

# Alfabetización y creación audiovisual en el aula

---

Catálogo de publicaciones del Ministerio:

<https://www.libreria.educacion.gob.es/>

Catálogo general de publicaciones oficiales:

<https://cpage.mpr.gob.es/>

*Alfabetización y creación audiovisual en el aula*

Autor: Sergio Clavero Ibáñez de Garayo

El Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes no se responsabiliza del contenido vertido en esta publicación, sino que son los autores los únicos responsables.

Las normas lingüísticas seguidas en este libro son las establecidas por la Real Academia Española en la Ortografía de la lengua española publicada en el año 2010.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN,  
FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

S.G. de Cooperación Territorial e Innovación Educativa

Edita:

© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA

Subdirección General de Atención al Ciudadano,  
Documentación y Publicaciones

Edición: 2024

NIPO (línea): 164-24-067-0

Diseño y maquetación: Marta Sanz García

Diseño portada: Marta Sanz García

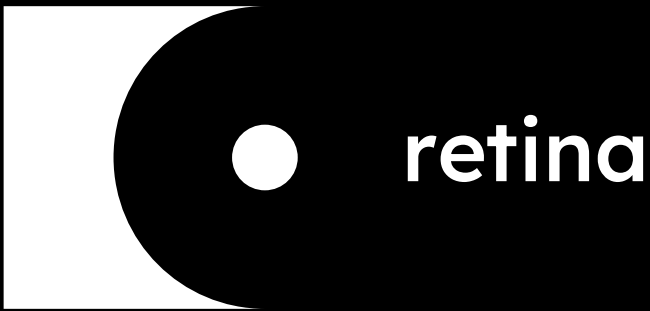


## La publicación está conformada por dos volúmenes:

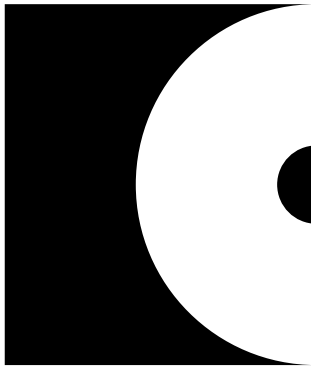
El primero de ellos está dedicado al **contexto**, en él se explica la necesidad de una alfabetización audiovisual en el ecosistema informativo digital de las sociedades contemporáneas y cómo el lenguaje cinematográfico contribuye de manera efectiva al conocimiento y al aprendizaje. Este volumen, además, presenta de manera nítida la forma en la que un proyecto creativo audiovisual contribuye a la adquisición de las competencias clave a la vez que permite el trabajo interdisciplinar. Esta primera parte de la publicación se completa con una visión didáctica del proyecto creativo, que trasciende lo meramente comunicativo para convertirse en objeto artístico y cultural que invita al pensamiento y a la mirada críticos, y con una serie de ejemplos de propuestas didácticas.



El segundo volumen está conformado por una **guía didáctica** en la que se plantean unos objetivos bien definidos: que el alumnado desarrolle una «mirada atenta y reflexiva» que les permita convertirse en ciudadanos activos, críticos y puedan construir su propio conocimiento a partir de valores sociales y democráticos; y que puedan desarrollar el pensamiento creativo y emplear metodologías que favorezcan el trabajo cooperativo e impulsen la integración. A continuación, la guía presenta las fases para la alfabetización en el lenguaje cinematográfico: la **sintaxis**, apartado en el que se analizan los elementos fundamentales del lenguaje cinematográfico que debe conocer el alumnado; el **análisis**, fase en la que se indaga en la metodología para aprender a descubrir aspectos formales y expresivos de obras o fragmentos visionados; y, por último, la fase de **creación**, en la que se inicia el proceso de producción cinematográfica que incluye los medios digitales que se emplean para su desarrollo.



# Alfabetización y creación audiovisual en el aula



**retina**

## **Alfabetización y creación audiovisual en el aula**

---

CONTEXTO

# **Contexto**

## **1. Sociedad digital**

---

## **2. Cine y educación**

---

## **3. Cine para el conocimiento**

---

## **4. Objetivos**

---

## **5. Didáctica**

---

## **6. Propuestas pedagógicas**

---

## **7. Evaluación**

---

## **8. Formación del profesorado**

---

## **9. Conclusiones**

---

## **Bibliografía**

# 1. Sociedad digital

En la sociedad del s. XXI tanto internet como los múltiples dispositivos digitales ponen a nuestro alcance una cantidad ingente de información escrita, oral y visual. Recibimos esta información como espectadores pasivos, ya que desconocemos algunos de los lenguajes utilizados, así como el funcionamiento de los medios de información y de los canales a través de los cuales accedemos a ella. Gran parte de esta información que circula por las redes lo hace en formato vídeo, un soporte que los espectadores sin formación específica confunden en muchas ocasiones con la realidad, sin acercarse a él con capacidad crítica.



Esta inabarcable cantidad de imágenes condiciona nuestra percepción de la realidad ya que, como reflexiona Fontcuberta (2016), «estamos inmersos en un orden visual distinto marcado básicamente por tres factores: la inmaterialidad y transmitabilidad de las imágenes; su profusión y disponibilidad; y su aportación decisiva a la enciclopedización del saber y de la comunicación» (p. 9). Este autor también advierte sobre el hecho de que «esta saturación visual nos obliga también, y sobre todo, a reflexionar sobre las imágenes que faltan» (p. 26) en referencia, no solo a aquellas que desaparecieron, sino también a las que nunca existieron o fueron eliminadas, prohibidas o censuradas. A su vez, emplea el término *Homo photographicus* para referirse al ser humano en tanto consumidor y productor de infinitas imágenes, gracias a la proliferación de dispositivos con cámara asequibles.

La eficacia comunicativa de las imágenes puede condicionar nuestro comportamiento y nuestra percepción de la realidad, especialmente en edades tempranas.

«(...) cualquier persona está hoy expuesta, desde su primera infancia, al influjo determinante de unos medios que se caracterizan, ante todo, por su inmediatez, su eficacia comunicativa, su atractivo para quien los contempla y su capacidad de penetración

en todos los niveles de la personalidad individual y de los comportamientos colectivos» (Pérez Millán, 2014, p. 11).

Ante esta realidad, la Comisión Europea publicó la Recomendación, de 20 de agosto de 2009, sobre la alfabetización mediática en el entorno digital para una industria audiovisual y de contenidos más competitiva y una sociedad del conocimiento incluyente. En un informe de 2011 incidió en la necesidad de elaborar un modelo de educación cinematográfica para Europa, que incluyera la apreciación del cine como una forma de arte, la comprensión crítica, el acceso al patrimonio nacional, el cine mundial y el cine popular, y las habilidades creativas para hacer películas. Asimismo, proporcionó una definición revisada de alfabetización cinematográfica (film literacy):

«El nivel de comprensión de una película, la capacidad de ser consciente y curioso en la elección de películas; la competencia para mirar críticamente una película y analizar su contenido, cinematografía y aspectos técnicos; y la capacidad de manipular su lenguaje y recursos técnicos en la producción creativa de imágenes en movimiento».

Por lo tanto, parece necesaria una formación adecuada de la ciudadanía para una lectura y reflexión crítica de las imágenes, no solo como consumidores, sino también como productores conscientes y responsables; formación que debe comenzar en la educación formal, con un diseño curricular progresivo a lo largo de las diferentes etapas educativas.

Antes de avanzar es necesario establecer y definir algunos términos que vamos a utilizar relativos a la educación audiovisual. Nos referiremos, preferentemente, a la importancia de la alfabetización cinematográfica como el espacio para el conocimiento del cine y su lenguaje, que también utilizan la publicidad, el videoclip o el reportaje periodístico, y que responde a la definición de la Comisión Europea antes citada. El término audiovisual lo emplearemos para englobar los productos de la televisión como talk shows, magazines o concursos que se rigen por otros códigos distintos al del cine. Bergala enfrenta ambos términos para destacar la importancia pedagógica del cine sobre los productos televisivos:

«La formación paciente y permanente de un gusto fundado sobre cosas bellas puede tener alguna posibilidad, aunque sea mínima de actuar como antídoto frente a la crasa estupidez y a la fealdad agresiva de la mayoría de los programas de televisión que no provienen de un imaginario del cine» (Bergala, 2007, p. 58)

# 2. Cine y educación

El sistema educativo debe proporcionar al alumnado una formación integral centrada en el desarrollo de las competencias, el pensamiento crítico y la reflexión, para que construya su propio conocimiento. La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE) establece en su preámbulo que «la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la creación artística, la **comunicación audiovisual**, la competencia digital, el fomento de la creatividad y del espíritu científico se trabajarán en todas las áreas de **Educación Primaria**» y, con una ligera variación para la **Educación Secundaria**, que «la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la **comunicación audiovisual**, la competencia digital, el emprendimiento, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la educación para la paz y no violencia y la creatividad se trabajarán en todas las materias».

Por tanto, es importante el aprendizaje y dominio no solo de los lenguajes oral y escrito, sino también del cinematográfico, porque transmiten información y conocimiento, además de que nos permiten expresarnos mediante la utilización de los procesos de pensamiento científico y artístico, al tiempo que fomentan la creatividad. A su vez, el conocimiento y correcto uso de los medios digitales nos facilita el acceso al conocimiento, su construcción y transmisión.

Para lograr este fin es necesario desarrollar estrategias y proyectos pedagógicos integrales, en los que la reflexión, el pensamiento crítico, la creatividad y las metodologías activas y cooperativas posibiliten también la intervención en el entorno más cercano. La comunicación audiovisual es muy adecuada para esta tarea por su potencia transmisora y evocadora de conocimiento y por su cercanía a la realidad de todo el alumnado. Este acercamiento a otras realidades produce en el alumnado experiencias y cambios personales mediante el compromiso, la participación y la construcción de un proyecto compartido para el cambio y la mejora social.

En la actualidad, la implantación curricular de la formación cinematográfica, audiovisual y mediática se halla en pleno debate en los ámbitos educativo, institucional y profesional del cine y de la comunicación. En los últimos años proliferaron a nivel estatal y autonómico numerosos programas

educativos relacionados con el audiovisual que se ofertan a los centros educativos de manera global o selectiva. Estos programas, en unos casos, utilizan el cine como herramienta para debatir sobre diversos temas sociales y, en otros, ofertan pequeños talleres de creación cinematográfica impartidos por asociaciones o empresas culturales formadas por profesionales del cine o de la comunicación. Estos talleres son muy limitados en el tiempo y llegan a pocos centros; la participación del alumnado en ellos difícilmente adquiere el protagonismo que requiere un proceso de aprendizaje significativo y acaban convirtiéndose, en muchas ocasiones, en una actividad lúdica. En casi todos los casos se contemplan como una actividad puntual, complementaria o extraescolar ajena al currículo educativo.

En los centros escolares, gracias a las facilidades que proporcionan los medios digitales, han surgido numerosos proyectos e iniciativas de creación audiovisual que parten de la inquietud y del entusiasmo de docentes que, en la mayoría de los casos, desarrollan su trabajo en el aula de forma aislada y gracias a la autoformación. Estos proyectos son tan diversos como los docentes que los impulsan y varían en los contenidos, en las metodologías y en la forma en la que se integran en las materias, así como en los horarios lectivos o no lectivos en los que se imparten. Otra actividad habitual relacionada con el cine dentro de las aulas es el visionado, que se aborda, casi siempre, desde un punto de vista

analítico, en una labor de análisis clásico y no desde lo creativo, como expone Bergala (2007): «El análisis de creación contrariamente al análisis filmico clásico cuya finalidad es comprender, descifrar, leer la película como se dice en la escuela prepararía o iniciaría para la práctica de la creación». (p.127). Este tipo de análisis pretende reflexionar sobre las decisiones creativas adoptadas por sus autores para elaborar sus mensajes e inicia a los espectadores en la educación de una mirada atenta, reflexiva y creativa.

Esta diversidad de propuestas, enfoques y metodologías plantean varias cuestiones a las que no se acaba de dar respuesta: ¿cómo introducir su enseñanza en las aulas?, ¿en qué etapas educativas? y ¿cuál debe ser su desarrollo curricular?

Las materias artísticas tanto de Primaria como de Secundaria son el ámbito en el que se debe desarrollar esta alfabetización audiovisual y en el que impartir, tal y como recoge la LOMLOE, los contenidos curriculares para el aprendizaje del lenguaje cinematográfico que permite la comprensión y creación de mensajes audiovisuales. El resto de áreas deben utilizar este lenguaje, al igual que el oral y el escrito, como un medio para el acceso a la información, la adquisición y construcción de conocimiento aprovechando las cualidades pedagógicas de sus procesos de creación.

# 3. Cine para el conocimiento y el aprendizaje

La experiencia cinematográfica nos permite reeducar la mirada a través de procesos de alfabetización en su lenguaje y aprovechar sus metodologías y procesos de creación para abordar desde la reflexión crítica y la sensibilidad cualquier contenido o temática.

Las posibilidades pedagógicas de los procesos de alfabetización y producción cinematográfica impulsan el pensamiento y la reflexión para desarrollar nuestro propio conocimiento.

Además, los mecanismos metodológicos del aprendizaje por proyectos posibilitan la cooperación y colaboración en grupos de trabajo donde el alumnado aprende a escuchar, exponer y dialogar con respeto, cooperación y flexibilidad y también a resolver problemas, planificar y organizar el tiempo de forma eficaz.

Uno de los objetivos fundamentales del arte es acercarnos al conocimiento mediante la generación de un espacio de reflexión y el cine, como representación artística, no es ajeno a esta función. La experiencia cinematográfica no tiene como finalidad realizar un registro o una representación de la realidad, sino que aspira a revelar cierta verdad más allá de la dicotomía entre la ficción y lo documental. Jean Luc Godard (1962) lo explica muy bien al afirmar que parte del documental para darle la verdad de la ficción. Este tipo de escritura cinematográfica documental nos permite aproximarnos a la realidad como un explorador que recorre caminos a la deriva, donde lo importante es lo que nos vamos encontrando, como en una aventura. El cineasta Andrei Tarkovski (2011) explica la esencia del cine como un fragmento de tiempo que abarca un conjunto de hechos de la vida donde se desecha todo lo inservible para conservar solo los elementos imprescindibles de la imagen cinematográfica con la intención de restituir la vida. Se trata, por tanto, de una metodología de trabajo que tiene como objetivo revelar una verdad que, a partir de la realidad, se construye o reconstruye a través del pensamiento y la mirada del cineasta. Esto no implica distorsionar la realidad sino elevar sus significantes, porque el impulso de una experiencia cinematográfica debe ser el deseo de conocimiento.

La mirada de la creación cinematográfica permite desarrollar una doble vía educativa en los estudiantes.

Por un lado, hacer documentales es acercarnos poéticamente a la realidad, a la memoria de las personas que nos revelan su verdad en un diálogo con el cineasta ya que «la cualidad poética de una película nace de la observación inmediata de la vida» (Tarkovski, 2011). La cámara se convierte en una intermediaria que permite que las personas sean reconocidas socialmente ya que las sitúa en el centro del discurso. Estas experiencias cinematográficas nos aproximan a la esencia humana a través de la exploración y la reflexión profunda, emocional e intelectual. Por otro, los procesos de creación cinematográfica permiten la práctica de metodologías activas de aprendizaje en el aula para desarrollar las competencias y el conocimiento en cualquier área a través de la puesta en marcha mecanismos de colaboración, trabajo en equipo, autonomía, responsabilidad y cooperación.

