



Universidad de Jaén

Centro de Estudios de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

EDUCACIÓN A TRAVÉS DE PROYECTOS AUDIOVISUALES: UN ENFOQUE PROFESIONAL

Alumno/a: Cáceres Ayala, David

Tutor/a: Prof. D. Antonio Horno López

Dpto: Didáctica de la Expresión Musical,
Plástica y Corporal

ÍNDICE

RESUMEN	2
ABSTRACT	3
1. INTRODUCCIÓN	4
2. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA	8
2.1. ANTECEDENTES	8
2.2. EL PROYECTO AUDIOVISUAL COMO PRÁCTICA EDUCATIVA Y PROFESIONAL.....	18
2.3. EL MEDIO AUDIOVISUAL: CONCEPTOS, LENGUAJE Y ETAPAS DE PRODUCCIÓN.....	20
2.4. METODOLOGÍA: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.....	24
2.5. OBJETIVOS.....	28
2.6. PROPUESTA Y ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS.....	29
3. PROYECCIÓN DIDÁCTICA	32
3.1. LEGISLACIÓN	36
3.2. CONTEXTUALIZACIÓN DE AULA Y CENTRO	37
3.3. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS	38
3.4. CONTENIDOS.....	42
3.5. METODOLOGÍA	48
3.6. EVALUACIÓN	55
3.7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y ADAPTACIÓN CURRICULAR	60
4. CONCLUSIONES.....	63
BIBLIOGRAFÍA	65

RESUMEN

Al hablar de Bachillerato de Artes, se trata de una etapa educativa de mucha presión en el desarrollo del alumnado, centrado en un principal objetivo para el final de la misma: Selectividad, y, por consiguiente, la Universidad. Sin embargo, en una gran mayoría de los casos, el alumnado no es plenamente consciente del camino que está tomando, ni está realmente familiarizado con el mundo al que se encamina. Se propone, por tanto, el desarrollo de una Unidad Didáctica dirigida, partiendo de las inquietudes individuales de cada alumno, a tomar un primer contacto con algunas de las metodologías de trabajo más comunes en el periodo universitario, adaptadas para generar un híbrido educativo que se posicione en un punto intermedio entre la educación del Bachillerato y la metodología por proyectos, a través de un registro guiado del mismo.

Esta Unidad Didáctica parte, fundamentalmente, de la investigación de diferentes métodos de enseñanza, tomando como base tanto las innovaciones docentes como métodos clásicos académicos, con el fin de acoger lo mejor de ambos contextos y encontrar un punto equilibrado que permita al alumnado desarrollarse tanto en lo personal como en lo profesional. A través de la libertad creativa, se busca favorecer en el alumnado el uso de sus habilidades, desarrollándolas y permitiendo enfocarlas hacia ámbitos profesionales, así como participar de la interdisciplinariedad, animando a la investigación e interacción entre diferentes áreas de conocimiento. A su vez, se trabajará con métodos que mantengan al alumno en un rol activo, tanto en su papel expositivo, como en el trabajo cooperativo. Todos estos conceptos se dirigirán a desarrollar en el alumnado una conciencia proactiva hacia su futuro en la Universidad.

Dirigido a la asignatura de “Cultura audiovisual II”, en esta propuesta se planteará una producción audiovisual de carácter propio, como un proyecto de libre configuración, es decir, cuyas únicas limitaciones impuestas serán la adaptación de su propuesta al ámbito audiovisual, así como unos mínimos de duración, permitiendo libertad en cuanto a temática, estética y metodologías en el proceso de trabajo. Esta propuesta se configura como un proyecto final de asignatura, y por tanto, se desarrollará a lo largo del transcurso del año, con el fin de aplicar todo lo aprendido durante la misma a una producción interiorizada y personal.

Palabras clave:

Audiovisuales – Autoaprendizaje – Proyecto guiado – Interdisciplinariedad – Colaboración

ABSTRACT

Speaking of Baccalaureate of Arts, it is an educational stage of great pressure in the development of students, focused on a main objective for the end of it: Selectivity, and therefore, the University. However, in most cases, students are not fully aware of the path they are taking, nor are they really familiar with the world they are heading towards. Therefore, the development of a directed Didactic Unit is proposed, starting from the individual concerns of each student, to take a first contact with some of the most common working methodologies used during the university period, adapted to generate an educational hybrid that is positioned at an intermediate point between Baccalaureate education and project methodology, through a guided record of it.

This Didactic Unit is fundamentally based on the investigation of different teaching methods, based on both teaching innovations and classical academic methods, in order to embrace the best of both contexts and find a balanced point that allows students to develop both in the personal as well as the professional field. Through creative freedom, the aim is to encourage students to use their skills, developing them and allowing them to focus on professional fields, as well as participating in interdisciplinarity, encouraging research and interaction between different areas of knowledge. At the same time, we will work with methods that keep the student in an active role, both in their expository role and in cooperative work. All these concepts will be aimed at developing in students a proactive awareness towards their future at the University.

Aimed at the subject of "Audiovisual Culture II", in this proposal an audiovisual production of its own nature will be planned, as a project of free configuration, that is, whose only imposed limitations will be the adaptation of its proposal to the audiovisual field, as well as some minimum duration, allowing freedom in terms of themes, aesthetics and methodologies in the working process. This proposal is configured as a final subject project, and therefore, it will be developed throughout the year, in order to apply everything learned during it to an internalized and personal production.

Keywords:

Audiovisuals – Self-learning – Guided project – Interdisciplinarity – Collaboration

1. INTRODUCCIÓN

Al hablar del Bachillerato, se define como el periodo o etapa educativa centrada en desarrollar los conocimientos y capacidades básicos del alumnado en todas y cada una de las materias esenciales para su futuro desarrollo académico y profesional. El paso del alumnado por el Bachillerato se convierte en una etapa de preparación y perfeccionamiento de sus habilidades académicas, con el objetivo en mente del futuro acceso a la Universidad, tras poner a prueba dichas habilidades en la Evaluación de Bachillerato para el Acceso a la Universidad –EBAU–. Con este fin, se establece un currículo, definido con una serie de contenidos organizados en las diferentes ramas del conocimiento. De esta manera, el alumnado tendrá acceso a una establecida variedad de currículos, o modalidades de bachillerato específicas, según el área de conocimiento al que pertenezcan sus inquietudes y capacidades, siendo estas las Ciencias, las Humanidades y Ciencias Sociales y, en último lugar, el área donde se centrará el desarrollo de este trabajo, la modalidad de Artes.

De esta manera, y en un aproximamiento más específico, el Bachillerato de Artes se configura para ofertar una formación variada centrada en las diferentes modalidades artísticas, como el dibujo, la pintura, la escultura, el arte digital, el diseño y, finalmente, la producción audiovisual. Contemplando más en profundidad la oferta formativa del Bachillerato de Artes en Andalucía, el currículo se distribuye a lo largo de dos años lectivos, conformados a su vez por tres trimestres, a lo largo de 30 horas semanales. Estas horas se reparten a su vez en 13 horas, destinadas a un bloque de asignaturas troncales generales –comunes en todas las modalidades de Bachillerato–, 8 horas, destinadas al bloque de asignaturas troncales de opción –aquellas consideradas como fundamentales, específicas al área de conocimiento en cuestión–, 4 horas, destinadas al bloque de asignaturas específicas obligatorias –de nuevo, comunes en las modalidades–, 4 horas, destinadas al bloque de asignaturas específicas de opción –donde se oferta una gran variedad de asignaturas opcionales que abarcan diferentes especialidades dentro de las distintas áreas del conocimiento– y, finalmente, 1 hora, destinada al bloque de asignaturas de libre configuración autonómica –a escoger entre Religión y Educación para la Ciudadanía y los Derechos Humanos.

Al contemplar el currículo establecido por la Junta de Andalucía, dado en la Orden de 15 de enero de 2021, se puede observar y establecer la importancia de la asignatura de Cultura Audiovisual, la cual se establece como una de las principales dentro de las ya mencionadas asignaturas troncales de opción. De entre todas las asignaturas de carácter propiamente artístico, Cultura Audiovisual se concibe como la

materia principal por excelencia, dado que, como podemos observar a través de su currículo, establecido por el BOJA, trata de abarcar el acercamiento a los principales conceptos del arte, desde la imagen fija a la imagen en movimiento, el color, la luz y el sonido, a lo largo de toda la historia de la producción de imágenes en el desarrollo de la humanidad. De esta manera, esta materia proporciona conocimientos básicos en cuanto a comprensión, análisis y producción, propios de los lenguajes audiovisuales, pero aplicables a todas las demás formas de producción artística. Igualmente, observando la importancia de la materia de cara al desarrollo del alumnado que, a través de sus estudios, busca la profesionalización en los campos artísticos, comunicación audiovisual, publicidad o cualquier otro campo perteneciente a los lenguajes estéticos, esta asignatura se configura como uno de los pilares base fundamentales del Bachillerato Artístico, y por tanto, es de suma importancia mantener en estudio y revisión los diferentes contenidos que se ofrecen en la misma, así como las metodologías a aplicar durante su impartición.

Concebida con el “carácter propedéutico necesario y básico para su desarrollo en etapas posteriores, ya sea en estudios universitarios de comunicación audiovisual y publicidad, Bellas Artes (entre otros); como para los de formación profesional de imagen y sonido y enseñanzas artísticas”, la materia se oferta como optativa en el Bachillerato y los contenidos de su desarrollo curricular oscilan esencialmente entre lo tecnológico, lo industrial, lo fisiológico, lo analítico y lo creativo. (Fernández, 2020, p.87)

Como su propio nombre indica, la asignatura de Cultura Audiovisual trata, en esencia del análisis, comprensión y producción del medio audiovisual, es decir, del conjunto de producciones audiovisuales, por lo que, en primer lugar, se debe hablar de aquello que se concibe como una producción o proyecto audiovisual. De esta manera, entendemos por producción audiovisual a la “creación que supone la generación de contenidos audiovisuales. Ya sea una película, un documental, serie o programa de TV” (Celery, 2001), así como cortos, proyectos de animación, videojuegos, entre otras muchas posibilidades, ya que la producción audiovisual se caracteriza por la generación de elementos tanto visuales como sonoros, armonizados e interconectados en un mismo contexto común. Además, como en cualquier otro tipo de actividad colectiva, “(...) la producción de un proyecto supone la coordinación de elementos técnicos, humanos y financieros que participarán en el desarrollo del mismo” (Celery, 2001), por lo que, a su vez, la producción audiovisual se caracteriza por ser una actividad con un marcado carácter organizativo en todo tipo de aspectos: temporalización, recursos, medidas, comunicación, coordinación, producción, etc.

El proyecto audiovisual se configura para convertirse en un proceso de trabajo que reúne conceptos tanto creativos como técnicos, establecidos a través de una planificación y organización, todos ellos elementos clave a la hora de abordar cualquier producción artística. De esta manera, se contempla como una herramienta considerablemente útil a la hora de abordar todos estos conceptos de cara a la educación y formación de los alumnos, que como se ha observado previamente, comienzan a dar sus primeros pasos en el mundo profesional de las artes y producciones estéticas. Es por ello que, cuando se habla de educación a través de proyectos, que permitan al alumnado la organización y desarrollo de su propio proceso de trabajo a través de pautas guiadas, así como el desarrollo de sus capacidades creativas –especialmente en esta rama del conocimiento que son las Artes–, ya no solo se expone la importancia de los conceptos de la cultura audiovisual, dados en esta asignatura, sino además la imperante necesidad de permitir al alumnado la aplicación de todos estos conceptos a través de un proceso propio. En este punto, el proyecto audiovisual no solo se plantea como un proceso marcado para aprender a organizar el trabajo en fases definidas, sino además trabajar todos esos conceptos relacionados al propio proceso creativo, desarrollo artístico y expresión. De esta forma, teniendo en cuenta todas estas características, el proyecto audiovisual se convierte en el núcleo de trabajo de este proceso de investigación educativa.

(...)Por el contrario, creemos que los medios audiovisuales deben y pueden desempeñar diversas funciones en el currículum; que el papel del profesor y el alumno no debe ser de meros receptores y consumidores de mensajes mediados; (...)que sus sistemas simbólicos propician el desarrollo de habilidades cognitivas en los sujetos y actitudes hacia medios específicos; y que los medios audiovisuales son instrumentos de pensamiento y cultura y no simplemente elementos "mágicos" y/o "lúdicos" de nuestra cultura contemporánea. (Cabero, 2002, p.1)

Este proceso de investigación se centra en la contemplación y puesta en valor del método de enseñanza a través de propuestas de creación audiovisual, así como la aplicación de metodologías pertinentes a fin de abordar una perspectiva profesionalizante en la transición de etapas educativas. De esta manera, se comenzará realizando un recorrido investigativo a través de la revisión algunas de las metodologías aplicadas de la mano de diferentes docentes y figuras de la enseñanza para diferentes niveles de etapas educativas, sus aportaciones al método educativo, objetivos marcados y observación del desarrollo de las mismas, con el objetivo de establecer un contexto previo y fundamentar la validez de las metodologías basadas en el campo de la producción audiovisual. A través del análisis de las mismas, se establecerán los aspectos de innovación que se pretenden trabajar en torno a la

propuesta, alcanzando un estado de la cuestión que se alza como elemento principal entorno a la misma. A continuación, se realizará un estudio de los conceptos principales propios al campo de la producción audiovisual, así como de otros aspectos pertenecientes a la propuesta en sí misma, con el fin de realizar un acercamiento epistemológico al campo de estudio y, así, poder asentar sus bases. De esta manera, habiendo contemplado la experiencia previa en cuanto a los referentes analizados, además del acercamiento en cuestión de conceptos, se establecerán los objetivos principales y secundarios que se pretenden abordar en el desarrollo de la propuesta en cuestión, así como la puesta en valor de la misma a la hora de plantear su utilidad en la acción docente, haciendo una observación en cuanto a su enfoque didáctico, además de la adquisición de competencias.

Establecidas las bases del concepto educativo de la propuesta, se pasará a la proyección didáctica de la misma, en el desarrollo de una unidad didáctica, donde se establecerán todos los elementos curriculares necesarios para su correcta implementación a la programación didáctica de la materia. A lo largo de este apartado, se recopilará la legislación educativa aplicada, contexto de etapa, centro escolar específico, objetivos, competencias, contenidos, metodologías implementadas, así como especificaciones en torno al proceso de evaluación del alumnado y adaptación curricular para la atención a la diversidad. De esta manera, la propuesta quedará definida y consolidada en todos los aspectos posibles de cara a su posible aplicación práctica en la actividad docente.

2. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

2.1. ANTECEDENTES

La aplicación de metodologías de trabajo en el aula a través de herramientas audiovisuales se ha convertido en una tendencia muy marcada a lo largo de las últimas décadas. Con la llegada de las nuevas tecnologías, las generaciones de jóvenes se han visto envueltas por una cultura sumergida en el medio digital y las redes. Ya no solo a nivel social en el ocio, las relaciones a través de la cultura digital han crecido hasta abordar todo tipo de cuestiones socioculturales, convirtiéndose en el medio principal para el crecimiento laboral, la profesionalización y la difusión hacia el público.

Este nivel de unión entre el individuo y el medio digital ha evolucionado hasta el punto de convertirse en un elemento clave en el desarrollo de las personas a lo largo de su educación. Se ha creado la imperante necesidad de conocimiento y dominio de una serie de conceptos en torno al medio, que permita al individuo una adaptación y participación en el contexto digital. Si bien, en el entorno social diario se participa de una coeducación, donde la interacción entre iguales fomenta el compartir ciertos conocimientos entre aquellos que ya poseen cierta información y aquellos que aún se encuentran ajenos al medio –como ejemplo, la integración de nuevos miembros a las redes sociales, donde un compañero ya integrado muestra la red en cuestión y guía a su compañero en el proceso de participación de la misma– son muchos los saberes y doctrinas que, al formar parte de un nivel más profundo de conocimiento, quedan ajenos a la gran mayoría de participantes del entorno social. Es en este punto donde el sistema educativo toma las riendas para abarcar los diferentes problemas que rodean a este entorno social en el que vivimos, un mundo de desinformación donde no hay individuo sin un teléfono móvil que, sin embargo, no llegará a arañar la superficie del potencial que esta tecnología puede llegar a brindar.

