

Alfabetización audiovisual

CORTOMETRAJES

Producción de cortometrajes.
4º ESO

Producir un cortometraje basado en la idea y guión originales del alumnado, subtitulado en Castellano e Inglés y que incluya una narración audiodescrita.

Conoceremos las particularidades del lenguaje audiovisual y cinematográfico, los roles en un equipo de producción, fomentaremos la creatividad colectiva y la cooperación, desarrollaremos guiones y storyboards, abordaremos el proceso de rodaje y postproducción audiovisual, la elaboración de subtítulos, traducción y audiodescripción.

Finalmente, atenderemos a los medios para la difusión y publicación del trabajo realizado.



01 OBJETIVOS

- Conocer las particularidades y elementos del lenguaje audiovisual y multimedia, tomando como referencia el género cinematográfico.
- Realizar cortometrajes fomentando la creatividad del alumnado, empleando para ello las técnicas, elementos y etapas típicas de un proceso de producción audiovisual.
- Acentuar y promover el hábito de la lectura y la escritura a través de un género ampliamente conocido y consensado por el alumnado. Comprendiendo y apropiando con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y en otra lengua extranjera los contenidos asociados a la producción de un cortometraje.
- Fomentar el trabajo en equipo, el respeto de tareas y roles, el espíritu emprendedor, la responsabilidad y la cooperación.
- Utilizar herramientas TIC para la elaboración y difusión de producciones audiovisuales o escritas derivadas de esta actividad.

1

02 COMPETENCIAS CLAVE

1. Competencia en comunicación lingüística.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3. Competencia digital.
4. Aprender a aprender.
5. Competencias sociales y cívicas.
6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales.



03 METODOLOGÍA



Flipped Classroom



Cooperativo



ABP



Interactivo y participativo



Gamificación



Interdisciplinar

04 HERRAMIENTAS TIC

Google Sites YouTube

Google Classroom Google Drive

Herramientas para trabajo cooperativo y aprendizaje online.

eduoPlay

ClassDigo

Herimeter

Calificación y análisis del ritmo de aprendizaje.

Google Sites

Wix

Publicación en blogs y páginas web de los trabajos realizados.

FADE IN

Storyboard

Pixton

Final Draft

Desarrollo de guiones y storyboards.

kizoa

wevideo

Postproducción audiovisual.

YouTube

Instagram

Facebook

Twitter

División en redes sociales.

FUBSTAR

Diseño de rúbricas de evaluación.

05 BIBLIOTECAS Y FAMILIAS



La biblioteca del centro tendrá un protagonismo especial, como localización durante el rodaje, como fondo documental de obras objeto de uso y como centro de operaciones durante la producción del cortometraje.

Las familias pueden colaborar asistiendo a la gala de premios al mejor cortometraje, participando online en las votaciones, asesorando y haciendo crítica como primer público, colaborando en caracterización o vestuario de personajes, apareciendo en el film o cediendo localizaciones (con los permisos adecuados), etc.



1. TÍTULO Y DESCRIPCIÓN GENERAL

“CORTOMETRAJES”

-Objetivo final:

Producir un cortometraje basado en la idea y guión originales del alumnado, subtulado en Castellano e Inglés y que incluya una narración audiodescrita.

2

- Objetivos generales:

- Conocer las particularidades del lenguaje audiovisual y del cine (géneros cinematográficos, tipos de plano, secuencias, escenas, movimientos de cámara, encuadre, audio, iluminación, etc.)
- Identificar, valorar la importancia y establecer cada uno de los diferentes roles a desempeñar dentro de un equipo de producción cinematográfica, para trabajar en equipo.
- Fomentar la creatividad colectiva, el espíritu crítico, la tolerancia y la cooperación como elementos fundamentales base de la producción de un cortometraje.
- Aprender a desarrollar guiones literarios, técnicos, storyboards y guiones de rodaje.
- Planificar y preparar todos los elementos necesarios para el rodaje (casting, attrezzo, decorados, localizaciones, etc), así como valorar la importancia del seguimiento del guión durante éste.
- Aprender en qué consiste la postproducción audiovisual y los efectos especiales clásicos o digitales durante la filmación o la



postproducción (Chromakey, aplicación de filtros, etc).

- Redactar y adecuar correctamente los subtítulos de un cortometraje en Castellano e Inglés, así como elaborar una audiodescripción.
- Conocer y utilizar herramientas TIC para la producción audiovisual, su difusión y la elaboración de producciones escritas asociadas.
- Dar visibilidad a los trabajos realizados a través de la difusión en Internet o a través de la preparación de una gala.

2. NIVEL EDUCATIVO

Niveles	Ciclo, curso, modalidad
Infantil	
Primaria	
Secundaria	4º ESO
FP	
Bachillerato	

Dada la gran cantidad de posibilidades que el cine brinda, aunque se hace referencia a 4º de ESO, puede considerarse que esta actividad sería aplicable también en 3º de ESO, Bachillerato y algunas familias profesionales de FP. Lógicamente, con las pertinentes adaptaciones que el docente deberá articular para la etapa elegida.

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

Describimos aquí algunas materias (focalizadas en 4º de ESO) que podrían estar implicadas:

Educación Plástica, Visual y Audiovisual: A partir de esta materia se establecerán las bases de conocimiento que permitirán estructurar todo el



proceso de producción de los cortometrajes. Concretamente, a través del bloque 4 de contenidos (Lenguaje audiovisual y multimedia) y con la ayuda del bloque 3 (Diseño).

Lengua Castellana y Literatura I: Uso, comprensión y elaboración de diferentes tipologías de texto (narración, descriptivo, diálogo, guión, etc.), corrección en el uso de la ortografía y la gramática, etimología de las palabras, creatividad literaria, adaptaciones, etc.

Primera Lengua Extranjera: Traducción de las secuencias del cortometraje para la elaboración de los subtítulos o el doblaje del mismo. Identificación y comprensión de terminología anglosajona relacionada con la producción cinematográfica.

TIC: Será necesario contar con las herramientas TIC durante todo el proceso de cara a:

- Búsqueda, recopilación y análisis de información en Internet.
- Trabajo colaborativo y lluvia de ideas.
- Planificación del trabajo y reparto de tareas.
- Redacción de sinopsis, argumento, guión narrativo, técnico y storyboard.
- Enumeración y registro de elementos a utilizar en el rodaje.
- Elaboración de escaleta de rodaje.
- Edición, postproducción y efectos especiales.
- Edición de audio y efectos sonoros.
- Desarrollo de subtítulos y audiodescripción del corto.
- Difusión y proyección de los trabajos realizados.

Música: para la selección e inclusión de una banda sonora, atención al lenguaje musical, efectos sonoros y utilización de equipamiento técnico e instrumentos.

Matemáticas, Física y Química, Tecnología o Economía: estas materias podrán aportar temáticas para el cortometraje, pero además serán



útiles de cara a la estimación de costes y tiempo, medición de diferentes parámetros (nivel de iluminación, distancias, encuadre, nivel de ruido, etc), uso de material técnico, construcción de decorados, efectos especiales visuales, ChromaKey, etc.