Si queremos realizar un acercamiento honesto a la realidad no podemos hacerlo con ideas preconcebidas y será la propia evolución de la experiencia y del rodaje la que irá estableciendo las necesidades progresivamente, posicionando la cámara como la mirada que registra lo que acontece, no solo desde un punto de vista formal sino también desde un punto de vista emocional. La experiencia y la reflexión a partir del contenido registrado por la cámara deben construir un mensaje dotado de significado y profundidad, que se aproxime a la verdad y la esencia de la existencia humana. Porque «el

mérito de la creación es la capacidad de dotar a la imagen de intención y de sentido, en hacer que la imagen sea significativa» (Fontcuberta, 2016).

La estrategia pedagógica debe establecer estos procesos de aprendizaje, tal y como propone María Acaso (2017), como un marco de acción social donde se alienta la idea de cambiar y transformar el mundo. Esta metodología implica convertir al alumnado en un ciudadano activo tanto en la construcción de conocimiento como en la necesidad de su participación social.



# 4. Objetivos

El desarrollo de un proyecto creativo de alfabetización cinematográfica permite trabajar cada una de las siete competencias clave de la educación y facilita un trabajo interdisciplinar, transversal y colaborativo para la construcción del conocimiento y el desarrollo de destrezas de numerosas áreas y disciplinas. Estos proyectos han de estar integrados en las programaciones didácticas y deben incorporar el diseño de actividades que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje en la adquisición de más de una competencia al mismo tiempo.

El objetivo fundamental es desarrollar en el alumnado una mirada atenta y reflexiva, a través de una **alfabetización en el lenguaje cinematográfico** para formar ciudadanos con pensamiento crítico, con capacidad para construir su propio conocimiento y con valores sociales y democráticos. Los y las estudiantes pueden así desarrollar capacidades como la del pensamiento crítico que les permitirá construir conocimiento a partir de la elaboración de ideas nuevas. Para ello se aprovecharán, como eje central de esta alfabetización, las cualidades pedagógicas de los procesos de creación cinematográfica con el fin de llevar a cabo procesos de enseñanza-aprendizaje que aborden, desde la reflexión crítica y la sensibilidad, cualquier temática transversal a partir de la realidad y del entorno más cercano.

Es importante **fomentar la educación en valores** a través de las temáticas que abordan las diferentes obras audiovisuales en producción. Estas, a su vez, se convierten en un recurso destacado para la divulgación de contenidos de carácter social, de modo que se contribuye a la comprensión y el enriquecimiento personal con diferentes realidades, además de contribuir al reconocimiento de la igualdad de derechos entre distintos colectivos. Trabajaremos, entre otros, temas transversales recogidos en la legislación educativa relacionados con los objetivos de desarrollo sostenible (ODS), el acoso escolar, la igualdad de género, la educación para la paz, la sostenibilidad,

la violencia de género, el cuidado del medio ambiente, las libertades y la convivencia que se hacen visibles a través de spots sociales, documentales, obras de ficción o del videoarte.

Igualmente primordial resulta **fomentar el trabajo en equipo**, que prepara a los estudiantes para un entorno social de cooperación y servicio comunitario, mediante el ejercicio de habilidades sociales, así como por medio de la empatía y la solidaridad. El alumnado consulta y comparte recursos, intercambia información y debate en un clima de corresponsabilidad, espíritu constructivo, respeto y confianza para alcanzar los objetivos propuestos.

Otro de los objetivos es **emplear las tecnologías de la información** y de la comunicación como herramientas que nos permiten acceder, evaluar, crear y comunicar, ética y legalmente, como sujetos activos de la sociedad del conocimiento, además de utilizar los medios digitales como facilitadores de los procesos de creación. El alumnado aprende a integrar conocimientos y habilidades de varias áreas a través de proyectos más complejos y multidisciplinares; se impulsa así el aprendizaje y trabajo autónomos, mediante la investigación y la búsqueda de información, con lo que se va desarrollando su capacidad para discernir la información fiable de la que no lo es. Para alcanzar este objetivo, el alumnado desenvolverá estrategias adecuadas para el acceso, búsqueda y tratamiento de la información.

Asimismo, explorará los medios de comunicación y conocerá los lenguajes, en especial el visual y cinematográfico, que sirven de vehículo para aquella. Todo ello de manera experimental, por medio de la realización de un proyecto.

# 5. Didáctica

La obra cinematográfica no solo es un recurso para trabajar diversas temáticas en las materias educativas o para reflexionar sobre diversas cuestiones sociales, sino que también es arte y cultura, por ello, debe ser objeto de estudio desde un punto de vista creativo, priorizando el conocimiento de su lenguaje. Este nos permite acceder a la información y comunicarnos, a la vez que se desarrolla nuestro pensamiento crítico y se forma a los nuevos espectadores para apreciar la diversidad de cinematografías y culturas.

El conocimiento del lenguaje cinematográfico debe realizarse de forma específica en las materias artísticas para que pueda luego aplicarse en el resto de áreas como un medio más para la formación del alumnado junto a la expresión oral y escrita, cuyo aprendizaje también se desarrolla en materias específicas desde edades tempranas. Debe, además, estar integrado en las programaciones didácticas con una estructura definida y un diseño de contenidos y procesos metodológicos que posibiliten un aprendizaje significativo, con el objetivo principal de formar ciudadanos con capacidad reflexiva y crítica, adaptados a la sociedad digital y que posean una formación comunicativa y no solo instrumental o tecnológica.

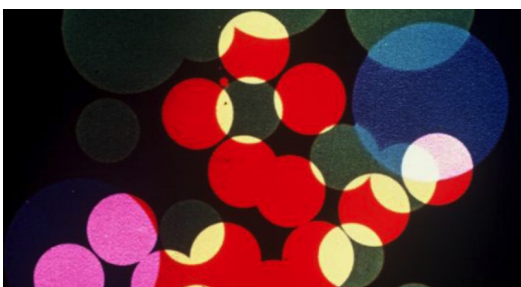
La introducción del lenguaje cinematográfico debe realizarse de manera progresiva a lo largo de la Educación Infantil, Primaria y Secundaria y conforme a las etapas de desarrollo intelectual del alumnado. Además, debe perseguir la educación de una mirada reflexiva y consciente hacia todo tipo de imágenes y objetos audiovisuales. En las edades tempranas tendrán mayor protagonismo estrategias para facilitar que el alumnado se acerque a las obras cinematográficas de interés y de difícil acceso para ellos y así potenciar una lectura creativa a través de la iniciación al coloquio. El docente es el responsable de seleccionar adecuadamente esas obras que pueden definir sus gustos y para eso es necesaria también una formación que

le permita tener una visión general de la historia del cine. Con este fin, las propias instituciones educativas deben priorizar la creación de una plataforma de cine, con un interés estrictamente pedagógico, que abarque todas las cinematografías, culturas y épocas. La selección de películas debe regirse según criterios de calidad cinematográfica y artística, estar estructurada en categorías y con recursos didácticos para su uso en el aula que faciliten la labor del docente.

En la etapa inicial de la Educación Primaria, e incluso en Infantil, podemos proyectar, por ejemplo, multitud de obras de animación experimental abstracta de los años 30 o 40, como las de Oskar Fischinger, que combinan el movimiento de la imagen y la música. A partir de una de estas obras se puede diseñar un proyecto multidisciplinar en torno al color, las formas, el movimiento, el ritmo, el espacio o la música. Progresivamente, mientras el alumnado va madurando intelectualmente, debemos introducir también procesos de creación cinematográfica, individuales y colectivos, para una comprensión más profunda de la construcción de los mensajes cinematográficos y el disfrute de su componente artístico.



Lotte Reiniger: Las Aventuras del Príncipe Achmed (1926)



Oskar Fischinger: Poema óptico (1938)

## 5.1 Metodología

Utilizaremos una metodología basada en proyectos que se resuelve mediante un proceso de investigación y creación por parte del alumnado, que trabaja de manera autónoma y colaborativa, y que culmina con un producto final que se presenta ante los demás como una evidencia de aprendizaje. Permite trabajar las competencias clave y facilita un trabajo interdisciplinar, transversal y colaborativo para la construcción del conocimiento y el desarrollo de destrezas de numerosas áreas y disciplinas. El alumnado constituye grupos de trabajo para el desarrollo de su propio conocimiento. Sus integrantes investigan, intercambian información y debaten para alcanzar acuerdos durante todo el proceso creativo, desde la idea inicial y el desarrollo del guion hasta el

rodaje y la edición. Esta metodología activa les ayuda a resolver problemas, a mejorar su capacidad de trabajo en equipo y a desarrollar capacidades mentales. Las herramientas TIC les permiten establecer mejores relaciones de trabajo, al tiempo que facilitan el proceso creativo y la consecución del producto final. Estas herramientas deben estar diseñadas para enriquecer las habilidades de investigación y la capacidad de análisis, para crear una comunidad de trabajo colaborativo a través de plataformas virtuales con las que intercambian información y avanzan el proyecto fuera del horario lectivo y para posibilitar el desarrollo de la producción de la obra y así alcanzar el éxito a través de la experimentación y el ensayo y error. El docente durante todo este proceso provee de información, recursos y asesoría con lo que se generan momentos de aprendizaje en diferentes reuniones de trabajo.

Las propuestas pedagógicas permiten el uso de la metodología del aprendizaje-servicio en la que se combinan los procesos de aprendizaje con el compromiso social y el servicio a la comunidad, insertados en un proyecto bien articulado con el que los participantes aprenden y construyen su conocimiento mediante la atención a necesidades reales del entorno sociocultural con la finalidad de contribuir a su mejora.

La filosofía de esta didáctica que se propone entiende todo el proceso de alfabetización que se describe a

continuación como un acto de expresión creativa cinematográfica en el que el alumnado es el principal impulsor a través de un trabajo cooperativo. El profesor diseña la estrategia de aprendizaje, actúa de guía y presta ayuda en la organización y planificación de actuaciones.

## 5.2 Desarrollo

Una obra cinematográfica es fruto del trabajo de muchas personas con muy diversas funciones y aportaciones, desde las más creativas hasta las más técnicas, y de un proceso creativo estructurado y planificado cuya producción facilitan los medios digitales.

En la guía didáctica **Alfabetización y creación audiovisual en el aula** se desarrolla de manera muy sencilla todo el proceso creativo para la elaboración de un proyecto audiovisual, desde la idea inicial hasta la obra definitiva lista para exhibir, así como la organización del grupo, las tareas de cada miembro en las diferentes fases de producción y la labor del docente. Está diseñada desde la experiencia directa en el aula a través del proyecto pedagógico de alfabetización cinematográfica **Aturuxo Films**. El objetivo es facilitar al profesorado el proceso creativo completo de producción de una obra audiovisual con su alumnado. Para ello se detallan los elementos sintácticos básicos del lenguaje cinematográfico, el proceso creativo que debe desarrollar el alumnado —que incluye los pasos más significativos— y algunos consejos prácticos que ayudarán a la

consecución de la obra final. Se trata de ofrecer una didáctica eficaz para su aplicación en el aula, tanto para el profesorado de las materias artísticas como para el profesorado de otras áreas de conocimiento que utilizan la creación audiovisual como una metodología para trabajar contenidos propios de su materia en proyectos que pueden ser, además, multidisciplinares. El profesorado sabrá incorporar los contenidos y objetivos de sus programaciones didácticas que persigue alcanzar con el diseño del proyecto y su aplicación en el aula. Se describe el proceso creativo audiovisual y se desarrolla alguna propuesta genérica para que ambos sirvan como referencia e inspiración para el diseño de proyectos propios, con la pretensión de elaborar próximamente guías específicas que recojan proyectos para diferentes áreas de conocimiento fáciles de replicar o adaptar a las condiciones particulares de cada docente y de cada centro. Esta guía didáctica se estructura en tres partes con consejos metodológicos y técnicos que facilitan al profesorado su puesta en práctica de forma general. Igualmente, podemos desarrollar en el aula una de las fases, específicamente, la de la creación audiovisual, como medio para impartir y profundizar en el aprendizaje de los contenidos de nuestra materia.

Una experiencia completa de alfabetización cinematográfica que, por extensión, puede ser también mediática, debe abordar todos los aspectos comunicativos de un lenguaje y, por tanto, se propone estructurar

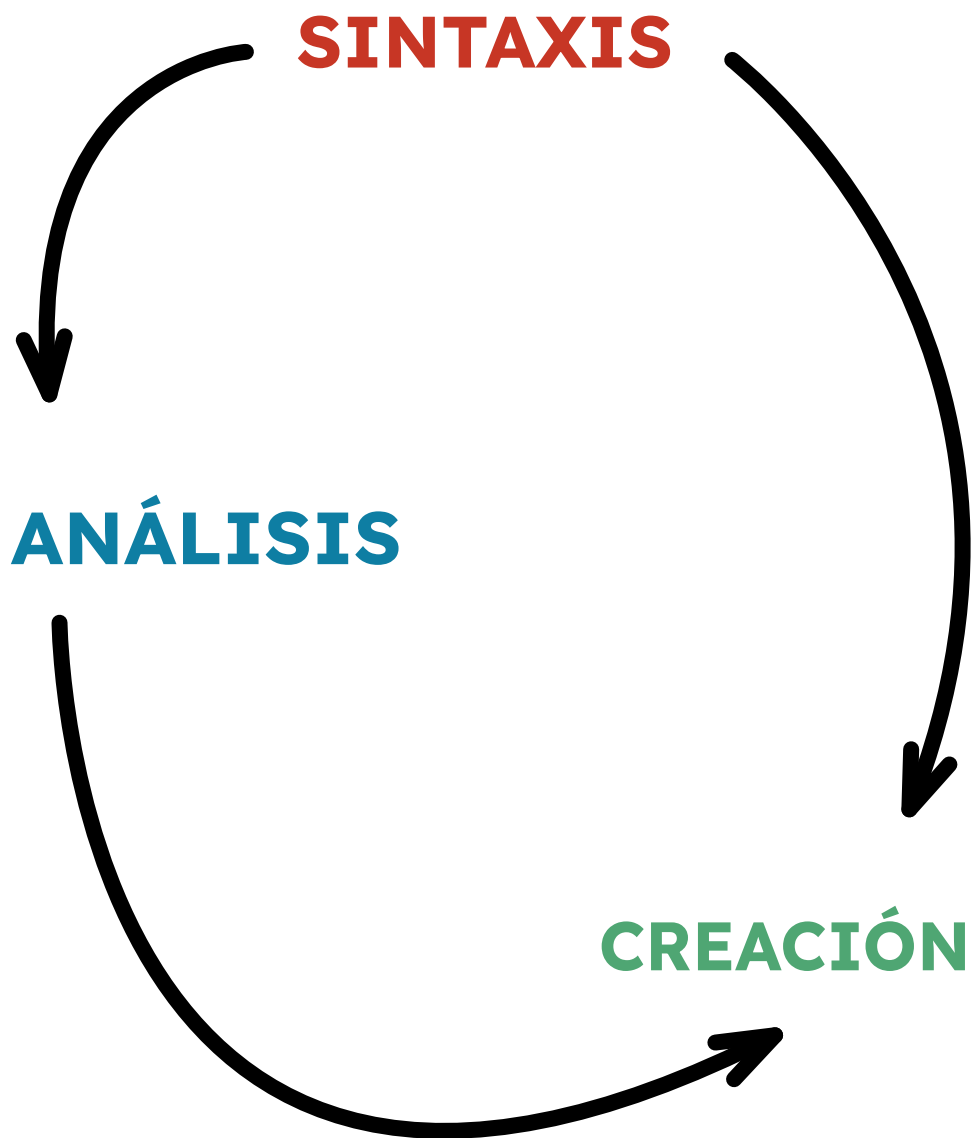
el proyecto pedagógico en tres fases para lograr transformar la mirada de forma gradual y que dichas fases estén adaptadas a la madurez intelectual de nuestro alumnado. Una primera fase de conocimiento de la sintaxis cinematográfica irá acompañada desde el inicio de una fase de análisis. Ambas posibilitarán la puesta en práctica de la fase central, la creación, durante la cual se profundizará en los conceptos introducidos anteriormente.