Y es que, de esta manera, en el desarrollo de esta nueva cultura tecnológica, la accesibilidad a nuevas herramientas de expresión más complejas ha producido un considerable cambio de cara a la cultura estética de nuestra sociedad. Formas de expresión artística tales como la fotografía o el video, antes en manos de aquellos que podían permitirse el lujo económico de invertir en material fotográfico o elementos de filmación, se han convertido en parte de nuestro día a día. Con la evolución de los teléfonos móviles, todo individuo tiene al alcance de la mano la capacidad de producir imágenes, con una facilidad y rapidez que nunca antes se habían visto. Por otro lado, la aparición de las aplicaciones o apps, que permiten una capacidad de trabajo asombrosa de cara a la edición de estas producciones, unido al desarrollo de las redes sociales, que invitan a compartir el contenido producido de cara a un público, no es de

extrañar que nos veamos sumergidos en una cultura imperada por el medio audiovisual, como principal forma de expresión en el medio social.

Es en este alzamiento de las estéticas de la fotografía, el video y el arte digital, donde la educación interviene y, contemplando y analizando los valores que rodean esta nueva situación, toma lo mejor del medio para adaptarlo y convertirlo en una herramienta didáctica que desarrolle al alumnado en los más diversos aspectos, de lo estético a lo teórico, explorando valores sociales y comunitarios, difusión y comunicación, entre otros, dentro de cada una de las materias. Se pueden observar este tipo de adaptaciones curriculares en materias de todo tipo de niveles de la educación, desde la educación primaria hasta etapas de enseñanzas universitarias y niveles posteriores, máster y educación profesional, ya que, desde que el momento en el que el individuo se capacita del uso de las herramientas audiovisuales, éste se convierte en un elemento clave en su desarrollo, estando presente a lo largo de toda su vida, y por lo tanto, se convierte en un elemento muy útil en el proceso educativo, sin importar el nivel en el que se apliquen las metodologías propias del género.

Existe pues una necesidad de adiestramiento en la comprensión de la imagen para que de forma dual se pueda adiestrar al individuo en el conocimiento media, y así, a la vez, potenciar las capacidades cognitivas implicadas en la comprensión. Es una labor colaborativa, más que inquisitiva. (García, 2012, p.108)

Cuando se habla de adaptaciones curriculares que toman la producción audiovisual como el medio principal en una actividad en el aula, se pueden encontrar casos desde la propia educación primaria. Un ejemplo puede ser la actividad propuesta por J. Daniel García Martínez, a través de su estudio para la Universidad de las Islas Baleares, "Stop Motion: comunicación, creación y diversión" (2012), donde se realizó una actividad con alumnos de 6º de primaria para la interdisciplinariedad dentro de la materia "Lengua Castellana y Literatura", en busca de trabajar la competencia lingüística a través de los medios audiovisuales. Según comenta el autor: "Existe pues una necesidad de adiestramiento en la comprensión de la imagen para que de forma dual se pueda adiestrar al individuo en el conocimiento media, y así, a la vez, potenciar las capacidades cognitivas implicadas en la comprensión". Según comenta a través de su estudio, se produce un paralelismo en el proceso de comprensión del entorno y la realidad del sujeto a través de procesos cerebrales comunes, y, por lo tanto, la estimulación de estas áreas de la mente desde diferentes estímulos provoca una mayor eficacia a la hora de promover correctamente el desarrollo cognitivo del alumnado, desarrollando de forma mucho más efectiva las competencias relacionadas a su comprensión e interacción con el medio.

El ser humano comprende a través de estructuras, esquemas; este proceso es cognitivo y para que se lleve a cabo intervienen una serie de mecanismos, procesos y estrategias que son comunes a la comprensión de imágenes, de mensajes orales, e incluso que se utilizan para la resolución de problemas diarios, como la adaptación del medio, la supervivencia, etc. Es por esto, que la afirmación siguiente no es nada descabellada: “Si ayudamos en la progresión de la comprensión de los alumnos, les estamos ayudando a su comprensión del mundo. (García, 2012, p.111)

A partir de esta premisa, se plantea una serie de actividades, una por trimestre, consistente en la elaboración de una serie de producciones pertenecientes a la técnica del Stop Motion, proceso característico por la producción de una serie de imágenes o fotografías que, una vez dispuestas consecutivamente en formato de video, generan la ilusión de movimiento, siguiendo patrones pertenecientes al género de la animación. Una primera actividad, planteada como toma de contacto a la técnica, se compuso por un primer apartado teórico de introducción a los conceptos principales, explicando las metodologías relacionadas al método de producción, y se propuso una actividad voluntaria de producción individual, cuya entrega afectaría positivamente a la evaluación de la materia. Los resultados positivos en el aula dieron lugar a una segunda actividad, donde se realizó una producción por grupos, asignación de roles en la producción a los alumnos, así como el desarrollo del guion, y posproducción a través de edición de video, manteniendo el carácter voluntario de la propuesta. En una tercera actividad, ahora de carácter obligatorio, se repiten las pautas en el proceso creativo anterior, solo que ahora, enfocado a la poesía, el alumnado redacta los textos, que son intercambiados entre compañeros a la hora de adaptarlos a la producción. Mientras que la primera y segunda actividad estaban propuestas como una elaboración extracurricular de seguimiento acompañado, esta tercera actividad se desarrolló como una propuesta de aula, por lo que el alumnado, ahora en su totalidad, participó de la actividad de manera comunitaria, a través de un aprendizaje colaborativo entre los participantes de las actividades previas y aquellos aún ajenos al proceso creativo.

Hay una implicación muy grande por parte de los discentes en aprender y a la vez enseñar a sus compañeros todas las posibilidades del género. En definitiva, hablando de competencias, se puede observar que tanto la Competencia en comunicación lingüística, como el Tratamiento de la información y la competencia digital, la Competencia para aprender a aprender, la Autonomía e iniciativa personal, están presentes, en definitiva: ZDP, metacognición e incluso Educomunicación. (García, 2012, p.116)

Como conclusiones obtenidas de la actividad, se puede observar que la aplicación de metodologías audiovisuales en la realización de actividades en el aula, dado su carácter creativo y proactivo, fomenta gratamente la participación del alumnado, provocando una actitud muy positiva y la toma de un rol activo en el propio desarrollo de sus capacidades y competencias. Se puede observar que, aplicando metodologías de trabajo divertidas, los resultados en el crecimiento del alumnado son mucho más eficaces.

Otra propuesta de gran peso en el ámbito de las enseñanzas audiovisuales en la educación primaria es la del taller audiovisual propuesta por Nelson Ortiz Ortiz, a través de su artículo “Desarrollo de habilidades de pensamiento por medio del taller audiovisual en la escuela primaria” (2018). Por medio de este documento, Nelson plantea la necesidad de una mayor formación en el lenguaje audiovisual, a día de hoy tan importante como el lenguaje hablado o escrito dada la evolución social de los últimos tiempos.

La mayoría de nosotros hemos sido alfabetizados en el lenguaje verbal, de hecho, nuestros primeros años de escolarización los pasamos aprendiendo a leer y a escribir. Sin embargo, en la actualidad este lenguaje está perdiendo protagonismo en relación con otro lenguaje que no hemos aprendido en la escuela: el lenguaje audiovisual. (Ortiz, 2018)

De esta manera, plantea la formación de un taller audiovisual enfocado al desarrollo de este lenguaje, centrado en educar al alumnado en el uso de las nuevas tecnologías, y formar tanto emisores como receptores de este nuevo medio de comunicación. Se plantea el desarrollo de un carácter crítico, enfocado al correcto consumo de imágenes, observando y valorando los métodos de producción y sus características del lenguaje. A su vez, estas imágenes actúan como referentes de cara a la segunda función del taller, desarrollar unas capacidades y conocimientos de producción de imágenes, tanto en lo conceptual como en el desarrollo técnico, a través de los conocimientos en software y hardware enfocados en el uso de instrumentos como ordenadores o cámaras, así como de los programas de edición de imagen y video. La actividad en el taller se desarrolla de forma grupal, en conjuntos de 5 personas, fomentando el trabajo en equipo y la labor colaborativa. De esta manera, el alumnado trabaja de manera colaborativa para compartir y desarrollar sus capacidades, aprendiendo unos de otros, tanto en la puesta en común de ideas, a la hora de establecer juicios críticos en el apartado teórico y análisis del lenguaje, como en el proceso creativo del apartado técnico, mostrando y aprendiendo sobre las diferentes formas de producir un contenido entre los propios alumnos.

Habilidades a desarrollar una vez enseñada los contenidos procedimentales de las técnicas de edición, son las habilidades del pensamiento, otras habilidades a desarrollar de manera circunstanciales al taller audiovisual son: buscar, seleccionar, evaluar, clasificar e interpretar información; presentar información multimedia, comunicarse, interactuar con otros, representar información, explorar y experimentar; manipular representaciones dinámicas de conceptos y fenómenos, crear productos, evaluar los conocimientos y habilidades de los estudiantes. (Ortiz, 2018)

Se puede observar la importancia de desarrollar una educación a través del lenguaje audiovisual desde edades tempranas, al contemplarse como una nueva forma de comunicación y expresión, y, por lo tanto, un nuevo lenguaje interiorizado en la sociedad actual. Sin embargo, estas metodologías de enseñanza no se limitan al desarrollo de habilidades básicas en la educación primaria, sino que a su vez encontramos, como siguiente paso en el desarrollo educativo, propuestas enfocadas a edades más avanzadas, entrando en el ámbito de la adolescencia y la educación secundaria.

En este entorno nos encontramos casos como el que nos muestra Ana María Díaz Olaya, a través de su artículo “El cortometraje: una alternativa educativa” (2013), donde no solo nos habla del beneficio que supone de cara al desarrollo de los alumnos, ya propuesto a través de los casos ya expuestos anteriormente, sino que va un poco más allá, planteando el medio audiovisual como un entorno favorable en cuanto a la mejoría en el rendimiento de alumnos de carácter más conflictivo. A través de su propuesta educativa, la cual consiste en el planteamiento y desarrollo de un cortometraje como trabajo grupal en el aula, Ana María busca favorecer el entorno social entre los propios alumnos, creando climas de trabajo favorables al compañerismo, respeto y buen trato entre los diferentes participantes del entorno educativo:

Pero la meta fundamental de este tipo de intervención consiste en la mejora de la convivencia del aula, mediante constantes mensajes subliminales que llegan al docente sobre las inquietudes del alumno, sus problemas en el aula y personales, en definitiva, mejor conocimiento de los alumnos por parte del mismo y entre ellos mediante un exhaustivo trabajo en equipo, lo que permitirá al experto en la materia trabajar sobre esto. (Díaz, 2013, p.195)

Haciendo una contemplación más aproximada a la propuesta, ésta se puso en práctica en la duración de un primer trimestre –dos horas semanales– en la materia de Música, con un grupo de 2º de la ESO, que, según nos comenta su autora, se trataba de un grupo con una especial situación conflictiva, ya no solo de cara a su rendimiento escolar, sino en la propia conducta entre los alumnos, con “comportamientos machistas y racistas extremadamente agresivos” (Díaz, 2013, p.196), que impedían el correcto desarrollo de la acción educativa. A través de un diario de campo, se realizó no solo la recogida y organización del propio proyecto audiovisual, en cuanto a la toma de decisiones y enfoque de la actividad, sino que además se realizó una recopilación de datos para la evaluación, no solo del propio proceso evolutivo del alumnado, tanto en cuestión de aptitudes como actitudes, sino de la propia actividad, a la hora de observar su efectividad y poder realizarse cambios en el enfoque de la misma, decisiones adaptativas para favorecer el su desarrollo. El material utilizado consistió en una cámara de vídeo, una cámara fotográfica y maquillaje, así como la utilización del mobiliario propio del centro.

A lo largo de las primeras sesiones de trabajo, se expuso contenido teórico que aportara unos conceptos mínimos que permitieran al alumnado adaptarse al proceso de trabajo, se pusieron en común una serie de argumentos a partir de los que trabajar, donde el propio alumnado participó tanto en la búsqueda y exposición como en la elección de uno de ellos de manera democrática, y finalmente, una interpretación de la historia planteada a través de la ilustración. A partir de este apartado conceptual inicial, en las siguientes sesiones se trabajó el concepto del sonido, y con ello la elección musical para el acompañamiento a la escena. El proceso continuó con el desarrollo del story board, así como con la elección de maquillaje y vestuario, con lo que prácticamente se trabajó con la totalidad de conceptos pertenecientes al proceso de preproducción.

El resto de sesiones se dedicaron a la propia grabación de las diferentes escenas del corto y al montaje final del mismo, obteniendo un resultado muy positivo, provocando una sensación de éxito entre el alumnado derivado del trabajo en grupo y la cooperación, sin importar raza, sexo o cualquier otra condición. (Díaz, 2013, p.200)

En cuanto a las observaciones adquiridas a través del desarrollo del proyecto, se puede valorar la efectividad del proceso audiovisual a la hora de plantear ambientes de trabajo efectivos, donde el carácter lúdico unido a la seriedad y necesidad de implicación consigue atar el interés del alumnado a un marcado carácter de mejora social, a partir del cual aprender a valorar y respetar a los compañeros en esa búsqueda de un objetivo común. Se pueden observar de esta manera, no solo una

mejoría considerable en las relaciones entre compañeros, sino además en la relación con uno mismo, donde los alumnos y alumnas, en el uso del maquillaje y la puesta en escena, atravesaron un proceso evolutivo personal a través del cual aprender a desinhibirse y expresarse mediante su propio cuerpo, poniendo nuevamente en valor la importancia de una educación marcada por la libre expresión. De esta manera, tanto interpersonal como intrapersonal, se puede contemplar nuevamente la eficacia de la enseñanza a través del proyecto audiovisual en el propio desarrollo del alumnado.

La formación educativa en torno al ámbito audiovisual no se limita únicamente a los institutos. Se pueden encontrar propuestas de formación audiovisual incluso en algunas instituciones enfocadas al ámbito cultural, como es el ejemplo del Museo Pedagógico de Arte Infantil –MuPAI–, donde se realizan actividades orientadas al desarrollo de la creatividad en niños y adolescentes, educando en cuanto al consumo y la producción de Arte. Una de las actividades a destacar desarrolladas en esta entidad fue el evento conocido como “Vacaciones de Cine”, campamento de verano enfocado al desarrollo de habilidades y conocimientos en torno al lenguaje audiovisual y el cine, para adolescentes de entre 13 y 17 años.

Con su primera edición en 2007, el proyecto adquirió tal éxito que llegó a convertirse en una de las actividades principales entre los eventos marcados para el periodo vacacional a lo largo de los siguientes años, abriendo sus puertas cada Julio, hasta el año 2019. De entre todas sus ediciones, cabe destacar la perteneciente al año 2009, edición que se centró en explorar la enseñanza de las técnicas de animación como recurso expresivo, realizando una recopilación de los principales métodos de animación, así como de los más accesibles para el alumnado tanto en dificultad como recursos.

De entre todas las técnicas de animación que se explicaron en clase, se propuso trabajar con aquellas que resultaban más fáciles de desarrollar, atendiendo a las circunstancias y limitaciones del campamento (duración, recursos, tecnología...). Así pues, las técnicas propuestas fueron las siguientes: flipbook, cutout animation, stopmotion y pixilación, ofreciendo a los alumnos la posibilidad de combinar algunas de ellas. (Castro, 2010, p.96)

Las metodologías de trabajo se desarrollaron a nivel grupal. En un primer ejercicio, el alumnado desarrolló una serie de flipbooks, produciendo los cuadernos, y posteriormente grabando el efecto en cámara, para añadir a continuación el sonido en edición. En un segundo ejercicio, tras la formación de nuevos grupos de trabajo, el alumnado escogió diferentes técnicas de animación, y tras las pertinentes sesiones de formación básica en cuanto al desarrollo teórico y técnico de la misma, se pasó a un proceso de producción personal. A pesar de la disparidad en cuanto a las técnicas

escogidas, ya que algunos optaron por la imagen real, mientras que otros se decantaron por el stop motion o la pixilación, los diferentes procesos de trabajo se plantearon mediante unas pautas comunes: planteamiento inicial del proyecto, un proceso de producción y una posterior fase de edición, muy sencilla, de adición de audio y créditos.

