



Creative Audiovisual Lab
for the promotion of
critical thinking and
media literacy



Directrices de prueba piloto

UAB
12-2023



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 621357-EPP-1-2020-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Creative Audiovisual Lab for the promotion of critical thinking and media literacy

Tabla de contenidos

<i>Introducción</i>	65 6
<i>Principales contenidos de los talleres y metodología</i>	66 6
OBJETIVO DEL PROYECTO	6 76
<i>Pruebas piloto del proyecto CrAL</i>	77 7
FORMADORES Y EDUCADORES QUE PARTICIPAN EN LA FASE PILOTO	7 77
ENFOQUE PEDAGÓGICO	888
ESTRATEGIAS INSTRUCCIONALES.....	888
Aprendizaje basado en proyectos	898
Aprendizaje Cooperativo	999
Enseñanza y Aprendizaje Participativo (PTL)	101010
Estrategias de Pensamiento Visual (VTS)	101010
Gamificación	111011
Aprendizaje basado en competencias (CBL)	111111
Educación Modelo a Seguir	1111 11
<i>Cómo seleccionar a los participantes (profesores)</i>	1212 12
<i>Talleres locales presenciales</i>	1312 13
<i>Cómo organizar talleres locales para jóvenes</i>	1717 17
CÓMO UTILIZAR EL PACK EDUCATIVO	171717
NÚMERO DE TALLERES PARA TRANSFERIR LA METODOLOGÍA CRAL A LOS ESTUDIANTES	181818
FOMENTO DEL APOYO TÉCNICO Y MEJORA DEL POTENCIAL DE LAS ESCUELAS	181818
SEGUIMIENTO DE LOS TUTORES CON LOS DOCENTES.....	181818
CÓMO INVOLUCRAR A LA COMUNIDAD LOCAL	191919
<i>Certificación</i>	191919
<i>Bases de la competición</i>	202020
CUESTIONES RELATIVAS A LOS DERECHOS DE AUTOR.....	20. 2020
CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	21 2121

ANEXO I_PAQUETES EDUCATIVOS	232323
SINTAXIS VISUAL Y MOVIMIENTO RECREATIVO	242424
OBJETIVOS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	262526
METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA	27 272627
ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO	27 272627
Sintaxis visual y movimiento recreativo	282728
Unidad Uno: Capacidad Reactiva	292829
¿Qué es una imagen?	313031
Unidad dos: ¿Qué es una imagen?	323132
Cuaderno	333333
Unidad Tres: Cuaderno	343434
MANUAL DEL PROFESOR LECCIÓN 2SINTAXIS VISUAL Y MOVIMIENTO RECREATIVO	363536
OBJETIVOS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	383738
METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA*	383738
ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO	393839
Cómo desprenderse para ayudar a la visión	403940
Unidad Uno: Cómo desprenderse para ayudar a la visión	414041
Sintaxis visual	424142
Unidad Dos: Sintaxis Visual	434343
Unidad Tres: El "movimiento re-recreativo"	454545
Pensar juntos en las imágenes	474747
Unidad cuatro: Pensar juntos en las imágenes	484848
DRAMATURGIA VISUAL	505050
OBJETIVOS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	515151
METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA*	525252
ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO	525252
Nociones de dramaturgia visual	535353
Unidad Primera: Nociones de dramaturgia visual	545454
Reacciones a la visión	555555

Unidad Dos: Reacción a la visión	565656
Cultura Visual	575757
Unidad Tres: Cultura Visual	585858
DE PERSONA A PERSONAJE	606060
OBJETIVOS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	616161
METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA *	616161
ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO	626262
La entrevista	626362
Unidad Uno: La Entrevista	646564
Ejemplos de modelos a seguir	656665
Unidad Dos: Muestra de Modelos a Seguir	666766
Profesores y Alumnos	676867
Unidad Tres: Profesores y Estudiantes	686968
DE LA IMAGEN A LA ESCRITURA, DE LA ESCRITURA A LA	70IMAGEN 7170
OBJETIVOS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	717271
METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA *	717271
ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO	727372
La forma en movimiento: el proyecto audiovisual	727472
Unidad Primera: La forma del movimiento: el proyecto audiovisual	737573
La acción representativa	747674
Unidad Dos: La acción representativa	757775
VICTION VS DOCUMENTAL	787978
OBJETIVOS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	798079
METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA *	798079
ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO	808180
Escribir para la ficción	808280
Unidad Uno: Escribir para la Ficción	818381
Escritura documental	828482
Unidad Dos: Escritura documental	838583
EL PLATÓ Y EL RODAJE	868786

OBJETIVOS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	878887
METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA*	878887
ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO	888988
<i>Plan de trabajo</i>	889088
<i>Unidad Primera: Plan de trabajo</i>	899189
<i>La división de roles en el set</i>	909290
<i>Unidad Dos: La división de roles en el set</i>	919391
<i>Unidad Tres: Storyboard</i>	949594
<i>Trabajando en el set</i>	959695
<i>Ejercicio 4: Los estudiantes suben las imágenes de la filmación a una nube para que todos tengan acceso a ellas.</i>	969696
<i>Unidad Cuatro: Trabajando en el set</i>	969796
<i>Edición del primer silencio</i>	979897
<i>Unidad Cinco: Edición del primer silencio</i>	989998
EDICIÓN DE VIDEO	101 101101
OBJETIVOS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	102102102
METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA*	102102102
ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO	103103103
<i>Tiempo de reescritura</i>	103104103
<i>Unidad Uno: Tiempo de reescritura</i>	104105104
<i>Técnicas de edición</i>	105106105
<i>Unidad Dos: Técnicas de edición</i>	106107106
<i>Tipos de edición</i>	107108107
<i>Unidad Tres: Tipos de edición</i>	108109108
<i>La primera revisión</i>	109110109
<i>Unidad Cuatro: En busca de un título</i>	110111110
<i>Sintaxis sonido-imagen</i>	113113113
OBJETIVOS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	114114114
METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA*	114114114
ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO	115115115

Sonido	115116115
Unidad Uno: Sonido	116117116
Técnicas de edición	117118117
Unidad Dos: Técnicas de edición	118119118
Edición final	119120119
Unidad Tres: Edición Final	121121121
LA RELACIÓN CON NUESTRA VISIÓN PERSONAL	123123123
OBJETIVOS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	123123123
METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA *	124124124
ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO	124124124
La relación con nuestra visión personal	125127125

Introducción

Estas directrices están diseñadas para ayudar a los profesores y formadores de CrAL a organizar sus actividades de formación con los jóvenes y crear una producción audiovisual basada en la metodología prevista por el proyecto.