Desde los últimos cursos de Primaria debe presentarse la sintaxis mediante fragmentos de películas que ejemplifiquen los diferentes conceptos y que permitan, tras el visionado, comentarios sobre lo expresado y la forma de lograrlo. De esta manera, se inicia al alumnado en el análisis desde el punto de vista del acto de creación —en el que se profundizará más adelante— con cortometrajes, publicidad o nuevos fragmentos fílmicos con los que desarrollar la mirada crítica. Solapando unas fases con otras, propondremos pequeñas actividades de creación audiovisual, individuales o colectivas, por medio de las cuales experimentarán la complejidad del proceso de producción y de la toma de decisiones, a la vez que aplican expresivamente los contenidos sintácticos. Estas propuestas de creación estarán igualmente adaptadas a las posibilidades intelectuales de nuestro alumnado de acuerdo a la etapa educativa con la que trabajemos. Este lenguaje, como el resto, debe aprenderse de forma gradual, mediante la profundización y el

añadido de nuevos elementos sintácticos formales y expresivos a lo largo de las diferentes etapas educativas y, siempre, con el acto de creación como eje central de ese aprendizaje.

Una vez iniciado al alumnado en este lenguaje, el resto de materias deben utilizar la creación audiovisual como un proceso de enseñanza-aprendizaje más para desarrollar los contenidos y las competencias. La fase de creación cinematográfica deberá adecuarse en función del propósito del proyecto o actividad diseñada por el docente.





# SINTAXIS

Un proceso de alfabetización debe iniciarse con la explicación de los fundamentos de la sintaxis cinematográfica (tipos de plano, angulaciones, movimientos de cámara,...) pero no de un modo teórico sino a través de ejemplos gráficos y fragmentos de películas significativas de la historia del cine. Esta estrategia facilita la divulgación de los movimientos artísticos surgidos a lo largo del tiempo y las aportaciones de sus creadores y creadoras; impulsa la formación de sus gustos e inicia al alumnado en el desarrollo de una mirada atenta preparada para la reflexión. Estos conocimientos y destrezas adquiridas permitirán que el alumnado se enfrente con mayor seguridad a la introducción en el análisis y que alcance mayor profundidad en sus reflexiones, lo cual redundará en un aprendizaje significativo.

# ANÁLISIS

Para abordar el análisis cinematográfico debemos adoptar el punto de vista de la creación. Se parte del tratamiento de las opciones formales y expresivas elegidas por el director o directora para expresar y emocionar, opciones que permitirán al alumnado comprender en qué consiste el acto creativo y las posibilidades que ofrecen los elementos sintácticos. Para ello se pueden utilizar fragmentos de películas o cortometrajes y, tras una mirada atenta, iniciar un coloquio donde el alumnado descubra cómo se emplean esos recursos formales y expresivos, las metáforas visuales, la simbología y, fundamentalmente, el conjunto del proceso creativo que dio lugar a esa obra. Bergala en *La hipótesis del cine* reflexiona sobre la utilidad del fragmento como recurso pedagógico para la educación de la mirada:

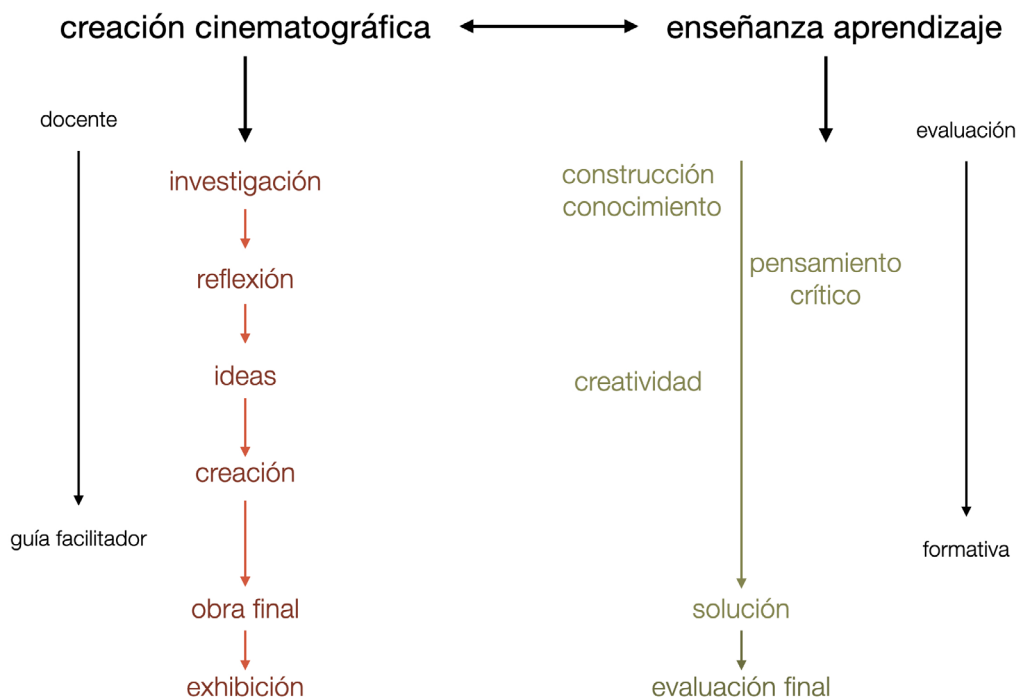
«Siempre me impresionó el impacto del fragmento (análisis de una escena, de un plano) en la aproximación a las películas en un contexto educativo. La pedagogía del fragmento a menudo alía las virtudes de la condensación, del frescor, y de una inscripción más precisa y duradera de las imágenes en la memoria». (Bergala, 2007, p. 119).

El tema de la publicidad también es muy interesante como elemento de análisis, por su brevedad y por la utilización que hace de todos los recursos formales y expresivos del cine para seducir al espectador-consumidor. Entre otros muchos temas permite dialogar sobre los estereotipos y la igualdad de género, debido a los contenidos sexistas que podemos encontrar en muchos de los anuncios publicitarios de televisión, internet y redes sociales.

# CREACIÓN

Una vez presentadas las nociones previas sobre los fundamentos de la sintaxis y el análisis que nos permite entender las decisiones formales y expresivas tomadas por sus creadores y creadoras, es el momento de que el alumnado inicie su experiencia de creación cinematográfica. Es un proceso que les permite, por vía de la investigación y la experimentación de un equipo de trabajo, descubrir y desarrollar capacidades y talentos.

Durante el acto de creación cinematográfica surgen numerosas interrogantes que requieren de una toma de decisiones constante en todas las fases de producción y que afectan, entre otros, al desarrollo de ideas, la escritura del guion, las localizaciones y casting, el rodaje o el montaje de imagen y sonido. El proceso de creación cinematográfica es un proceso de enseñanza-aprendizaje que permite un desarrollo competencial en el alumnado.



## Organización del aula

Para lograr los objetivos propuestos al incorporar un proyecto de creación audiovisual son fundamentales la organización del aula, la planificación, los contenidos que se imparten y el acompañamiento del proceso por parte del profesorado. El peso del acto de creación recae lógicamente en el alumnado, tanto si se trata de un proyecto individual como en grupo y el docente debe facilitar su desarrollo mediante la estructuración y temporalización del trabajo en el aula y el que se realice fuera del horario lectivo. En clase el seguimiento se realiza mediante pequeñas reuniones con cada grupo de trabajo, grupos que deben ser autónomos y responsables. Asimismo, según avanza el proyecto, se van incorporando los contenidos necesarios para el desarrollo de las fases de producción y para determinar qué medios digitales se pueden emplear.

## Microrrelato cinematográfico

Para lograr un aprendizaje eficaz durante el proceso creativo es importante que la propuesta inicial que lancemos al alumnado se formule con un carácter abierto que facilite la creatividad con el fin de generar diversidad de ideas, formatos o géneros. El consejo fundamental es apostar por el microrrelato fílmico, que acota la duración de la obra. Esta brevedad narrativa obliga a la síntesis en el mensaje, que potencia la creatividad, y requiere de precisión en el uso de los diferentes elementos del lenguaje cinematográfico y concisión formal para

un control del proceso de producción. Las obras pueden partir de una duración que puede ir de los 30 segundos a uno o dos minutos, con cierta flexibilidad en función de la complejidad de la propuesta o las necesidades narrativas o expresivas del desarrollo del proyecto de cada grupo.

## El acto de creación

La primera pregunta que surge en un proceso de creación es: ¿qué quiero contar?. La respuesta no es sencilla. Necesitamos plantear estrategias que allanen este proceso de imaginación al alumnado. El libro Gramática de la fantasía de Gianni Rodari es un buen recurso para iniciar al alumnado en la creación de ideas e historias ya que plantea actividades para el desarrollo de la expresión oral y escrita y, sobre todo, de su imaginación. Rodari (1973) publica este libro con la confianza de que «sea útil para quien cree en la necesidad de que la imaginación tenga su puesto en la enseñanza; para quien tiene fe en la creatividad infantil; para quien sabe qué virtud liberadora puede tener la palabra» (p. 13). Estas propuestas de invención por medio de las palabras se pueden trasladar a otros lenguajes e impulsar la creación de la idea y del guion cinematográfico como expone el propio Rodari en los preliminares de su libro: «una historia puede ser contada por un narrador individual o por un grupo, pero también puede convertirse en teatro o en libreto para una función de títeres, hacerse historieta o película» (p. 13). El proceso de trabajo se desarrolla

con una estructura similar a la del cine profesional, pero adecuando la complejidad de la propuesta a la tipología de alumnado, a los medios disponibles y, especialmente, a la temporalización del proyecto. El alumnado debe ser el responsable de todo el impulso creativo tanto en la preproducción —con el desarrollo de la idea hasta la redacción del guion— como en el rodaje y en el montaje de imágenes y sonidos. Es fundamental que aprendan a organizarse y a planificarse para lograr el objetivo común; deben participar colectivamente del proceso y llevar a cabo cada una de sus funciones con responsabilidad y autonomía. Esta metodología de trabajo potencia la autoconfianza y la autoestima del alumnado. Durante todo este proceso el profesor está atento a la planificación, al desarrollo de los diferentes proyectos y a la resolución de dudas y problemas que vayan surgiendo. Además, amplía información y realiza un seguimiento de los avances convocando reuniones periódicas con cada grupo, así como con los responsables de las diversas funciones asignadas. Suele ser interesante que, previamente al trabajo en equipo, realicen alguna pequeña actividad de creación individual que les permita descubrir la responsabilidad de la toma de decisiones sobre el desarrollo de ideas, la elección de los recursos sintácticos y de los medios digitales o la producción final de la obra audiovisual.

Al final del proceso los creadores y creadoras presentan la obra audiovisual como fruto de la experiencia educativa.

Resulta ineludible que el alumnado pueda exponer ante la comunidad educativa sus logros y reflexionar sobre su experiencia de aprendizaje detectando los puntos fuertes y débiles de su proceso de trabajo en grupo con un carácter de autocrítica.

### Medios digitales

Los medios digitales son herramientas que nos facilitan la producción de una obra audiovisual y deben incorporarse progresivamente en las diferentes fases de creación. La elección de las mismas debe atender a los medios disponibles en el aula o por parte del alumnado, con el objetivo de poder realizar técnicamente con facilidad todo el proceso de producción. Las posibilidades digitales actuales no son ningún obstáculo para ello y los dispositivos móviles al alcance del alumnado son una posibilidad totalmente válida para la grabación y el montaje, porque lo importante es el proceso creativo y el aprendizaje que se produce durante el mismo. No es tan relevante la calidad técnica del producto como la calidad del mensaje, de los recursos expresivos y artísticos del lenguaje cinematográfico utilizados y, principalmente, la experiencia de aprendizaje y desarrollo de todas las competencias durante el proceso creativo individual o colectivo.

# 6. Propuestas pedagógicas

La alfabetización cinematográfica y mediática deben formar parte de una estrategia del centro y deben recogerse en el Plan del centro con el objetivo de involucrar a toda la comunidad educativa. Para lograrlo es necesario diseñar un proyecto pedagógico con planes de actuación que abarquen muchos de los aspectos que se tratan en este documento.

## 6.1 Colección de cine

Es importante la creación de una sección de cine en la biblioteca escolar, accesible tanto para profesorado, que puede emplear el material en el aula, como para alumnado que puede llevar a casa y ver en familia un cine diferente a lo que proponen la industria y los canales de televisión. Esta colección escolar debe construirse con base a criterios de calidad filmica y adecuación a las edades del alumnado. El objetivo principal es generar un lugar de encuentro con la cultura cinematográfica para que alumnos y alumnas pueda formar sus gustos. Como dice Bergala (2007) «la presencia de una colección de películas en el aula o en la escuela me parece un deber del sistema educativo» (p. 101).

## 6.2 Proyecciones cinematográficas de cortometrajes y largometrajes

Un centro educativo debe utilizar el cine con el fin de fomentar el espíritu crítico y la formación en valores del alumnado; de este modo aprovecharemos las películas de calidad cuyo contenido integrado en unidades didácticas contribuya a tratar temas sociales, culturales, históricos o que resulten interesantes para los niños y niñas. Diseñaremos un programa de proyecciones para todo el centro que permita el posterior coloquio entre el alumnado y en el que se puedan expresar opiniones o formular preguntas sobre cualquier aspecto de la película.

### 6.2.1 Proyección de largometrajes

Programa de proyecciones de películas para todo el alumnado del centro escolar en el salón de actos o en la biblioteca. Cada trimestre el alumnado de cada ciclo tendrá la oportunidad de asistir a la proyección de una película ajustada a su edad. Cada jornada acudirán dos o tres grupos del mismo nivel. Después de las proyecciones, los tutores o el profesorado interesado podrá trabajar con el alumnado los contenidos aprovechando las unidades didácticas que existen en el mercado para algunas películas o creando fichas o actividades propias.

### 6.2.2 Proyección de cortometrajes

Algunos de estos cortometrajes tratan aspectos sociales de interés y pueden ser útiles como punto de partida para el desarrollo de estos temas en las tutorías o programas del equipo de orientación. Además, debido a su corta duración sirven para programar actividades que puedan desarrollarse durante una sesión lectiva o que se puedan proyectar en los recreos como una actividad lúdica más.