Tras la observación de aptitudes mostradas por el alumnado a lo largo del desarrollo de la actividad, y la utilidad de la actividad a la hora de enfocar las capacidades creativas del alumnado hacia la producción de obras de peso en cuanto a la expresión artística, en sus siguientes ediciones la propuesta dobla su apuesta, tomando temáticas específicas en su colaboración con otras entidades, como puede ser el caso de la edición “Camalletes de cine”, vinculado al proyecto “Proyecto curArte”, como investigación de metodologías de enseñanza artística adaptada a adolescentes hospitalizados.

En esta línea y dentro del proyecto Diseño, aplicación y evaluación de materiales de juego creativo especialmente adaptados para uso hospitalario, se creó el camallete, una mesa especialmente adaptada para la implementación de talleres de artes plásticas y que posibilita la realización de este tipo de actividades sin que el niño o adolescente tenga necesidad de levantarse de la cama. Camalletes de cine se originó para crear recursos diseñados con el fin de poder realizar talleres sobre cine, adaptando los camalletes para ello. (Castro, 2010, p.98)

Contemplar la existencia de este tipo de adaptaciones curriculares permite apreciar su efectividad a la hora de abordar las diferentes dificultades relacionadas al planteamiento de actividades educativas, así como su enfoque al correcto desarrollo de todo tipo de alumnado. El medio audiovisual, dada su amplia variedad en subtipos, categorías, temáticas y métodos de producción, se presenta como un medio muy útil a la hora de desarrollar las capacidades creativas de todo tipo de personas, por lo que es una herramienta versátil a la hora de trabajar con las diversas capacidades que pueda establecer el alumnado como su método de producción personal.

Hasta ahora se ha podido comprobar la utilidad de las metodologías basadas en el audiovisual aplicadas en diferentes grados de la educación obligatoria, por lo que no es de extrañar que, igualmente, este aprovechamiento se mantenga, e incluso, dado el desarrollo en cuanto al alumnado en estas próximas etapas, se potencie, alcanzando su mayor potencial en las enseñanzas postobligatorias. Al producirse un desglose según las competencias adquiridas, llegada la etapa de Bachillerato es comprensible dar por hecho que este tipo de metodologías se mantengan integradas al campo del conocimiento al que, por lo general, pertenece, siendo éste las enseñanzas artísticas.

Y aunque por lo general suele ser lo más común, podemos encontrar adaptaciones curriculares en otras materias que siguen encontrando en el audiovisual una herramienta especial en cuanto a la mejora de los métodos de trabajo en el aula. Un ejemplo de este tipo de casos puede ser el de Felipe Quintanal Pérez, que a través de su tesis “El podcast como herramienta de enseñanza en física y química de bachillerato” (2012), como su propio nombre indica, hace uso del medio audiovisual para desarrollar su propia materia.

Partiendo del problema identificado por Quintanal como “depreciación actitudinal por parte del alumnado hacia las asignaturas científicas” (Quintanal, 2012, p.730), es decir, la falta de un interés cada vez más creciente por parte del alumnado hacia este tipo de asignaturas, se propone el uso de dinámicas de clase que integren al alumnado a una tendencia mucho más proactiva dentro de la propia materia. Dichas dinámicas se desarrollan a través de una serie de actividades repartidas a lo largo de un curso escolar, para la materia “Física y Química” de primero de Bachillerato, en la modalidad de Salud y Tecnología. Entre los géneros propuestos, el podcast se erige como el elemento clave en esta serie de actividades.

(...) Por todo ello, el podcast se puede convertir en una herramienta muy potente y flexible para la educación porque nos permite elaborar guiones adaptados a nuestros ámbitos educativos. Se hace necesario, por tanto, tener presente algunas orientaciones didácticas a la hora de efectuar los podcasts para no disipar su potencialidad. Dichas orientaciones abarcan los ámbitos tecnológico y didáctico. (Quintanal, 2012, p.731)

A partir de esta premisa, las actividades se plantean, no sólo para educar al alumnado alrededor de los conceptos propios de la materia –aunque no se debe olvidar que en última instancia, es lo principal–, o propios del medio utilizado –entendiéndose éste como los diferentes programas involucrados en las actividades–, sino, sobre todo, dotar al alumnado de habilidades comunicativas que permitan su evolución, tanto como consumidores como emisores de información, y provocar de esta manera un posible cambio significativo en el método de enseñanza y aprendizaje que cada vez se encuentra más obsoleto y carente de interés. De esta manera, el alumnado trabaja con el conocimiento, no solo para adquirirlo sino para transmitirlo, fomentando de esta manera la coeducación, donde el alumnado comparte y aprende de sus propios compañeros.

Las actividades se plantean a través de tres bloques principales. En un primer bloque, se establecen los grupos de trabajo –parejas–, y se plantea la producción de dos podcasts, dedicando un primero al desarrollo biográfico de un científico escogido por cada grupo, y un segundo al desarrollo de una unidad didáctica de su elección.

Ambas producciones se realizan a micrófono, y pasan por un posterior proceso de edición de audio y música. En un segundo bloque, se realiza una segunda producción de los anteriores podcasts, adaptados al inglés –como desarrollo de competencias lingüísticas en lengua extranjera–, y la producción de una línea de tiempo, como ejercicio de aprendizaje en la plataforma Dipity –herramienta web de apoyo al estudiante– a modo de cronograma acerca del científico escogido. Finalmente, en un tercer bloque, la producción de un video sobre la elaboración de una receta de cocina, explicando los procesos químicos que tomen lugar en el proceso, la adaptación de dicha receta al formato podcast, y finalización del curso por medio de coevaluación entre grupos, mediante la creación de murales multimedia expositivos. (Quintanal, 2012, p.733)

A través de esta propuesta, no solo se observó la eficacia a la hora de captar el interés del alumnado participante, desarrollando sus conocimientos en torno al currículo y a los medios audiovisuales, sino que, además, se potenciaron aspectos variados en cuanto a ámbito multidisciplinar de la actividad con la participación de profesores de diferentes asignaturas para la evaluación de aspectos como el uso de la lengua extranjera o la expresión oral y escrita. (Quintanal, 2012, p.734)

A lo largo de todas estas propuestas se ha podido poner de manifiesto la importancia del método de enseñanza enfocado al desarrollo audiovisual, y su eficacia en la adaptación curricular en todo tipo de niveles y materias, a niveles tanto curriculares como extracurriculares. Su amplitud a la hora de abordar enfoques y temáticas de trabajo permite una gran versatilidad en cuanto a la adaptación del currículo, y dado que cuando hablamos del producto audiovisual, se trata de un elemento tan presente en el día a día del alumnado, su preparación para las actividades resulta ágil y de escasa dificultad, dada la versatilidad en cuanto al uso tecnológico de las actuales generaciones, además de un gran nivel de atención por parte del alumnado, que comienza por la curiosidad en un principio, y se mantiene por el carácter lúdico y entretenido que mantiene en el desarrollo del mismo, otra de sus más importantes características al observar su efectividad como método.

2.2. EL PROYECTO AUDIOVISUAL COMO PRÁCTICA EDUCATIVA Y PROFESIONAL

Este tipo de metodologías, hasta aquí revisadas, sin duda invitan al aprendizaje cooperativo, a través del desarrollo de actividades grupales, por lo que valores relacionados a la convivencia y al aprendizaje social del alumnado, así como la expresión oral, escrita y corporal, se convierten en elementos clave en el proceso de aprendizaje vital humano a lo largo de estas actividades. Además, cuantos más valores de las metodologías de clase invertida –flipped classroom– se apliquen en este proceso educativo, es decir, cuanta más libertad y responsabilidad se ponga en manos del propio alumnado, a la hora de establecer cargos de responsabilidad a los diferentes miembros del grupo, así como escoger y desarrollar temáticas e ideas para el desarrollo de la actividad, los valores desarrollados en torno a la actividad serán mucho más variados, educando en cuanto a responsabilidad, toma de decisiones, creatividad aplicada al medio, diversidad en capacidades e ideas, por no hablar del carácter multidisciplinar, el cual permite trabajar diferentes aspectos en el ámbito educativo –materias– dentro de un mismo proyecto. Y es que, si se ha llegado a contemplar el audiovisual como una nueva forma de lenguaje humano, no es de extrañar que, al igual que las otras formas clásicas del lenguaje, oral y escrito, el audiovisual acabe de alguna manera convirtiéndose en un método de evaluación común, al mismo nivel que los ya mencionados, y de esta manera, la producción de proyectos audiovisuales se convierta en un método de exposición y evaluación de conocimientos, tan común como pueden ser las pruebas orales o los exámenes escritos.

Sin embargo, cuando el método audiovisual hace presencia en la educación, sobre todo en los niveles preuniversitarios, en la mayoría de los casos se plantea como un medio más que como un fin. El proyecto audiovisual es la herramienta para alcanzar objetivos de cara al propio crecimiento del alumnado, ya sea en conocimientos como en valores, adquiriendo en el proceso destrezas dentro del campo audiovisual. No obstante, estas destrezas pueden llegar a quedar en un plano secundario, hasta tal punto de no contemplarse un valor realmente útil dentro del campo profesional. Estableciendo un paralelismo, podemos encontrar casos en la lengua escrita, donde los alumnos más versados en el campo de la escritura pueden llegar a realizar redacciones de una altísima calidad en composición de texto y contenido, y, sin embargo, encasillar la herramienta de la escritura como un método de producción académico y limitarlo en su uso. Esta situación puede provocar que el alumno, pese a sus marcadas capacidades, nunca llegue a plantearse la posibilidad de escribir un libro, o, en definitiva, dirigir sus habilidades hacia un campo profesional

dentro del ámbito, solo por no llegar ni a plantearse la posibilidad. Se pueden desarrollar capacidades en el alumnado, pero es la labor del docente acompañar al estudiante en la reflexión profesional, ayudar en la observación de las capacidades propias, con el fin de despertar la vocación, y, en última instancia, mostrar las puertas de las que puede que incluso no lleguen a estar conscientes de su existencia.

De esta manera, el planteamiento de este documento se presenta como la búsqueda de una propuesta educativa que no solo desarrolle al alumnado a través de la producción audiovisual, adquiriendo las competencias básicas del método, sino que permita enfocar el proceso creativo a través de un juicio crítico con un fin: promover las capacidades creativas y de producción artística hacia un público, un mercado y, en definitiva, una meta laboral. Para ello, a través de las metodologías de aprendizaje cooperativo, el alumnado compartirá puntos de vista, conocimientos e información, no solo de cara a los procesos de producción audiovisual, además de a las técnicas de producción y campos del conocimiento artístico y estético, sino al enfoque profesional, a través de estudio de campo y posibilidades de cooperación con entidades externas, con el fin de llegar a un público o mercado.

2.3. EL MEDIO AUDIOVISUAL: CONCEPTOS, LENGUAJE Y ETAPAS DE PRODUCCIÓN

Para poder realizar un acercamiento en profundidad a la propuesta, primero se deben contemplar en profundidad los conceptos que definen y caracterizan la materia en cuestión, comenzando en primer lugar por el concepto que rodea a la producción audiovisual. Según la RAE, entendemos por audiovisual a aquello “Que se refiere conjuntamente al oído y a la vista, o los emplea a la vez”, haciendo como aclaración que “se dice especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas”. Por tanto, establecemos que se puede concebir como algo audiovisual todo aquello que consta de dos planos principales: la imagen y el sonido. Por otro lado, se establece que se conoce como lenguaje a la “facultad del ser humano de expresarse y comunicarse con los demás a través del sonido articulado o de otros sistemas de signos”. A partir de estas dos premisas, se puede establecer el concepto del lenguaje audiovisual como la capacidad de expresar o comunicar a través de la producción de imágenes y sonidos.

El lenguaje audiovisual es una forma de expresión que integra el lenguaje verbal (escrito y hablado), el lenguaje visual de las imágenes estáticas en sus distintos grados de iconicidad y todos los elementos del lenguaje sonoro, aportando además las convenciones propias del lenguaje de las imágenes en movimiento. (Aceituno, 2010)

Por consiguiente, al contemplarse el audiovisual como otra forma de lenguaje, éste se define a través de características únicas, mecánicas en su funcionamiento, en emisor, receptor, mensaje y medio, mostrando su complejidad. A su vez, esta relación directa con la imagen como concepto suscita una conexión al plano estético, característico del lenguaje artístico, por lo que se puede entender el lenguaje audiovisual como un punto intermedio de conexión entre la objetividad de los lenguajes verbales y la subjetividad de los lenguajes abstractos o interpretativos, tomando de ambas partes para formular sus códigos de funcionamiento:

Mezcla. En la mesa de mezclas se realiza la alquimia sonido-palabra-imagen, con la intención de crear en el receptor una experiencia unificada. (...) Lenguaje popular. Ni discurso, ni conferencia, ni lenguaje literario e intelectualizado. (...) Dramatización. Drama quiere decir acción. Dramatizar es suscitar relieve y crear tensión. (...) Relación óptima entre fondo y figura. Establecimiento de relaciones entre todos los elementos: correspondencias y distancias que crean el relieve. (...) Presencia. El canal electrónico hace presente, amplifica el efecto de presencia. Se ve o se oye con todo el cuerpo.

(...) Composición por «flashing» (segmentos). Presentación de aspectos que destacan, aparentemente sin orden, sobre un fondo común. (...) Encadenamiento «de mosaico». No lineal, deductivo o causal. Los elementos de un mosaico parecen inconexos si se aíslan unos fragmentos; sólo se advierte el sentido si se contempla el conjunto, la coherencia interna global. (Babin y Kouloumdjian, 1983, p.34-37)

Partiendo de estos conceptos, el siguiente paso en el análisis del lenguaje audiovisual es la contemplación del medio. Se pueden observar diferentes medios a través de los cuales se produce el contenido audiovisual, ya que muchas son las herramientas que pueden intervenir en la representación de imágenes y sonidos. Al contemplar la imagen estática, la fotografía se erige como el medio más característico, al igual que pasa con el sonido a través del medio musical, la propia comunicación oral a través de palabras, o el silencio como antítesis y elemento dual. Estos elementos se podrían definir como las bases más fundamentales del lenguaje audiovisual, donde, partiendo de las mismas, son infinitas las posibilidades a desarrollar, adquiriendo un mayor grado de complejidad en cuanto a sus elementos. Uno de los géneros más complejos a día de hoy es el videojuego, que no sólo reúne las características básicas del medio, además de dotar de características propias del plano digital y tecnológico, sino que además ofrece nuevas capas de profundidad en la concepción del mismo, llevando el concepto de la imagen en movimiento a nuevos niveles al hacer al receptor un elemento activo, interactuando con el propio medio. Sin embargo, de entre todas las formas de comunicación audiovisual, hay una que se erige como la principal y más común de todas ellas, y esa es el video.

Ya sea en forma de cortometraje, película, documental, serie, etc., el video dota de una fuerte presencia en el día a día en nuestra sociedad. Se define –según la RAE– como video la “grabación de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética u otros medios electrónicos”, por lo que, al tratarse de un concepto tan abierto, podemos encontrar videos que, siendo pertenecientes al mismo género, son tremendamente dispares entre sí, ya sea en duración, técnicas y recursos en cuanto a imagen y sonido, así como el formato y el medio de transmisión. Todos estos aspectos hacen referencia únicamente al carácter técnico, ya que, en otro nivel se tendrá en cuenta la temática del mismo, así como los lenguajes utilizados en la propia expresión del medio, cuestiones que amplían aún más la inmensa variedad de géneros que se dan en torno al producto audiovisual.

Una vez establecido el concepto audiovisual con respecto al medio, se deben contemplar a continuación las cuestiones referentes en torno a la producción del mismo. Según se ha establecido, el lenguaje audiovisual se realiza a través de la

comunicación mediante imágenes y sonidos, por lo que, en un primer lugar, se debe producir ese conjunto de recursos que serán utilizados como herramienta en la transmisión de la información. Para ello el proceso de producción se desarrolla a través de unas pautas, en un proceso que se define como el proyecto audiovisual. El concepto de proyecto se determina como la “idea de una cosa que se piensa hacer y para la cual se establece un modo determinado y un conjunto de medios necesarios”. De esta manera, el proyecto audiovisual será la contemplación, ordenación y producción de todos aquellos aspectos que rodean a la producción audiovisual, la cual se consolidará a través de un proceso.

