las hojas.

IMOVIE o **MOVIE MAKER**: Aplicaciones que podemos usar desde los propios ordenadores, tabletas o móviles para crear vídeos.

KIZOA: Herramienta online para crear vídeos.



JAMENDO, YOUTUBE AUDIO LIBRARY, FMA, MUSOPEN y AUDIONATIX: Son algunas de las páginas que nos ofrecen música libre para descargarse y poder usar.

PIXABAY, GRATISOGRAPHY, JAYMANTRI o PICJUMBO: Aquí tenéis páginas para poder descargar fotos libres de derecho de autor.

IVOOX: Espacio en el que podemos publicar, escuchar, compartir y descargar audios. También es una comunidad de oyentes en la que se pueden recomendar o descubrir nuevos programas, audios o podcasts

2. Tutoriales:

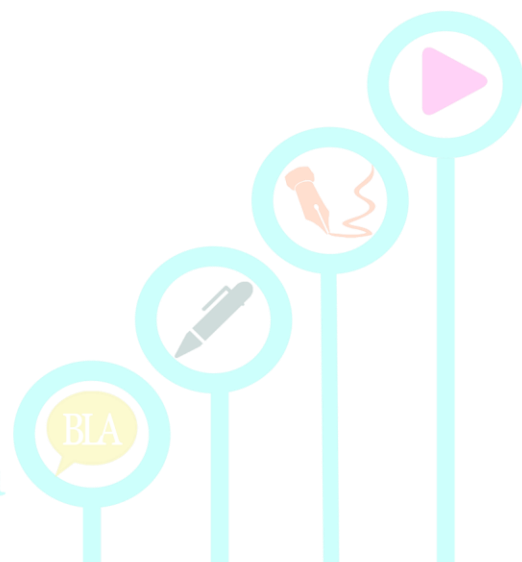
[Tutorial Twitter](#)

[Tutorial Instagram](#)

[Tutorial Kahoot](#)

[Tutorial Plickers](#)

[Tutorial Quizizz](#)



[Tutorial Storify](#)

[Tutorial Symbaloo](#)

[Pinterest](#)

[Soundcloud](#)

[Inklestudios](#)

[Storybird](#)

[Pixton](#)

[Storyboard](#)

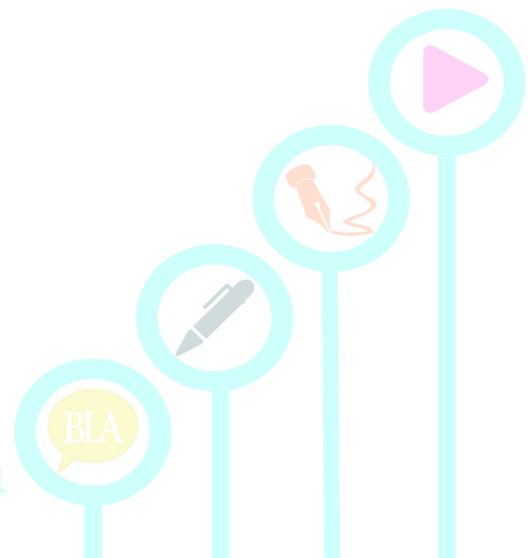
[Playcomic](#)

[Google maps](#)

[Genially](#)

[Piktochart](#)

[Touchcast](#)



3. Materiales:

Guías visuales de las cuatro líneas de intervención del antiguo programa Comunicación.

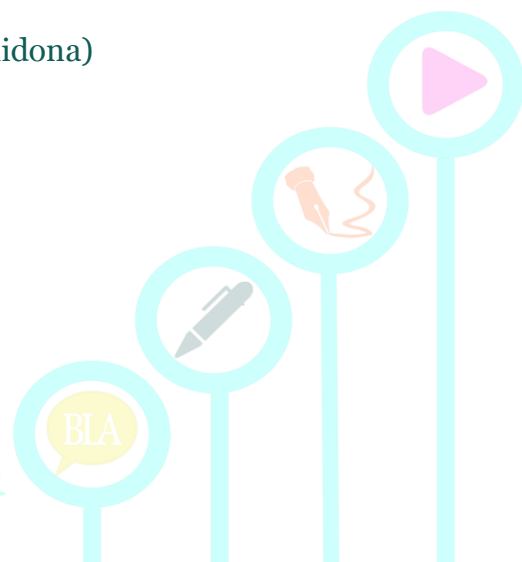
Experiencia IES Los Colegiales: experiencia sobre la implementación del aprendizaje cooperativo en ESO, Bachillerato y FP.