## 6.3 Creación cinematográfica

La experiencia de la creación debe ser fundamental en la alfabetización en el lenguaje cinematográfico, inserta en un proceso que nos acerca al conocimiento. El docente debe ser su transmisor a partir de su propia experimentación filmica adquirida durante su formación inicial. El valor del aprendizaje está en el desarrollo de las diferentes etapas del proceso

de producción de la obra, la toma de decisiones y la resolución de problemas en un trabajo individual o colectivo. El objetivo que impulsa el proceso es alcanzar la obra cinematográfica que debe ser presentada ante la comunidad escolar como la traza de la experiencia de aprendizaje. Por lo tanto, evaluaremos la obra como resultado de la implicación del alumnado, las decisiones tomadas durante el proceso, la planificación y la creatividad de su trabajo. El docente, como impulsor del proyecto pedagógico, debe encontrar el equilibrio para que el peso de la experiencia de creación recaiga en los niños y en las niñas, interviniendo solo cuando sea necesario, en función de las circunstancias particulares de cada caso.

«La producción de conocimiento, y no la técnica, es el elemento central que hay que abordar. Ambos son igual de importantes; de la misma manera que el conocimiento no puede representarse sin una técnica concreta que lo visualice, esta no debería materializarse sin un concepto que la estructure y dé forma». (Acaso e Megías, 2017, p. 69).

### 6.3.1 Creación individual

Es importante que previamente al trabajo en equipo realicen alguna pequeña actividad de creación individual que les permita descubrir la responsabilidad de la toma de decisiones para el desarrollo de ideas, la elección de

los recursos sintácticos o la producción final de la obra. Podemos idear sencillas propuestas que, sin embargo, contengan retos importantes que se deben resolver en la narración fílmica. A modo de ejemplo, un ejercicio de un solo plano de 30 segundos que denote la presencia humana (podemos utilizar otras temáticas o propuestas) permite concentrar el esfuerzo del alumnado en las decisiones creativas del mensaje para desarrollar la idea inicial y la planificación de la puesta en escena desde el punto de vista visual y sonoro. Técnicamente solo necesitamos un dispositivo para grabar y evitamos, inicialmente, las complicaciones del montaje. Cada una de estas piezas se presentan en el aula para el coloquio como parte del proceso de aprendizaje.

### 6.3.2 Creación colectiva

Cuando hablamos de creación colectiva debemos referirnos a pequeños grupos de trabajo que permitan participar activamente a todos sus miembros aportando su creatividad y puntos de vista. El alumnado de un aula debe organizarse en grupos de 3 o 4 participantes que desarrollen, cada uno de ellos, todo el proceso de producción de una obra cinematográfica repartiendo funciones y responsabilidades. Por lo tanto, tendremos varios proyectos activos al mismo tiempo, en los que los niños y niñas deben aprender a trabajar con autonomía. El docente tiene la responsabilidad de diseñar y planificar la actividad y de hacer un seguimiento de cada uno de los proyectos facilitando



más información y soluciones a las demandas que puedan surgir. La propuesta inicial puede partir del docente o de una puesta en común del alumnado. Es interesante también que todas las piezas surjan de un mismo tema o punto de partida que sea parte de un proyecto transversal del centro en el que participe toda la comunidad educativa. Las obras pueden ser muy diversas tanto en temáticas como en géneros: ficción, documental, spot publicitario o video musical.

El campo de la animación merece un capítulo aparte en estas etapas educativas, ya que disfruta de un gran atractivo entre los docentes y el alumnado, sin embargo, en una fase inicial se desaconseja su desarrollo ya que su dificultad técnica y organizativa lleva a la frustración y nos aleja de los objetivos propuestos para un aprendizaje significativo. Para emprender un proyecto de este tipo debemos tener una sólida formación técnica y los medios, espacios y organización necesarios para que el conjunto del alumnado participe activamente en todo momento, sin olvidar que seguimos creando una narración fílmica sujeta a los mismos principios que en una obra de imagen real.

# 7. Evaluación

**Durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje se debe integrar la evaluación continua con carácter formativo.** Se establecerán diferentes momentos para la reflexión por medio de reuniones de trabajo donde se observan las capacidades orales del alumnado y se realiza un seguimiento de los proyectos para su mejora.

Las pruebas escritas, seguidas de un debate, permiten evaluar el análisis de los medios audiovisuales y la publicidad para descubrir los mensajes asociados que nos llegan inconscientemente a través de un anuncio televisivo.

El alumnado también debe evaluar, mediante un cuestionario, los diferentes aspectos de desarrollo del proyecto, así como los puntos fuertes y débiles de su diseño pedagógico, el aprendizaje producido, la participación y trabajo propios y el de sus compañeros en el grupo para alcanzar del objetivo final.

Las obras cinematográficas se exponen y se valoran por el resto de compañeros mediante el debate, para posibilitar la reflexión y mejora del proceso de creación. También se evalúan mediante rúbricas por parte del docente. Esta obra cinematográfica obtenida al final del proceso es un elemento que ayuda a establecer el cumplimiento de los objetivos planteados. En ella se observa el dominio alcanzado con el lenguaje cinematográfico y los procesos de creación para expresar con claridad las ideas y mensajes propuestos por el propio alumnado. Dada la complejidad de este proceso se puede considerar muy satisfactorio alcanzar la obra final, por lo que supone de aprendizaje para elaborar ideas, desarrollarlas creativamente, planificar y organizar la producción y trabajar en equipo de manera colaborativa, tomando decisiones desde la flexibilidad, la eficacia y el consenso para la resolución de problemas.

# 8. Formación del profesorado

Un aspecto fundamental para definir un plan de alfabetización cinematográfica es la formación inicial del profesorado. Esta se puede impulsar desde el propio centro educativo a través de grupos de trabajo con el objetivo de la puesta en marcha de un proyecto interdisciplinar.

La utilización del lenguaje cinematográfico como un medio más de expresión y de aprendizaje en el aula hace imprescindible una formación específica del profesorado, tanto en los elementos del lenguaje y su sintaxis como en el proceso creativo que posibilita la producción de piezas cinematográficas. Esto permitirá diseñar proyectos pedagógicos para tratar numerosos contenidos a través de metodologías activas donde este lenguaje sea el vehículo para el aprendizaje.

Los docentes deben aprender a valorar la importancia de este lenguaje y estar capacitados para, desde sus áreas de conocimiento, utilizar y crear recursos cinematográficos con fines pedagógicos. Este aprendizaje del lenguaje cinematográfico debe hacerse desde la propia experimentación en tres fases: sintaxis, análisis fílmico y publicitario, y creación de una obra individual y otra colectiva en la que se emplee metodología ABP y se utilicen las herramientas TIC necesarias para su producción. Que el profesorado pase por el mismo proceso pedagógico que posteriormente va a aplicar en el aula le permite desarrollar contenidos, estructurar y temporalizar procesos y detectar previamente dificultades.

Esta formación debe facilitar una didáctica que proporcione los contenidos, conocimientos y metodologías de trabajo apropiadas para lograr en su alumnado un aprendizaje profundo ligado a las emociones de los procesos creativos.

# 9. Conclusiones

Una experiencia de alfabetización audiovisual debe ser un proyecto a largo plazo que permite la reflexión y el desarrollo de ideas a través de metodologías activas y en el que el alumnado colabora para construir su propio conocimiento mediante el trabajo de todas y cada una de las competencias clave gracias a su carácter transversal y multidisciplinar.

Tiene que desarrollarse curricularmente desde la experimentación, para que los diversos contenidos se asimilen a través de un aprendizaje ligado a las emociones de los procesos de creación y que permita el desarrollo del pensamiento creativo, la colaboración y la solidaridad, que nos forma en valores y nos permite conocer mejor la realidad social y cultural. Es importante desarrollar el compromiso social y comunitario de nuestro alumnado para formar ciudadanos con pensamiento crítico y capacidad para intervenir positivamente en su entorno más próximo.

La creación y difusión de los diferentes contenidos y objetos artísticos se realizan gracias al correcto uso de las nuevas tecnologías como herramientas que posibilitan y facilitan su desarrollo, con la finalidad de intervenir en la comunidad realizando así un servicio útil.

Este es un proyecto que desarrolla en el alumnado el conocimiento y las destrezas para desenvolver el pensamiento crítico y la creatividad a través de un trabajo práctico y experimental con la puesta en marcha de proyectos que persiguen una finalidad con repercusión social. Construyen su propio conocimiento a partir de una formación inicial de contenidos que lo posibilita y en la que los procesos de investigación consciente, la reflexión y el debate permiten un aprendizaje profundo. Incorporan las diversas alfabetizaciones informacional y mediática junto a los lenguajes visual y cinematográfico; esto posibilita la construcción de una verdadera mirada crítica que perfila consumidores y productores con capacidad para intervenir positivamente en la sociedad, con unas creaciones conscientes y mensajes elaborados con profundidad, fruto de la investigación contrastada, la reflexión y el debate y que aportan valores sociales y democráticos. Propone una didáctica y metodología que se puede adaptar curricularmente a cualquier materia y etapa educativa para trabajar los contenidos propios de la misma de forma multidisciplinar y transversal.

Como educadores debemos descubrir el potencial del alumnado por la vía de metodologías más activas y una estructura de contenidos y actividades perfectamente diseñada para un aprendizaje sólido y eficaz.

# Bibliografía

**ACASO, M. y MEGÍAS, C. (2017).** *Art Thinking. Cómo el arte puede transformar la educación.* Barcelona: Paidós.

**BERGALA, A. (2007).** *La hipótesis del cine. Pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella.* Barcelona: Editorial Laertes.

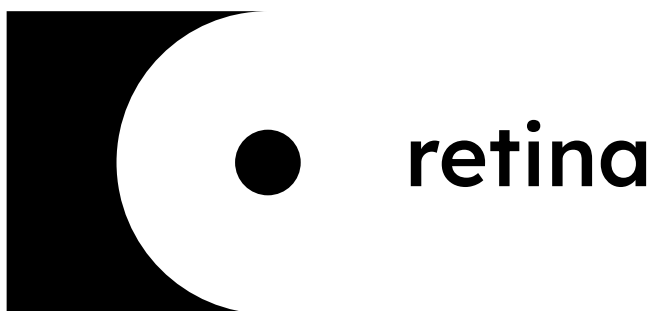
**FONTCUBERTA, J. (2016).** *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía.* Barcelona: Galaxia Gutenberg.

**PÉREZ MILLÁN, J. A. (2014).** *Cine, enseñanza y enseñanza del cine.* Madrid: Ediciones Morata.

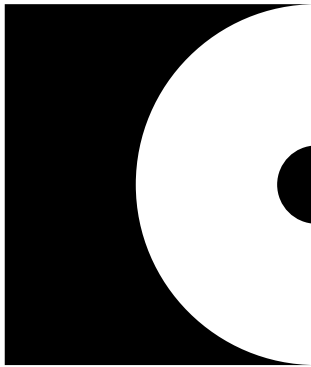
**RODARI, G. (2006).** *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias.* Barcelona: Editorial Planeta.

**TARKOVSKI, A. (2011).** *Esculpir el tiempo.* Madrid: Editorial RIALP.





# **Alfabetización y creación audiovisual en el aula**



**retina**

## **Alfabetización y creación audiovisual en el aula**

---

GUÍA DIDÁCTICA

# Guía didáctica

**Justificación**

---

**Cine y aprendizaje**

---

**Objetivos**

---

**Metodología**

## **SINTAXIS**

---

- **Tipos de planos**

---

- **Angulaciones**

---

- **Movimientos de cámara**

---

- **Transiciones**

---

- **El tiempo**

---

- **Estructura filmica**

---

- **El sonido**

---

- **El montaje**

## **ANÁLISIS**

---

- **Expresividad del sonido**
- 

- **Cortometraje**
- 

- **Secuencia de largometraje**
- 

- **Publicidad**

## **PROCESO CREATIVO**

---

- **Microrrelato cinematográfico**
- 

- **El acto de creación**
- 

- **Organización del aula**
- 

- **Fases de la creación**
- 

- **Medios digitales**

## **Bibliografía**

---

## **Glosario**

---

## **Anexos**

# Justificación

Los dispositivos móviles y las redes sociales ponen a nuestro alcance una extraordinaria cantidad de información visual a través de fotografías y vídeos que circulan libremente por la red. Estas imágenes las consumimos como espectadores pasivos, sin capacidad reflexiva ni crítica, porque desconocemos los lenguajes que construyen unos mensajes que, por su eficacia comunicativa, pueden condicionar nuestro comportamiento y nuestra percepción de la realidad, especialmente en edades tempranas.

Por tanto, parece necesaria y urgente una adecuada formación de la ciudadanía para una lectura y reflexión crítica de las imágenes, no solo como consumidores, sino también como productores conscientes y responsables, formación que debe comenzar en la educación reglada. La actual legislación educativa Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre y publicada en el BOE el 30 de diciembre de 2020 (**LOMLOE**) en su Preámbulo establece que «la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la creación artística, la **comunicación audiovisual**, la competencia digital, el fomento de la creatividad y del espíritu científico se trabajarán en todas las áreas de **Educación Primaria**» y, con una ligera variación, que en **Educación Secundaria** «la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la **comunicación**

**audiovisual**, la competencia digital, el emprendimiento, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la educación para la paz y no violencia y la creatividad se trabajarán en todas las materias».

Tal y como recoge la legislación, los contenidos curriculares para el aprendizaje del lenguaje cinematográfico que permite la comprensión y creación de mensajes audiovisuales se encomiendan a las materias artísticas tanto de Primaria como de Secundaria, es en su ámbito donde debe desarrollarse la alfabetización audiovisual. El resto de áreas deben utilizar este lenguaje, al igual que el oral y el escrito, como un medio para el acceso a la información y para la adquisición y construcción de conocimiento aprovechando las cualidades pedagógicas de sus procesos de creación.

# Cine y aprendizaje

La experiencia cinematográfica nos permite reeducar la mirada a través de procesos de alfabetización en su lenguaje y aprovechar sus metodologías y procesos de creación para abordar, desde la reflexión crítica y la sensibilidad, cualquier contenido o temática. Las posibilidades pedagógicas de los procesos de alfabetización y producción cinematográfica impulsan el pensamiento y la reflexión para desarrollar nuestro propio conocimiento. Además, los mecanismos metodológicos del aprendizaje por proyectos posibilitan la cooperación y colaboración en grupos de trabajo en cuyo seno el alumnado aprende a escuchar, exponer y dialogar con respeto y flexibilidad, así como a resolver problemas, planificar y organizar el tiempo de forma eficaz.

El cine también nos permite divulgar contenidos científicos, culturales y sociales contribuyendo a la comprensión y el enriquecimiento de diferentes realidades, dando voz a distintos colectivos y reconociendo sus derechos.

Por tanto, la experiencia creativa del cine implica el desenvolvimiento de metodologías de aprendizaje para la construcción de conocimiento en cualquier área, permite desarrollar proyectos pedagógicos integrales donde la investigación y la reflexión, el pensamiento crítico, la creatividad

y la cooperación posibilitan, a su vez, la intervención en el entorno más próximo con el objetivo de impulsar el compromiso social del alumnado. Este acercamiento a otras realidades, a través de la participación y la construcción de un proyecto compartido para el cambio y la mejora social, produce en el alumnado experiencias y cambios personales. La estrategia pedagógica debe establecer estos procesos de aprendizaje como un marco de acción social donde se alienta la idea de cambiar y transformar el mundo.