Este proceso se desarrolla a través de tres etapas principales y fundamentales, presentes en la producción de todo proyecto audiovisual. Estas etapas, también conocidas como fases de la producción, distribuyen todos los procesos de trabajo desde su concepción como ideas, pasando por el proceso de trabajo y generación de material, así como el tratamiento del material generado y el proceso de composición de elementos, con el fin de alcanzar el producto final. De esta manera, las tres etapas del proyecto audiovisual se denominan como:

- Fase de preproducción, o fase de planificación, es la fase en la que se establecen las bases que marcan todo el desarrollo del proyecto. En esta etapa se valora el presupuesto, se definen los medios, tanto materiales como personales, se produce una planificación temporal para marcar las pautas de producción a lo largo de todo el proyecto, y, sobre todo se caracteriza por ser la fase creativa, en la cual se produce todo el desarrollo creativo en torno al guion, tanto literario como técnico, donde se empieza a tomar contacto, al menos conceptualmente, con el objetivo a alcanzar, y comenzar a visualizar de una manera u otra esa meta final. Se podría decir que, la preproducción es la fase en la que la idea nace, toma forma, y todo se organiza en torno a hacer que la idea tome forma, y pueda pasar de la mente a la realidad.
- Fase de producción, o fase de trabajo, es la fase en la que se procede a la creación propiamente dicha de todo el material que va a conformar el proyecto audiovisual. En esta fase, una vez coordinado el proceso de trabajo, se desarrolla a lo largo del tiempo, generando todo tipo de material audiovisual, proceso en el que se obtienen todas las imágenes, sonido y demás contenido que conforma lo que se considera el cuerpo del proyecto. Dicho de otro modo, la producción es el proceso mediante el cual el proyecto pasa del plano de las ideas al plano físico,

convirtiéndose en un conjunto de elementos indefinidos. Ahora, el proyecto es tangible y es físico, pero no tiene forma.

- Fase de postproducción, o fase de montaje, es la etapa en la que se contempla el material producido, se organiza, ordena, perfila y combina, con el fin de alcanzar en última instancia el objetivo del proyecto, y obtener de esta manera el producto final. En esta parte de trabajo, el montaje se da a través de la unión de las capacidades creativas aplicadas durante la fase de preproducción y las capacidades técnicas características de la fase de producción, a fin de conseguir un producto tanto estético como técnico, que reúna todas las condiciones que definan nuestro objetivo. De esta manera, es el proceso en el que, ya no solo deja de ser una idea, ni un conjunto de elementos físicos, sino que concepto y cuerpo se unen para traer, de forma final, una creación definitiva como producto de nuestro proceso de trabajo.

2.4. METODOLOGÍA: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

Es a través de las metodologías del trabajo en elaboración y planteamiento de proyectos donde encontramos una gran cantidad de valores aplicables al sistema de enseñanza y aprendizaje, valores que han sido explotados y desarrollados a lo largo de toda una estrategia educativa: el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Esta modalidad de enseñanza y aprendizaje tiene como principal característica el situar al alumnado como el núcleo de la acción educativa, tomando un rol activo durante el proceso de enseñanza, y recayendo sobre su figura el mayor porcentaje de la actividad en el aula. La figura del profesor se convierte en la de acompañamiento y guía, dejando su papel protagónico como elemento principal en el aula, fuente expositiva de conocimientos hacia la que se dirige la atención. La acción ahora recae sobre los hombros del alumnado, que se encarga de tomar las riendas de su propio aprendizaje, se plantea preguntas, investiga, explora, experimenta, y organiza su proceso a través de metodologías guiadas, de mano del profesor, cuya figura se limita a guiar los pasos y conclusiones experimentados por el alumnado en su proceso. Al igual que otras metodologías como la Flipped Classroom, el intercambio de roles se desarrolla para para que ambas figuras se inviertan, y ahora sean los profesores los que escuchen y los alumnos los que hablen.

Así pues, el Aprendizaje Basado en Proyectos se presenta como una de las numerosas metodologías activas, que sitúan al alumno en el centro de la acción, convirtiendo su papel en el aula en un agente activo que no se limita a permanecer sentado recibiendo la información que un adulto, el profesor, le transmite. Ya no se copia de la pizarra al cuaderno todo lo que se ha de aprender, sino que se buscan los contenidos, se analizan, se critican, se filtran... tareas más relacionadas con lo que hacen fuera de su horario académico o con los retos que enfrentarán en su vida de adultos. (Esteban, 2019, p.6)

Este tipo de metodología permite una amplia variedad de puntos de vista a través de los que abordar las diferentes cuestiones que surgen en el proceso educativo del alumnado. Al proporcionar al alumnado la libertad de contemplar y razonar en torno al problema propuesto, se abre una infinidad de enfoques a través de los cuales analizar el problema, así como puntos de vista abordados y las posibles soluciones aportadas en cuanto a los mismos. Se debe asumir que cada persona, a través de su propia experiencia personal, concibe la realidad y la interpreta a su manera, por lo que cuestiones como la creatividad individual toman un papel fundamental en el proceso de desarrollo y crecimiento, así como los valores que estos se desarrollan en el proceso de la actividad planteada. Es fundamental, en la labor del profesor, saber identificar

estos valores y fomentar su desarrollo, ya que, aunque su papel en el aula sea reducido en cuanto a protagonismo en la actividad, lejos de perder valor, la importancia del mismo se vuelve mucho más profunda e imprescindible. Si bien antes, la labor del docente era mostrar y educar en valores a través de una doctrina marcada en pautas estandarizadas, ahora ha evolucionado para identificar dichos valores, potenciarlos o corregirlos en un proceso de observación, valoración y educación mucho más personalizado, fomentando la diversidad y el crecimiento individual del alumnado.

Sin embargo, pese a los innumerables beneficios que aportan las diferentes metodologías de innovación docente, hay ciertos aspectos considerados fundamentales en el aprendizaje del estudiante que pasan a un segundo plano, y cuyo valor implícito dentro de la educación ha de ser contemplado. Y es que, como se ha comentado previamente, en su concepción a lo largo de los últimos años la educación ha ido realizando un cambio sistemático en cuanto al mecanismo de enseñanza, anteponiendo el desarrollo individual y personal del alumnado al concepto de enseñanza clásico, en cuanto a la exposición y tratamiento de los contenidos, que pasan a un segundo plano. Lejos de ser algo negativo, este cambio de paradigma en la educación ha traído considerables mejoras en la calidad educativa. Sin embargo, no se puede olvidar un elemento fundamental que es la enseñanza en cuanto a los contenidos pertenecientes a la materia. Por supuesto, enseñar al alumnado el autodesarrollo y aprender a aprender es algo clave, pero a su vez, como profesores, debemos enseñar al alumnado a tomar contacto con la materia en cuestión, exponer los contenidos de una forma clara, concisa y útil, de forma que el conocimiento también sea transmitido de forma eficaz. El profesor debe continuar siendo una fuente de conocimientos y debe saber transmitirlos de forma eficaz, resolviendo dudas, aclarando ideas y apoyando el proceso de aprendizaje del alumnado.

Estos aspectos se potencian en los grados más altos de la educación, donde el alumnado, habiendo atravesado las etapas de formación básicas, se dispone a un aprendizaje mucho más profundo, con el objetivo de alcanzar la profesionalidad en los diferentes ámbitos que ofrece todo el abanico de las enseñanzas universitarias y de formación profesional. El método catedrático se fundamenta por un tratamiento de los contenidos mucho más preciso y avanzado, así como las metodologías propuestas para el planteamiento de actividades de aula o extraescolares. No solo se educa en torno al dominio de unos conocimientos en materia, sino que, a niveles más profundos, se educa en torno a un tratamiento de los mismos, en carácter expositivo, tanto oral como escrito. La profesionalidad que se ofrece a través de la educación catedrática no solo se fundamenta en la formación de expertos en materia que dominen los aspectos de la misma, sino que, además, se expresen como tales, buscando un pertinente nivel en cuanto a vocabulario y expresión al tratar con la materia.

Este cambio de paradigma puede suponer un choque en el desarrollo adaptativo en el alumnado, por lo que es fundamental establecer un proceso adaptativo en el paso entre niveles educativos, que sea gradual, donde el cambio de paradigma sea un proceso natural y no resulte conflictivo a la hora de abordar el reto educativo del alumnado. En su concepción, dotamos de la etapa del Bachillerato como aquella destinada para realizar este proceso de adaptación. Dejando atrás la educación obligatoria, y con el objetivo del acceso a la universidad, el alumnado se dispone a identificar previamente el carácter de su rama profesional, tomando lugar en la modalidad pertinente de la ofertada para esta etapa. En este nuevo proceso de desarrollo de dos años, se plantea un reto final, la EvAU, como objetivo a superar, y de esta manera se inicia un proceso de enseñanza y aprendizaje con el objetivo de dotar de conocimientos fundamentales en la formación del ámbito, y manejarlos de una manera eficiente, para poner a prueba el aprendizaje desarrollado y de esta manera, poner en valor las capacidades del alumnado a la hora de abordar esa concepción de conocimientos base de cara a un ámbito profesional.

El planteamiento de la etapa está contemplado de una manera objetivamente efectiva, sin embargo, la realidad se convierte en una versión alterada y poco efectiva de este punto de vista propuesto. Y es que, el Bachillerato como etapa se convierte en un proceso a contrarreloj, tanto para profesores como alumnos. La inmensa cantidad de contenidos a tratar, reducidos a una temporalización muy ajustada, convierten el Bachillerato en una etapa de mucha presión en el proceso personal del alumnado, donde el profesorado hace todo lo posible para ofrecer los contenidos de la manera mas eficiente a fin de facilitar en todo lo posible la asimilación de conocimientos, que puede llegar a ser abrumadora. Por otro lado, el alumnado se ve enfrascado en un proceso de aprendizaje y memorización, dando mayor valor a la asimilación de las materias que a la comprensión y manejo de las mismas, con el único fin de ser lo más eficiente llegado el día de la prueba evaluadora. De esta manera, lejos de negar el proceso de comprensión e integración de los conocimientos en el desarrollo propio del alumnado, se puede contemplar como pasa a un segundo plano a lo largo del proceso de la etapa, erigiéndose como prioridad la ya mencionada eficiencia en la exposición de los contenidos.

Los aspectos curriculares de las materias de bachillerato tienden a ser, casi por definición, extraordinariamente ambiciosos y abarcadores, al tiempo que difíciles de llevar a efecto en todas sus dimensiones dentro de los plazos marcados por el calendario académico y de las servidumbres cotidianas que vienen derivadas de la docencia en el aula a lo largo de todo un curso. (Fernández, 2020, p.87)

Es por todo ello que surge esta propuesta, para ofrecer un ligero cambio de paradigma, un recurso educativo con el que abordar la transición de etapa de una manera más naturalizada, mediante la integración de aspectos pertenecientes a las diferentes metodologías educativas. De esta manera se plantea un proceso de aprendizaje donde poder familiarizar al alumnado con los procesos de trabajo universitarios a través de metodologías ya conocidas explorando grados de profundidad en el proceso, todo ello a través de la propuesta de aprendizaje basado en proyectos, donde seguir fomentando el autodesarrollo y el trabajo cooperativo. Esta unidad didáctica se convierte en un elemento complementario a la formación de etapa –donde la prioridad siempre es y debe ser abarcar el temario para abordar con efectividad las pruebas de acceso a la Universidad–, donde ponen en práctica todos los conceptos trabajados a lo largo del curso, no solo en la propia materia, sino en todos los aspectos del propio alumnado, ya sea en su formación como en su propio desarrollo personal.

2.5. OBJETIVOS

Habiendo revisado todos los conceptos que rodean esta propuesta educativa, se puede establecer una comprensión más profunda de la misma, abarcando todos aquellos aspectos con relación a las competencias a desarrollar y objetivos a alcanzar, y, en resumen, realizar una contemplación de su valor dentro del método educativo. De esta manera, comenzamos estableciendo dos objetivos principales en torno al currículo:

- Plantear metodologías de trabajo y procesos de aprendizaje que supongan una transición adaptativa entre las enseñanzas obligatorias y las enseñanzas universitarias, preparando al alumnado para la concepción de metodologías de trabajo investigativo y fundamentado.
- Aportar herramientas para la profesionalización del alumnado, permitiendo establecer un puente entre las capacidades personales y el ámbito laboral, mediante el planteamiento y desarrollo de proyectos enfocados a un público o cliente. De esta forma, proporcionar medios al alumnado para enfocar sus intereses hacia ámbitos emprendedores, en busca de un desarrollo vocacional.

Para ello, la propuesta se plantea a través de una interconexión de metodologías de enseñanza, tanto clásicas como de innovación docente, donde el ABP se erige como elemento principal de la actividad. A través del Aprendizaje Basado en Proyectos, se busca ubicar al alumnado como protagonista en su propio proceso de desarrollo, otorgando libertad y responsabilidad a partes iguales, y exponerlo ante las necesidades en proceso de trabajo y toma de decisiones. Se busca motivar la interacción entre iguales, fomentando valores en el trato entre compañeros, y promoviendo la actitud de trabajo en equipo a través del intercambio de recursos y puntos de vista, en un desarrollo comunitario. Este proceso de trabajo y desarrollo se da a la par con sesiones tutorizadas de orientación grupales e individuales, para seguimiento del proyecto y aportación de herramientas de trabajo, así como recursos de apoyo teórico y especificación de instrucciones en la elaboración del mismo. Establecer unas pautas, limitaciones e instrucciones en el proceso serán elementos clave en el desarrollo adaptativo del alumnado hacia el método universitario, fomentando la búsqueda referencial fundamentada, el rigor metodológico y la correcta expresión en el proceso. De la misma manera, exponer el proceso a constantes correcciones y alteraciones para la adaptación de la propuesta irá familiarizando al alumnado a la producción enfocada al ámbito profesional, en cuanto a la búsqueda de la mayor calidad en el producto final, así como otros conceptos secundarios como puede ser el trato con clientes con cierto nivel de exigencia.

2.6. PROPUESTA Y ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS

En cuanto a la temática principal de la propuesta, como se ha fundamentado a través del desarrollo de este Trabajo Final de Máster, se toma como elemento principal la elaboración de un corto audiovisual, lenguaje clave en el desarrollo de esta materia. La actividad se plantea como herramienta práctica a través de la cual abordar los diferentes conceptos tratados dentro de la materia, así como poner a prueba la comprensión de los mismos en el proceso creativo del alumnado. Como herramienta de trabajo complementaria al desarrollo del propio temario, las especificaciones técnicas en el proceso práctico serán mínimas, siempre aportando libertad al alumnado para dedicar un mayor grado de implicación. El peso de la evaluación recaerá en mayor medida en cuanto al proceso de trabajo, así como en la fundamentación del mismo. De esta manera, el proceso de trabajo se desarrollará en dos vertientes principales: en aspecto teórico, la concepción y planteamiento en concepto técnico y creativo de la propia propuesta, así como el desarrollo de una memoria de trabajo, y en aspecto práctico, la propia producción del corto, desarrollándolo como producto final del proceso de trabajo.

Analizando la propuesta en cuestión a través de las diferentes competencias básicas pertenecientes a todo currículo en la enseñanza, podemos contemplar su utilidad dentro del medio formativo en cuanto al desarrollo personal y competencial del alumnado. Por ello, para hacer un acercamiento en cuanto a este aspecto, se hará una revisión de todas ellas, de mayor a menor influencia en la actividad, observando los aspectos a tratar en lo relacionado al proceso de aprendizaje y crecimiento del alumnado en cada una de estas cuestiones.

De entre todas competencias básicas, la competencia de Autonomía e Iniciativa Personal es sin duda la principal en este proceso de trabajo. Uno de los objetivos principales de este proyecto de trabajo es desarrollar en el alumnado habilidades y capacidades que permitan su desarrollo profesional de forma autónoma, aprendiendo a enfocar sus propios intereses a través de metodologías de trabajo que le permitan moverse con efectividad en el entorno laboral, permitiendo enfocar sus propias inquietudes e intereses hacia este ámbito. Por ello, uno de los elementos principales dentro del desarrollo de esta actividad es precisamente despertada la iniciativa a la hora de abordar proyectos, hacerlos dueños de su propio proceso y enfocarlos según sus propios métodos, a través de herramientas que le permitan autonomía y efectividad a la hora de alcanzar sus metas.