En concreto, el documento tiene un doble objetivo: por un lado, orienta a los socios en la realización de la formación mixta para docentes y, por otro, tiene como objetivo acompañar a los profesores y formadores en la organización de las actividades de formación con los jóvenes.

El documento abarca una variedad de temas, define la fase piloto que involucra a profesores/formadores y jóvenes en el marco de todo el itinerario formativo implementado por el proyecto.

Además, el documento proporciona un conjunto de instrucciones para organizar las actividades de formación y producir producciones audiovisuales eficaces y valiosas.

Principales contenidos de los talleres y metodología

OBJETIVO DEL PROYECTO

El proyecto **Laboratorio Audiovisual Creativo para la promoción** del pensamiento crítico y la alfabetización mediática-CrAL, persigue el objetivo general de difundir y escalar una buena práctica, ya experimentada a nivel local, dirigida a fomentar el pensamiento crítico, la **ciudadanía activa y la alfabetización mediática** entre el alumnado de secundaria, a partir del **uso del pensamiento creativo y el lenguaje audiovisual**. CrAL se centra en el uso activo, responsable y reflexivo de los medios digitales en el mundo digital. A través de la acción piloto, durante la cual los estudiantes tendrán la oportunidad de convertirse en actores activos en la producción de contenido mediático sobre temas seleccionados, mejoraremos sus habilidades del siglo XXI para jóvenes globalmente competentes, que incluyen la comunicación activa, la colaboración, la creatividad, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la confianza en sí mismos.

Las pruebas piloto del proyecto CrAL

De **enero a junio de 2023**, los profesores y formadores experimentarán con sus alumnos la metodología de "escritura y lectura audiovisual creativa" de forma indicativa.

10 profesores y 50 estudiantes de cada país (hasta 60 profesores y 300 estudiantes) participarán en la experimentación piloto, basada en talleres prácticos, durante los cuales adquirirán competencias técnicas y transversales y producirán contenidos audiovisuales convirtiéndose en protagonistas activos de la creación de contenidos digitales.

La fase piloto se organizará en forma de talleres de aprendizaje práctico dirigidos a los estudiantes divididos en 2 fases principales:

- teóricos, durante los cuales adquirirán conocimientos específicos sobre la lectura y escritura creativa audiovisual y decidirán el tema principal sobre el que trabajarán;
- **práctico**, cuando trabajarán directamente en la elaboración y producción de cortometrajes.

Los estudiantes que participen en la fase piloto se convertirán más tarde en modelos a seguir para las generaciones futuras: participarán como verdaderos protagonistas de la difusión de las mejores prácticas mediante la promoción de sus vídeos a través de canales de comunicación (por ejemplo, redes sociales) y dentro de los eventos multiplicadores locales del proyecto.

FORMADORES Y ALUMNOS QUE PARTICIPAN EN LA FASE PILOTO

- **Tutores:** que hayan sido formados en la metodología CrAL durante un evento formativo transnacional en Barcelona actuarán como facilitadores online, fomentando la interacción en la plataforma entre los usuarios y proporcionando feedback sobre el material que será subido por los profesores a la plataforma; también realizarán 5 talleres presenciales para los profesores y les apoyarán en la realización del taller *Escritura y lectura audiovisual creativa* en la escuela
- **Profesores y formadores de secundaria que trabajan en entornos no formales:** se formará en el método CrAL y aprenderá a formar eficazmente a los jóvenes en lectura, escritura y producción audiovisual creativa para mejorar su alfabetización mediática y sus habilidades de pensamiento crítico. Tras una primera fase formativa, los docentes aplicarán la metodología CrAL con sus alumnos como un enfoque multidisciplinar dentro de talleres basados en proyectos.
- **Estudiantes (14-19 años):** que serán los beneficiarios finales, ya que recibirán formación específica por proyectos (talleres) por parte de sus profesores (apoyados por tutores

formados) sobre las competencias técnicas y transversales necesarias para la producción de contenidos audiovisuales

- **Los padres de los jóvenes y los miembros de la comunidad local** participarán en el proyecto como actores activos y como miembros de una comunidad de práctica recientemente establecida para maximizar el impacto del proyecto a nivel local, nacional y europeo.

ENFOQUE PEDAGÓGICO

El **enfoque pedagógico** de CrAL, basado en la **co-creación** y la participación activa de los jóvenes, tiene un fuerte potencial innovador e inclusivo.

El proyecto fomentará la reflexión sobre **temas seleccionados**, relevantes para el mundo actual (por ejemplo, la migración, la tolerancia, etc.), apoyando la **co-creación de contra-narrativas positivas** -en oposición a los mensajes promovidos por los medios digitales y no digitales- basadas en la elaboración de nuevos contenidos audiovisuales. De este modo, los jóvenes se convertirán en creadores activos de soluciones para los retos sociales, mientras que los jóvenes desfavorecidos (por ejemplo, los estudiantes inmigrantes y las segundas generaciones) recibirán apoyo en su **integración social** y en el reconocimiento de sus valores.

La formación se desarrollará sobre la base de la buena práctica identificada **Escritura y lectura audiovisual creativa** promovida por ICBSA, el departamento audiovisual del Ministerio de Actividades Culturales de Italia, en Italia, desde 2013.

