

**PROYECTO
TRIMESTRE**

2º

LUCES, CÁMARA Y... ¡EMOCIÓN!



**FORMACIÓN EN
CENTROS: ABP
E
INTELIGENCIA
EMOCIONAL**

LUCES, CÁMARA Y... ¡EMOCIÓN!

1. INTRODUCCIÓN

Durante el presente curso escolar nuestro centro participa en el programa para la innovación educativa "AulaDcine" cuya finalidad básica es promover la alfabetización audiovisual del alumnado y el profesorado. De ahí surgió en nuestro claustro de profesorado la idea de introducir durante el segundo trimestre el cine en el colegio no como un simple pasatiempo o incentivo dentro de nuestras rutinas de aula, sino como algo cercano y motivador que nos permitirá trabajar con nuestro alumnado de una forma global, desde la lectoescritura, hasta las matemáticas, la expresión corporal, la expresión oral, el empleo de tecnologías de la información y comunicación, entre otros aspectos, de gran importancia en los grupos de edades a los que diariamente enseñamos.

Con este proyecto, titulado "LUCES, CÁMARA Y... ¡EMOCIÓN!", perseguimos que nuestros alumnos y alumnas conozcan la historia del cine y su evolución, que diferencien algunos de los géneros cinematográficos más destacados, que vivan la experiencia real del cine de una forma divertida, amena y lúdica junto a sus compañeros/as, profesorado y familias, puesto que culminará con la realización de un proyecto audiovisual. Una vez que se dominen determinadas herramientas de trabajo estarán en disposición de elaborar sus propios productos: un anuncio para una campaña promocional o publicitaria, un cortometraje, un microdocumental u otra forma de expresión audiovisual.

2. COMPETENCIAS BÁSICAS

Aunque resulte obvio que con este proyecto se trabaja ampliamente la **competencia digital y tratamiento de la información**, también se desarrollarán otras competencias a lo largo del proceso de aprendizaje audiovisual que hemos emprendido, así como una educación en valores tales como la participación, la cooperación, la solidaridad, la tolerancia o la igualdad.

Entre las competencias más destacadas señalamos:

- **Competencia cultural y artística**, que supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute.
- **Competencia social y ciudadana**, que hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural.
- **Competencia lingüística**, comprensión de todo tipo de mensajes, conocer diferentes códigos y lenguajes, desarrollar tanto oralmente como por escrito su producción lingüística.

3. OBJETIVOS

Los objetivos que nos planteamos con la realización de este proyecto, en el marco de nuestra formación en centros durante el presente curso escolar 2019/2020, son tanto de carácter general como específico con relación a la temática del cine planteada, puesto que nos permitirán desarrollar el currículo en todos y cada uno de los niveles educativos que se imparten en nuestro centro y, al mismo tiempo, promover un acercamiento a la cultura y lenguaje cinematográficos.

- Conocer datos relevantes sobre la *historia* y la *evolución* del cine.
- Visualizar y reconocer algunos de los *géneros cinematográficos* más destacados: drama, comedia, western, musical, terror, fantástico o ciencia ficción y dibujos animados.
- Investigar los diferentes *oficios* relacionados con el mundo del cine: director/a, actores principales y secundarios, productor/a, guionistas y equipo técnico.
- Apreciar la importancia de la música en el cine como una ayuda a la narración de la historia y saber qué es una banda sonora original.
- Visitar una *sala de cine* comercial, conocer los diferentes espacios físicos en los que se distribuye y familiarizarse con el vocabulario básico de la misma: entrada, taquilla, butaca, sala, entre otros.
- Desarrollar la *creatividad* del alumnado mediante la realización de obras audiovisuales originales.
- Establecer *relaciones sociales* de afecto y confianza a través del trabajo en grupo cooperativo.
- Fomentar el *gusto por el cine* en nuestro alumnado.

4. CONTENIDOS

A modo orientativo, algunos de los contenidos que pueden ser tratados en el proyecto son:

- ✓ Acercamiento a la historia y a la evolución del cine: Imágenes en movimiento: los hermanos Lumière y el cinematógrafo, el cine mudo, el cine en blanco y negro y con sonido, el cine en color y el cine de animación.
- ✓ Comprensión de los géneros cinematográficos más destacados: drama, comedia, western, musical, terror, fantástico o ciencia ficción y dibujos animados.
- ✓ Estudio de los oficios relacionados con el cine: guionista, productor, director, actores y actrices, extras, técnico de iluminación, técnico de sonido, especialistas y montador.
- ✓ Conocimiento de los diferentes objetos empleados en la filmación de una obra cinematográfica.
- ✓ Aproximación a las instalaciones y mobiliario de un cine como espacio físico y conocimiento de sus dispositivos.
- ✓ Valoración de la banda sonora de una película y apreciación del papel que juega la música y de los sentimientos que transmite.

5. **PROPUESTA DIDÁCTICA**

FASE 1: Elección del tema.



FASE 2: ¿Qué sabemos y qué queremos saber?



FASE 3: Búsqueda de Información sobre el tema.



FASE 4: Desarrollo del proyecto.



Fase 6: Evaluación, reflexión y mejora.