Otra de las competencias clave en el desarrollo de esta actividad es la Cultural y Artística, siendo que esta materia se consolida como una de las principales dentro del

campo de la cultura artística y social. Dentro de la propia materia se exploran conceptos en torno a la cultura estética, lenguajes artísticos y plásticos dentro del medio. La actividad se concibe a su vez como una herramienta de observación, análisis y comprensión de estos lenguajes, para a continuación proceder a una adaptación de los mismos dentro de la propia producción de alumnado. La producción audiovisual se concibe para convertirse en reflejo, tanto del plano interno como del contexto social y cultural que rodea al propio alumnado, convirtiéndose en materia de contemplación en cuanto al contexto que rodea al mismo.

La competencia en cuanto al aprendizaje autónomo, Aprender a Aprender, se consolida como otra importante competencia a desarrollar dentro de este proyecto. La propuesta se consolida como una herramienta de aprendizaje de metodologías en cuanto a la concepción de los métodos de aprendizaje en sí mismos, aprender a desarrollar unas capacidades a la hora de abordar las enseñanzas, aprender a trabajar con metodologías de trabajo propias de la etapa, para una mejor adaptación a futuras metodologías de etapas futuras. No solo se educa para el desarrollo de proyectos audiovisuales, sino que se propone ir más allá, aplicando metodologías de trabajo que permita al alumnado el desarrollo de todo tipo de proyectos, en todo tipo de ámbitos. Estas herramientas permiten al alumnado el futuro desarrollo, no solo en cuanto al ámbito educativo, sino al propio proceso personal, con lo que poder seguir evolucionando a la hora de realizar sus propios proyectos.

Como es propio del medio, la competencia en Tratamiento de la Información y Competencia Digital se convierte en cierta medida en otro de los puntos clave en el desarrollo de la actividad. No solo en el propio tratamiento de la información a través de búsqueda de referentes, recursos, técnicas de trabajo y otros medios implícitos en la proyección teórica de la propuesta, el proceso de aprendizaje en torno al ámbito digital es fundamental, al tomar contacto directo con el material de producción, característico de este ámbito. El aprendizaje en torno al uso de material fotográfico, cámaras, programas de edición de video y audio y demás recursos propios de la producción y posproducción se convierte en un proceso necesario y útil en el desarrollo tecnológico del alumnado.

La competencia en Comunicación Lingüística toma especial importancia en cuanto al plano teórico-práctico de la actividad, sin embargo, no tiene por qué limitarse al mismo. Se puede asegurar un desarrollo en la expresión escrita a través del desarrollo de guiones técnicos y literarios, y sobre todo en la realización de elementos puramente relacionados a la correcta redacción, tales como la memoria del proyecto, así como de expresión oral, a través de la puesta en común del proyecto entre compañeros mediante ejercicio de exposición oral. Sin embargo, en el proceso creativo y conceptual del ejercicio, el alumno puede hacer uso de recurso actoral hablado en su

producción, donde trabajar en profundidad conceptos de expresión oral y actoral. Sin embargo, esto se contempla como una posibilidad más que como una certeza, ya que la decisión del dialogo hablado es una de las libertades en cuanto a elección por parte del alumnado en su propia concepción del proyecto.

En cuanto a la competencia Social y Ciudadana, se plantea promover una actitud activa, tanto entre el propio alumnado como con el elemento social externo al aula. La propuesta se concibe como una actividad grupal individualizada, es decir, como el desarrollo de un proyecto de carácter individual, dentro de una actividad y procesos de trabajo colectivos. Se busca que, dentro del mismo, el alumnado, a partir de la producción de sus propios proyectos, mantenga una colaboración activa con los compañeros, buscando inspiración y apoyo en los demás, y participando en la producción de los mismos. De esta manera, se busca cuidar de un ambiente de trabajo sano y positivo, solventando conflictos de manera comunitaria, y apoyando valores en la relación entre compañeros, de respeto e igualdad social. En un aspecto externo, el proyecto invita al alumnado al desarrollo fuera del aula, en busca de una toma de contacto con instituciones externas para promover de manera eficiente el material producido hacia un público externo, y, de esta manera, promover una conciencia y conocimiento sobre las posibilidades del medio y las oportunidades que éste brinda.

Otras competencias secundarias tales como la Matemática, o la competencia en el Conocimiento y la Interacción con el Mundo Físico pasan a un plano secundario, ya que los aspectos a tratar dentro de la actividad no están directamente relacionados a la mismas. Sin embargo, nuevamente entra en valoración en enfoque abierto y multidisciplinar de la propuesta, donde se anima al alumnado a la colaboración, tanto con entidades como compañeros pertenecientes a todo tipo de ramas del conocimiento, para el desarrollo de sus propuestas creativas. Si bien no es una certeza, dada la amplia variedad de gustos y tendencias del alumnado abre una posibilidad a la introducción y desarrollo de temáticas relacionadas a estos ámbitos, que, junto al carácter de acción colectiva y de exposición de conceptos y contenidos entre los participantes, es muy probable que el tratamiento de conceptos relacionados a estos ámbitos se de en una mayor o menor medida, por lo que sería inapropiado negar de forma absoluta la participación de estas competencias en el desarrollo de la actividad.

A través de esta previa revisión en cuanto al contexto educativo, social y profesional de la propuesta se han podido observar todos aquellos valores pertenecientes a la misma, así como su efectividad en la formación del alumnado, tanto en valores como en contenidos. De esta manera, tras haber explorado todos los aspectos en torno a la propuesta, se procede a exponer la actividad en sí misma, mediante la siguiente unidad didáctica, así como el contexto educativo a la que va dirigida.

3. PROYECCIÓN DIDÁCTICA

La unidad didáctica propuesta se configura como un proyecto individual personal, donde el alumnado, tras haber sido informado de las pautas de trabajo a mantener a lo largo del curso, comenzará el proceso de producción de un proyecto audiovisual. La unidad didáctica se desarrollará a través de sesiones dedicadas al tratamiento de cuestiones teóricas, para toma de contacto y profundización en los diferentes conceptos en torno a la propuesta y fases de producción, sesiones de trabajo grupal y puesta en común, para crear entornos de cooperación e interacción en el proceso de trabajo, así como tutorías para la evaluación de avance, corrección de errores y puesta en común, y sesiones de trabajo individual en concepto de producción autogestionada, desarrollada a lo largo del tiempo extraescolar del alumnado.

De esta manera, los estudiantes deberán escoger una o varias técnicas de producción, elegir uno o varios temas a tratar en su proyecto, y seguir todas las pautas de trabajo marcadas para finalizar la producción de un corto audiovisual, que debe abordar, al menos, un minuto de duración. El proyecto se establece a través de la producción de dos bloques o apartados principales, que serán observados y evaluados a través de su desarrollo durante todo el proceso de trabajo:

- **Bloque teórico:** El proceso de trabajo se irá registrando a lo largo de todo el desarrollo de la actividad, a través de un diario o cuaderno de artista, donde el alumno deberá recopilar todo el recorrido marcado en cuanto a decisiones de diseño, ideas, referentes y fuentes de inspiración, inconvenientes encontrados y los métodos de resolución alcanzados, avances y procesos a lo largo de todo el recorrido. A partir de este documento, además de la observación del resto de material producido, el alumnado deberá redactar una memoria final de proyecto, ordenando la información, cuidando la redacción y presentación, exposición de citas y referentes, como fundamentación epistemológica de su proceso de trabajo.
- **Bloque práctico:** Se conforma como el proceso de trabajo en sí mismo, y reúne todo el contenido producido a lo largo de todo el proyecto. Este bloque atiende, en primer lugar, al desarrollo del producto final, es decir, el cortometraje de mínimo un minuto de duración, y, en segundo lugar, por la aportación de todo el material adicional producido, desde los bocetos, storyboard, guiones técnicos y literarios, hasta todo tipo de contenido audiovisual que forme parte de la producción, así como material de soporte audiovisual adicional: making offs o tomas falsas, o cualquier otro material que puedan ser considerado para su evaluación.

El proyecto se desarrollará a través de siete fases principales, que se reparten a lo largo de los tres trimestres del año académico, hasta la finalización del mismo. De esta manera, cada fase de trabajo se configura para abordar los diferentes aspectos pertenecientes a cada uno de los elementos en el proceso de producción del proyecto, quedando dividido en los siguientes apartados:

- **Introducción al proyecto:** fase dedicada a la exposición y planteamiento del proyecto hacia el alumnado, exponiendo las características del mismo, criterios de evaluación, pautas y metodología a seguir, estableciendo un recorrido a lo largo del mismo. Se produce la primera toma de contacto, y se incita a una primera búsqueda en cuanto a temática, estética y métodos de producción a aplicar en el futuro desarrollo del proyecto.
- **Esquema de trabajo y planificación:** Se enseñarán los conceptos básicos de planificación, establecer horarios realistas y enfocar objetivos clave alcanzables en el tiempo, así como la corrección y reajuste de los mismos en el proceso. Se introduce el concepto de memoria de trabajo, permitiendo al alumnado escoger el método de registro preferente (diario, cuaderno de artista, grabación de voz, videodiario, etc.), así como los requisitos en la redacción de la memoria final.
- **Preproducción:** Se trabajarán conceptos como la búsqueda activa de referentes, tanto prácticos como teóricos, en la que basar la obra, el juicio crítico y la correcta referenciación en los documentos. Por otro lado, se trabajará el concepto de boceto entre otras herramientas de prueba y ensayo en la producción, más enfocada a las necesidades específicas de cada proyecto. Se hará revisión de conocimiento en torno a conceptos de producción como el guion literario, el guion técnico y el storyboard –abordados durante la previa asignatura de Cultura Audiovisual I–, dando paso a la producción individual de los mismos de cara al proyecto.
- **Producción:** Proceso de trabajo práctico individual y colectivo, durante el desarrollo creativo y técnico en cuerpo del proyecto. Seguimiento de los trabajos, reajustes de los proyectos, interacción con los compañeros y desarrollo común. El tema estará enfocado a educar en la búsqueda, apreciación y riqueza de puntos de vista externos, mantener amplitud de miras y evitar el juicio cerrado, así como fomentar la coeducación entre el alumnado, exponiendo variedad de técnicas y metodologías de trabajo, y compartiendo conocimiento en torno a ellas.

Educación a través de proyectos audiovisuales: un enfoque profesional

- **Posproducción:** Introducción y enseñanza de conceptos básicos de la edición y montaje de imagen, video y audio a través de programas como Adobe Photoshop, Premiere o After Effects, así como otras alternativas propuestas durante las sesiones de trabajo grupal. Proceso de montaje final y obtención de la producción audiovisual final.
- **Fase expositiva:** Puesta en común de los proyectos a través de una presentación expositiva introductoria del recorrido y puesta en valor de la propuesta, así como de la visualización grupal de los cortos. Ahora como fase de proyecto grupal, trabajo investigativo de métodos de difusión y herramientas expositivas con el fin de exponer el trabajo hacia un público. Toma de contacto con instituciones o cuerpos sociales, así como organización de la presentación.
- **Evaluación:** Proceso de evaluación docente, autoevaluación y coevaluación entre compañeros. Entrega de todo el material de valor de cara a la evaluación del proceso de trabajo, así como la memoria de proyecto y el corto realizado.

A continuación, se muestra una tabla con el reparto de las fases en las diferentes sesiones de trabajo en el aula, distribuidas en el transcurso del año académico:

1º Trimestre	1 sesión	Introducción al Proyecto
	2 sesiones	Esquema de Trabajo y Planificación
	10 sesiones	Preproducción
	1 sesión	Evaluación
2º Trimestre	6 sesiones	Producción
	5 sesiones	Posproducción
	1 sesión	Evaluación
3º Trimestre	8 sesiones	Fase Expositiva
	1 sesión	Evaluación

De esta manera, la unidad didáctica se configura como un bloque de contenidos adicionales a los 5 bloques principales que se desarrollan a lo largo del curso, siendo éste un sexto bloque o bloque complementario, que se da de manera conjunta y paralela al resto. Mientras que los bloques de contenidos principales de la asignatura se desarrollan de manera lineal y consecutiva, el bloque complementario se desarrolla de manera conjunta a los mismos, desde el inicio al final en el transcurso del año académico. Así pues, los 5 bloques principales mantienen su concepción como fase de exposición, estudio y aclaración de conceptos y conocimientos en torno a la materia, enfocadas a la preparación y fundamentación teórica de cara al dominio de dichos conocimientos, así como su puesta en valor de cara a las pruebas de acceso a la universidad. En contraposición, este bloque complementario se concibe como un apartado mucho más práctico, donde poner en acción todos los conceptos trabajados a lo largo de la materia, y de esta manera poder explorar otras metodologías de conocimiento y desarrollo personal aplicado.

Esta dualidad de metodología permite desarrollar procesos de trabajo y comprensión de la materia desde diferentes puntos de vista, manteniendo siempre una coherencia y unidad en torno al currículo, pero permitiendo una amplitud en la contemplación y asimilación del mismo, en apoyo al concepto de las inteligencias múltiples (Gardner, 1983), al abordar el conocimiento desde diferentes vertientes, tanto teóricas como prácticas. También se configura como una metodología de trabajo refrescante y motivadora para el alumnado, permitiendo alternar entre dinámicas de clase que permitan su desarrollo tanto en asimilación de conocimientos teóricos y prácticos, como en el desarrollo personal, alternando a su vez entre rol activo y pasivo en el aula. Este método de trabajo de alteración de mecánicas en la clase a lo largo de la impartición de la materia evita la monotonía de las sesiones, que puede producir desmotivación y pesadez en su desarrollo, tanto en las teóricas como en las prácticas, algo que se puede evitar con la interrelación de las mismas a lo largo del transcurso del año académico.

3.1. LEGISLACIÓN

En cuanto a la legislación referente al concepto educativo que rodea a la propuesta, y a partir de la cual se desarrolla esta unidad didáctica:

Legislación del Boletín Oficial de Estado:

-Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

-Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.

-Orden ECD/1361/2015, de 3 de julio, por la que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato para el ámbito de gestión del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, y se regula su implantación, así como la evaluación continua y determinados aspectos organizativos de las etapas.

-Orden PCM/58/2022, de 2 de febrero, por la que se determinan las características, el diseño y el contenido de la evaluación de Bachillerato para el acceso a la universidad, y las fechas máximas de realización y de resolución de los procedimientos de revisión de las calificaciones obtenidas, en el curso 2021-2022.

-Decreto 183/2020, de 10 de noviembre, por el que se modifica el Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, y el Decreto 301/2009, de 14 de julio, por el que se regula el calendario y la jornada escolar en los centros docentes, a excepción de los universitarios.

-Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

-Resolución de 11 de abril de 2008, de la Secretaría General de Educación, por la que se establecen las normas para la conversión de las calificaciones cualitativas en calificaciones numéricas del expediente académico del alumnado de bachillerato y cursos de acceso a la universidad de planes anteriores a la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de mayo, de Ordenación General del Sistema Educativo.

-Real Decreto 334/1985, de 6 de marzo, de ordenación de la Educación Especial.

Legislación del Boletín Oficial de la Junta de Andalucía:

-Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

3.2. CONTEXTUALIZACIÓN DE AULA Y CENTRO

Esta Unidad Didáctica se dirige al alumnado de 2º de Bachillerato, en la modalidad de Bachillerato de Artes, y formando parte de la materia de Cultura Audiovisual, más específicamente la segunda parte de la materia, Cultura Audiovisual II, ya que se configura para abordar los dos años de la etapa de Bachillerato. La unidad didáctica se enfoca más específicamente hacia las enseñanzas ofertadas por la Escuela de Artes Dionisio Ortiz, histórica escuela de arte que, junto con la Escuela de Artes Mateo Inurria, se consolida como uno de los centros de formación en la especial del Bachillerato de Artes principales y más importantes de la ciudad de Córdoba.

Ubicada en la antigua casa solariega de los Marqueses de Benamejí, en el barrio de Santiago de Córdoba, la historia de esta institución se remonta desde mediados del siglo XIX, como una de las principales instituciones en la producción escultórica, aspecto que se ha mantenido como característico en su identidad hasta el día de hoy. En 2012, se consolida como la que hoy se conoce como la Escuela de Arte Dionisio Ortiz, independizándose de la Escuela de Artes Mateo Inurria, escuela de la que hasta el momento había sido sección de la misma, y conformándose como institución de identidad propia. A día de hoy la escuela oferta todo tipo de enseñanzas artísticas pertenecientes a pertenecientes a cuatro familias profesionales principales: Artes del libro, Cerámica Artística, Joyería de Arte, y Artes Aplicadas a la Escultura, a través de cursos y Ciclos Formativos de Grado Medio y Superior, además del ya mencionado Bachillerato de Artes.