Latín, Filosofía y Cultura Clásica: A través del pensamiento filosófico, las obras clásicas, la raíz de la lengua y resto de elementos relacionados con estas materias se podrán enriquecer notablemente las producciones audiovisuales de nuestro alumnado.

No obstante, siempre existirán elementos de todas las materias susceptibles de incorporarse e integrarse en esta actividad.

4. OBJETIVOS

Objetivos de la actividad	Objetivos de la etapa educativa (ESO)
<ul style="list-style-type: none"> Conocer las particularidades del lenguaje audiovisual y el cine (géneros cinematográficos, tipos de plano, secuencias, escenas, movimientos de cámara, encuadre, audio, iluminación, etc) 	<p>h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.</p> <p>i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Identificar, valorar la importancia y establecer cada uno de los diferentes roles a desempeñar dentro de un equipo de producción cinematográfica, 	<p>a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos,</p>



<p>para trabajar en equipo.</p>	<p>ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.</p> <p>b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.</p> <p>d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Fomentar la creatividad colectiva, el espíritu crítico, la tolerancia y la cooperación como elementos fundamentales base de la producción de un cortometraje. 	<p>c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.</p> <p>g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí</p>



	<p>mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Identificar los diferentes tipos de cortometraje (ficción, documental, publicitario, etc.), así como aprender a desarrollar guiones literarios, técnicos, storyboards y guiones de rodaje. 	<p>h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.</p> <p>i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Elaborar la sinopsis de un cortometraje, estructurar su argumento y conocer qué son el logline, storyline y tagline. 	<p>g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p> <p>h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.</p> <p>i) Comprender y expresarse en una o</p>



	más lenguas extranjeras de manera apropiada.
<ul style="list-style-type: none"> Planificar y preparar todos los elementos necesarios para el rodaje (casting, attrezzo, decorados, localizaciones, etc), así como valorar la importancia del seguimiento del guión durante el rodaje. 	<p>b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.</p> <p>g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Conocer y utilizar las posibilidades que el sonido ofrece en la producción de cortometrajes (calidad, medios técnicos, bandas sonoras, efectos sonoros, doblaje, etc). 	<p>e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Aprender en qué consiste la postproducción audiovisual y los efectos especiales clásicos o digitales durante la filmación o la postproducción (Chromakey, aplicación de filtros, etc). 	
<ul style="list-style-type: none"> Conocer y utilizar herramientas TIC para la producción audiovisual, su difusión y la elaboración de producciones escritas asociadas. 	<p>e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.</p>



<ul style="list-style-type: none"> • Dar visibilidad a los trabajos realizados a través de la difusión en Internet o a través de la preparación de una gala. 	<p>j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.</p> <p>l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.</p>
---	--

5. DIMENSIONES DE ACTUACIÓN

<i>Dimensión</i>	<i>Breve descripción</i>
<i>Curricular</i>	<p>Cada una de las actividades y alternativas propuestas podrán ser modificadas/ampliadas e incluidas en las 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>	<p>La selección de temáticas sobre las que trabajar deberá ser cercana o integrar situaciones, contextos o procesos de la vida real, que permitan al alumnado valorar su aplicación</p>



	práctica.
Coordinación y colaboración con recursos externos	En algunos casos será recomendable contar con los recursos de la biblioteca municipal, bibliotecas de otros centros educativos, museos temáticos, depósitos audiovisuales, profesionales o productoras audiovisuales, asociaciones culturales, editoriales o cualquier otra institución pública que pueda aportar elementos susceptibles de uso en este tipo de actividades.
Globalizadora	La utilización de las TIC, Internet y las redes sociales en el proceso de desarrollo y divulgación serán imprescindibles. Las alfabetizaciones múltiples y mediáticas deberán sustentar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6. CRITERIOS, ESTÁNDARES Y COMPETENCIAS CLAVE

Asignatura: Educación Plástica, Visual y Audiovisual – 4º ESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>1.2. Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guion para la secuencia de una película.</p>	CCL, CSC, SIEP.

<p>la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</p>		
<p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p>	<p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p>	<p>CAA, CSC, CEC.</p>
<p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p>	<p>CD, SIEP.</p>



<p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>	<p>CCL, CSC.</p>
<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p>	<p>CSC, SIEP, CEC.</p>
<p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p>	<p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p>	<p>CD, CEC.</p>



<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p> <p>3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>	<p>CAA, SIEP, CEC.</p>
--	--	------------------------



7. AGRUPAMIENTO

- **Individual y por parejas:** Esta configuración se empleará en aquellos momentos en los que el alumnado deba trabajar con los materiales, enlaces y actividades que el docente establezca mediante la metodología Flipped Classroom.
- **Grupo-clase:** como parte de la metodología Flipped Classroom, durante fases de debate o puesta en común y cuando se apliquen modelos participativos e interactivos para la generación de ideas, sinopsis y argumentos.
- **Equipos/grupos de 3 o 4 integrantes:** cuando se aplique el modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos a lo largo del proceso de producción del cortometraje. 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.

14

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.

3) Modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos, que se empleará cuando cada grupo deba desarrollar el proceso de creación del cortometraje. 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, fotografía, vestuario, interpretación, banda sonora, 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.



9. SECUENCIACIÓN Y TEMPORIZACIÓN

Para llevar a cabo esta actividad, deberás tener en cuenta las fases en las que se estructura. Es probable que debas planificar todo a lo largo de un trimestre, dos o incluso todo el curso, ya que todo dependerá del ritmo de trabajo de tus alumnos en clase y en casa, de su capacidad de trabajo en equipo, así como de su motivación.

Estimamos que serían necesarias de 15 a 20 sesiones. No debemos olvidar que se trata de un proyecto de envergadura en múltiples aspectos. Detallamos a continuación en qué consiste cada una de las fases:

16

FASE 0: MOTIVACIÓN Y DEBATE (1 sesión)



Iniciamos la actividad con una fase motivadora, para ello vamos a llevar a cabo varias acciones relacionadas entre sí:

- a) Para ir abriendo boca, proyecta en clase un cortometraje elaborado por alumnado, puedes elegir el que quieras o utilizar alguno de los que te proponemos a través de este enlace: “Ganadores III Premios El Audiovisual en la escuela”.
- b) A continuación, abrimos un debate/coloquio en el que iremos introduciendo una serie de preguntas como: ¿Has filmado alguna vez?, ¿cómo y con qué medios?, ¿Has escrito un guión, qué es, para qué puede servir?, ¿Qué tipos de planos conoces?, ¿sabes lo que es el encuadre o un

movimiento de cámara?, ¿Qué tipo de cine o series de TV te gustan?, ¿Cuál es tu actor o actriz, youtuber o director de cine favorito?, etc. Haz intervenir a todos, anota aquellas cuestiones que consideres importantes, activa el diálogo. En este momento, es probable que tengas ya a tu clase metida de lleno en la actividad.

c) Es el momento de introducir la actividad, ofreciendo la siguiente información:

- Indica al alumnado que vamos a rodar un cortometraje y enumera, sin entrar en detalles, las diferentes fases para su producción.
- 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.
- Habilita una unidad compartida en la nube (Google Drive o similar) donde cada grupo de alumnado podrá guardar sus archivos y compartirlos (borradores, guiones, storyboards, secuencias, etc).
- Si es posible, ofrece acceso a una plataforma educativa (Google Classroom o similar) para centralizar en ella los materiales y posibles subactividades que se vayan planteando.
- Muestra a tus alumnos 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.