# Objetivos

El objetivo fundamental es desarrollar en el alumnado una mirada atenta y reflexiva para formar ciudadanos con pensamiento crítico, con capacidad para construir su propio conocimiento y con valores sociales y democráticos. También se persigue alcanzar objetivos relacionados con el desarrollo de capacidades como el pensamiento creativo para elaborar nuevas ideas y conocimiento o con las metodologías donde se fomenta el trabajo cooperativo como elemento de integración entre el alumnado.

Otro de los objetivos es aprender a emplear las tecnologías de la información y de la comunicación como herramientas que nos permiten acceder, evaluar, crear y comunicar, ética y legalmente, participando activamente en la sociedad del conocimiento. Y utilizar los medios digitales como facilitadores de los procesos de creación.

También es importante fomentar la educación en valores a través de las temáticas que abordan las diferentes obras audiovisuales en producción. Estas, por su parte, se convierten en un recurso muy importante para divulgar contenidos sociales que contribuyen a la comprensión y el enriquecimiento de diferentes realidades, así como al reconocimiento de la igualdad de derechos entre distintos colectivos. Existen una serie de temas

transversales recogidos en la legislación educativa relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), el acoso escolar, la igualdad de género, la educación para la paz, la sostenibilidad, la violencia de género, el cuidado del medio ambiente, las libertades y la convivencia, etc., que se fomentan a través de spots sociales, documentales, obras de ficción o del videoarte.

# Metodología

Una obra cinematográfica es fruto del trabajo de muchas personas con muy diversas funciones y aportaciones, desde las más creativas hasta las más técnicas, y de un proceso creativo estructurado y planificado cuya producción facilitan los medios digitales.

En esta guía didáctica vamos a desarrollar de manera muy sencilla todo el proceso creativo para la elaboración de un proyecto audiovisual desde la idea inicial hasta la obra definitiva lista para exhibir. También facilitamos la organización del grupo y las tareas de cada miembro en las diferentes fases de producción, así como la labor del docente. Está diseñada desde la experiencia directa en el aula a través del proyecto pedagógico de alfabetización cinematográfica Aturuxo Films.

El objetivo es facilitar al profesorado el proceso creativo completo de producción de una obra audiovisual con su alumnado. Para eso detallamos los elementos sintácticos básicos del lenguaje cinematográfico, el proceso creativo que llevará a cabo el alumnado con sus pasos más significativos y algunos consejos prácticos que ayudarán a la consecución de la obra final. Se trata de ofrecer una didáctica eficaz para su aplicación en el aula, tanto para el profesorado de las materias artísticas como para el profesorado de otras áreas

de conocimiento que utilizan la creación audiovisual como una metodología para trabajar contenidos propios de su materia en proyectos que pueden ser, además, multidisciplinares.

El profesorado sabrá incorporar de sus programaciones didácticas los contenidos y objetivos que persigue alcanzar con el diseño del proyecto y su aplicación en el aula. Aquí, además de describir el proceso creativo audiovisual, desarrollamos también algunas propuestas genéricas para que sirvan de referencia e inspiración para el diseño de proyectos propios con la pretensión de elaborar próximamente guías específicas que recojan proyectos para diferentes áreas de conocimiento fáciles de replicar o adaptar a las condiciones particulares de cada centro y docente.

Esta guía didáctica se estructura en tres fases, con consejos metodológicos y técnicos que facilitan al profesorado su puesta en práctica de forma general. Igualmente podemos desarrollar en el aula solo la fase de creación audiovisual como medio para profundizar en el aprendizaje de los contenidos de nuestra materia. Esta fase describe el proceso de producción junto a los medios digitales que facilitan su desarrollo y deberá ser adaptado en función del propósito del proyecto o actividad diseñada por el docente.



La alfabetización cinematográfica o audiovisual debe realizarse a través de las materias artísticas tanto de Primaria como de Secundaria aplicando las tres fases de forma gradual y adaptándolas a la madurez intelectual de nuestro alumnado. Desde los últimos cursos de Primaria debe introducirse la sintaxis a través de fragmentos de películas que ejemplifiquen los diferentes conceptos y fomentando, tras el visionado, los comentarios sobre lo expresado y la forma de lograrlo. De esta manera, se inicia al alumnado en el análisis desde el punto de vista del acto de creación, en el que se profundizará más adelante, con cortometrajes, publicidad o nuevos fragmentos filmicos donde desarrollar la mirada crítica. Solapando unas fases con otras propondremos pequeñas actividades de creación audiovisual individual o colectiva donde experimentarán la complejidad del proceso de producción y de la toma de decisiones aplicando expresivamente los contenidos sintácticos. Estas propuestas de creación se adecuarán a las posibilidades intelectuales de nuestro alumnado en función de la etapa educativa en la que trabajemos. Este lenguaje, como el resto, debe aprenderse de forma progresiva, profundizando y añadiendo nuevos elementos sintácticos formales y expresivos a lo largo de las diferentes etapas educativas y, siempre, con el acto de creación como eje central de ese aprendizaje.

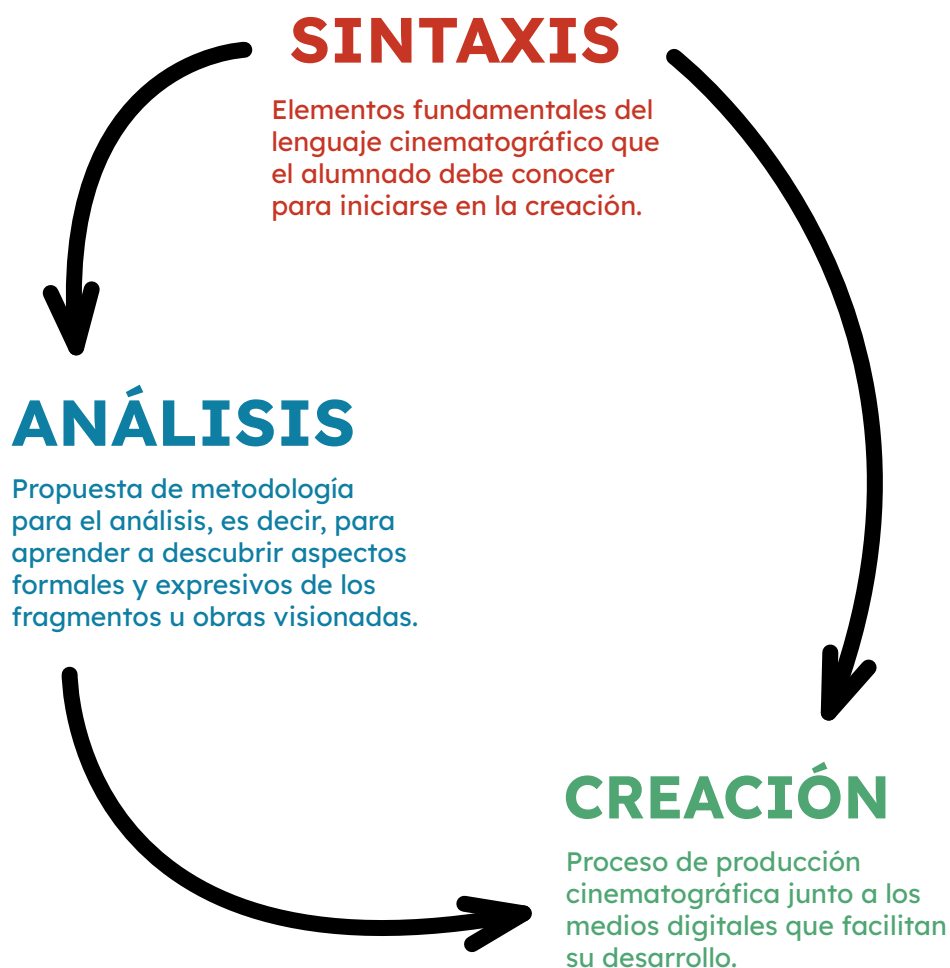
Una vez iniciado al alumnado en este lenguaje el resto de materias deben utilizar la creación audiovisual como

un proceso de enseñanza-aprendizaje más para desarrollar los contenidos y las competencias.

# FASES

PARA UNA ALFABETIZACIÓN

EN EL LENGUAJE CINEMATográfico:



# SINTAXIS

El proceso de alfabetización debe iniciarse con la explicación de los fundamentos de la sintaxis cinematográfica a través de ejemplos gráficos y filmicos de grandes películas de la historia del cine. Estos fragmentos de secuencias permiten al alumnado reflexionar en pequeños coloquios sobre lo que se ha expresado y cuál es la contribución de esos elementos sintácticos a su narrativa, comprendiendo la existencia de un lenguaje que articula los mensajes. De esta forma, desarrollan desde un principio una mirada crítica que les inicia en el análisis y les permite afrontar un proceso de creación para profundizar en este lenguaje.

A través de una cuidada selección de fragmentos se divulgan los movimientos artísticos que se han sucedido a lo largo del tiempo y las aportaciones de creadores y creadoras en la dirección, interpretación, composición musical, fotografía, etc.

Es importante formar a los nuevos espectadores para que conozcan y sepan apreciar el cine que se encuentra fuera de las grandes multinacionales de distribución y exhibición. En la narración fílmica podríamos llegar a establecer que la cámara es el punto de vista del espectador y esto nos puede ayudar en la toma de decisiones sobre las posibilidades narrativas y expresivas de los diferentes elementos sintácticos que se detallan a continuación de forma básica.

- **Tipos de planos**
- **Angulaciones**
- **Movimientos de cámara**
- **Transiciones**
- **El tiempo**
- **Estructura fílmica**
- **El sonido**
- **El montaje**

# Tipos de planos

El encuadre de la imagen afecta a su expresividad ya que define el espacio dentro y fuera de campo y la relación de los personajes con este, así como un punto de vista o mirada. En relación a la escala humana se establece esta clasificación. Al final de la misma se menciona también el plano subjetivo por sus posibilidades expresivas.





# Angulaciones

Ángulo de encuadre con respecto a lo que se muestra y que sirve para explorar diferentes posibilidades expresivas.



# Movimientos de cámara

Movilidad del encuadre que produce cambios en la altura, la distancia, el ángulo o el nivel de la cámara dentro del plano. Estos son los movimientos de cámara que podemos realizar con cierta facilidad en el ámbito escolar.





# Transiciones

Dos planos pueden enlazarse según numerosas causas lógicas, narrativas o expresivas. La elección del tipo de transición entre ellos asegura una relación causal.



# El tiempo

El cine es una experiencia del transcurso del tiempo representado por acontecimientos en los que el montaje añade discontinuidad a través de fragmentos encañados que el espectador debe ser capaz de interpretar. Por tanto, no coinciden el tiempo real y el tiempo cinematográfico.

## ELIPSIS

Cuando no se muestran partes de la acción que no son significativas para su comprensión. Pueden ser pequeños o grandes saltos temporales que hacen avanzar la acción.

## RALENTIZACIÓN

Cámara lenta: aquí las imágenes cinematográficas se mueven a menor velocidad que en la realidad. Facilita una sensación de irrealidad, enfatiza la acción o adquiere cierta poética.

## ACELERACIÓN

Cámara rápida: aquí las imágenes cinematográficas se mueven a mayor velocidad que en la realidad.

## FLASH-BACK

Cuando la narración salta del presente de la acción al pasado para volver al presente de nuevo. Esto puede permitir al espectador conocer hechos que explican lo ocurrido hasta ese momento o las actitudes o emociones de los personajes completando así la historia.

## FLASH-FORWARD

Cuando la narración salta del presente de la acción al futuro para volver al presente de nuevo. De esta forma se anticipa algo al espectador que desconocen los personajes.

# Estructura fílmica

<b>PLANO</b>	Es la unidad fílmica narrativa con un punto vista o encuadre y una duración.
<b>SECUENCIA</b>	Conjunto de planos que forman una acción dramática continuada que tiene lugar en un mismo espacio y en un mismo tiempo. Cuando hay una ruptura espacial o temporal entramos en otra secuencia.  Si es un único plano se denomina plano-secuencia.

## El sonido

Puede ser registrado en directo junto a la imagen y/o construido y reconstruido en la postproducción ya que, como ocurre con la imagen, se trata de un artificio que está al servicio del relato cinematográfico. Por lo tanto, el espacio sonoro debe definirse creativamente durante todo el proceso de producción con criterios de calidad y puede estar compuesto por diálogos, sonidos y música. El sonido y la imagen se relacionan y complementan para que cada uno de los elementos enriquezca el relato expresiva y narrativamente, de modo que no deben ser redundantes ni decorativos.

El sonido es diegético cuando la fuente de sonido se halla en el espacio fílmico y es coherente con el espacio dramático, es decir, es el sonido que oyen los personajes como, por ejemplo, los diálogos, los sonidos de acciones como abrir un grifo o la música que se escucha procedente de un tocadiscos. En cambio, el sonido no diegético no pertenece al espacio fílmico como la voz de un narrador o la banda sonora. También tenemos el sonido subjetivo de los pensamientos de un personaje u otros que oyen interiormente.

## El montaje

Proceso de escritura del relato cinematográfico que tiene dos objetivos: organizar la narración y dotarla de ritmo. En este instante se realiza la unión de los planos medidos y ordenados, para dotar de estructura al relato. Las técnicas de montaje sirven a la continuidad narrativa presente tanto en la imagen como en el sonido. En esta fase se desarrollan el montaje de las imágenes en el que se solucionan errores del rodaje, se trabaja el color y la luz y se añaden posibles efectos espaciales y el montaje de la banda sonora compuesta por sonidos directos y doblados, efectos sonoros y música, mezclando las diferentes fuentes.

# ANÁLISIS

Para construir la mirada del alumnado es imprescindible fomentar el diálogo tras el visionado de cualquier fragmento, secuencia u obra completa. Durante este coloquio aprenden a reflexionar sobre lo percibido, tanto desde el punto de vista del mensaje o las emociones como desde la forma visual y sonora y su contribución al relato. Para abordar un análisis cinematográfico más profundo debemos situarnos en el punto de vista de la creación, es decir, hay que analizar las opciones formales y expresivas elegidas por el director para narrar, expresar y emocionar y que posibilitan que el alumnado comprenda en qué consiste el acto creativo y las alternativas que ofrecen los elementos sintácticos. Para ello se utilizan fragmentos de películas o cortometrajes que permiten al alumnado descubrir, tras su visionado y debate, el valor de los recursos formales y expresivos en diferentes contextos, las metáforas visuales, la simbología y, fundamentalmente, el proceso creativo que originó esa obra.

## Una metodología para el análisis

El análisis se introduce desde el inicio del proceso de alfabetización en el lenguaje cinematográfico con el visionado de fragmentos de películas que ejemplifican los elementos sintácticos, tras los cuales, el alumnado tiene la oportunidad de comentar lo que le ha transmitido y la elección de los elementos formales para lograrlo. Se trata de una primera aproximación para el desarrollo de una mirada atenta y consciente que intenta desentrañar el proceso de construcción de los mensajes audiovisuales.