ESTRATEGIAS INSTRUCCIONALES

Aprendizaje basado en proyectos

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una pedagogía centrada en el estudiante que implica un enfoque dinámico en el aula en el que se cree que los alumnos adquieren un conocimiento más profundo a través de la exploración activa de los desafíos y problemas del mundo real. Los estudiantes aprenden sobre un tema trabajando durante un período prolongado de tiempo para investigar y responder a una pregunta, desafío o problema complejo. Es un estilo de aprendizaje activo y aprendizaje basado en la indagación. El ABP contrasta con la memorización en papel o la instrucción dirigida por el maestro que presenta hechos establecidos o retrata un camino suave hacia el conocimiento al plantear preguntas, problemas o escenarios.

Aprendizaje Cooperativo

El aprendizaje cooperativo es una práctica pedagógica que promueve la socialización y el aprendizaje entre estudiantes de todas las edades de y a través de diferentes dominios temáticos.

Sus prácticas se basan principalmente en la participación activa y directa de los estudiantes que, en consecuencia, se ven estimulados a trabajar juntos para lograr objetivos comunes o completar tareas grupales, que de otro modo serían difíciles de lograr.

Colocar a los estudiantes en grupos y esperar que trabajen juntos no necesariamente promoverá la cooperación. Johnson y F. Johnson (2009) proponen que es necesario establecer grupos para que los cinco componentes clave del aprendizaje cooperativo exitoso estén integrados en su estructura.

El primero de estos componentes clave implica estructurar la interdependencia positiva dentro de la situación de aprendizaje para que todos los miembros del grupo entiendan que están vinculados entre sí de tal manera que no se puede lograr el éxito a menos que todos lo hagan, y deben aprender a sincronizar sus esfuerzos para garantizar que esto ocurra.

El segundo componente clave es la interacción promocional o la voluntad de los miembros del grupo de alentar y facilitar los esfuerzos de los demás para completar sus tareas con el fin de que el grupo logre su objetivo.

El tercer componente clave es la rendición de cuentas individual o la responsabilidad de cada uno de garantizar que él o ella complete su parte del trabajo y, al mismo tiempo, garantizar que otros completen el suyo.

Asignar a los estudiantes a grupos y esperar que sepan cómo cooperar no garantiza que esto suceda. De hecho, los grupos a menudo implosionan porque carecen de las habilidades interpersonales necesarias para manejar los desacuerdos entre los miembros del grupo. Estas habilidades deben negociarse explícitamente (estudiantes mayores) o enseñarse (niños más pequeños) y son el cuarto componente clave para el éxito del aprendizaje cooperativo.

El último componente clave del éxito del aprendizaje cooperativo es el procesamiento en grupo. El procesamiento grupal implica que los estudiantes reflexionen sobre su progreso y sus relaciones laborales. Para estimular este tipo de reflexión se suelen utilizar preguntas como las siguientes: «¿Qué hemos conseguido?», «¿Qué nos queda por conseguir?» y «¿Cómo podríamos hacerlo?».

Enseñanza y Aprendizaje Participativo (PTL)

El aprendizaje participativo describe un conjunto de prácticas útiles para involucrar y aprender con las comunidades. El enfoque puede extenderse a grupos más pequeños que participan en un proceso de aprendizaje.

El PTL es un entorno de aprendizaje en el que el profesor es un facilitador del aprendizaje para la indagación y la construcción de conocimientos impulsados por los estudiantes (Barab et al., 1998)

El enfoque de Aprendizaje Participativo proporciona una base valiosa desde la cual los estudiantes pueden participar en el aprendizaje experiencial sobre las diferencias y desigualdades.

Estrategias de Pensamiento Visual (VTS)

El pensamiento visual es un método de facilitación centrado en el estudiante que fomenta el uso de encuentros no verbales para enfatizar el proceso de aprendizaje.

Sus orígenes se pueden detectar en el trabajo del autor y psicólogo de origen alemán Rudolf Arnheim en la publicación 'Visual Thinking' (1969) en el que la percepción visual "sienta las bases de la formación de conceptos" (p. 294).

En tiempos posteriores, la metodología VTS se ha desarrollado como un método de enseñanza basado en la indagación creado por la psicóloga cognitiva Abigail House y el educador del museo Philip Yenawine, y prevé el uso del arte y los contenidos perceptibles para enseñar alfabetización visual, pensamiento visual y habilidades de comunicación.

En el artículo 'Thoughts on Visual Literacy' (1997), Yenawine describe la alfabetización visual como "la capacidad de encontrar significado en las imágenes. Implica un conjunto de habilidades que van desde la simple identificación (nombrar lo que se ve) hasta la interpretación compleja a nivel contextual, metafórico y filosófico.

Se recurre a muchos aspectos de la cognición, como la asociación personal, el cuestionamiento, la especulación, el análisis, la búsqueda de hechos y la categorización. La comprensión objetiva es la premisa de gran parte de esta alfabetización, pero los aspectos subjetivos y afectivos del conocimiento son igualmente importantes".

Gamificación

El término "gamificación" se utiliza generalmente para definir la aplicación de prácticas de juego en entornos no lúdicos con el objetivo de mejorar los procesos de aprendizaje promulgados y la experiencia de los involucrados.

Las prácticas de gamificación se están adoptando para apoyar el aprendizaje en una variedad de contextos educativos y áreas temáticas, pero también para abordar actitudes y comportamientos transversales como la colaboración, la creatividad y el estudio autoguiado.

Aprendizaje basado en competencias (CBL)

La educación basada en competencias incluye un profundo interés y atención a las actitudes, talentos y necesidades del alumno, proporcionando el tiempo necesario para que el alumno adquiera y realice o demuestre repetidamente las competencias esperadas y creando un entorno de apoyo para el aprendizaje.

Definir la competencia es complejo, y en el contexto educativo aún más; Las competencias, tal como las definen los organismos europeos, así como los expertos en educación, consisten en cuestiones interrelacionadas como el componente de conocimiento, el repertorio conductual y la integración de valores.