FASE 1: El lenguaje audiovisual ¿empezamos a usar la cámara? (2 o 3 sesiones)



18

Para contar con los conocimientos suficientes, a través del modelo Flipped Classroom y utilizando los recursos TIC disponibles, el alumnado (en clase, en casa o fuera del horario de clases) aprenderá y trabajará conceptos sobre el lenguaje audiovisual y el cine, que luego podrá poner en común con sus compañeros en clase o plantear dudas al equipo docente. Se proponen los siguientes contenidos:

- Conocer los diferentes géneros cinematográficos.
- Tipos de producciones audiovisuales: cortometraje, documental, entrevista, videotutorial, tráiler, película de ficción, reportaje, videoclip, etc.
- Encuadres/tipos de plano: Primer plano, plano general, plano medio, plano americano, semiprimer plano, Plano detalle...
- Ángulos de cámara: picado, contrapicado, panorámica, cenital, etc.



- Movimientos de cámara: travelling, uso del zoom, cámara libre, etc.
- El audio: en interior, exteriores, de una escena, paisaje sonoro, efectos sonoros, doblaje, sincronización.
- La iluminación: natural, artificial, posicionamiento de los focos, tipos de focos y pantallas, luz difusa, luz directa, etc.
- Efectos especiales, la magia del ChromaKey, Stopmotion, la animación.
- Estructura de un equipo de producción: roles e integrantes.

En esta fase es conveniente que refuerces todo lo que se ha aprendido hasta el momento proponiendo subactividades sencillas a tu alumnado, a realizar individualmente o en parejas y que puedan entregar a través de medios digitales. Ahora pueden empezar a hacer prácticas con una cámara (la que su teléfono móvil incorpora puede ser válida):

- a) Filmar una escena de su día a día utilizando diferentes tipos de planos: plano corto, primer plano, plano americano, plano general.
- b) Utilizar diferentes distancias focales, jugar con el zoom y la distancia de los objetos a la cámara. Acercarse en vez de usar el zoom, la distorsión del zoom digital, etc.
- c) Filmar panorámicas o con gran angular.
- d) Hacer planos detalle con la utilidad “macro” de la cámara.
- e) Filmar una pequeña escena en la que haya varias personas y se utilicen diferentes tipos de planos y ubicaciones de cámara.
- f) Filmar una secuencia con un personaje al que se le hace un seguimiento con la cámara y se utilizan diferentes planos, movimientos de cámara, zoom, etc.
- g) Grabar algunos planos en plató con ChromaKey para su posterior edición.
- h) Registrar el audio de una secuencia en interior, exterior, efectos sonoros y comparar su calidad en función de si se ha grabado directamente con la cámara o con micrófono.

- i) Probar diferentes iluminaciones para un mismo plano, su efecto y capacidad de expresión.
- j) Crear o reutilizar diferentes Kahoots o EducaPlays para jugar a identificar y adivinar elementos de los vistos hasta ahora. [Aquí tienes un ejemplo](#) en Educaplay.

Al finalizar esta fase, tus alumnos tendrán una base de conocimientos sobre el lenguaje audiovisual que les permitirá afrontar con garantías el resto de la actividad.

FASE 2: EN BUSCA DE LA IDEA MAGNÍFICA (1 sesión)



Ahora que todos pensamos ya en “modo audiovisual”, has de hacer reflexionar a tu alumnado sobre la importancia que la creatividad tiene en la elaboración de un cortometraje o una producción audiovisual.

El objetivo es encontrar una idea o historia (real o de ficción, cómica o dramática, de terror o aventuras, documental o literaria), que permita generar un cortometraje. Pon ejemplos: localizada en el centro educativo, una leyenda o historia misteriosa del centro, un personaje o miembro de la comunidad, una reivindicación, valores, etc.

Para activar la inventiva:



- Planteamos al alumnado que piensen palabras sobre temas que puedan interesarles durante 1 minuto.
- Les pedimos que con los ordenadores del aula de informática, carro de portátiles o bien, con sus propios móviles, escriban en la web asociada a la pregunta planteada sus palabras representativas. (Aquí hacemos uso de la herramienta [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com) en la que habremos creado una actividad tipo “Word Cloud” o “nube de palabras” y que mantendremos proyectada en la pizarra digital, el efecto puede ser muy llamativo de cara a mantener la atención de nuestro público).

Este par de enlaces te permitirán conocer mejor de lo que estamos hablando:

- Cómo lo ve el votante:

<https://www.mentimeter.com/guides#voting-word-cloud>

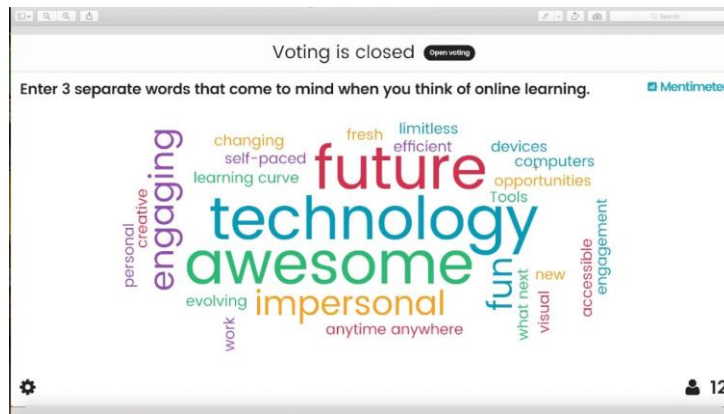
- Cómo crear una nube de palabras:

<https://www.mentimeter.com/guides#word-cloud>



- Se generará una nube de palabras con las respuestas del alumnado en la que las más utilizadas serán de mayor tamaño, todos podrán verlas y servirán de inspiración. Se anotan las 4 o 5 con mayor incidencia. Su mente está en marcha.





- Llega el momento de establecer los equipos de trabajo de 3 a 4 integrantes, preferiblemente 4.

22



- Se sientan por grupos e inician en clase una tormenta de ideas. Ahora cada grupo elige una o varias palabras que pueden formar parte de su idea inicial para desarrollar su corto y crean un documento compartido de posibles sinopsis recopilando en el documento compartido los posibles argumentos, personajes, escenas, etc. Esta parte de la actividad debe tener continuidad fuera del horario de clase, haciendo que entre ellos haya interacción y colaboración. Un ejemplo podría ser: *“A un grupo de alumnos les mandan hacer un trabajo para clase. Ellos deciden hacerlo sobre la historia del instituto y quedan en la biblioteca esa tarde. Estando allí, escuchan un llanto de un bebé que procede de la zona abandonada. Para investigar esa zona quedan al siguiente día con linternas y con una cámara de vídeo. Estando dentro les sorprende un profesor. Al salir, se dan cuenta que se han dejado*



allí la cámara. Cuando la recuperan se van a casa de una amiga a ver la grabación y en ella distinguen imágenes de la maternidad. En el video se ve una joven dando en adopción una niña. Tras ver el vídeo, la protagonista tiene sueños del pasado. Al contárselo a su madre, ésta le revelara un secreto guardado durante años.”