Para profundizar en el desarrollo de la mirada se pueden realizar pequeños ejercicios para poner el foco en diversos aspectos de la construcción fílmica.

- **Expresividad del sonido**
- **Cortometraje**
- **Secuencia de largometraje**
- **Publicidad**

# Expresividad del sonido

## EJERCICIO de escucha

Escogemos una pequeña secuencia o fragmento y exponemos al alumnado solo el sonido, sin mostrar la imagen, para que imaginen la parte visual que lo acompaña (qué se ve y cómo, tipos de plano, posición de cámara...). Permite entender la complejidad de la construcción sonora y la importancia de la información que aporta al conjunto. Posteriormente, vemos el fragmento completo con imagen y sonido para extraer conclusiones.

## EJERCICIO de versiones sonoras

Creación de una pequeña secuencia o fragmento con tres versiones diferentes en su construcción sonora, variando los sonidos expresivos y/o músicas para comprobar cómo cambia nuestra percepción de la misma y, por tanto, la aportación de la banda sonora al relato cinematográfico y su carácter emocional.

# Cortometraje

Es útil para realizar un análisis más profundo de una obra completa en la que el contenido y la forma de imagen y sonido están al servicio de la expresividad del mensaje. El formato de cortometraje permite, por su brevedad, desarrollar en una sesión el visionado y el debate posterior.

**Aulacorto** Plataforma de cortometrajes con guías didácticas.



## Recomendación de cortometraje

[Alumbramiento](#) de Eduardo Chaperó-Jackson

17 minutos || Ficción || Castellano

Una familia se enfrenta a la última noche de su miembro más anciano, revelando las diferentes formas de enfrentarse al final de una vida. De manera sorprendente, atravesando los tabúes y el miedo, uno de ellos guiará ese final.

# Secuencia de largometraje

Visionamos en una ocasión el fragmento y reflejamos lo que nos ha transmitido. Posteriormente, hacemos un ejercicio para rememorar cada uno de los planos, señalando el tipo de encuadre, angulación, movimiento de cámara, color, iluminación, sonido... Finalmente, visionamos de nuevo la secuencia y debatimos sobre cómo contribuyen todos los elementos a la construcción del mensaje y la percepción que tenemos de él.

## Publicidad

Es muy interesante como elemento de análisis por su brevedad e intenciones claras. Tras una introducción a los mecanismos que utiliza la publicidad para conseguir la venta y el consumo de un producto, el alumnado reflexiona, en la mayoría de los casos por primera vez, sobre la engañosa realidad que nos muestra la publicidad. Con este objetivo se analiza, con una mirada escrutadora y crítica, un *spot* televisivo a través de unas fichas que están estructuradas para una recogida de datos formales y una interpretación posterior de esos contenidos formales y expresivos. Tras la reflexión individual, se realiza la puesta en común que enriquece el debate y ayuda a llegar a algunas conclusiones.

### Guía Publicidad

Haz clic [aquí](#) para acceder a la Unidad Didáctica



# PROCESO CREATIVO

Tras la presentación y asunción de los conocimientos previos relativos a los fundamentos de la sintaxis y del análisis realizado, que nos permiten entender las decisiones formales, expresivas y artísticas tomadas por sus creadores, es el momento de que el alumnado pase por su propia experiencia de creación cinematográfica. Es en este proceso donde se produce el verdadero aprendizaje, a través de la investigación, la experimentación y la toma de decisiones, en un trabajo de equipo donde se distribuyen las diferentes funciones. Esto permite que el alumnado pueda descubrir y desarrollar sus diferentes cualidades y expresarse con actividades distintas a las habituales en el ámbito escolar.

El proceso de trabajo se desarrolla con una estructura similar a la del cine profesional, pero adaptando la complejidad de la propuesta a la tipología de alumnado, a los medios disponibles y, sobre todo, a la temporalización del proyecto. Realizan todo el proceso de la creación cinematográfica, de manera personal, tanto en la preproducción, con el desarrollo de la idea hasta el guion, como en la producción del rodaje y la posproducción, con el montaje de imágenes y sonidos y la composición de las músicas. Es un proceso propio. Es fundamental que aprendan a organizarse y a planificarse, para lograr el objetivo común, participando colectivamente del proceso y llevando a cabo cada una de sus funciones con responsabilidad y autonomía.

Durante todo este proceso el profesor está atento a la planificación, al desarrollo de los diferentes proyectos y a la resolución de las dudas y problemas que vayan surgiendo. Además, amplía información y realiza un seguimiento de los avances convocando reuniones periódicas con cada grupo, así como con los responsables de las diversas funciones asignadas. En función del tipo de propuesta y las decisiones del alumnado, los procesos de creación pueden ser muy diversos y las obras finales pueden desarrollar diferentes formatos y géneros que van desde anuncios con contenido social, pasando por la ficción y el documental, hasta el videoarte, donde se desarrolla toda la expresividad de las imágenes y de los sonidos.



- **Microrrelato cinematográfico**
- **El acto de creación**
- **Organización del aula**
- **Fases de la creación**
- **Medios digitales**

# Microrrelato cinematográfico

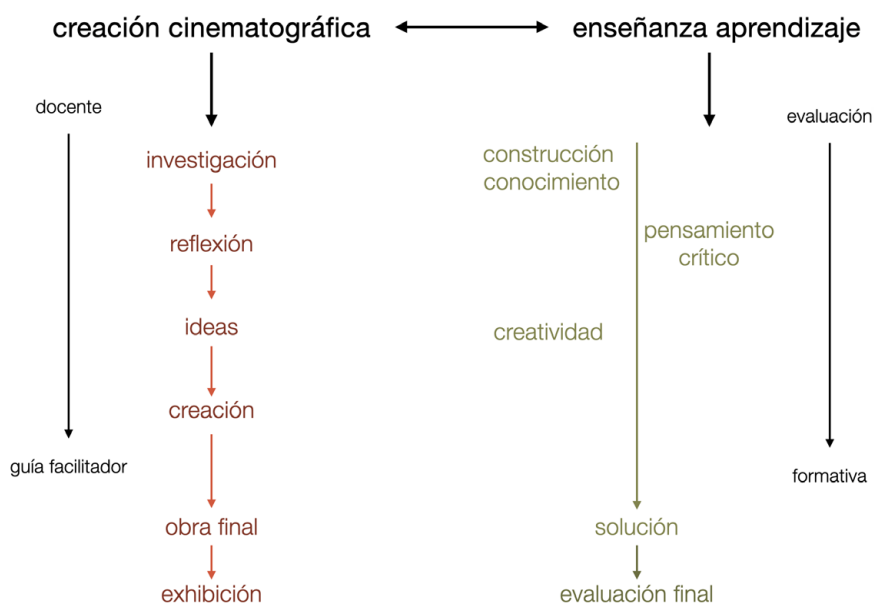
Para un aprendizaje eficaz, en el proceso creativo es importante que la propuesta inicial que lancemos al alumnado esté bien formulada y que, por su carácter abierto, facilite la creatividad y provoque la generación de ideas, formatos o géneros diversos.

El consejo fundamental es apostar por el microrrelato filmico acotando la duración de la obra. Esta brevedad narrativa obliga a la síntesis en el mensaje, esto potencia la creatividad y requiere de precisión en el uso de los diferentes elementos del lenguaje cinematográfico y concisión formal para el control del proceso de producción. Las obras pueden partir desde la premisa inicial de una duración que puede ir de los 30 segundos a uno o dos minutos, con cierta flexibilidad en función de la complejidad de la propuesta o las necesidades narrativas o expresivas del desarrollo del proyecto de cada grupo.

## El acto de creación

Durante el acto de creación cinematográfica (audiovisual) surgen numerosos interrogantes que requieren de una toma de decisiones constante en todas las fases de producción y que afectan, entre otros, al desarrollo de ideas, la escritura del guion, las localizaciones y casting, el rodaje o el montaje de imagen y sonido.

El proceso de creación cinematográfica es un proceso de enseñanza-aprendizaje que permite un desarrollo competencial en el alumnado.



A continuación, se describe el **proceso de producción** de una obra cinematográfica o audiovisual convencional en sus elementos esenciales, los cuales deberemos adecuar a la complejidad y tipología de la propuesta creativa, el nivel educativo del alumnado, los medios digitales disponibles y la temporalización del proyecto. Este proceso es válido tanto para trabajos individuales como conjuntos y para formatos de ficción o documental, videos didácticos o creaciones audiovisuales de diferentes materias y contenidos, con las adaptaciones necesarias.

## Organización del aula

Para lograr los objetivos propuestos al incorporar un proyecto de creación audiovisual es fundamental la organización del aula, la planificación, los contenidos que se imparten y el acompañamiento durante todo el proceso por parte del profesorado. El peso del acto de creación recae, lógicamente, en el alumnado, tanto si se trata de un proyecto individual como de grupo y el docente debe facilitar su desarrollo estructurando y temporalizando las sesiones de trabajo en el aula y las que deben realizarse fuera del horario lectivo. En clase hacemos un seguimiento mediante pequeñas reuniones con cada grupo de trabajo, estos deben ser autónomos y responsables. Además, según avanza el proyecto, se van incorporando los contenidos necesarios relativos tanto a las fases de producción como a los medios digitales que hay que emplear.

## Fases de la creación

Tras la propuesta inicial siempre se debe introducir una fase de investigación, para nutrir el desarrollo de ideas. En este proceso se propone una estructura para la creación clásica del cine, pero debe adaptarse con flexibilidad en función del tipo de propuesta, formato o género.

<b>A. PREPRODUCCIÓN</b>	Propuesta Investigación Idea Argumento Guion
	Casting Localizaciones
<b>B. PRODUCCIÓN</b>	Plan rodaje
	Rodaje
<b>C. POSTPRODUCCIÓN</b>	Organización material
	Montaje imagen y sonido
<b>D. EXHIBICIÓN</b>	

## A. PREPRODUCCIÓN

En un proyecto colectivo organizamos los diferentes grupos de 3 o 4 integrantes (el número puede variar en función de la propuesta) que van a crear cada obra cinematográfica. Cada uno de los integrantes tiene una función específica, desde la más creativa hasta la más técnica.

Desarrollamos la idea, creamos el guion y preparamos todos los detalles previos al rodaje, como localizaciones y casting.

Esta fase es fundamental porque se inicia, en función de la propuesta del docente, un proceso de investigación decisivo que debe ser profundo, porque va a nutrir la idea que será el eje sobre el que va a pivotar toda la producción de la obra. Toda la toma de decisiones responderá al objetivo de trasladar la idea al espectador, quien al ver la obra final debe recibir un mensaje claro. El profesorado debe realizar un seguimiento a través de reuniones de trabajo con cada grupo para guiar este proceso y definir adecuadamente las ideas e intenciones.

Cada uno de los miembros del grupo, de manera individual, inicia un trabajo de documentación e investigación sobre el tema a través de internet. Esta indagación promueve la búsqueda, selección, análisis y síntesis de la información. Esta investigación puede ser también de campo, es decir, fruto de la observación de una realidad del entorno cercano al alumnado a través de la cual recogen parte de la información para construir conocimiento.

Después, en clase, durante la fase de documentación, exponen sus ideas y reflexiones maduradas al resto del grupo, que debate para seleccionar el tema y el enfoque que se le va a dar a través de la elaboración de la **IDEA**.

**IDEA** ¿Qué vamos a contar?

Una pequeña frase debe contener la respuesta aportando el punto de vista o enfoque.

Finalmente desarrollarán una de ellas en un pequeño **ARGUMENTO** de 3 a 8 líneas.

**ARGUMENTO** ¿Cómo lo vamos a contar?

Historia o narración concreta que va a desarrollar esa idea.

A partir de aquí director/a y guionista desarrollarán el **GUION** y el **STORYBOARD** mientras el resto del grupo desarrollará tareas relativas a la producción y al manejo de los medios digitales.

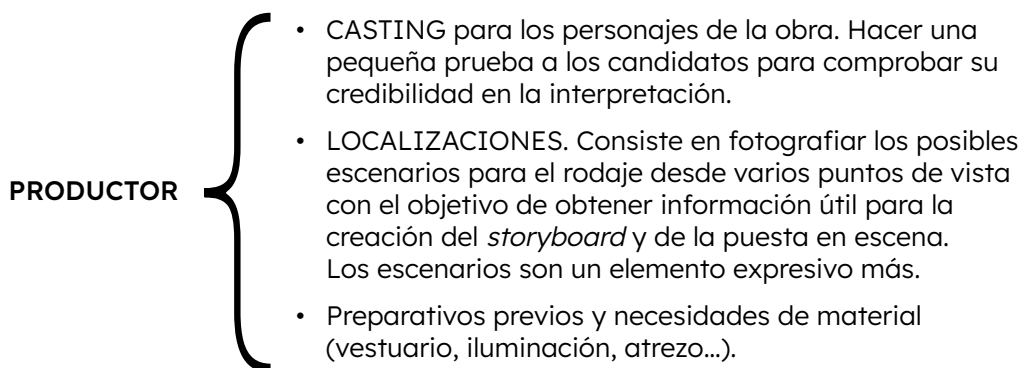
**GUIÓN** Consiste en la presentación narrativa y ordenada de las acciones detalladas y diálogos y tiene que ser lingüísticamente sencillo y formalmente directo (en presente). Una narración clásica puede proponer diversos conflictos con una fase de exposición, otra de desarrollo y una fase de desenlace o final y podemos estructurarlo en secuencias. Pero, en función de la intención de la propuesta y el género o formato de la obra, el guion puede adquirir también otros formatos. [Ver Anexo I](#)

Hay que hacer varias lecturas y revisiones del guion. Las diferentes versiones conseguirán reducirlo a su esencia para hacerlo ameno e interesante y mantener la atención del espectador expresando de forma clara la IDEA.

**STORYBOARD** Ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de estructurar la historia del guion en imágenes diseñando la puesta en escena y la composición de planos y secuencias (tipo de plano, angulación...). Este espacio de reflexión enriquece a su vez el propio guion en una búsqueda constante por expresar la idea inicial. También sirve posteriormente para la planificación del rodaje. [Ver Anexo II](#)

**SONIDO** El sonido está habitualmente relegado a un segundo plano en la creación audiovisual, especialmente en el campo amateur o educativo. Sin embargo, su capacidad expresiva y narrativa es fundamental para la construcción del relato cinematográfico. Por tanto, debe realizarse un trabajo minucioso en el diseño del espacio sonoro tanto durante el desarrollo del guion como del *storyboard*. Más adelante, en el rodaje, se cuidará la calidad técnica de la grabación en directo y durante el montaje estos y otros sonidos se utilizarán para añadir significado y expresividad a nuestra narración explorando todas sus posibilidades. La calidad del sonido puede decidir el éxito o fracaso de una producción audiovisual.

El alumnado se organiza para desempeñar las distintas funciones una vez que fueron establecidas las bases del argumento entre todo el grupo.



**DIRECTOR/A** → Desarrollo del **GUIÓN** y **STORYBOARD**.

**GUIONISTA** → Desarrollo del **GUIÓN** y **STORYBOARD**.

**TÉCNICO/A DE FOTOGRAFÍA - EDICIÓN** →

- PRÁCTICAS DE CÁMARA. Manejo técnico. Iluminación y encuadre.
- PRÁCTICAS DE SOFTWARE DE EDICIÓN.