EL antes conocido como Palacio de los marqueses de Benamejí, ahora adaptado como escuela, mantiene todo el valor del patrimonio histórico, tanto en la propia fachada como interior y exteriores del edificio, así como en la colección de material que aún se conserva a lo largo de toda su historia. Esta efectiva adaptación de espacios permite un desempeño muy favorable de la acción docente, con aulas amplias y abiertas, adaptadas a las necesidades específicas de todo tipo de enseñanzas en su género, con talleres especializados para el modelado, la forja, la cerámica o la informática, entre otros. No solo en cuanto a las aulas, la escuela goza de espacios, tanto abiertos como cerrados, dedicados específicamente a la exposición de obra artística, acogiendo y apoyando la difusión y reconocimiento al medio, tanto para artistas como alumnado.

3.3. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

A continuación, se procede a enumerar los diferentes objetivos generales de etapa, pilares fundamentales para el desarrollo de propuestas educativas eficaces de forma que el Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.”

A partir de estos, se busca alcanzar de una forma más íntegra y particular los siguientes objetivos de la materia Cultura Audiovisual, los cuales son:

- a) Comprender la importancia del producto audiovisual y su peso en la sociedad a lo largo del tiempo.
- b) Conocer las diferentes variedades de producción audiovisual: la imagen fija, el video, la música, el cine, el videojuego, entre otros.
- c) Conocer las principales formas del lenguaje audiovisual, elementos comunicativos y formas de expresión únicas del medio.
- d) Comprender y valorar las características del lenguaje artístico, realizar lecturas más profundas y reflexivas en la interacción con el objeto artístico.
- e) Desarrollar un juicio crítico y estético ante la variedad de producciones audiovisuales.

Con respecto a la unidad didáctica, el proyecto planteado busca la realización de los siguientes objetivos específicos, con los que el alumno, al finalizar el mismo, tendrá al menos unas nociones básicas para:

- a) Conocer y aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo del curso de una forma óptima, de cara a futuros proyectos, tanto personales como profesionales.
- b) Realizar proyectos de una forma óptima, desde su planteamiento inicial, hasta su presentación.
- c) Saber establecer un reparto de tiempo eficaz, distribuir la tarea y abordarla sabiendo respetar los tiempos de trabajo y descanso.
- d) Participar de una correcta comunicación hablada y escrita, en redacción de documentos y presentación ante un público.

e) Cooperar y enriquecerse del trabajo en equipo, aprender a escuchar y reaccionar a la crítica, y utilizarla en su favor para su propio desarrollo, así como cooperar ayudando a otros de la misma forma.

En cuanto a las competencias, la unidad didáctica propuesta en este documento participará en el desarrollo de las siguientes, para el correcto desarrollo del alumnado:

- **Comunicación Lingüística:** La expresión oral se convertirá en un elemento fundamental en la última fase de desarrollo de la misma, en la que el alumnado deberá poner en común su proyecto, en primera instancia, ante sus compañeros, y en segunda, ante un público, explicar su proceso de desarrollo, así como introducir al público a la apreciación del mismo.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:** Si bien es el campo más alejado de la unidad, y en general, de la materia, sí que se desarrollarán ciertas habilidades tecnológicas en el uso de herramientas para el proyecto. De una forma o de otra, la tecnología va a estar presente en el desarrollo del proyecto, ya sea en las herramientas de búsqueda de información y referentes, como en el desarrollo práctico del mismo, aunque cada caso particular entre los estudiantes estará relacionado en mayor o menor medida a la producción audiovisual que decidan desarrollar. El uso de cámaras de video, cámaras fotográficas, entre otros muchos medios a disposición del alumnado, estará presente en mayor o menor medida.
- **Competencia Digital:** De igual manera, y en relación con el punto anterior, se encontrará en este campo de conocimiento el uso y aplicación de medios digitales, tales como programas informáticos de edición y maquetación de ilustración, imagen, video y audio, montaje digital, programación, redes sociales, etc.
- **Aprender a Aprender:** Probablemente, la competencia clave principal para este proyecto, ya que la naturaleza del mismo es de hecho, dotar al alumnado de herramientas para el autodesarrollo y el aprendizaje académico, en una aproximación a la metodología universitaria. De esta forma, el objetivo de este proyecto no se centra tanto en el resultado final del mismo, sino guiar y ofrecer criterios de autoevaluación al estudiante para que, mientras desarrolla un contenido propio, aprenda a poder llevar a cabo el proceso de una forma práctica en futuros proyectos personales en su desarrollo propio.

- **Competencias Sociales y Cívicas:** Pese a tratarse de un proyecto de carácter personal, son competencias clave en el desarrollo del mismo, ya que durante el mismo se fomenta constantemente la aportación y colaboración de todo el alumnado en los diferentes proyectos individuales. De esta forma, no solo se dispondrán de sesiones de tutoría conjunta para la colaboración grupal, sino que además se fomenta la participación activa de terceros en el proyecto, ya sea familiares o amigos para la participación activa, sino además la interacción con diferentes sectores, espacios y cuerpos públicos o privados, para el uso de material o espacios. Es fundamental guiar al alumnado y dar conciencia de todas las herramientas de las que se puede disponer con un correcto procedimiento y educación social.
- **Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor:** La intención del proyecto es atrapar el interés del alumnado desde la propia presentación del mismo, ya que su principal intención es la de ofrecer al alumnado una herramienta con la que poder sentirse completamente libre de poder trabajar en aquello que realmente despierta su interés, y proporcionar los medios para poder tomar aquello que realmente le motiva y convertirlo en un producto de valor con el que poder desenvolverse en un mercado. De esta forma, al tener las riendas de su propio desarrollo, se busca potenciar ese esfuerzo constante, y proporcionar esa visión de evolución entre esfuerzo y resultado tangible.
- **Conciencia y expresiones culturales:** La competencia clave que se erige como el pilar de la asignatura. El enfoque de la asignatura, así como del propio proyecto, es precisamente enriquecer culturalmente sobre el proceso de los medios audiovisuales en sus diferentes facetas, sus diferentes campos, y cómo, de una forma u otra, está presente en nuestra sociedad, caracterizada precisamente por basarse en un consumo constante de imágenes. De esta forma, no solo se busca educar en conocimientos al alumnado sobre la variedad de expresiones audiovisuales y su evolución en el tiempo, sino, además, con este proyecto en específico, desarrollar un juicio crítico en el alumno, primero, para consumir dichas producciones, y segundo, para producirlas.

3.4. CONTENIDOS

Con respecto a los contenidos para la asignatura Cultura Audiovisual establecidos para la Junta de Andalucía, se establecen los siguientes:

Cultura Audiovisual I

Bloque 1. Imagen y significado.

La imagen representada: funciones y forma.

Evolución de la construcción de imágenes fijas a lo largo de la historia del arte.

Los medios audiovisuales y sus características principales.

Evolución de los medios y lenguajes audiovisuales.

El lenguaje de los “New Media”. Comparativa histórica de los hitos de la fotografía, el cine, la televisión, la radio, el multimedia y los nuevos medios. El mundo audiovisual como representación del mundo real. Funciones de la imagen.

Trascendencia de la valoración expresiva y estética de las imágenes y de la observación crítica de los mensajes.

Bloque 2. La imagen fija y su capacidad expresiva.

Características propias de la imagen fotográfica en relación a otras imágenes fijas.

El encuadre en la imagen fija.

La fotografía en blanco y negro, y en color. Características principales.

La fotografía como instrumento de denuncia social y su uso como imagen del poder político.

La fotografía de moda. Condicionantes plásticos y económicos. La obra gráfica de: Mario Testino, Jaume de Laiguana, Eugenio Recuenco.

La realidad paradójica. La obra gráfica de Chema Madoz.

Elementos expresivos y usos de la imagen fija. Los códigos que configuran los diferentes lenguajes.

La función ilustradora de la imagen (imagen y texto).

La composición de imágenes fijas. Ritmo visual.

La narración mediante imágenes fijas /carteles, historietas gráficas, presentaciones. El guion de la historieta. Elaboración de historias gráficas mediante imágenes de uso público. La fotografía en la publicidad.

Sistemas de captación de imágenes. La cámara fotográfica.

Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.

Tratamiento de imágenes digitales.

Historia de la fotografía.

Creadores andaluces: Carlos Pérez Siquier, Rafael Sanz Lobato o Gervasio Sánchez.

Bloque 3. La imagen en movimiento y su capacidad expresiva.

Fundamentos perceptivos de la imagen en movimiento. La ilusión de movimiento.

La composición expresiva del cuadro de imagen en el cine y la televisión. La función de la iluminación.

Características técnicas de la imagen cinematográfica y videográfica, la imagen televisiva y de los audiovisuales. El 3D.

Sistemas de captación de imágenes en movimiento.

Sistemas tradicionales analógicos y modernos sistemas digitales.

Las características expresivas de la velocidad de reproducción de imágenes: el cine mudo. La cámara lenta. El bullet time.

La producción cinematográfica contemporánea en la Comunidad Andaluza.

Bloque 4. Narrativa audiovisual.

La narración de la imagen en movimiento. El plano y la secuencia.

Los planos de imagen. Los movimientos de cámara.

El diálogo en el cine: plano y contraplano.

El plano secuencia.

Las narraciones espacio temporales en la narración audiovisual. El flash forward y el flash-back.

Literatura y guion cinematográfico. La sinopsis. La escaleta. El guion literario. La secuencia. El guión técnico. El story board.

El montaje audiovisual.

Géneros cinematográficos. Géneros televisivos. Cine de ficción y documental. Cine de animación.

Rodaje de películas en el entorno almeriense.

Narrativa de los productos interactivos.

Cultura Audiovisual II

Bloque 1 Integración de sonido e imagen en la creación de audiovisuales y new media.

La función expresiva del sonido. Características técnicas.

La grabación del sonido: Tipos esenciales de microfonía. La grabación y difusión musical. Los sistemas monofónicos, estereofónicos, dolby surround, 5.1, mp3 y otros posibles.

La relación perceptiva entre imagen y sonido: diálogos, voz en off, efectos especiales, música.

La adecuación de la música y de los sonidos a las intenciones expresivas y comunicativas. Integración del sonido en las producciones audiovisuales.

Elementos expresivos del sonido en relación con la imagen. Funciones de la banda sonora.

La banda sonora en la historia del cine. Los grandes creadores: Augusto Algueró, Roque Baños, Bernardo Bonezzi, Carmelo Bernaola, Antón García Abril, Alberto Iglesias, José Nieto, Alfonso Santiesteban, Adolfo Waitzman, etc.

Los hitos históricos del proceso de transformación en los lenguajes y en los medios técnicos en el paso del cine mudo al cine sonoro.

El "Slapstick" en la obra de Max Sennet, Max Linder y Charlie Chaplin.

La comedia visual en Buster Keaton y Harold Lloyd.

La comedia dialogada. La obra cinematográfica de Woody Allen.

La comedia coral. La obra cinematográfica de Luis García Berlanga.

Bloque 2. Características de la producción audiovisual y multimedia en los diferentes medios.

La industria cinematográfica, videográfica y televisiva según la evolución histórica de las actividades de producción audiovisual.

Organigramas y funciones profesionales en la producción de productos audiovisuales.

Proceso de producción audiovisual y multimedia.

Creación de imágenes en movimiento y efectos digitales.

Edición y postproducción de documentos multimedia.

Los efectos en la historia del cine y la TV: La noche americana, la doble exposición, el croma, la edición digital.

Condicionantes del diseño universal. Los festivales de cine en Andalucía como referencia para las diferentes industrias, Málaga, Sevilla, Huelva, etc.

Bloque 3. Los medios de comunicación audiovisual.

El lenguaje de la televisión. Características técnicas y expresivas. Los géneros y formatos de programas de televisión. La televisión del futuro. TV interactiva.

Los hitos de la televisión en el lenguaje audiovisual.

La televisión en España. Tipologías de programas para televisión y su realización. Informativos, entretenimiento, drama, comedia, terror, musicales, concursos, etc.

Los grandes realizadores.

La radio. Características técnicas y expresivas. Los géneros y formatos de programas de radio: informativos, magacín, retransmisiones deportivas, etc. Características propias de cada género.

Radio interactiva.

Estudio de audiencias y programación. Características de la obtención de los datos de audiencia. Sistemas de elaboración estadística de resultados y trascendencia en la producción audiovisual.

La radio y la televisión como servicio público.

Medios de comunicación audiovisual de libre acceso. Internet y la socialización de la información, la comunicación y la creación.

El uso responsable de la red.

Libertad de expresión y derechos individuales del espectador.

La producción de programas de radio y televisión en Andalucía.

Bloque 4. La publicidad.

El análisis de la imagen publicitaria.

La publicidad: información, propaganda y seducción.

Funciones comunicativas. Funciones estéticas. Ejemplo de documental publicitario: Andalucía de cine.

Las nuevas formas de publicidad: emplazamiento del producto, publicidad encubierta y subliminal, definiciones correctas de ambas situaciones.

La publicidad en el deporte, claves sociales y económicas.

Publicidad de dimensión social. Campañas humanitarias.

Bloque 5. Análisis de imágenes y mensajes multimedia.

Lectura denotativa y connotativa de imágenes.

Análisis de imágenes fijas y en movimiento.

Análisis de productos multimedia.

Valores formales, estéticos, expresivos y de significado de las imágenes.

La incidencia de los mensajes según el emisor y el medio utilizado.

De esta manera, la unidad didáctica se configura como un bloque complementario, que trabaja de forma adicional algunos de los puntos tratados a lo largo del desarrollo del resto de bloques pertenecientes a la materia. En cuanto a contenidos, el bloque se configura de la siguiente manera:

Bloque Complementario: La Cultura Audiovisual Contemporánea: elaboración de proyectos audiovisuales.

Acercamiento y planteamientos iniciales en torno a la producción audiovisual.

Organigramas y funciones profesionales en la producción de productos audiovisuales. (Bloque 2)

Educación a través de proyectos audiovisuales: un enfoque profesional

Literatura y guion cinematográfico. La sinopsis. La escaleta. El guion literario. La secuencia. El guión técnico. El story board. (Bloque 4)

Proceso investigativo y búsqueda de referentes. La inspiración en el proceso de trabajo. Fundamentos de la citación.

Sistemas de captación de imágenes en movimiento. (Bloque 3)

Proceso de producción audiovisual y multimedia. (Bloque 2)

Edición y postproducción de documentos multimedia. (Bloque 2)

El lenguaje expositivo. Técnicas de expresión y argumentación en la lengua oral.

3.5. METODOLOGÍA

Haciendo un acercamiento más preciso a las metodologías aplicadas, el proceso de trabajo se configura de manera que, mientras que el resto de las unidades didácticas de la asignatura llevan a cabo un procedimiento más tradicional de clase, la unidad didáctica planteada se torna más hacia campos pertenecientes a las nuevas corrientes. Las otras unidades se desarrollan mediante el método de exposición de contenidos, explicación y especial dedicación a la comprensión de los mismos – contando a su vez con una participación activa del alumnado durante el proceso–, mientras que esta unidad didáctica atiende más a la necesidad de explotar el potencial de las nuevas vertientes en educación, enfocándose en aspectos más prácticos y personales. De esta forma, la unidad didáctica propuesta intenta tomar los aspectos más importantes de cada una de las modalidades más destacadas en estas nuevas corrientes metodológicas. Esta interacción entre metodologías mantiene un equilibrio en el aprendizaje teórico-práctico, donde se aprecia y toma lo mejor de cada entorno de aprendizaje, tanto de las vertientes clásicas como las innovadoras.

En cuanto las vertientes clásicas, poco hay que añadir en torno al proceso de enseñanza expositivo a través de la interacción entre profesor y alumnado, el cual mantiene un rol pasivo y activo a partes iguales, al escuchar y comprender el contenido, a la vez que se cuestiona y toma la palabra para aportar ideas, puntos de vista y cuestiones que den vida al proceso de enseñanza y abra puertas a la profundización en el tema en cuestión. Este procedimiento clásico es el que permite un acercamiento teórico y epistemológico que aporta los conocimientos básicos comunes que todo el alumnado debe barajar para su correcto desarrollo a lo largo del proceso de enseñanza, y como meta principal del proceso de aprendizaje de etapa. Es a partir del dominio de los conceptos básicos que el alumno se plantea nuevas cuestiones, enfocadas al autodesarrollo y evolución personal, donde a partir de lo que conoce, enfoca su curiosidad, interés y esfuerzos al alcance de nuevas metas. Es en cuanto a este proceso que se desarrollan las nuevas vertientes, a partir de metodologías de innovación docente, que toman protagonismo en el desarrollo de la unidad didáctica.