- Les daremos un tiempo prudencial para que seleccionen la propuesta narrativa dominante antes de que cada equipo comience a desarrollar de manera colectiva la historia. Al final de este tiempo, el equipo debe tener una sinopsis argumental de su historia que incorpore los tres actos (inicio, nudo y desenlace).

23

Todo está listo para dar comienzo a la siguiente fase, la creación del guión.

FASE 3: Escribiendo el guión... (3 sesiones)



Hay que elaborar ahora el elemento fundamental, la base de todo, el guión. Quizás esta es una de las fases más importantes de esta actividad. A través de una combinación de los modelos Flipped Classroom, modelo participativo e interactivo y ABP, cada equipo accederá a los conceptos teóricos relacionados con el guión cinematográfico y su elaboración:

- 3.1.- Qué es un guión, sus tipos (literario o narrativo, técnico y documental).



3.2.- Ejemplos reales de guiones. Cada grupo descarga y analiza diferentes guiones desde los enlaces facilitados para conocer su estructura, formato, elementos, fases, etc.

<p style="text-align: center;">GUIÓN LITERARIO PARA UN CORTOMETRAJE</p> <p>OBJETIVO (Idea): Realizar guión 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 vídeo dentro del cajero la cual graba 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 style="text-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>HELADERO (seductor). ¿Qué gustos señora?</p> <p>CAMILO no deja responder a Laura y elige por ella.</p> <p>CAMILO Banana con dulce de leche y crema del cielo.</p> <p>LAURA sonríe y acepta los gustos elegidos por su hijo.</p> <p style="text-align: right;">FUNDE A NEGRO.</p> <p>1 INT. SALÓN DE VENTAS / ESCENARIO - DÍA</p> <p>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>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 vivan al vendedor. Walter corre de un extremo al otro del escenario.</p> <p>WALTER (Eufórico) Amo esta empresa, los amo a cada uno de ustedes. Qui que sepan que ustedes no son promotores, son: ¡guerrilleros de las ventas!</p> <p>WALTER apoya sus brazos en el atril del escenario y se acerca al micrófono.</p> <p>WALTER (Susurra) Ser radical en Marketing va más allá del éxito y la rebeldía o la locura. Las empresas</p>
<p>Guión Literario</p>	<p>Guión Técnico</p>

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 Tardés, soy la bibliotecaria de la escuela, muestra 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 secretarías a cada lado.	- Diálogo: - / - Canción: "E.S. Posthumus"	- Color azulado/ 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 PELAEZ. La cámara nos sitúa en la cocina.	- Diálogo: - / - Canción: "E.S. Posthumus"	- Color azulado/ 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 valiosos de la escuela.	<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 PELAEZ. Ambos comentan la situación política del momento.	- Diálogo: César P. Hugo M. César P.	- Color azulado/ 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 sientan cerrando un trato o un acuerdo en contra del movimiento	- Diálogo: - / - Canción: "E.S. Posthumus"	- Color azulado/ desaturado. - Frontal. - Imagen sólo brazos. - Mujer y hombre.

Guiones técnicos



3.3.- Cómo escribimos nuestro guión.

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.- Partiendo de nuestra idea.

Tomando como referencia la sinopsis elaborada por cada equipo en fases anteriores, se describirán más detalladamente los personajes principales, el conflicto, el entorno, el argumento, las escenas y el desenlace.

Deberán tener en cuenta que las historias en el cine se cuentan a partir de tres elementos básicos:

- a) Los planos, que son la unidad mínima en que se puede dividir visualmente cada escena.
- b) Las ESCENAS, que son un conjunto de planos con una unidad espacio-temporal, que transcurre en un mismo momento de luz. Por eso en los guiones se suele encabezar cada escena con indicaciones del tipo: INTERIOR / DÍA, EXTERIOR / NOCHE, etc.
- c) Las SECUENCIAS, que son un conjunto de escenas que comparten una unidad temática.

Como decíamos al principio, si estamos en “modo audiovisual”, utilizando estos elementos el realizador o director junto con el equipo de fotografía podrá llevar a la imagen la historia que los guionistas hayan elaborado durante la escritura del guión literario y el posterior guión técnico.

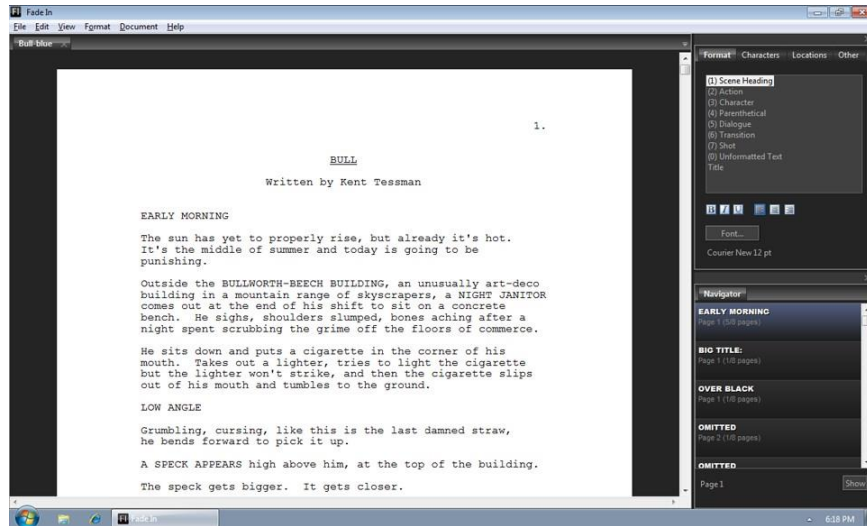
3.5.- Describiendo las secuencias.

El equipo describe las secuencias sabiendo que éstas son la unidad que rige y estructura todo guión, 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 guión es una suma de elecciones.



3.6.- Herramientas TIC para escribir guiones.

El grupo selecciona una herramienta y plasma el guión de su secuencia a través de ella.