### ACTIVIDAD

Narrar en cinco planos la huida de un personaje por el centro escolar.

1. Diseñar *storyboard*.
2. Grabar planos cuidando encuadre e iluminación. Practicar enfoque manual (si tiene la cámara).
3. Editar la escena. Introducir sonidos. Archivos de libre uso [BANCO SONIDOS INTEF](#)

## B. PRODUCCIÓN

### PLAN DE RODAJE

Establecer el orden de rodaje de los diferentes planos en función de la localización y otros aspectos organizativos que faciliten su desarrollo. Remarcar que, por lo general, no se rueda por orden cronológico. Planificar por jornadas de rodaje los planos que se van a rodar calculando el tiempo necesario, posición de cámara y necesidades de material, atrezzo y producción en cada uno de ellos.

### RODAJE

En el lugar de rodaje Producción organiza las necesidades de material. Con el guion y el *storyboard* desde Dirección se indica el plano a rodar y la posición de la cámara y se realiza un ensayo para comprobar encuadres y movimientos de actores y actrices con Dirección de fotografía. Se solicita silencio absoluto durante toda la toma y se comienza a grabar. Se repite la toma tantas veces como sea necesario hasta estar convencidos del resultado y de que disponemos de material suficiente y válido para el montaje.

Durante el rodaje deben tomarse muchas decisiones en función de las dificultades que surjan y ser flexibles para realizar modificaciones respecto a las indicaciones iniciales del guion y el *storyboard* para facilitar la narración de la idea principal y del mensaje.

Las necesidades materiales y las condiciones del rodaje varían en muchos aspectos en función de que se produzca en un exterior o un interior ya que se verán afectadas por la climatología, la luz, el ambiente sonoro...

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <b>PRODUCTOR</b>                         | → | ORGANIZACIÓN del rodaje. Preparativos y necesidades de material para cada plano en el orden del plan de rodaje. |
| <b>DIRECTOR/A</b>                        | → | DIRECCIÓN del rodaje con especial atención a las interpretaciones de actores y actrices.                        |
| <b>GUIONISTA</b>                         | → | AYUDANTE DEL DIRECTOR/A. Seguimiento del guion y <i>storyboard</i> según el plan de rodaje.                     |
| <b>TÉCNICO/A DE FOTOGRAFÍA - EDICIÓN</b> | → | CÁMARA. Manejo técnico. Iluminación y encuadre de cada plano previsto en el <i>storyboard</i> .                 |

## FOTOGRAFÍA

Además de las cuestiones relativas al punto de vista de la cámara y que afectan al encuadre, tal y como hemos analizado anteriormente en el apartado de sintaxis, debemos tener en cuenta algunos aspectos fundamentales relacionados con la captura de las imágenes que condicionan expresivamente el relato fílmico.

### RELACIÓN DE ASPECTO

Es la proporción de los lados del encuadre y nos indican la relación de aspecto. Los más habituales para nuestro trabajo van a ser el **16:9** rectangular y el **4:3** más cercano al cuadrado que se eligen en función de necesidades expresivas. El tipo de formato que utilizemos afecta a la composición de las imágenes y a la relación de los personajes con el espacio que habitan.



4:3 *Othello*. Orson Welles (1951)



16:9 *El espíritu de la colmena*. Victor Erice (1973)

### PROFUNDIDAD DE CAMPO

Es la gama de distancias ante el objetivo dentro de las que los objetos o personajes se observan nítidos. Por ejemplo, en los planos cercanos a personajes podemos enfocarlos y mantener borroso el fondo lo que hace atraer la atención del espectador hacia estos.

### ILUMINACIÓN

La luz es un elemento expresivo fundamental ya que configura las imágenes y les da un carácter concreto, generando una atmósfera emotiva determinada variando su calidad, cantidad u orientación. La dualidad luz y sombra son la materia prima de las imágenes. Cuando construimos la luz de una secuencia estamos contribuyendo a la significación de la narración y de su carácter emocional y expresivo. Si vamos a rodar en un exterior el tipo de luz estará condicionada por la época del año, la hora del día y las condiciones atmosféricas, por lo que deberemos decidir las condiciones que nos interesan desde el punto de vista expresivo. En un espacio interior podemos igualmente aprovechar la luz natural, que puede ser complementada también con luz artificial o utilizar exclusivamente ésta última. Podemos disponer de focos o bien aprovechar las fuentes de luz de ese espacio. Situaremos la puesta en escena y el punto de vista de la cámara para aprovechar la expresividad de la luz que hemos creado.



## GRABACIÓN DE SONIDO DIRECTO

### DIÁLOGOS

Si en una secuencia tenemos diálogos, deben grabarse con calidad para que sean fácilmente comprensibles ya que, en caso contrario, el espectador desconectará de la historia. Si esta grabación se va a realizar con el micrófono integrado de un móvil o de una cámara de fotografía o video compacta de baja calidad, deberemos crear las condiciones adecuadas para que sean comprensibles. Fundamentalmente debemos realizar planos cercanos a los personajes y grabar en un espacio controlado para que los sonidos ambientales no interfieran, tanto en un espacio interior como exterior.

### SONIDO AMBIENTE

El mayor problema para la grabación del sonido en exterior es la aparición del viento que, al pasar por el micrófono, genera ruido que inutiliza la toma. Debemos controlar este aspecto y, en caso necesario, buscar alternativas en la localización o trasladarla a un interior si fuera posible desde el punto de vista narrativo.

### MICRÓFONOS EXTERNOS

Si podemos disponer de micrófonos externos específicos conectados a la cámara, se pueden resolver esos posibles problemas, pero no son indispensables si, con creatividad, solucionamos esas dificultades.

### AURICULARES

Es necesario conectar unos auriculares al dispositivo de grabación para controlar la calidad de la entrada del sonido ambiente y para comprobar que los diálogos, si los tiene, sean comprensibles. También para cerciorarnos de si aquel se ajusta a las necesidades del plano y de la secuencia.

### CONSEJOS

- **PACIENCIA.** En los rodajes existen momentos de tensión y discusiones que deben solventarse con serenidad y a través del diálogo.
- Comprobar antes del rodaje el buen funcionamiento de todo el material y que las baterías de la cámara están totalmente cargadas.
- En el rodaje hay que ser creativos y estar abiertos a cualquier cambio, con el objetivo de solucionar todos los problemas que puedan surgir sin afectar a la expresividad de la IDEA.
- Si vamos a grabar planos que incluyen diálogos con una cámara con micrófono incorporado, tenemos que hacerlo con encuadres cercanos para que se escuchen bien. Si la cámara tiene salida de auriculares, utilízalos para comprobar la calidad de la grabación del sonido. Si grabamos en exteriores comprobaremos que el viento no provoca ruido en el micrófono porque inutilizaría la pista de sonido.
- Se pueden grabar tomas solo para la recogida de sonidos relevantes o que interfieran en los diálogos, con el objetivo de tenerlos en pistas separadas en la edición.
- **Grabación en formato horizontal.** El uso de teléfonos móviles y sus aplicaciones están favoreciendo la grabación de video en vertical, por lo que debemos insistir al alumnado que sea en formato HORIZONTAL, salvo causa excepcional que justifique la verticalidad.

## C. POSTPRODUCCIÓN

### ORGANIZACIÓN DEL MATERIAL

Tras asegurarnos de haber guardado y copiado todo el material, es importante etiquetar y organizar en diferentes carpetas todos los archivos antes de iniciar el montaje. Durante ese proceso puedes revisar cada una de las tomas grabadas para comprobar su calidad e ir seleccionando aquellas que consideres mejores. Sin embargo, no debes tirar aquellas que contengan algún error ya que pueden ser aprovechables o necesarias parcialmente en la edición.

En la edición o montaje comienza a verse el fruto del trabajo en equipo. Cuando este avanza, el docente analiza con el alumnado el resultado obtenido, para profundizar en los conceptos relacionados con este. También se puede preparar el diseño gráfico para la promoción y exhibición de la película.

**PRODUCTOR** —> Necesidades de MATERIAL que surjan durante la edición.

**DIRECTOR/A** —> EDICIÓN. Revisar y organizar el material rodado y construir la narración cinematográfica siguiendo el guion y el *storyboard*, pero teniendo en cuenta que lo fundamental es expresar la IDEA inicial que definió todo el proceso.

**GUIONISTA** —> Diseño CARTEL para la promoción de la obra.

**TÉCNICO/A DE FOTOGRAFÍA - EDICIÓN** —> EDICIÓN. Control técnico del software y del montaje junto al director/a.

### ESPACIO SONORO

La creación del espacio sonoro debe contribuir, de manera simbiótica con la imagen, al relato cinematográfico potenciando su expresividad dramática y emocional. Puede tener un carácter más realista o alcanzar una expresión más emocional, metafórica o simbólica en diferentes grados combinatorios.

La música debe utilizarse también con criterios expresivos, es decir, como un elemento que contribuye junto al resto de imágenes y sonidos a completar el relato y no como un elemento decorativo. No es imprescindible y, si se considera de interés, pueden ser fragmentos o sonidos musicales creados expresamente o descargados de bancos de sonidos de libre uso que, en un momento concreto de la narración, potencian el significado o las emociones.

Para crear los ambientes sonoros se pueden utilizar archivos con sonidos de viento, lluvia, tráfico...y fragmentos musicales de libre uso de webs como:

- [Instituto de Tecnologías Educativas del Ministerio de Educación \(INTEF\)](#)
- [Free music archive \(FMA\)](#)

### CONSEJOS

- **IMPORTANTE:** comprobar los formatos de video que admite el programa de edición para grabar en uno de ellos.
- Antes de importar los archivos de video y sonido al programa de edición, es imprescindible revisarlos y etiquetarlos para una identificación rápida dado el número elevado que podemos acumular.
- No utilizar muchos efectos de imagen y sonido. Las historias editadas de manera sencilla nos permiten controlar mejor la narración. Todo está en función de la IDEA.
- El sonido de una pieza cinematográfica es muy importante para su expresividad y comprensión y lo tenemos que trabajar específicamente construyendo el espacio sonoro con sonidos grabados en directo y archivos descargados de internet.
- La música no es necesaria y cuando aparece en una obra tiene que ser un elemento imprescindible para complementar su significado y su expresividad. No debe utilizarse como un elemento decorativo o sustitutivo de la necesaria fuerza expresiva del sonido.

## D. EXHIBICIÓN

Para cerrar el acto comunicativo que supone la creación cinematográfica y musical debemos llegar a los espectadores a través de la exhibición, presentando la obra cinematográfica como fruto de la experiencia educativa y del proceso creativo. Es importante que el alumnado pueda exponer ante la comunidad educativa sus logros.

# Medios digitales

Los medios digitales son herramientas que nos facilitan la producción de una obra audiovisual y deben incorporarse progresivamente en las diferentes fases de creación. La elección de los mismos debe posibilitar la realización técnica de todo el proceso de producción. La utilización de dispositivos móviles está al alcance del alumnado y es una posibilidad totalmente válida para la grabación y el montaje, porque lo importante es el proceso creativo y el aprendizaje que se produce durante el mismo más allá de la calidad técnica. Esta tecnología puede utilizarse tanto para trabajos individuales como colectivos.

## HERRAMIENTAS DIGITALES BÁSICAS PARA LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

### CÁMARA GRABACIÓN

Un teléfono móvil es una herramienta básica y adecuada para la grabación tanto de video como de sonidos. Las limitaciones en las posibilidades expresivas de enfoque, iluminación o perspectiva y en la calidad del sonido deben solventarse con imaginación y con el impulso de la creatividad del alumnado. Si el centro o el alumnado disponen de cámaras fotográficas réflex con grabación de video, estas son una excelente solución porque posibilitan mayor riqueza visual y la grabación del sonido con micrófonos externos de mayor calidad. Por supuesto podemos disponer de toda la gama de cámaras de video.

La grabación de los sonidos es más delicada si no disponemos de micrófonos de calidad, que, por otra parte, tienen un elevado coste. Esto afecta de manera más especial a la grabación de diálogos, por lo que debemos asegurarnos de que se escuchan con claridad o bien reducir su presencia a la mínima expresión, si es que los necesita. Como ya hemos indicado anteriormente, el espacio sonoro puede ser una construcción artificial con archivos digitales de libre uso. Si grabamos en exteriores, el viento que se puede colar por los micrófonos, se convierte en ruido que inhabilita dicha grabación, lo que obliga a una construcción sonora en la edición. Por eso, hay que controlar especialmente la grabación de diálogos en exteriores buscando una ubicación que garantice la ausencia de viento.

### SOFTWARE EDICIÓN

La herramienta de edición de video para el alumnado tiene que ser gratuita y para múltiples sistemas operativos. Además, debe tener funciones que nos permitan añadir efectos y transiciones de video, títulos de créditos y varias pistas de audio.

#### SOFTWARE DE CÓDIGO ABIERTO

##### **OPENSHOT**

Software de código abierto y gratuito para Linux, Windows e IOS que permite realizar todas las operaciones básicas de edición de imagen y sonido en varias pistas.

## **KDENLIVE**

Recomendamos este programa por su versatilidad y facilidad de manejo que permite varias pistas de video y audio, así como añadir transiciones o títulos de crédito.

Recomendamos también otros programas más intuitivos y completos con versión gratuita y versatilidad de sistemas operativos, tanto para ordenador como para dispositivos móviles.

## **VN EDITOR - editor de imagen y audio**

- Software de edición con versión gratuita.
- Es muy completo e intuitivo con versiones para Windows, IOS y Android.
- Aplicación sencilla que permite realizar todas las opciones básicas de una edición completa tanto de imagen como de sonido.

→ [Descarga VN Editor](#)

## **DAVINCI RESOLVE - editor de imagen**

- Software de edición con versión gratuita.
- Es muy completo y de carácter profesional con versiones para Windows, IOS y Android.
- Programa de edición más complejo y profesional recomendable para profesorado o alumnado con experiencia previa en montaje de video o para un acabado de mayor calidad.

→ [Descarga DaVinci Resolve](#) (Hay que registrarse antes de realizar la descarga)

\* [Tutoriales y guías de formación](#)

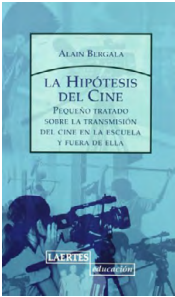
## **AUDACITY - editor de audio**

- Software de código abierto y gratuito de grabación y edición en múltiples pistas de audio para Linux, Windows e IOS.
- Aplicación que permite realizar todas las operaciones de grabación y edición de sonidos.
- La edición de sonidos se puede realizar en el editor de video, sin embargo, para realizar una mezcla sonora más compleja o grabar una voz, este software nos facilita el trabajo.

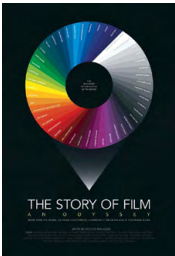
→ [Descarga Audacity](#)

\* [Tutoriales](#)

# Bibliografía



**Bergala, A. (2007).** *La hipótesis del cine. Pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella.* Barcelona: Editorial Laertes.