Por lo tanto, una persona competente que realiza una actividad poseerá una combinación de habilidades, actitudes y conocimientos necesarios que deben considerarse dentro de una actitud holística. En este contexto, el papel principal del docente radica en medir los resultados del aprendizaje más que en el tiempo de logro, al tiempo que facilita el aprendizaje en lugar de controlarlo.

Educación de modelo a seguir

Durante mucho tiempo se ha pensado que los modelos de conducta desempeñan un papel importante en el desarrollo de los jóvenes. Un estudio longitudinal de adolescentes jóvenes reveló que los estudiantes que informaron tener al menos un modelo a seguir coincidente al comienzo del estudio se desempeñaron mejor académicamente hasta 24 meses después, informaron metas más orientadas al logro, disfrutaron de actividades relevantes para el logro en mayor grado, pensaron más en su futuro y admiraron a los adultos en lugar de a sus compañeros con más frecuencia que los estudiantes sin un modelo a seguir compatible.

Un modelo a seguir es una persona con la que un individuo se identifica de alguna manera para:

- obtener inspiración y motivación, y/o
- emular ciertos atributos del modelo a seguir.

La teoría de la motivación afirma que un modelo inspirador puede proporcionar un incentivo para aspirar a mayores logros, proporcionar dirección y fomentar el esfuerzo y la persistencia para el logro de metas. La teoría del aprendizaje social establece que uno aprende observando los comportamientos, actitudes y resultados de otras personas. A través de la observación, uno decide qué parte de esos comportamientos reproducir. Cuando un modelo a seguir representa los resultados que se valoran, es más probable que un individuo emule sus atributos, tales como: valores, estilo, actitudes, habilidades y pensamientos. La teoría de la identificación enfatiza que los individuos se sienten atraídos entre sí en función de alguna similitud percibida, por lo tanto, los modelos a seguir pueden ayudar a los individuos a desarrollar su autoconcepto. Los modelos a seguir pueden ser históricos, culturales, de celebridades, ficticios, personales (familia, compañeros) o profesionales. (McCullough, 2013).

Cómo seleccionar a los participantes (profesores)

En todos los países implicados, los docentes serán seleccionados en función de sus resultados educativos, el interés que demuestren, el perfil de los jóvenes con los que trabajen y la zona geográfica en la que trabajen (con especial atención a las zonas desfavorecidas).

Es preferible incluir a jóvenes de zonas geográficas desfavorecidas, jóvenes social y culturalmente excluidos. Los países con un alto porcentaje de migrantes y refugiados (por ejemplo, Italia y Grecia) prestarán especial atención a la participación de personas de origen migrante en la fase piloto.

Dada la naturaleza de la metodología, es preferible que los profesores implicados:

- valorar y valorar la relación con sus alumnos como enfoque didáctico
- Mostrar interés hacia nuevas metodologías
- Tener competencias relacionadas con los procesos de comunicación visual
- están familiarizados con las estrategias y enfoques de instrucción.
- están predispuestos a realizar actividades creativas basadas en talleres
- tener tiempo para dedicar al proyecto CrAL
- tener un buen nivel de inglés para poder interactuar fácilmente en la plataforma con profesores de otros países europeos

Talleres locales presenciales

El curso semipresencial para profesores y tutores tendrá una duración de **3 meses**, desde octubre de **2022 hasta enero de 2023**.

Con el fin de que el curso e-learning sea aún más efectivo y permita a los profesores poner en práctica los conocimientos adquiridos, asimilarlos y utilizarlos para llevar a cabo un proyecto (para que luego puedan replicar esta experiencia en sus aulas), el curso online se alternará con 5 talleres presenciales. Esto también les da a los tutores la oportunidad de revisar las tareas realizadas por los profesores después de cada módulo en línea y discutirlos con los profesores, dando a los participantes en los talleres la oportunidad de obtener comentarios en persona sobre su trabajo y su trayectoria formativa.

Fase de formación	Tipo de contenidos	Horas/Minutos	Horario
Módulo 1: Sintaxis visual y movimiento recreativo; Módulo 2: Sintaxis visual y movimiento recreativo	Puesta en común de los resultados de la 1ª y 2ª asignación: Los participantes muestran las imágenes que recopilaron después de su investigación (que ya habrán subido a la plataforma), ilustrando qué técnicas eligieron utilizar. <i>Discusión abierta entre pares, facilitada por tutores.</i>	2h	Semana 2 - 1º Día de taller F2f
Módulo 3: Dramaturgia Visual;	Puesta en común de los resultados de la tarea 3 ¿Cuáles son los ejemplos más relevantes de contenidos, vídeos de Youtubers relevantes, web-influencers, series de televisión vistos por sus alumnos que los participantes han identificado? <i>Discusión abierta entre pares, facilitada por tutores.</i> Puesta en común de los resultados de la tarea 4	1 hora	Semana 4 - 2º Día de taller F2f

<p>Módulo 4: De persona a personaje, la entrevista</p>	<p>¿Cuáles fueron los mayores desafíos que encontraste al realizar una entrevista con un colega o estudiante? ¿Qué aprendí de la experiencia? ¿Qué herramientas necesito todavía?</p> <p><i>Discusión abierta con retroalimentación de los tutores</i></p>	<p>1 hora</p>	
<p>Módulo 5: Dramaturgia Visual. De la imagen a la escritura, de la escritura a las imágenes;</p> <p>Módulo 6: Ficción vs Documental</p>	<p>Puesta en común de los resultados de la tarea 5</p> <p>¿Cómo está estructurado nuestro guión?</p> <p><i>Comentarios de los tutores</i></p> <p>-----</p> <p>Puesta en común de los resultados de la tarea 6</p> <p>Pitch: cada participante presenta en 5 minutos la idea de su documental (que ya ha sido compartido en la plataforma), el tema principal, mostrando las secuencias visuales elegidas</p> <p><i>Presentación y retroalimentación del tutor</i></p>	<p>1 hora</p> <p>-----</p> <p>1 hora</p>	<p>Semana 6 - 3° Día de taller F2f</p>
<p>Módulo 7: El decorado y el rodaje;</p>	<p>Puesta en común de los resultados de la tarea 7</p> <p>¿Cuáles han sido los retos encontrados al iniciar el rodaje? ¿Qué herramientas necesito todavía?</p> <p><i>Discusión abierta entre pares, facilitada por tutores.</i></p> <p>-----</p>	<p>1 hora</p>	<p>Semana 8 - 4° Día de taller F2f</p>