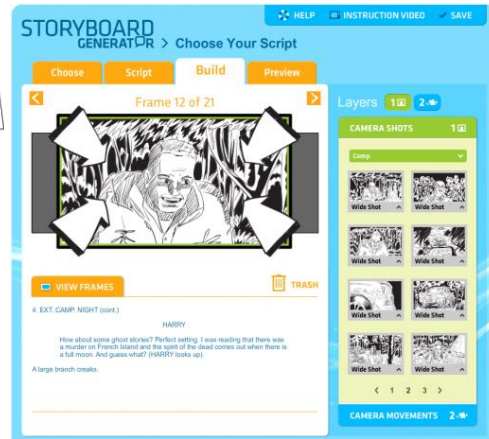
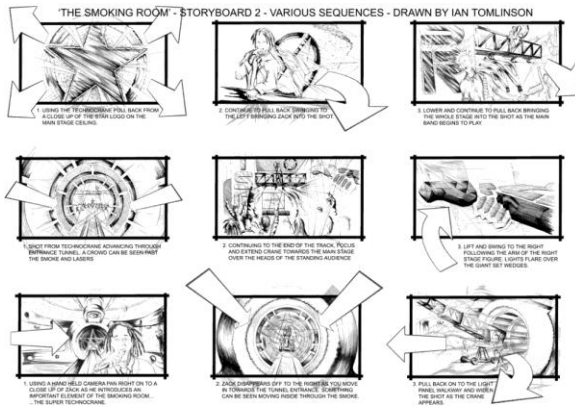


3.7.- El Storyboard.

La elaboración de un guión audiovisual o storyboard es una tarea que consiste en ir desglosando en secuencias y planos todo el relato para que luego en el rodaje nada quede al azar. El guión audiovisual está basado en el literario. Un buen guión contiene en su historia todas las respuestas que una realización técnica pueda plantear.

El equipo valorará la utilidad y herramientas para elaborar el Storyboard de su corto. En la sección de herramientas TIC y en la bibliografía podrás encontrar referencias a herramientas muy útiles, cercanas al cómic.





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

Antes de seguir adelante, los guionistas se detienen a pensar. ¿Estas secuencias se corresponden realmente con la historia que queremos 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 del argumento o su sinopsis.



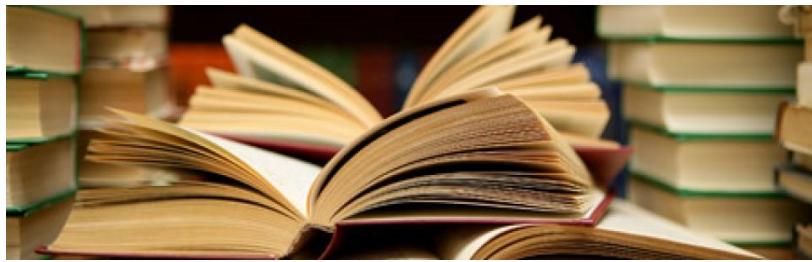
Te proponemos que establezcas una serie de condiciones especiales a tener en



cuenta a la hora de preparar los guiones de los cortometrajes, a través de ellas conseguirás integrar en los proyectos de tu alumnado elementos que los enriquecerán seguro:

1) Inclusión de secuencias en las siguientes localizaciones:

- La biblioteca escolar. En la que los libros tengan algún tipo de interacción en la historia, desempeñen parte del protagonismo o sean utilizados por los personajes.



- Instalaciones del centro: laboratorio de ciencias, aula de música, escaleras, etc...



- Entorno del centro: parque, edificios públicos, etc.
 - Lugar/es característico o de especial interés de la ciudad.
- 2) Inclusión de secuencias en las que intervengan:
- Algún aspecto, concepto o docente de, al menos, dos materias

diferentes.

- Implicación de las familias: algún plano o secuencia en casa de alguno de los miembros del equipo y con la intervención de algún familiar (se solicitará permiso previamente a los familiares indicando qué, cómo y cuándo se va a rodar - tutoría).



29

Para finalizar esta fase, una vez que los equipos hayan escrito su guión, será necesario que establezcan entre ellos los roles de cara a la fase de rodaje: producción, dirección, fotografía...

FASE 3 – ¡5 y acción!: El Rodaje (entre 3 y 5 sesiones)








Lectura-escritura creativa



Equipo de coordinación pedagógica

Para nuestro alumnado esta será una de las fases que más les gustará, la que más huella les deje, quizá.

Los equipos deberán tomar como referencia su guión técnico, en el que aparecerá en varias columnas verticales explicaciones sobre la imagen, textos, diálogos o voz en off, sonidos, música y esquemas del storyboard. Aparecerán también los fragmentos más importantes de los diálogos y la caracterización de los protagonistas, con descripciones bastante detalladas. Así mismo deberá contener todos los detalles referentes a la forma visual y acústica en que va a relatarse la historia, los diversos encuadres de cada escena, y cómo se establecerá la continuidad. Igualmente, se incluyen todos los datos acerca de la iluminación, el color, las horas en que se rodará al aire libre, la naturaleza y los determinados ambientes.

ESCENA	INDICE TÉCNICO	ANGULO	MOVIMIENTO DE CÁMARA	STORY BOARD	IMAGEN	SONIDO	MÚSICA INSIDENTAL AMBIENTAL
1	1	Desde un primer plano de la pantalla a un plano medio corto	Normal Ligeramente picado Posterior	Travelling cámara en mano		Desde la imagen negra con el título La filtración, se pasa por las manos tecleando y vemos la nuca de Danko	No hay diálogo Música Under the gun - Album Animatrix Sonido ambiente Sonido de teclado
1	1	Plano detalle del Pendrive	Picado Lateral	Travelling cámara en mano		Pasamos de la mano de Danko que saca el pendrive de la CPU a la mano de Ethan que lo coge	No hay diálogo Sonido ambiente, sonido del pendrive saliendo de la CPU
1	1	Plano medio	Normal Frontal	Cámara en mano		Plano fijo en Ethan. A Danko se le escuchará en off	ETHAN: ¿Entonces esto es todo? DANKO: Sí. ETHAN: Vaya, es increíble que en una cosa tan pequeña quepa algo tan... DANKO: Date prisa y llevaselo a la periodista. Sonido ambiente Voces de los actores
2	1	Plano medio largo	Normal Frontal	Plano fijo		Ethan saliendo del portal.	No hay diálogo Sonido ambiente
2	1	Plano Americano	Normal Frontal	Plano fijo		Los dos policías esperando. El policía 1 se comunica por el pinganillo con la central	Policia 1: El objetivo ha salido del domicilio Sonido ambiente Voz del actor

Todo esto constituirá una guía orientativa que sirve al director como punto de referencia para expresar toda su creatividad, técnica narrativa y capacidad de composición, pero nunca debe ser algo destinado a transformarse mecánicamente en imágenes.

Un factor importante a tener en cuenta es tener todo lo necesario preparado: actores, textos, attrezzo, decorados, utensilios, equipamiento técnico, elementos para efectos especiales, Chroma, etc.



Entonces, será cuando deberán ponerse manos a la obra y desarrollar toda su capacidad creativa, organizativa y colaborativa para lograr su objetivo.

FASE 4 – El montaje y la edición (2 o 3 sesiones)



31

Es la hora de los “manitas digitales”, que utilizarán todos sus conocimientos en software de edición audiovisual para seleccionar, montar y editar las secuencias que incluiremos en el producto final. Esta tarea puede ser realizada conjuntamente por todo el equipo o repartirse la carga de trabajo.