Desde un principio, el proyecto bebe de la teoría de las inteligencias múltiples, por lo que se tiene conciencia de la variedad en cuanto a capacidades y competencias de cada uno de los alumnos y alumnas participantes del grupo. Es por ello que, desde un primer momento, la temática a abordar por el alumno en su proyecto es a elección totalmente personal y libre, de forma que es el propio alumno el que decide qué

aspectos de sí mismo son los que decide explotar, lo cual además conlleva un aumento del interés y la motivación del mismo.

No hace falta ni mencionar que la metodología perteneciente al aprendizaje basado en proyectos es pilar clave de la unidad didáctica. De esta forma, tanto el papel del alumnado como grupo, como el de profesor de guía en las pautas de la enseñanza quedan marcados como procedimiento principal en todo el proceso.

El desarrollo del temario y el proceder de las sesiones a lo largo del trimestre se basarán en conceptos muy similares a la “Flipped Classroom” o clase invertida. Así pues, las sesiones de trabajo en el aula se dedicarán a tutorías grupales para exposición de conceptos generales, tiempo de trabajo grupal y puesta en común de avance de proyectos, permitiendo al alumnado organizar su tiempo fuera del horario escolar para el desarrollo del proyecto según sus propias pautas. Se facilitará de igual manera un horario y método de contacto con el profesor para dudas y tutorías de carácter personal.

El refuerzo del trabajo cooperativo escapa del funcionamiento tradicional del grupo de trabajo, para convertirse en una interacción de proyectos múltiples, donde cada estudiante se responsabilizará de su propio proyecto, pero interactuarán entre ellos y tendrán constante presencia de los proyectos ajenos, con el fin de poder aprender unos de otros, compartir metodologías de trabajo, aconsejar y ser aconsejados, beber de otras vertientes de conocimiento, y enriquecer su propio proceso de aprendizaje.

Se llegará a aplicar metodologías participantes del “Visual Thinking” en apartados como el dedicado al tratamiento del boceto como método de planificación de trabajo, mostrando la importancia del lenguaje visual y métodos de trabajo y aprendizaje a través de la imagen y la representación.

La unidad didáctica está planteada para tener una duración aproximada a 35 días, y esta se desarrollará a lo largo del año lectivo. Se dedicará una de las cuatro horas semanales a la puesta en común y espacio de trabajo en clase, dedicando alrededor de media hora aproximada a la aportación de conceptos por parte del profesor, únicamente en aquellas sesiones que sea necesario, y el resto del tiempo al trabajo personal y grupal del alumnado.

El resto del tiempo en las sesiones de trabajo de aula, el alumnado hará uso del espacio del aula para trabajar tanto de forma individual como cooperativa, pudiendo hacer contemplación y observación del trabajo ajeno, intervenir y compartir opiniones con sus compañeros, preguntar tanto a compañeros como a la figura docente, así como hacer comunicados generales a la clase, tanto para preguntar como para compartir la información que sea pertinente.

Educación a través de proyectos audiovisuales: un enfoque profesional

De forma más específica y detallada, el desarrollo de la actividad de aula seguirá la siguiente programación:

Trimestre	Mes	Sesión	Actividad
1º	Septiembre	1º	Introducción al Proyecto
		2º	Métodos de Registro del Proceso
	Octubre	3º	Esquemas de Trabajo y Planificación
		4º,5º,6º	Preproducción: los Referentes y el Boceto
	Noviembre	7º,8º,9º	Preproducción: el Guion Técnico y Literario
		10º,11º	Preproducción: el Storyboard
	Diciembre	12º,13º	1º Evaluación del Proceso
		14º	Introducción al 2º Trimestre
2º	Enero	15º	Producción: la imagen
		16º	Producción: el Sonido
	Febrero	17º,18º,19º,20º	Proceso de Producción
	Marzo	21º	Posproducción: Adobe Photoshop
		22º	Posproducción: Premiere/After Effects
		23º,24º	Proceso de Posproducción
	Abril	25º	2º Evaluación del Proceso
		26º	Introducción al 3º Trimestre
3º	Abril	27º	Fase Expositiva: Presentación de Cortos
	Mayo	28º,29º,30º	Exposición de Proyectos y Cortos
		31º	Introducción al Proyecto Expositivo Común
	Junio	32º,33º,34º	Fase Expositiva: Difusión y Mercado
		35º	3º Evaluación y Finalización de Proyecto

1º Trimestre

1º Sesión (4º semana de septiembre): Introducción al proyecto: el planteamiento inicial. Se plantearán las bases del proyecto, especificaciones del mismo, y resolución de dudas iniciales.

2º Sesión (5º semana de septiembre/ 1º semana de octubre): Métodos de registro del proceso de trabajo. Se expondrán las diferentes herramientas de recopilación del proceso de trabajo, así como el planteamiento de la memoria final. Sesión enfocada al planteamiento de cuestiones en torno al proyecto, concepción y presentación de ideas iniciales, puesta en común de las mismas.

3º Sesión (2º semana de octubre): Esquema de trabajo y planificación. Se expondrán los conceptos básicos en torno a la planificación del proceso de trabajo. Con los conceptos claros, el alumnado deberá establecer un horario base para trabajar, de cara a las próximas sesiones.

4º Sesión (3º semana de octubre): Preproducción: Inspiración y búsqueda de referentes/ El boceto. Con los conceptos claros, el alumnado deberá establecer una lista de referentes sobre los que trabajará, así como los bocetos que considere oportuno realizar para establecer una idea inicial de trabajo.

5º Sesión (4º semana de octubre): Sesión de trabajo libre individual y grupal, dedicada al desarrollo personal de los apartados tratados hasta el momento de cara al proyecto propio.

6º Sesión (5º semana de octubre): Sesión de trabajo libre individual y grupal, dedicada a la definición final de los apartados tratados hasta el momento, para dar paso a los siguientes procesos.

7º Sesión (1º semana de noviembre): Preproducción: El guion técnico y literario. A partir de los bocetos e ideas desarrolladas a lo largo de las sesiones anteriores, se introducen conceptos en torno al desarrollo técnico y creativo de los guiones, así como el inicio del proceso creativo para la producción individual.

8º y 9º Sesión (2º y 3º semana de noviembre): Sesión de trabajo libre individual y grupal, dedicada al desarrollo personal de los guiones técnicos y literarios de cara al proyecto propio.

10º Sesión (4º semana de noviembre): Preproducción: El storyboard. A partir de los guiones desarrollados, se introducen conceptos en torno al desarrollo técnico y creativo de los storyboards, así como el proceso creativo para la producción individual.

11º Sesión (5º semana de noviembre/1º semana de diciembre): Sesión de trabajo libre individual y grupal, dedicada al desarrollo personal de los storyboards de cara al proyecto propio.

12º y 13º Sesión (2º y 3º semana de diciembre): Sesión enfocada a la revisión de proyectos, observación del proceso, reestructuración y perfeccionamiento de horarios de trabajo, reajustes y posibilidad de modificaciones previas a la producción. Primer proceso de autoevaluación del alumnado.

14º Sesión (4º semana de diciembre): Sesión enfocada al planteamiento inicial de cara al segundo trimestre y el inicio del proceso de producción a la vuelta del periodo vacacional.

2º Trimestre

15º Sesión (3º semana de enero): Producción: creación de imagen para la producción audiovisual. Se introducirán conceptos básicos de producción de imagen estática y en movimiento de cara al proyecto, a fin de proporcionar herramientas básicas para el desarrollo del mismo. Puesta en común de técnicas alternativas y metodologías aplicadas en el desarrollo de proyectos audiovisuales por parte del alumnado.

16º Sesión (4º semana de enero): Producción: creación y uso de elementos sonoros en la producción audiovisual. Se introducirán conceptos básicos de producción de elementos sonoros, tales como lenguaje hablado, música y efectos sonoros de cara al proyecto, a fin de proporcionar herramientas básicas para el desarrollo del mismo. Puesta en común de técnicas alternativas y metodologías aplicadas en el desarrollo de proyectos audiovisuales por parte del alumnado.

17º Sesión (5º semana de enero/1º semana de febrero): Comienzo del proceso de producción individual. Uso de instalaciones y espacios para la producción y la colaboración entre compañeros en los diferentes proyectos, de ser necesario según las necesidades de cada alumno o alumna para el desarrollo de los mismos.

18º, 19º y 20º Sesión (2º, 3º y 4º semana de febrero): Sesión enfocada al seguimiento del proceso de producción, puesta en común del material producido, planteamiento y resolución de dudas, autoevaluación del proceso de trabajo. Uso de instalaciones y espacios para la producción y la colaboración entre compañeros en los diferentes proyectos, de ser necesario según las necesidades de cada alumno o alumna para el desarrollo de los mismos.

21º Sesión (5º semana de febrero/1º semana de marzo): Posproducción: Adobe Photoshop para la producción y edición de imágenes. Se introducirán conceptos básicos en el uso de la herramienta Adobe Photoshop para la producción de cabeceras,

títulos y otras imágenes que puedan ser implementadas en la producción de proyectos audiovisuales. Puesta en común de técnicas o programas alternativos, y metodologías aplicadas en el desarrollo de proyectos audiovisuales por parte del alumnado.

22º Sesión (2º semana de marzo): Posproducción: Adobe Premiere/After Effects para la edición y montaje de video y audio. Se introducirán conceptos básicos en el uso de las herramientas Adobe Premiere y After Effects para la edición y montaje de audio y video, y obtención del producto final del proceso de trabajo. Puesta en común de técnicas o programas alternativos, y metodologías aplicadas en el desarrollo de proyectos audiovisuales por parte del alumnado.

23º, 24º y 25º Sesión (3º, 4º y 5º semana de marzo/1º semana de abril): Sesión enfocada al seguimiento del proceso de posproducción, puesta en común del material producido, planteamiento y resolución de dudas, autoevaluación del proceso de trabajo. Uso de instalaciones y espacios para la posproducción y edición, colaboración entre compañeros en los diferentes proyectos, de ser necesario según las necesidades de cada alumno o alumna para el desarrollo de los mismos. Segundo proceso de autoevaluación del alumnado.

26º Sesión (2º semana de abril): Sesión enfocada al planteamiento inicial de cara al tercer trimestre la presentación de proyectos a la vuelta del periodo vacacional.

3º Trimestre

27º Sesión (4º semana de abril): Fase expositiva: presentación de cortos. Se introducirán conceptos básicos en torno a la correcta expresión oral y lenguaje expositivo, estableciendo las pautas marcadas para la presentación de los proyectos ante el público.

28º, 29º y 30º Sesión (5º semana de abril/1º, 2º y 3º semana de mayo): Sesión dedicada a la exposición y presentación de cortos, el alumnado realizará por turnos una breve pero concisa presentación y exposición en cuanto al contexto que ha rodeado la producción de su corto, seguido de una visualización del mismo. Puesta en común de opiniones, crítica y evaluación grupal.

31º Sesión (4º semana de mayo): Finalización de la fase de proyecto individual y fecha de apertura de entrega del material de evaluación: cortometraje, memoria y recopilación de contenido adicional complementario. Sesión introductoria a la fase de trabajo grupal, en la búsqueda de difusión.

32º, 33º y 34º Sesión (5º semana de mayo/1º, 2º y 3º semana de junio): Fase expositiva: difusión y mercado. Comienzo del proceso de investigación grupal para la búsqueda de formas de difusión y exposición de los cortos. Aportación de ideas y

Educación a través de proyectos audiovisuales: un enfoque profesional

recursos, toma de contacto con entidades externas, organización de cara a la exposición y puesta en escena, así como el tratamiento de espacios.

35º Sesión (4º semana de junio): Fecha de cierre de entrega del material de evaluación, así como una evaluación conjunta de grupo sobre la experiencia de la fase de trabajo grupal, valoración de medios y resultados, análisis de lo aprendido a través de la experiencia. Finalización del proyecto.

3.6. EVALUACIÓN

En cuanto a la evaluación, se toma como referencia el conjunto de estándares de aprendizaje, que se definen como marcadores de los requisitos específicos mínimos en la adquisición o desarrollo de capacidades y habilidades del alumnado a lo largo del proceso de la unidad didáctica, y su correcta valoración. Dichos estándares de aprendizaje se definen enumerándose de la siguiente manera:

1. Explica las principales características de los sistemas audiovisuales, sus relaciones y diferencias.
2. Establece las diferencias entre imagen y realidad y sus diversas formas de representación.
3. Valora los diferentes contenidos multimedia y new media en la representación de la realidad.
4. Analiza los elementos espaciales, características básicas, significado y sentido empleados en la lectura de imágenes fijas.
5. Analiza las funciones del ritmo en la composición de imágenes fijas.
6. Identifica y analiza los elementos expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.
7. Valora la función de la iluminación como componente expresivo en la construcción del plano de imagen.
8. Relaciona los elementos formales del plano y su consecuencia narrativa.
9. Identifica y analiza los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales y aplicarlos en la valoración de diversos productos: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.

Estos estándares de aprendizaje son los generales para la evaluación del alumnado en general, sin embargo, se pueden aplicar estándares de aprendizaje complementarios pertenecientes a las diferentes doctrinas dentro del mundo audiovisual, en relación a la especialidad escogida por el alumno en la elaboración de su propio proyecto. Esto permite una evaluación individual personalizada y adecuada a la situación específica de cada alumno, y su propio desarrollo personal.

En cuanto al proceso de evaluación, se establece a partir de cuatro procesos de evaluación complementarios:

Evaluación continua (50% de la nota final): se establecerá a partir de la observación en consideración de los logros alcanzados, competencias, objetivos y estándares de aprendizaje, basándose en la evolución del alumno a través del proceso. Para llevar a cabo este proceso de evaluación, se utilizarán dos elementos clave:

Diario de observación del profesor: A lo largo de todo el recorrido, el profesor llevará una ficha de observaciones donde registrará los avances del alumno a lo largo de las sesiones. Este registro servirá como base de observación para evaluar la evolución del alumnado y el alcance de objetivos de la unidad didáctica de una forma eficaz.

Registro personal del alumno: Además de la memoria final, el alumno proporcionará de cara a evaluación su registro de avance del proyecto, así como los bocetos y material de apoyo realizados a lo largo del proyecto, además de, por supuesto, el resultado final del mismo, es decir, el corto producido. Con todo este material de apoyo ofrecido, el alumno realizará a su vez un proceso de autoevaluación final donde valorará la calidad de su aprendizaje.

Evaluación oral (10% de la nota final): se realizará una valoración de la presentación de los cortos, valorando las capacidades expositivas en cuanto a síntesis de la información, orden metódico y pausado, así como la claridad y fluidez en la transmisión de contenidos, lenguaje corporal y no verbal. De esta forma, se valorará las capacidades prácticas que el alumnado ha desarrollado a la hora de exponer sus proyectos a través de la expresión oral.

Evaluación escrita (20% de la nota final): se realizará una valoración de la memoria final del proyecto, valorando la exposición de conocimientos de forma ordenada, correcta expresión escrita, uso y exposición de referentes, aportación correcta y efectiva de citas, orden de los contenidos y buena presentación. De esta forma, se valorará las capacidades prácticas que el alumnado ha desarrollado a la hora de exponer sus proyectos a través de la expresión escrita.

Evaluación grupal (20% de la nota final): se realizará una valoración en cuanto al proceso de trabajo grupal en la fase expositiva del proyecto, observando, analizando y poniendo en valor todos los pasos realizados en el proceso, contemplación de resultados, valoración de metas y alcance de objetivos. Se realizará para este apartado un proceso de coevaluación entre el alumnado como grupo y el docente, estableciendo como grupo unos parámetros de valoración, y puesta en común de opiniones y argumentación para establecer una calificación conjunta final.