Módulo 8: Edición de vídeo	<p>Puesta en común de los resultados de la tarea 8</p> <p>Lluvia de ideas sobre la creación de una hipótesis de edición de los vídeos grabados por los participantes</p> <p><i>Discusión abierta entre pares, con retroalimentación de los tutores.</i></p>	<p>----- ----- 1 hora</p>	
Módulo 9: Sintaxis sonido-imagen; Módulo 10: La relación con la visión personal	<p>Taller práctico de edición de vídeo</p> <p>Ahora que los participantes tienen todos los elementos a su disposición (guión, imágenes, rodaje, locución, banda sonora) con el apoyo de los tutores trabajamos en el "montaje" de estos elementos</p>	<p>2h</p>	<p>Semana 10 - 5º Día de taller F2f</p>
			<p>Semana 8 - 4º Día de taller F2f</p>

A continuación, presentamos un cronograma tentativo de los talleres nacionales:

	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10
MÓDULO 1 ¿Qué es una imagen? MÓDULO 2 Sintaxis visual y movimiento recreativo	h en línea: 2.5 horas	H F2F: 2 horas								
MÓDULO 3 Dramaturgia visual MÓDULO 4 De persona a personaje			h en línea: 2.5 horas	H F2F: 2 horas						
MÓDULO 5 De la imagen a la escritura, de la escritura a las imágenes MÓDULO 6 Ficción vs Documental					h en línea: 2.5 horas	H F2F: 2 horas				
MÓDULO 7 El set y el rodaje MÓDULO 8 Edición de video							h en línea: 2.5 horas	H F2F: 2 horas		
MÓDULO 9 Sintaxis sonido-imagen MÓDULO 10 Proyecciones en curso								h en línea: 2.5 horas	H F2F: 2 horas	
TOTAL Horas	4.5h		4.5h		4.5h		4.5h		4.5h	De 21,5h a

Cómo organizar talleres locales para jóvenes

La metodología CrAL se experimentará a través de talleres con jóvenes para producir contenidos audiovisuales. Una vez que los profesores y formadores completen el curso de formación semipresencial, pondrán a prueba la metodología CrAL con sus alumnos. Los talleres de CrAL se organizarán siguiendo un enfoque basado en proyectos y casos reales, promoviendo un entorno de laboratorio abierto a la comunidad local y orientado al desarrollo de habilidades técnicas, artísticas y blandas (creatividad, pensamiento crítico, trabajo en equipo, etc.).

Los profesores y formadores identificarán **uno o más temas** que los estudiantes tendrán que estudiar y lo traducirán en un cortometraje.

En un plazo de 6 meses, a título indicativo entre **enero y junio de 2023**, en función de las necesidades específicas de los principales actores de cada país piloto, los estudiantes, dirigidos por profesores y formadores y apoyados técnicamente por tutores, actuarán como guionistas, directores, actores, camarógrafos, etc. para la producción de **un total de 20** (4 en cada país) vídeos cortos que se proyectarán durante uno de los eventos multiplicadores promovidos en cada país participante.

CÓMO USAR EL PAQUETE EDUCATIVO

Dada la naturaleza de la metodología y la amplitud de los temas abordados, los Paquetes Educativos (PE) -incluidos como anexos en este documento- representan el punto de referencia operativo del proyecto. Cada lección en video va acompañada de un paquete educativo.

Los PE despliegan los contenidos que se presentan en las lecciones en vídeo que serán útiles tanto para los formadores como para los profesores. En todos los PE los participantes encontrarán:

- Una descripción general de la lección en video en cuestión
- Objetivos y resultados de aprendizaje
- Metodología Pedagógica Aplicada
- Presentación de los contenidos divididos por unidad
- Horarios y actividades para profesores
- Hojas de trabajo didácticas divididas por unidad
- Contenidos integradores que se utilizarán para profundizar en los temas de la lección en forma de presentación PPTX

Los formadores y docentes basarán su trabajo en las PE, que sustentarán el desarrollo de las actividades tanto en la plataforma como dentro de las aulas.

Los PE están contenidos en **cada módulo en línea** dentro del curso de e-learning de la plataforma CrAL y se pueden encontrar en la plataforma, en: "Materiales de aprendizaje", sección "Unidades de aprendizaje".

NÚMERO DE TALLERES PARA TRANSFERIR LA METODOLOGÍA CRAL A LOS ESTUDIANTES

El número sugerido de talleres para la duración del pilotaje es de 15 talleres de al menos 1 hora cada uno, organizados de la siguiente manera:

- 10 talleres basados en el contenido y la estructura de las video-lecciones y los Edu Packs
- 5 talleres dedicados al procesamiento y edición de los productos audiovisuales de los estudiantes

FOMENTAR EL APOYO TÉCNICO Y MEJORAR EL POTENCIAL DE LAS ESCUELAS

Los tutores tendrán que **interactuar** con los profesores para comprender cómo evaluar mejor su potencial, tanto a nivel técnico como educativo, para poder apoyar adecuadamente a los profesores y asegurar un proceso eficaz con los estudiantes. La relación entre tutores y profesores es crucial; Los tutores tendrán que conectarse en profundidad con los profesores, con el fin de entender cómo apoyar una comprensión adecuada de la metodología, que podrían ser las fortalezas y debilidades de su práctica diaria, el tipo de compromiso que activan con sus estudiantes.