Habrá que prestar atención a:

- Análisis y selección de secuencias, descartes, orden.
- Edición de escenas y audio. Títulos.
- Doblaje (si existe).
- Efectos sonoros, especiales, chroma y filtros.
- Subtítulos, audiodescripción y artes finales. (Los materiales para subtítulo y artes finales te ayudarán en esta tarea)

Ya casi estamos terminando, todo el esfuerzo y trabajo realizados ha tomado forma definitivamente. *“¡Tenemos un cortometraje y lo hemos hecho nosotros!”*, se acerca el estreno y la difusión de lo realizado.



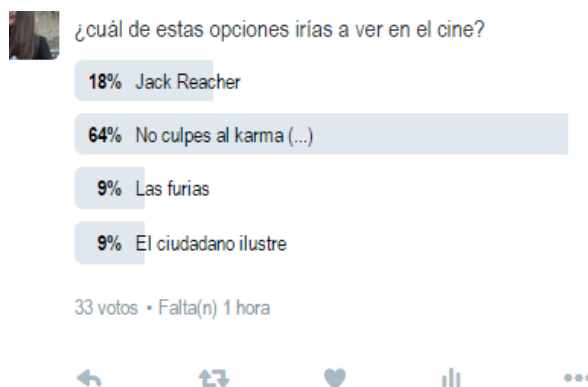
FASE 5: LA GALA - UN MEDIO PARA LA AUTOEVALUACIÓN, COEVALUACIÓN Y EVALUACIÓN (1 o 2 sesiones)



32

Finalmente, puedes aprovechar para organizar una gala cinematográfica que se base en los resultados obtenidos a través de:

- La evaluación de los proyectos por los equipos de alumnado.
- La valoración entre los equipos reflejada sobre múltiples aspectos (técnicos, creativos, interacción, etc.)
- La autoevaluación del trabajo realizado y desempeño de cada miembro de los equipos.
- La valoración aportada por las familias a través de cuestionarios online, votaciones vía twitter, etc.



Para organizar dicha gala, puedes tomar como referencia el documento titulado “La Gala” que está disponible en los enlaces a Colabor@ que ponemos a tu disposición en la bibliografía de esta actividad.

Puedes establecer categorías para los premios: mejor dirección, fotografía, banda sonora, montaje, actor/actriz, vestuario, mejor corto, etc. Si quieres, aplicar sistemas de gamificación o Ludificación puede ser una buena idea. (Por ejemplo: Class Dojo)

10. EVALUACIÓN

Como sabemos, la evaluación de este tipo de actividades puede realizarse utilizando diversos instrumentos como la observación directa, diarios de aprendizaje, pruebas o cuestionarios online y rúbricas. Para este último caso, te proponemos a modo de ejemplo, un conjunto de rúbricas que puedes modificar o rediseñar para adaptarlas a los objetivos que se hayan planteado y al grupo de alumnado con el que vas a llevar a cabo 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 evaluación del trabajo de otros equipos:

Rúbrica para evaluar el Proyecto de cada grupo menos el tuyo propio

	Sí totalmente	Bastante	A medias	No
El video es claro y ameno. Hablan con seguridad en él	Es claro y ameno	Es claro y ameno pero a veces ha aburrido	Ha estado regular y a veces aburría	Ha estado mal y aburría
Intervienen todos los miembros del grupo ya sean hablando o escribiendo	Han intervenido todos de forma proporcionada	Han intervenido todos, pero unos más que otros	Algunos miembros no han intervenido o apenas han intervenido	No todos los miembros del grupo han intervenido
Presentación del video	Muy bueno, quedan claros todos los aspectos	Bueno, quedan claros casi todos los aspectos	Regular, quedan aspectos sin aclarar	Mal, apenas aclara los aspectos del proyecto
Originalidad y creatividad	El proyecto es original y creativo	Algunos aspectos no lo son tanto	Apenas es original y creativo	No han sido originales ni creativos
Trata todos los puntos que debía contener el video	Trata todos los puntos y los explica bien	Trata todos los puntos pero algunos no los explica bien	Trata la mitad de los puntos	Trata menos de la mitad de los puntos
He aprendido viendo el video	He aprendido totalmente con el video	He aprendido bastante con el video	Apenas he aprendido con el video	No he aprendido con el video



Ejemplo 3 - 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 4 – 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 5 – 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 6 – Rúbricas evaluación guión narrativo y storyboard:

	EXPERTO	AVANZADO	APRENDIZ	NOVEL	PE SO
	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 los siguientes elementos e: comienzo (llamado a la aventura); problema (tensión); conflicto central; solución (desenlace) y final (conclusión, aprendizaje).	20 %
Diseño del guión 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 %

38

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 eviedente en la historia que se quiere consigue una reflexión por parte del espectador.	Se establece un proposito inicial y se mantiene durante toda la historia.	Hay pocos errores n 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 giras 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 posicionen.	La historia mantiene la tensión inicial durante todo el relato, buscando con giras 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 porpone 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 7 – Rúbricas para el doblaje cinematográfico y audiodescripción:

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 es 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 continuamente, 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 encuentra 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					



Ejemplo 8 – Rúbrica evaluación cortometraje:

Guión técnico	El guión técnico está completo y cuenta con dibujos y/o fotografías para cada escena, notas detalladas en los títulos, transiciones, efectos especiales, sonido, etc. El guión técnico refleja un planeamiento y una organización sobresalientes para los efectos visuales en el video.	El guión técnico está relativamente completo con dibujos y/o fotografías para la mayoría de las escenas y notas en los títulos, transiciones, efectos especiales, sonido, etc.; o refleja un planeamiento y una organización básicos para los efectos visuales en el video.	El guión técnico tiene omisiones significativas en el planeamiento de las escenas, o hay algunos dibujos y/o fotografías y notas en los títulos, transiciones, efectos especiales, sonido, etc.; o el guión técnico refleja poco de planeamiento y organización para los efectos visuales en el video.
Historia	La historia tiene un inicio, desarrollo y final que se pueden distinguir fácilmente. Durante el desarrollo se produce un quiebre en la historia.	La historia tiene un inicio, desarrollo y final que se pueden distinguir fácilmente, pero hay dificultades para comprender cuándo se produce un quiebre en la historia.	Hay dificultades para distinguir las partes de la historia o no hay quiebre.
Manejo del tema	La historia y los diálogos expresan un buen manejo del tema. Claramente hubo investigación respecto a éste. Consultaron por lo menos tres fuentes de referencia, desarrollaron una posición basada en sus fuentes.	La historia y los diálogos expresan un buen manejo del tema. Claramente hubo investigación respecto a éste. Consultaron dos fuentes de referencia, desarrollaron una posición basada en sus fuentes.	La historia y los diálogos expresan un buen manejo del tema. Claramente hubo investigación respecto a éste. Consultaron una fuente de referencia, desarrollaron una posición basada en su fuente.
Claridad visual	La iluminación y enfoque permiten que las imágenes sean perfectamente claras.	La iluminación y enfoque no permiten que las imágenes sean perfectamente claras en una o dos ocasiones.	La iluminación y enfoque no permiten que las imágenes sean perfectamente claras en tres o cuatro ocasiones.
Claridad auditiva	Los diálogos son comprendidos en su totalidad. Se expresan de forma clara y adecuada, modulando y con un buen volumen de voz.	Los diálogos no se comprenden del todo una o dos veces, pero se expresan de forma clara y adecuada, modulando y con un buen volumen de voz.	Los diálogos no se comprenden del todo tres o cuatro veces, pero se expresan de forma clara y adecuada, modulando y con un buen volumen de voz.