**Cousins, M. (2015).** *The story of film. Una odisea. Serie documental.* DVD. Avalon.



**Rodari, G. (2009).** *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias.* Madrid: Ediciones Booket.



**Thrift, M. (2018).** *Guía para hacer tu propia película en 39 pasos.* Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

# Glosario

## **CASTING**

Selección de actores y actrices para interpretar los papeles de una obra cinematográfica.

## **ENCUADRE**

Delimitación del espacio que va a capturar la cámara.

## **GUION**

Texto estructurado en secuencias que describe la acción y diálogos de una obra cinematográfica.

## **LOCALIZACIÓN**

Lugar y espacio concreto donde se desarrolla una secuencia.

## **MONTAJE**

Proceso de ordenación de planos y secuencias y mezcla de la banda sonora.

## **PROFUNDIDAD DE CAMPO**

Parte del espacio que se encuentra enfocado respecto a la posición de la cámara

## **PLANO**

Unidad narrativa más pequeña que contiene una imagen continua sin interrupción.

## **PLANO SECUENCIA**

Plano que abarca una secuencia completa.

## **PUESTA EN ESCENA**

Proceso de creación que constituye la expresión artística de un discurso cinematográfico para expresar sensaciones y emociones a través de elementos como espacios, vestuario, atrezzo, iluminación...

## **RACCORD**

Continuidad visual y sonora entre dos planos consecutivos.

## **RELACIÓN DE ASPECTO**

Relación proporcional entre el ancho y el alto de una imagen cinematográfica.

## **STORYBOARD**

Ilustraciones secuenciadas que planifican la estructura una historia cinematográfica.

## **VOZ EN OFF**

Voz que no pertenece a un personaje que no está en pantalla.

## **ZOOM**

Movimiento focal que permite el acercamiento o alejamiento de objetos o personajes sin desplazamiento de la cámara.

# ANEXO I

## EJEMPLO DE GUION CINEMATOGRAFICO

### LA PROMESA DE SHANGHAI

Víctor Erice

Encabezado secuencia  
información interior-  
exterior lugar concreto  
momento del día

#### 89. INT. TORRE. PASILLO Y CUARTO DE BAÑO. DÍA.

Dani atraviesa a la carrera el pasillo, y baja por la escalera de caracol. Al pasar por la puerta del cuarto de baño, casi sin detenerse, golpea sus cristales con los nudillos, avisando:

DANI  
¡Date prisa!

Descripción de la acción  
en presente

#### 90. INT. TORRE. GALERÍA. DÍA.

Dani va hasta la mesa camilla. Saca la fotografía de Forcat y la guarda dentro de su carpeta de dibujo. Luego, corre a mirar por la ventana, descubriendo que en el jardín hay un intruso inesperado: un perro muy grande, que está echando una meada al amparo del tronco de uno de los árboles. A espaldas de Dani, los pasos y la voz de Susana:

SUSANA  
¿Qué pasa?

Diálogo  
nombre del personaje  
en mayúsculas

Susana mira también por la ventana. Comenta, sonriendo:

SUSANA  
Es Nerón... En cuanto le dejan suelto, entra a  
mear en el jardín.

Se asoma al exterior y grita:

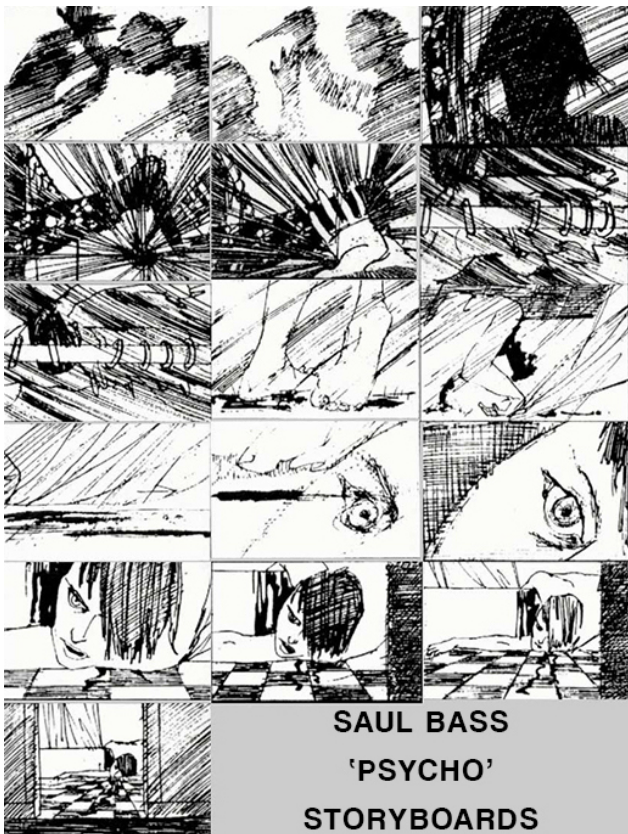
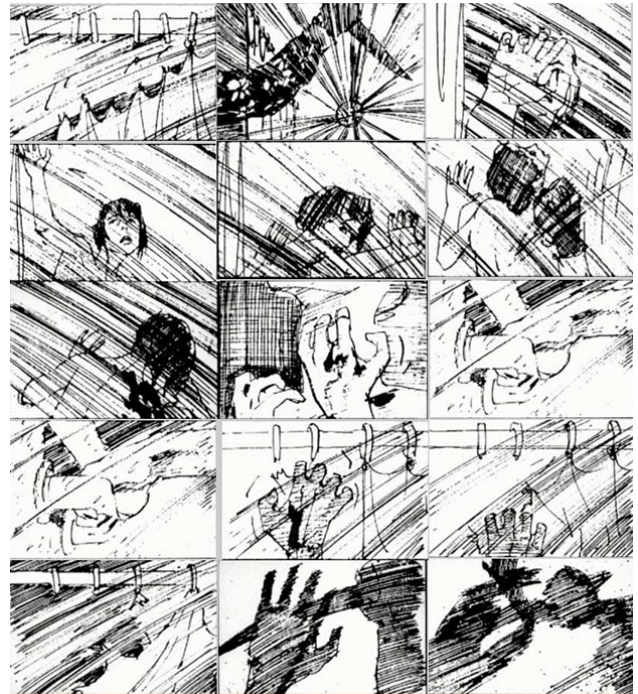
SUSANA  
¡Nerón! ¡Sal de ahí! ¡Guarro!

Pillado en falta, el perro mira a Susana y mueve el rabo, disculpándose. Luego, agacha la cabeza, empuja con su gran hocico la cancela y sale a la calle. Arriba, Dani cierra la ventana.



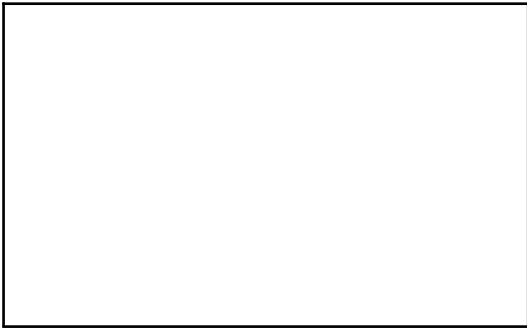
## ANEXO II

Secuencia de **Psicosis** de Alfred Hitchcock. 1960  
Storyboard diseñado por Saul Bass



Resultado final de la secuencia 

**SECUENCIA** \_\_\_\_\_



*nº plano*

*ANOTACIONES*

*Acción*

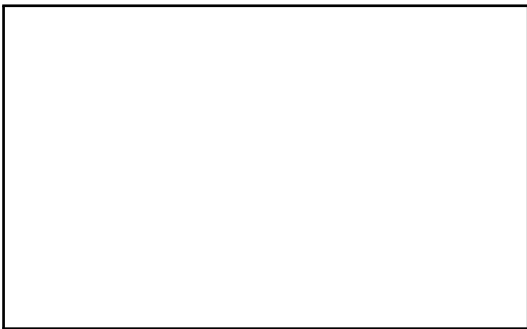
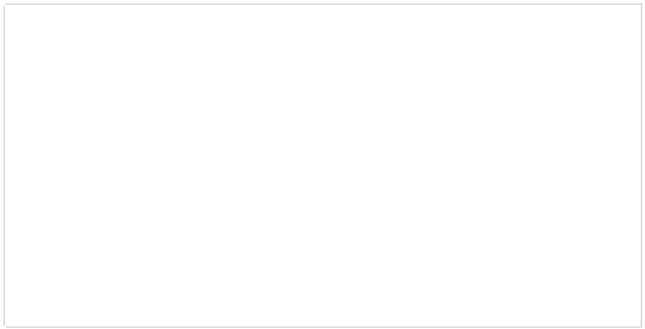
*Diálogo*

*Sonido*

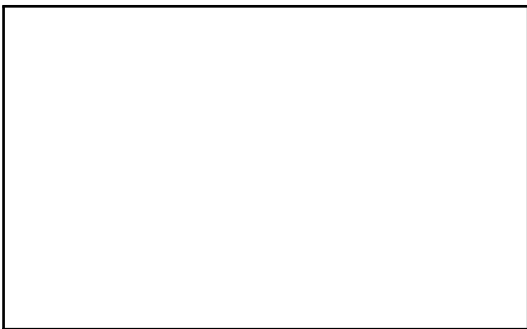
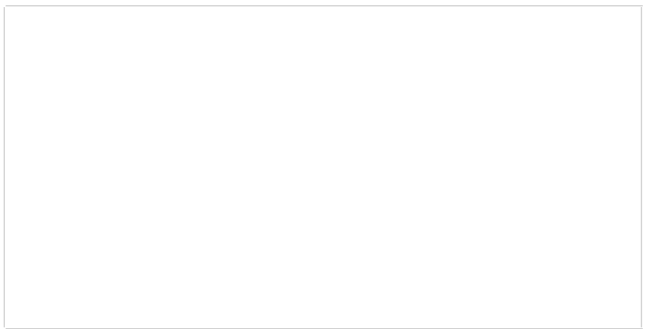
*Observaciones*



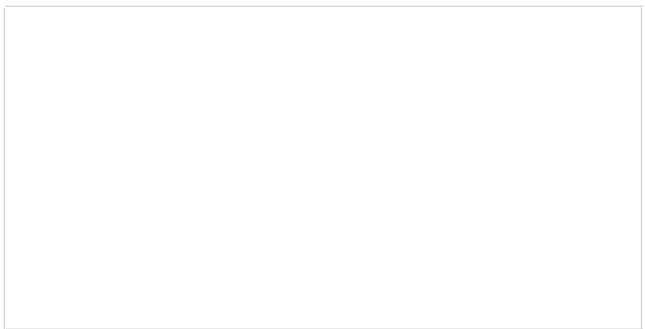
—



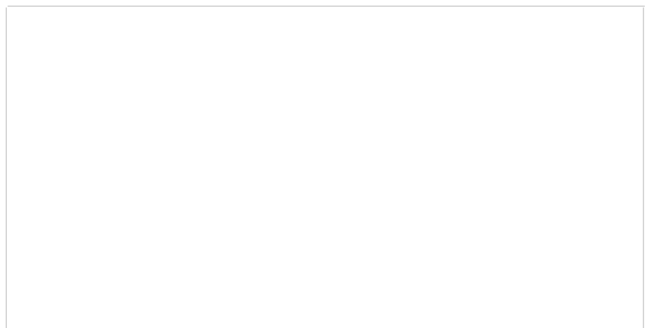
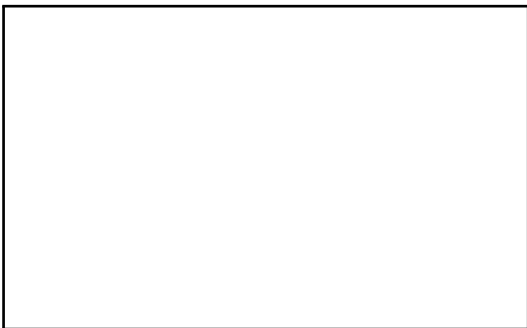
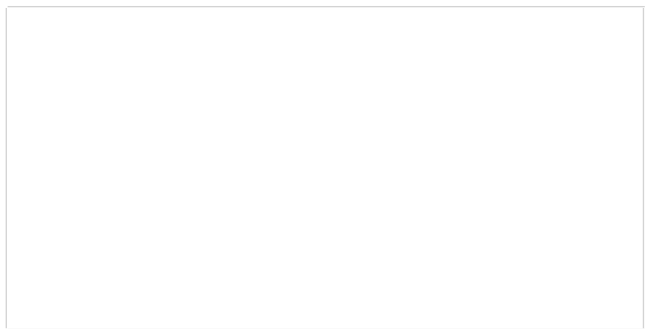
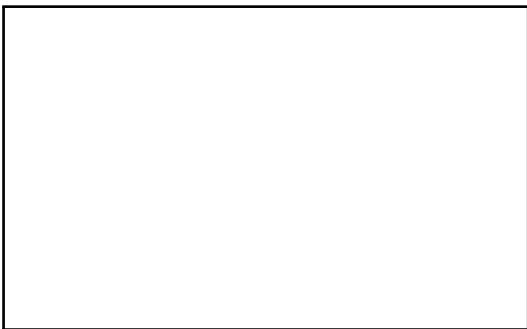
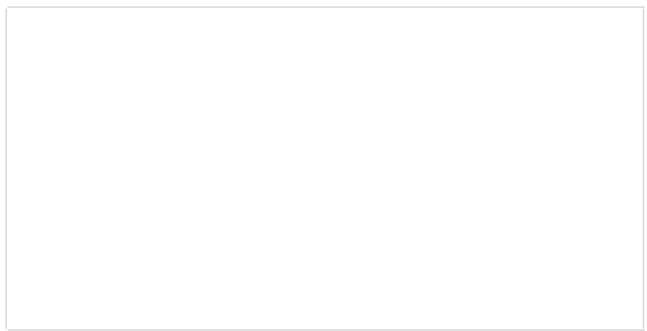
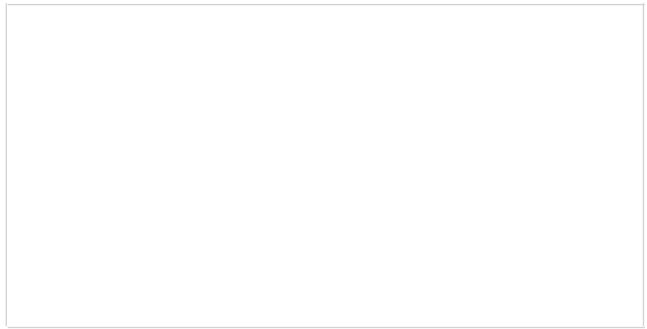
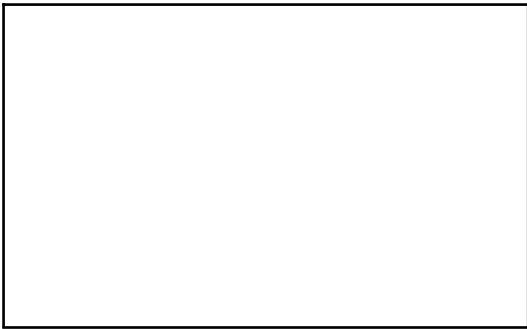
—



—



**SECUENCIA** \_\_\_\_\_





GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y DEPORTES

leer.es