La cuestión técnica también juega un papel crucial, los tutores evaluarán cuáles son las instalaciones de la **escuela**, tanto en términos de espacio como de equipamiento técnico y dirigirán las actividades en consecuencia.

SEGUIMIENTO DE LOS TUTORES CON LOS PROFESORES

Durante el pilotaje, el tutor será responsable de realizar un seguimiento constante, paso a paso, con el fin de apoyar adecuadamente el desarrollo de las actividades y ayudar a los profesores, si es necesario: sugerimos organizar reuniones con los profesores en línea o cara a cara cada 2 semanas y fomentar el envío de comentarios a través de la plataforma, especialmente mediante el uso de los foros nacionales, al menos 1 vez al mes. Los profesores utilizarán la plataforma para compartir experiencias y contenidos y recibir feedback de los tutores.

A los profesores se les pedirá una **declaración de honor** en la que conste el número de alumnos que participan en los talleres.

Al final de la fase piloto, también se les pedirá que escriban un **breve informe** sobre las actividades del aula, que también debe incluir imágenes.

CÓMO INVOLUCRAR A LA COMUNIDAD LOCAL

La participación de la comunidad local con fines de sensibilización durante la acción piloto será especialmente importante: los padres de los estudiantes y los miembros de la comunidad local participarán directamente en las actividades del proyecto a través de: entrevistas, participación directa en la producción de películas (por ejemplo, como actores o testimonios), eventos multiplicadores locales.

Certificación

La participación del profesorado en el curso semipresencial y en la fase piloto del proyecto CrAL será reconocida a través de un certificado.

La formación online se considerará finalizada si los profesores han completado **todas las tareas** facilitadas por la plataforma (cuestionarios y ejercicios) y si han asistido al menos al **80%** del curso online y de las clases presenciales.

La validación de la adquisición de conocimientos básicos sobre conceptos clave de las videolecciones se realizará a través de cuestionarios en la plataforma; Se trata de un método de autoevaluación mediante el cual el usuario puede poner a prueba los conocimientos adquiridos.

La evaluación de los ejercicios creativos que se proponen al finalizar cada módulo y que luego se discuten y comparten durante los talleres presenciales se lleva a cabo en la plataforma, donde los tutores no asignan una calificación formal, sino que dan retroalimentación para apoyar a los profesores en la propuesta de las mismas actividades en clase a sus estudiantes.

Bases de los concursos

Al comienzo de la fase piloto, se **lanzarán concursos nacionales** en cada país y se seleccionará el mejor video, también de acuerdo con el mayor número de me gusta/compartidos logrado en las redes sociales. Los 5 ganadores nacionales serán invitados a participar en el evento final del proyecto (durante la cumbre ALL DIGITAL 2023) durante el cual todos los videos ganadores serán proyectados y presentados por los propios jóvenes, con el fin de promover su papel como verdaderos actores de cambio.

A continuación, el jurado de ALL DIGITAL votará el mejor vídeo que se premiará durante los premios AD, que se celebrarán dentro del evento final del proyecto (AD Summit).

Los cortometrajes se producirán y presentarán respetando una **serie de normas**.

Los proyectos audiovisuales:

- debe consistir en una secuencia de imágenes y/o videos cortos con no más de 3 minutos de duración
- puede tener música junto con una voz en off
- puede producirse en inglés o en los idiomas nacionales de los socios.
- Los videos del proyecto CrAL incluirán la introducción y el cierre del proyecto, que estarán disponibles en la plataforma.
- Junto al outro, los videos deben contener:
 - el nombre y apellidos del autor o autores
 - La escuela/institución
 - El pueblo
 - El país
 - el aviso de derechos de autor (consulte las instrucciones a continuación en Problema de derechos de autor)

CUESTIONES DE DERECHOS DE AUTOR

Los videos deben respetar las normas de derechos de autor y hacer referencia de forma clara y adecuada a cualquier material de Creative Commons utilizado cuando sea necesario.

Los equipos de estudiantes deben tener los derechos de autor de todos los videos y fotos que van a utilizar en sus producciones, o bien deben usar materiales libres de derechos de autor.

Las mejores imágenes, vídeos y música que se incluirán en los vídeos son las que **los propios participantes hacen**. Si los participantes eligen usar el trabajo de otra persona, deben asegurarse de que tienen derecho a usarlo y dar crédito a la persona que lo hizo, esto debe hacerse en una pantalla al final del cortometraje.

Las historias/cortometrajes digitales producidos en el proyecto CrAL tendrán derechos de autor bajo una **licencia Creative Commons**.

Estas licencias se ponen a disposición de forma gratuita y permiten a los creadores comunicar qué derechos se reservan y a qué derechos renuncian en beneficio de los destinatarios u otros creadores. La licencia elegida es:

Atribución- **NoComercial**- Compartirlgual 4.0 **Unported (CC BY- NC- SA 4.0)** lo que significa que los destinatarios son libres de Compartir (copiar, distribuir y transmitir la obra), bajo las siguientes condiciones:

Atribución: deben atribuir la obra de la manera especificada por el autor o licenciente (pero no de ninguna manera que sugiera que lo respaldan a usted o a su uso de la obra).

No comercial : no pueden utilizar esta obra con fines comerciales.

Compartir igual - Si altera, transforma o construye sobre este trabajo, puede distribuir el trabajo resultante solo bajo la misma licencia o una licencia similar a esta.

Más información:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Con el fin de hacer explícito que las obras audiovisuales producidas por los participantes del proyecto CrAL se realizan y distribuyen bajo esta licencia, el/los autor/es deben incluir la siguiente imagen y texto:



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercialCompartirlgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los cortometrajes de los estudiantes serán evaluados por un jurado compuesto por representantes de las entidades socias, tutores y formadores que apoyaron al profesorado en su formación sobre la metodología del proyecto CrAL y expertos en lenguaje audiovisual y cine.