RUBRICA DE EVALUACIÓN PARA EL CORTOMETRAJE (VIDEO)

CATEGORIA	4	3	2	1	PUNTUACIÓN
Trabajo en Equipo	Los estudiantes se reunieron y comentaron regularmente. Todos los estudiantes contribuyeron a la discusión y escucharon respetuosamente. Todos los miembros del equipo contribuyeron equitativamente al trabajo.	Los estudiantes se reunieron y comentaron regularmente. La mayoría de los estudiantes contribuyeron a la discusión y todos escucharon respetuosamente. Todos los miembros del equipo contribuyeron equitativamente al trabajo.	Sólo unas cuantas reuniones del equipo tuvieron lugar. La mayoría de los estudiantes contribuyeron a la discusión y escucharon respetuosamente. Todos los miembros del equipo contribuyeron equitativamente al trabajo.	No hubo reuniones Y/O algunos de los miembros del equipo no contribuyeron equitativamente al trabajo.	
Concepto	El equipo tiene una visión clara de lo que va a lograr. Cada miembro puede describir lo que ellos están tratando de hacer y generalmente cómo su trabajo contribuirá al producto final.	El equipo tiene una visión bastante clara de lo que va a lograr. Cada miembro puede describir lo que ellos están tratando de hacer en conjunto, pero tienen problemas en describir cómo su trabajo contribuirá al producto final.	El equipo tiene una idea del concepto a desarrollar, pero no tiene un enfoque claro a seguir. Los miembros del equipo describen de diferentes maneras las metas/el resultado final del producto.	El equipo ha puesto muy poco esfuerzo en sugerir ideas y refinar el concepto. Los miembros del equipo no tienen claro las metas y cómo sus contribuciones les ayudarán a alcanzar la meta.	
Guión	El guión está completo y está claro que va a decir y hacer cada actor. Las entradas y salidas están escritas así como los movimientos importantes. El guión es bastante profesional.	El guión está bastante completo. Está claro lo que cada actor va a decir o hacer. El guión muestra planeamiento.	El guión tiene algunas fallas mayores. No está siempre claro lo que los actores van a decir o hacer. El guión muestra un intento de planeamiento, pero parece incompleto.	No hay guión. Se espera que los actores inventen lo que van a decir y hacer.	
Preparación del Equipo	Todo el equipo/provisiones necesarios están localizados y reservados con bastante antelación. Todo el equipo (sonido, luces, video) es reclamado el día antes de empezar el rodaje para asegurarse de su funcionamiento. Un plan de contingencia es desarrollado para cubrir posibles problemas con la electricidad, luz, etc.	Todo el equipo/provisiones necesarios están localizados y reservados con unos cuantos días de anterioridad. Todo el equipo (sonido, luz, video) es reclamado el día antes del rodaje para asegurarse de que funcionan. Un plan de contingencia es desarrollado.	En el día del rodaje, todo el equipo/provisiones necesarios están localizados y revisados para asegurarse de que funcionan. Tal vez haya o no un plan de contingencia.	Las provisiones/equipo necesarios no están disponibles O no fueron obtenidos antes del rodaje.	
Investigación	Las tarjetas de notas indican que los miembros del grupo desarrollaron preguntas sobre el tema asignado, consultaron por lo menos 3 fuentes de referencia, desarrollaron una posición basada en sus fuentes y citaron correctamente sus fuentes.	Las tarjetas de notas indican que los miembros del grupo consultaron por lo menos 3 fuentes de referencia, desarrollaron una posición basada en sus fuentes, y citaron correctamente sus fuentes.	Las tarjetas de notas indican que los miembros del grupo consultaron al menos 2 fuentes de referencia, desarrollaron una posición basada en sus fuentes y citaron correctamente las mismas.	Hay menos de dos tarjetas de notas o las fuentes están citadas incorrectamente.	
Iluminación	Iluminación adicional ha sido usada para eliminar sombras y destellos. Las cámaras están ajustadas al nivel apropiado de luz.	Iluminación adicional ha sido usada, pero no ha sido ajustada óptimamente. Las cámaras están ajustadas al nivel apropiado de luz.	Las cámaras están ajustadas al nivel apropiado de la luz, pero no se utilizó iluminación adicional cuando se necesitó.	Las cámaras no están ajustadas apropiadamente al nivel de luz. Iluminación adicional puede o no ser usada.	
Sonido	Los micrófonos están posicionados estratégicamente para asegurar que los sonidos importantes y el diálogo son capturados. El equipo ha hecho todo intento posible para anticipar y filtrar el sonido del ambiente no deseado en la grabación.	Los micrófonos están posicionados estratégicamente para asegurar que los sonidos importantes y el diálogo son capturados.	Por lo menos un micrófono (además de la cámara) es usado para asegurar que el diálogo es capturado.	Poca atención se prestó para asegurar la calidad del sonido durante el rodaje.	



11. HERRAMIENTAS TIC

- [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.
- [Camtasia Studio](#), [Youtube Editor](#), [Filmora](#), [Kizoa](#), [Wevideo](#), [Magisto](#), [Loopster](#), [ShotClip](#): Son editores de vídeo, la gran mayoría online.
- [Youtube](#), [Vimeo](#), [AulaCorto](#), [Cortometrajesonline](#): Son plataformas de vídeo donde poder subir y compartir los cortometrajes realizados.
- [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.
- [Class Dojo](#): plataforma para gamificación educativa.



12. BIBLIOTECA ESCOLAR Y OTROS PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS

- Como se indica en una de las fases, se establece que en todos los cortometrajes generados deberán existir secuencias o escenas cuya localización sea la biblioteca del centro, en la que los libros tengan algún tipo de interacción en la historia, desempeñen parte del protagonismo o sean utilizados por los personajes.
- 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 lluvia de ideas, elaboración de guiones, preparación de attrezzo 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 ComunicaA**.
- El Proyecto “**Escuela Espacio de Paz**” puede aportar ideas, situaciones y recursos que pueden ayudar en el proceso.
- El programa **AulaDcine** puede aportar diferentes tipos de guiones o films que pueden ser utilizados como base.
- 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 valorar la capacidad de innovación, el esfuerzo y el riesgo inherentes a la producción cinematográfica, así como cuestiones económico-financieras, empresariales y del mundo laboral asociados a este sector productivo.