Proyecto Educativo “TECLAS TV”: experiencia en comunicación audiovisual aplicada a ciclos formativos (IES Oretania- Linares)

4. Experiencias:

Fuengirola Aumentada: este proyecto tiene la intención de dar a conocer una localidad, en este caso Fuengirola. Podría servirnos para crear una agencia de viajes entre otras posibilidades (CEIP Andalucía-Fuengirola)

Archidona aumentada: proyecto para dar una visión aumentada de la localidad de Archidona (CEIP San Sebastián- Archidona)



Flarmenco y ABP una forma de enseñar el flamenco a través de la realizada aumentada (IES Cristóbal Colón- Sanlúcar de Barrameda)

La radio ficción en el aula de Matemáticas: proyecto para trabajar desde el área de Matemáticas el bloque sobre la dimensión histórica, social y cultural de las mismas.

95

Ondas San José Radio Educativa: experiencia en secundaria.

Andalucía al día: noticiario del CEIP Andalucía (Fuengirola)

Proyecto “No te cortes”: alumnos de 6º de primaria del CEIP Andalucía (Fuengirola) crean cortometrajes aplicando la técnica stopmotion.

Radio escolar del CEIP Andalucía (Fuengirola)

Booktrailer de *Las lágrimas de Shiva*: realizado por alumnos del IES Plan de Nadal (Valencia)

Booktrailer de *Marina* de Ruiz Zafón: ejemplo 1, ejemplo 2.

Booktrailer de Campos de fresa: realizado por alumnos del IES El Calero (Las Palmas)



Alumnos Ayudantes Alborada: vídeo sobre el acoso realizado por alumnos del CEIP Alborada (Alcalá de Henares)

Construimos un terrario: se trata de un tutorial creado por alumnos de infantil.

96

Soto, Caballo y Rey: periódico del IES Pedro Soto de Rojas (Granada)

Onda Saltés: Radio digital del IES Saltés (Punta Umbría)

Medios de comunicación del IES Turóbriga (Aroche)

Canal Al-Mágina: Productora audiovisual del CEIP Fernando Molina (Albánchez de Mágina)

Radio online del CEIP Navas de Tolosa (Jaén)

La revista de Luna: del CEIP Virgen de la Candelaria (Colmenar)

Productora audiovisual IES Chaves Nogales (Sevilla)

Oretania Productions IES Oretania (Linares-Jaén)

Entrevista realizada por el IES Ifach (Calpe - Alicante)



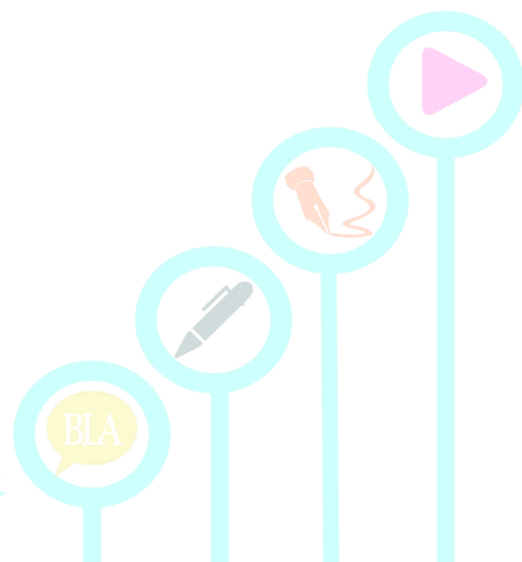
Parodia de la Guerra Fría realizado por el IES IFach (Calpe- Alicante)

El Imparcial realizado el IES IFach (Calpe- Alicante)

Proyecto Comunicando llevado a cabo en el CEIP Félix Plaza Ramos
(Alhaurín el Grande-Málaga)

Entrevista a Adolfo Suárez , Visión surrealista de la figura de Franco,

Entrevistas y La historia de mis abuelos, realizado por los alumnos de 2º
Bach. del IES Gabriel Miró (Orihuela-Alicante)



Dirección:

Tomás Rodríguez Reyes (Coordinador del Equipo)

Autoría:

Manuela Fernández Martín

José Luis García Martínez

Coordinación:

Servicio de Planes y Programas Educativos
Dirección General de Innovación y Formación del
Profesorado
Consejería de Educación
Junta de Andalucía



Bajo licencia de Creative Commons Reconocimiento-
NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