Establecido el esquema general de evaluación, se especifica a continuación el criterio de evaluación aplicable al mismo, a través de la valoración en el cumplimiento de los ya listados estándares de aprendizaje. Cada uno de estos estándares de aprendizaje representará 1 punto sobre la nota de la evaluación continua, y que podrá valorarse en 0, 0´5 o 1, en relación al grado de capacidad mostrado en referencia al desarrollo del alumno. El último punto se reserva a la evaluación en cuanto a la realización y alcance de objetivos, consiguiendo una valoración basada en 10 puntos, donde se requerirá un mínimo de 5 puntos para conseguir superar la unidad:

1. Explica las principales características de los sistemas audiovisuales, sus relaciones y diferencias.

0- No identifica las características de los sistemas audiovisuales.

0´5- Identifica con alguna dificultad las características de los sistemas audiovisuales, diferenciando los principales grupos.

1- Identifica perfectamente las características de los sistemas audiovisuales, como se relacionan, e identifica cada una de sus modalidades.

2. Establece las diferencias entre imagen y realidad y sus diversas formas de representación.

0- No toma conciencia de las diferentes formas de representación a través de la imagen.

0´5- Se maneja y desenvuelve en la discriminación de las diferentes formas de representación.

1- Conoce y categoriza con criterio las diversas formas de representación de la imagen.

3. Valora los diferentes contenidos multimedia y new media en la representación de la realidad.

0- No valora los contenidos multimedia y new media.

0´5- Conoce las principales formas de contenido multimedia y new media.

1- Conoce y domina las bases de contenido multimedia y new media.

4. Analiza los elementos espaciales, características básicas, significado y sentido empleados en la lectura de imágenes fijas.

0- Muestra dificultad al comprender el valor y significado de la distribución espacial.

0'5- Comprende los conceptos principales de la distribución espacial.

1- Domina las bases del lenguaje de la distribución espacial y los aplica de forma eficaz.

5. Analiza las funciones del ritmo en la composición de imágenes fijas.

0- No es capaz de identificar y analizar correctamente las funciones de ritmo.

0'5- Identifica y analiza correctamente las funciones de ritmo.

1- Identifica y analiza las funciones de ritmo, aplicándolas de forma eficaz.

6. Identifica y analiza los elementos expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.

0- No es capaz de identificar las funciones expresivas y estéticas en los elementos de la producción.

0'5- Identifica correctamente los elementos expresivos y estéticos en la producción audiovisual.

1- Identifica, analiza y aplica de forma eficaz elementos expresivos y estéticos.

7. Valora la función de la iluminación como componente expresivo en la construcción del plano de imagen.

0- Muestra dificultad en el uso y comprensión de la iluminación como elemento en la producción audiovisual.

0'5- Comprende y valora la función de la iluminación en la producción audiovisual.

1- Comprende, valora y aplica de forma eficaz la iluminación como componente expresivo en la producción audiovisual.

8. Relaciona los elementos formales del plano y su consecuencia narrativa.

0- Muestra dificultad al comprender la función del plano y su funcionamiento en la narración.

0'5- Comprende la función del plano y su funcionamiento en la narración.

1- Comprende u utiliza de forma eficaz el plano en la narrativa audiovisual.

9. Identifica y analiza los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales y aplicarlos en la valoración de diversos productos: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.

0- Muestra dificultad para identificar y analizar los diferentes elementos técnicos, expresivos y estéticos de la producción audiovisual.

0'5- Identifica y analiza correctamente los elementos técnicos, expresivos y estéticos de la producción audiovisual.

1- Identifica y analiza los elementos de la producción audiovisual, mostrando cierto dominio en el uso práctico de ciertas doctrinas.

10. Alcanza los objetivos marcados en el proceso de creación audiovisual, a través del proyecto.

0- No alcanza los objetivos mínimos (memoria final, registro personal, bocetos y realización del corto) para la realización del proyecto marcado.

0'5- Alcanza los objetivos mínimos (memoria final, registro personal, bocetos y realización del corto) de forma aceptable.

1- Alcanza los objetivos mínimos (memoria final, registro personal, bocetos y realización del corto), de forma óptima.

3.7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y ADAPTACIÓN CURRICULAR

Con respecto a las medidas de apoyo y atención a la diversidad funcional, aspecto muy importante a tener en cuenta durante el desarrollo y evaluación del proyecto, es fundamental establecer ciertas modificaciones en torno al mismo a partir del tratamiento particular en cada uno de los posibles casos que se presenten en el desarrollo del año lectivo. Un aspecto muy positivo en cuanto al carácter abierto de cara a la libertad en temática y metodología proporciona al alumnado la autoimposición de metas y objetivos a alcanzar, permitiendo cierta comodidad a la hora de desenvolverse en aquellos campos que le sustenten más facilidad y le sean más familiares ya que, como se ha establecido, el carácter del proyecto es el enfoque de las habilidades personales hacia un entorno profesional y laboral. Teniendo esto en cuenta, es el propio alumno el que define su proceso de trabajo, sus metodologías y sus pautas, adaptadas según su propio criterio, cuestión que facilita mucho las cosas de cara a la adaptación curricular. Sin embargo, se encuentran ciertos apartados en cuanto a aspectos del propio desarrollo del proyecto que pueden sustentar dificultades en algunos de los casos de diversidad específica, por lo que a continuación se procede a contemplar algunos de los mismos según los diferentes tipos, así como algunas de las posibles medidas de adaptación curricular, teniendo siempre en cuenta la imperante necesidad de establecer un estudio de caso particular que adapte de la manera más eficaz el proceso de trabajo del alumnado:

En cuanto a la diversidad motriz, se hará una evaluación de capacidades y limitaciones, estableciendo el nivel de desempeño autónomo del que el alumnado pueda disponer. En los casos de limitación en el movimiento, pueden encontrarse dificultades en el proceso creativo, con actividades como el desarrollo del storyboard, la grabación de planos, y en el uso del medio digital para la edición y montaje. En el estudio de caso, pueden contemplarse alternativas de producción, como la creación de storyboards mediante fotos, imagen o collage, en casos donde el dibujo sea una dificultad, así como metodologías alternativas a la grabación y toma de planos, ya que, como se ha comentado, la libertad en cuanto a elección de técnica proporciona toma de decisiones en cuanto a la concepción del proyecto. No hay que olvidar que, dada la configuración grupal del proyecto, y el tiempo y los espacios que se ofrecen para el desarrollo del mismo, se busca la cooperación constante entre proyectos, por lo que siempre se va a fomentar la participación activa entre compañeros, así como el apoyo ante las dificultades en cada uno de los procesos del mismo.

Otro aspecto a tener en cuenta son las dificultades en la expresión hablada, las cuales pueden suponer un especial problema de cara al proceso de evaluación expositiva. Nuevamente se procederá a una evaluación inicial de capacidades y limitaciones, a fin de tener aspectos en cuenta de cara al propio desarrollo de la labor expositiva, aportando de ser necesario la posibilidad de herramientas complementarias que apoyen la acción expositiva, tales como presentaciones PowerPoint con texto de apoyo, así como herramientas digitales de vocalización de texto escrito, tales como Loquendo. Eliminar el aspecto expositivo, sin embargo, no se concibe en ningún momento como una alternativa –salvo excepciones que se contemplarán más adelante–, ya que, de una manera u otra, es importante desarrollar la puesta en escena y desempeño ante un público, a fin de fortalecer el desarrollo social y personal, y permitir herramientas que consoliden seguridad y confianza en la comunicación grupal.

Del mismo modo, y respecto a la diversidad intelectual, se puede encontrar casos como autismo o síndrome de Down, donde tras la pertinente evaluación inicial, se establecerá el grado de adaptación curricular pertinente. Nuevamente se pueden encontrar dificultades en cuanto al uso de elementos técnicos y digitales, así como el procedimiento de expresión oral o escrita. El uso de los elementos digitales para la edición de imagen y sonido, dado su cierto grado de complejidad, es comprensible establecer una reducción de criterios, a fin de que los conceptos básicos sean asimilados de la forma óptima, apartado en el que nuevamente, el apoyo cooperativo vuelve a convertirse en el punto clave del trabajo grupal. La actividad docente debe enfocarse en el apoyo individualizado durante el desarrollo de la actividad individual con mayor acercamiento y acompañamiento en este tipo de casos, aportando todo el apoyo posible. En casos de autismo, de ser necesario, la puesta en escena ante un público puede convertirse en una situación demasiado estresante y poco práctica para el desarrollo individual, por lo que pueden contemplarse alternativas como la evaluación individualizada en un entorno más tranquilo, donde el proceso expositivo se plantee a modo de conversación entre el docente y el alumno, a fin de contemplar el avance realizado en el proyecto.

En el proceso de trabajo grupal, la figura del alumno con diversidad funcional no debe ser apartada del proceso de trabajo, y debe ser tratado como uno más del grupo, teniendo en cuenta sus aportaciones y valores por igual. En este proceso de trabajo, debemos sin embargo tener en cuenta todo lo observado, tanto en la evaluación inicial como a lo largo del proceso de trabajo, para encontrar el punto intermedio en nivel de actuación, que permita al alumno participar de la actividad sin exponerlo a situaciones que puedan llegar a comprometer su condición, repercutiendo negativamente en su desarrollo personal dentro del grupo. No hay que dejar de

Educación a través de proyectos audiovisuales: un enfoque profesional

mantener una comunicación activa, ya no solo con el alumnado de diversidad funcional, sino con la totalidad del mismo, a fin de encontrar una experiencia enriquecedora para todos en el ámbito de la enseñanza, y que sea el propio alumnado el que a su vez pueda expresarse libremente, marcar sus necesidades y así, trabajar en conjunto por una comunidad educativa equilibrada.

4. CONCLUSIONES

En el recorrido que se ha realizado a lo largo de este Trabajo de Fin de Master, se ha podido contemplar, y más importante, poner en valor el lenguaje audiovisual, tanto como herramienta para la transmisión, ya no solo en valores comunicativos, sino en cuestiones artísticas y estéticas, a la hora de transmitir un mensaje al espectador, al igual que como herramienta de desarrollo de las capacidades personales en el planteamiento y producción de proyectos, con la adquisición y evolución de aptitudes en torno a la evolución profesional. Como herramienta de comunicación y aprendizaje, el método audiovisual se convierte en un elemento de gran valor al desarrollarse su implementación en la programación didáctica, ofreciendo nuevas herramientas de trabajo con un mayor contacto con el contexto social del que se participa, tanto cultural como tecnológico, en esta nueva generación digital.

Se ha podido observar que la educación a través de proyectos, enfocados al desarrollo audiovisual, desempeña una gran labor en todo tipo de aspectos en torno a la cultura del aula, ya sea contemplando su capacidad para el aprendizaje, autodesarrollo, complementación curricular, adquisición de competencias de todo tipo, mejora en la calidad del ambiente de aula, compañerismo, igualdad y respeto entre los miembros de la comunidad, libre expresión y autoconocimiento, aprendizaje a través de método lúdico, toma de compromiso y adquisición de roles de responsabilidad, entre otros. A través de toda la experiencia previa en el campo de la educación a través de proyectos, se ha podido experimentar la capacidad del aprendizaje basado en proyectos, a la hora de convertir el aula en un entorno de convivencia entre iguales, donde el trato igualitario y la concepción del alumnado como centro de la acción educativa, respetando la individualidad del mismo, pone en juego todos estos valores descritos, al desarrollarse ambientes de interacción humana libre y comprometida bajo un objetivo común.

Muchos son los enfoques que se han abordado ya en la aplicación de estas metodologías de trabajo en el aula, sin embargo, en la mayoría de los casos la producción siempre se enfoca a un proceso de desarrollo personal, limitándose a su concepción cerrada de la materia, es decir, cuyo principal objetivo es la culminación de la unidad didáctica en cuestión, sin ampliar la mira a nada más allá de la misma. La actividad comienza y se cierra en el aula, y aunque útil en el desarrollo de muchos aspectos, pierde mucho valor una vez la misma se da por finalizada.

De esta manera, contemplando la etapa del Bachillerato, y valorando sus virtudes y carencias, y al haberse identificado ciertas debilidades de gran peso en el transcurso de la misma, se busca a través de las metodologías descritas una posible

solución, o al menos la puerta que abra el camino hacia la misma, para continuar en el proceso de la mejora de la calidad educativa, aquello que se erige como la prioridad fundamental de la acción docente. Así queda concebida esta unidad didáctica, propuesta que plantea una mirada más allá del ámbito de la materia, a fin de establecer valores de trabajo y fundamentos básicos en el proceso profesional, con el objetivo de dotar al alumnado de herramientas de introducción al método académico y profesional, en entornos de trabajo individual y grupal a partes iguales, que fomenten todos aquellos valores contemplados en el proceso del aprendizaje basado en proyectos.

A fin de cuentas, y como conclusión final del proyecto, el valor inherente del mismo es remarcar la importancia a la hora de acompañar al alumno en su propio proceso individual, y proporcionar todas aquellas herramientas de valor real que puedan serles de utilidad en el su desarrollo. Siendo etapas complejas en la vida de toda persona, donde tomar decisiones de peso en torno a la orientación de su propio futuro, donde el desconocimiento es tan abrumador y donde se produce un cambio severo en la concepción de la vida en sí misma. Es fundamental que la figura docente se presente como el faro que arroje un poco de luz hacia el incierto futuro que depara en la vida de los alumnos, porque, pese a que cada vida tiene su propio desarrollo, y es imposible concebir todos los procesos bajo unas mismas pautas, siempre es importante identificar los lenguajes sociales para la efectiva convivencia en sociedad, y el desempeño de cada individuo dentro de la misma, tanto social como laboral. Es importante hacer comprender al alumno que, antes de contemplar la supuesta importancia del camino universitario, antes de plantear otras alternativas a la educación, o alternativas laborales, la verdadera importancia reside en el autodesarrollo, en analizar aquellos valores y conocimientos que se quieren adquirir y desarrollar, en cómo continuar creciendo, aprendiendo y evolucionando, tanto en lo personal como en lo social, a fin de, en primer lugar, identificar una meta, y en segundo, alcanzarla. Porque, a fin de cuentas, es la meta a alcanzar la que motiva a continuar creciendo, y es la motivación la que forja a los verdaderos profesionales.

BIBLIOGRAFÍA

Aceituno, M. L., (2010). Seminario de Producción Multimedia, en *libros.uvq.edu.ar*. Recuperado de: <http://libros.uvq.edu.ar/spm/index.html> (Consultado el 06/06/2022)

Álvarez, M., Figuera, P., Torrado, M., (2011). *La problemática en la transición Bachillerato-Universidad en la universidad de Barcelona*. Madrid: Redalyc.

Andreu, C., Martín, M., (2014). *La educación audiovisual y la creación de prosumidores mediáticos. Estudio de caso*. Castellón: Universidad Complutense de Madrid.

Boza, L., (2005). *Proyecto educativo, herramientas de educación audiovisual*. Barcelona.

Cabero, J., (2002). *¿Producción o producciones audiovisuales en el terreno educativo?* Sevilla: Universidad de Sevilla.

Campos, M., (2020). *Educación audiovisual y Cultura audiovisual en la ESO Y el Bachillerato*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.

Castro, J.A., (2010). *MuPAI animado: propuestas educativas para adolescentes sobre técnicas de animación en la creación audiovisual*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Díaz, A., (2014). *El cortometraje: una alternativa educativa*. Málaga: Universidad de Málaga.

Domingo, M., Onsès, J., Sancho, J., (2018). *La cultura DIY en educación primaria. Aprendizaje transdisciplinar, colaborativo y compartido en DIYLabHub*. Barcelona: Universitat Internacional de Catalunya.

Esteban, A., (2019). *El Trabajo por proyectos/Aprendizaje Basado en Proyectos como mejora de la calidad educativa*. Madrid: Universidad Pontificia Comillas.

Fernández, L., (2020). *En torno al currículo de Cultura Audiovisual en el Bachillerato: una reflexión crítica*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.

García, J. D., (2012). *Stop-motion: comunicación, creación y diversión*. Salamanca: Editorias Delirio.

Ortiz, N., (2018). Desarrollo de habilidades de pensamiento por medio del taller audiovisual en la escuela primaria, en *Eumed.net*. Recuperado de: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/habilidades-pensamiento.html> (Consultado el 06/06/2022)

Quintanal, F. (2012). *El podcast como herramienta de enseñanza en física y química de bachillerato*. Granada.

Rajas, M., Gértrudix, M., (2016). *Narrativa Audiovisual: producción de videos colaborativos para MOOC*. Venezuela: Universidad del Zulia.

Soto, J. A., (2015). *Manual de Producción Audiovisual*. Santiago: Ediciones Universidad Católica de Chile.