13. FAMILIAS

Puede ser sorprendente la cantidad de variantes y actividades susceptibles de implicar a las familias de nuestro alumnado, algunas ya las hemos comentado, aunque aquí te proponemos otras:

- Se ha establecido que en todos los cortometrajes se rueda algún plano o secuencia cuya localización esté en casa de alguno de los miembros del equipo y con la intervención de algún familiar. Para ello, se informará previamente a las familias y se indicará qué secuencia o escena se pretende rodar. Será necesario el permiso expreso de la familia/s y de los integrantes de éstas que deseen aparecer en dicho rodaje. Pueden aprovecharse las tutorías para llevar a cabo esta labor.
- Colaboración a la hora de incorporar efectos especiales sonoros y visuales.
- Caracterización de personajes, vestuario, attrezzo.
- Cameos de familiares si tienen “parecidos razonables” con algún actor o actriz famoso.
- Préstamo o aportación de obras literarias, films u otros recursos técnicos 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, la audiodescripción, etc.
- Invitación a las familias a la **gala de premios** y proyección de cortometrajes en el centro.
- Fomento de la participación en valoración de las familias de los trabajos realizados a través de formularios o encuestas online. Algo así como “El voto del público”.
- **Mentimeter.com** para que indiquen sus impresiones a través de la red.
- **Encuestas** vía twitter o Facebook o en el website de la actividad.

14. DIFUSIÓN Y VISIBILIDAD

- Publicación de los trabajos realizados en Youtube, Vimeo y plataformas audiovisuales.
- Publicación de los cortometrajes y materiales audiovisuales relacionados con la actividad en el Blog de la Biblioteca, blog del programa Comunica Audiovisual, Blog de Averroes, página web del centro, redes sociales, etc.
- Participación en certámenes, concursos o premios de cortometrajes.
- Publicación de los mejores guiones en el periódico digital del centro, si se dispone de éste.
- Exposición temática de guiones técnicos, storyboards, fotografías, elementos del rodaje, etc.
- Realización de entrevistas al alumnado que permitan conocer sus impresiones, lo que más le ha gustado, lo que menos o elaboración de un

“making off”.

- Difusión de la actividad en la plataforma Colabor@.
- Realización de un podcast con entrevistas a los directores, guionistas o actores para emitirlo en la radio del centro.
- Retransmisión en directo de la gala a través de Facebook, Youtube, Instagram o Periscope. (con los permisos pertinentes)
- Difusión de la actividad y sus resultados en medios de comunicación locales, provinciales o autonómicos, si fuera el caso.

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 obras o material audiovisual.
- 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.
- Salas de cine.
- Participación de un guionista, cineasta, director de cine, actores, operador de cámara, etc.
- Empresa profesional de producción audiovisual o de doblaje.



- Alguna compañía de teatro local o escuela de interpretación cercana.

16. VARIANTES

Nos hemos centrado en el cortometraje basado en una idea o historia, pero las variantes pueden ser múltiples. Se proponen a continuación las siguientes variantes:

- 1) Tráiler.
- 2) Anuncio publicitario o campaña promocional del centro.
- 3) Cortos de animación.
- 4) Stopmotion.
- 5) Videoclip.
- 6) Teaser de un videojuego.
- 7) Documental.
- 8) Reportaje.
- 9) Videotutorial.
- 10) Entrevista.
- 11) Retransmisión.
- 12) Cobertura de un evento o noticia.
- 13) Vídeo conmemorativo o de una efeméride.
- 14) Canal de Youtube.
- 15) Booktuber.
- 16) Booktrailer.
- 17) Cada corto es un capítulo de una misma serie.



17. RECURSOS, MATERIALES Y BIBLIOGRAFÍA

RECURSOS

- Cámara digital, Réflex, teléfonos móviles.
- 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.
- Software de edición audiovisual.
- Aula con cañón proyector, ordenador y altavoces.
- Conexión a Internet.
- Micrófonos y auriculares.
- Instalaciones y equipamiento de la radio del centro.
- Trípodes, silla de oficina o monopatín (travelling), soportes, palo selfie.
- Equipo de iluminación, 4 focos (opcional).
- Material de maquillaje y peluquería (opcional).

48

BIBLIOGRAFÍA

Materiales del itinerario “Productora Audiovisual” del Programa Comunicación en Colabor@:

<http://colaboraeducacion.juntadeandalucia.es/educacion/colabora/web/comunicacion/productora-audiovisual>

UDI sobre el lenguaje audiovisual y el cine:

<https://procomun.educalab.es/es/articulos/udi-cine-321accion>

Procomún – Base de materiales útiles para hacer cine en el aula:



<https://procomun.educalab.es/es/ode-search?query=gui%C3%B3n%20cine&type=&auto=&page=2>

Aulacorto Ministerio Educación:

<http://aulacorto.mecd.gob.es/view/29>

Cómo hacer un cortometraje en el aula:

<https://www.youtube.com/watch?v=ooKyAVoaN88> (Serie de vídeos)

<http://comohacercine.blogspot.com.es/2010/04/como-hacer-un-cortometraje-en-el-aula.html>

Haciendo cine en el aula:

<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/haciendocine1.htm>

Educortos, el cortometraje como recurso didáctico en el aula:

<http://www.educacontic.es/blog/educortos-el-cortometraje-como-recurso-didactico-en-el-aula>

<http://recursostic.educacion.es/heda/web/educacion-secundaria-obligatoria/363-educortos-el-cortometraje-como-recurso-didactico-en-el-aula-de-platica>

Realización de un corto en secundaria:

http://www.mejoratuescuelapublica.es/index.php?option=com_content&view=article&id=80:corto&catid=36:buenasps&Itemid=65

Proyecto didáctico “El cine en la escuela / realización de un cortometraje La piedra mágica:

http://periodico.liceocervantesroma.net/periodico_bau_bau/noticia/2010/12/proyecto-didactico-el-cine-en-la-escuela-realizacion-del-cortometraje-la-piedra-magica.html

Consejo Audiovisual de Andalucía, Premios “El Audiovisual en la escuela”;



<http://www.consejoaudiovisualdeandalucia.es/actividad/actualidad/notas-prensa/2017/06/seis-centros-de-las-provincias-de-almeria-cadiz-huelva-mal>

Mentimeter, una herramienta para captar la atención de tu alumnado:

<https://www.mentimeter.com/guides#presentation-view>

Itinerario de Productora Audiovisual en Colabor@:

<http://colaboraeducacion.juntadeandalucia.es/educacion/colabora/web/comunicacion/productora-audiovisual>

50

Ejemplo de un cortometraje ganador:

Cortometraje Mortui ambulantes: the walking dead"

IES Castillo de Matrera, de Villamartín, ha ganado la III Edición de los Premios El Audiovisual en la Escuela, en la Categoría Profesorado, con el corto "Mortui ambulantes: the walking dead", grabado con alumnado y profesorado de este centro como protagonistas.

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)

El documental:

- <https://es.slideshare.net/alexacruz28/el-documental>
- <https://youtu.be/BCwVHevahBQ>

La estructura del guión:

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

El formato del guión:

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



El guión 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 guión 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 guión de cine

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

Formato y estilo del guión

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

Ejemplo de guión 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 guión 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](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-on-
line-para-crear-guiones-graficos-o-storyboards/](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/](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/>

52

El cine en la escuela

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

Flipped Classroom

<http://www.theflippedclassroom.es/>

<http://www.educaciontrespuntocero.com/tag/flipped-classroom>

Aprendizaje basado en proyectos

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