Los criterios en base a los cuales se evaluarán los productos finales y se otorgará el premio nacional al cortometraje más significativo, de acuerdo con los principios pedagógicos de la metodología CrAL son los siguientes:

Criterios	Descripción	Puntos
A. Uso creativo de las competencias digitales	Capacidad para producir contenidos originales y creativos a través de un uso consciente de herramientas de reproducción digital y multimedia. Es decir: uso consciente del encuadre, edición original, uso creativo del sonido, creación de bandas sonoras digitales originales.	10
B. Guión original	Elección de un tema particularmente sincero, historia convincente, guión bien estructurado, calidad de los diálogos, uso consciente de la cronología de las escenas; originalidad en el abordaje del tema, valor emocional de la historia para los autores	10
C. Pensamiento crítico e interpretación de la realidad	Dominio del lenguaje audiovisual y conciencia evidente del valor del lenguaje audiovisual como medio de expresión del pensamiento personal de los alumnos	10
D. Inclusión social	Evidencias de co-creación de contenidos audiovisuales y participación activa de personas con diferentes orígenes; Participación de las comunidades de referencia de los estudiantes, ya sean comunidades en línea, comunidades locales, comunidades sociales, comunidades escolares.	
F. Originalidad de los contenidos	Evidencias de co-creación de contra-narrativas positivas -en oposición a los mensajes promovidos por los medios digitales y no digitales- a partir de la elaboración de nuevos contenidos audiovisuales, elaboración de una perspectiva original sobre los acontecimientos contemporáneos.	10

Paquetes educativos

Esta sección del documento contiene todos los Edupacks correspondientes a los 10 módulos del itinerario formativo de CrAL.



MANUAL DEL MAESTRO LECCIÓN 1



SINTAXIS VISUAL Y MOVIMIENTO RECREATIVO

La lección introduce los asuntos de la **producción visual** y guía a los académicos en la activación de una serie de conversaciones sobre el tema, en las que se presentan los temas de la comunicación representativa, la expresión cinematográfica y la construcción fotográfica.

Propone un enfoque introductorio que implica una dinámica fundamental, que puede descontextualizarse de aquellas conexiones lógicas comunes que permean el pensamiento racional y el lenguaje escrito o hablado.

La práctica de CrAL propone una serie de indagaciones de base visual, profundamente a favor del acto perceptivo, derivado principalmente de una esfera emocional e inconsciente. La metodología nos muestra la existencia de una alfabetización activa de la "imagen en movimiento" que influye en nuestra forma de percibir, representar e interpretar la realidad. Este medio de comunicación tiene características mejoradas con respecto a la articulación verbal y la creatividad lingüística, generalmente se puede incluir en el contexto de las artes visuales.

El enfoque estimula a los estudiantes a una actitud más espontánea, impregnada de observación, autoexpresión y una posterior intensificación de la sensibilidad y la conectividad hacia los demás: el pensamiento crítico y los núcleos de observación detallada de esta técnica específica.

El ejercicio de **la separación** de un sujeto observado/representado determinado se encuentra en el corazón del enfoque de CrAL.

Fomenta la exploración de temas personales, la definición de un propósito visual relacionado y, a la vez que decide cómo enmarcar la materia elegida -tanto a nivel técnico como especulativo-, fomenta un proceso de distanciamiento en el que el momento observacional se deconstruye en varias experiencias de rodaje.

El primer paso consiste en un registro inmediato de la realidad que pone de relieve cuál es la perspectiva general del primer cuerpo de trabajo y subraya cuáles son las actitudes naturales del productor o productores.

Este momento es crucial para "marcar la pauta" y activar una conversación abierta entre compañeros y profesores.

En segundo lugar, se pide a los estudiantes que regresen y produzcan otro material, mientras observan el tema desde la distancia; Tal actitud revela detalles precisos y ricos: gestos, interacciones, reconocimiento del espacio, momentos de silencio o presencias sonoras.

Volver sobre este tipo de práctica facilita la identificación y la exploración de la idea narrativa que se toma en consideración: entre otras cosas, deconstruir cuestiones de la realidad a menudo trae a colación aspectos controvertidos, *mentiras* de fricción, rompecabezas no resueltos.

El concepto de **conflicto** se puede detectar en fotografías o imágenes en movimiento, ya sea visualmente o relacionadas con el contenido.

Las sesiones de discusión abierta y lluvia de ideas ayudarán a todo el grupo académico a compartir impresiones técnicas y narrativas y a articular sobre elementos clave perceptibles, como la composición visual, la identificación del mensaje, las investigaciones del contexto y, en última instancia, el tema decisivo que mueve el tema. Abordar la importancia del conflicto como elemento fundamental de la narración es una de las actividades clave en clase. Se anima a los docentes a interactuar con los temas propuestos por los educandos y a facilitar la construcción de una articulación narrativa.

En general, la calidad de la conversación es decisiva para lograr el conocimiento del cuerpo de trabajo producido y, a menudo, activa un proceso de revisión por pares vibrante y conmovedor, previsto por el proyecto CrAL y en la base misma de la intención pedagógica propuesta.

OBJETIVOS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Cada lección define marcos educativos específicos que serán enriquecidos por los profesores con su perspectiva personal.

Objetivos:

- Tomar conciencia de las propias reacciones ante los estímulos externos
- Entender qué es una acción representacional
- Definir el concepto de imagen
- Reconocer la importancia del punto de vista
- Comprender la importancia del *conflicto* como elemento fundamental de la narración
- Reconocer el lenguaje de las imágenes
- Apreciar el proceso de reproducción de la realidad a través del lenguaje cinematográfico

Resultados:

- Adquisición de habilidades interpretativas sobre la imagen visual y los estímulos que proporciona
- Capacidad de expresarse a través de la reproducción de imágenes

- Investigar el propio punto de vista y el punto de vista como medio de expresión
- Identificación del concepto de "conflicto" y cómo narrarlo visualmente
- Producción de imágenes de la realidad

METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA *

Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje Cooperativo
Enseñanza y Aprendizaje Participativo (PTL)
Estrategias de Pensamiento Visual (VTS)
Aprendizaje basado en competencias (CBL)

*Por favor, consulte el documento "Metodología para Docentes".

ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO

El contenido se divide por unidades:

1. Capacidad reactiva
2. ¿Qué es una imagen?
3. Cuaderno

Cada unidad se presenta con una hoja de trabajo educativa, una descripción general de una página que presenta los temas y las prácticas de la lección, es fácil de imprimir y se puede compartir con los estudiantes.

Posteriormente se inserta una profunda organización didáctica de la lección que indica en detalle cómo interactuar, qué temas se deben tratar y cuáles son las actividades y ejercicios a proponer.

Además, se proporcionan a los profesores dos presentaciones, útiles para adquirir y compartir contenidos:

1. CrAL_Gestalt.pptx
2. CrAL_Storytelling.ppt

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 1.1

Sintaxis visual y movimiento recreativo



La cámara es un instrumento de detección. Fotografiamos no solo lo que sabemos, sino también lo que no sabemos.

Lisette

Modelo

ASIGNATURA(S)

- Percepción visual
- Producción visual

COMPETENCIAS CLAVE

- Observación y representación de la realidad
- Investigación visual
- Acción representativa

TEMA(S)

- El acto visual de la percepción
- La producción visual como medio para la memoria
- Representación de sentimientos: observación de la realidad y resonancias internas
- Retórica visual
- La narración visual se separa de las palabras: diferencias entre el pensamiento verbal y el visual
- Significado oculto dentro de un asunto fotográfico
- Interpretación de incrustación de realidad representada

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Qué ves? ¿Cuáles son los elementos visuales que resuenan con tu sensibilidad?
- ¿Por qué tomas fotos o creas videos?
- ¿Cuál es el uso de tu producción visual?

FUENTES

- <https://www.lensculture.com/explore/award-winners/critics-choice-2021>
- <https://www.worldpressphoto.org/collection/photo-contest>
- Archivo visual personal de los estudiantes, teléfono inteligente u otros medios

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Introducción al MANIFIESTO
- Discusión plenaria sobre el acto de tomar fotografías y crear imágenes cotidianas a partir de la realidad
- Observación colectiva y análisis visual de una serie seleccionada de LENS CULTURE o de la Sitios web de WORLD PRESS PHOTO

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 1: Revisa tu cuaderno, diario personal o agenda. Fíjate en cómo recoges ideas, notas y pensamientos. Identificar cuál es la proporción entre las instancias verbales y las representaciones visuales

Unidad Uno: Capacidad Reactiva

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
1.1 REACTIVO CAPACIDAD	Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> . Pizarra interactiva . Archivar o imprimir del CrAL Manifiesto . Notas adhesivas . los teléfonos de los estudiantes o PC de la escuela 	<p>Manifiesto de CrAL El profesor presenta el Manifiesto, leyendo los 10 puntos y estimulando una discusión introductoria, valorando las opiniones de los alumnos.</p> <p>A los estudiantes se les presenta una actividad de calentamiento rápido. Divididos por grupos, se les pide que elijan 10 imágenes inspiradas en cada punto del Manifiesto.</p> <p>Tarea 1: Conéctate a Internet y busca fotografías que asocies con los 10 puntos del Manifiesto. Comparte tu investigación con el resto de tu equipo y observa cuidadosamente las elecciones de los demás. Selecciona 10 fotografías finales que representen la interpretación visual del Manifiesto por parte de tu equipo. Con los resultados crea un moodboard, un collage digital o un carrete de vídeo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el contenido del Manifiesto. - Permitir que los estudiantes se relacionen con los contenidos del Manifiesto y compartan imaginarios visuales personales - Producir material visual relacionado con el Manifiesto (1 producto por equipo) 	15 min.
	Debate en sesión plenaria y sesión de preguntas y respuestas		<p>Producción visual En un debate abierto sobre el proceso de toma de fotografías, se estimula a los alumnos a elaborar sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cómo producen contenido visual, por qué y a quién va dirigido - qué equipos electrónicos prefieren usar y por qué - ¿Cuál es el uso personal y colectivo de las producciones visuales? - Cuáles son los principales temas investigados visualmente - El papel de la memoria 		30 min.

			<ul style="list-style-type: none"> - Cómo una fotografía transmite sentimientos: la observación y el registro de la realidad fomenta un proceso en el que un estímulo externo alcanza, sin el uso de palabras, una serie de percepciones internas y personales - Cómo recolectar imágenes trata sobre la idea de reproducción e interpretación - Diferencias entre mirar y ver - Crear contenidos visuales implica un momento de separación: de los demás, de la materia investigada y, en última instancia, de el cuerpo de trabajo producido, que introduce la potencialidad del proceso dramático 		
	<p>Debate en sesión plenaria y sesión de preguntas y respuestas</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Pizarra interactiva . Fotografía Serie (*ver la sección FUENTES, en la hoja de trabajo educativa) 	<p>Percepción visual A los alumnos se les presenta una serie de imágenes previamente elegidas por el profesor.</p> <p>El grupo deconstruye las fotografías acercándose:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construcción formal - Color - Asunto(s) - Gestualidad - Ubicación - Mensaje(s) - Punto de vista - Signos y símbolos - Función(es) 		

Ejercicio práctico 1

Pida a los alumnos que observen cuadernos, diarios y diarios personales y que se fijen en cómo recogen ideas, pensamientos, horarios, etc.

¿Cuál es la proporción entre el texto escrito y los elementos gráficos? ¿Es posible detectar una predisposición hacia un enfoque u otro? ¿Existe alguna relación entre los contenidos representativos y los escritos.

HOJA DE TRABAJO EDUCATIVA LECCIÓN 1. número arábigo

¿Qué es una imagen?



La decisión más política que tomas es hacia dónde diriges los ojos de la gente. En otras palabras, lo que le muestras a la gente, día tras día, es político... Y lo más políticamente adoctrinador que se le puede hacer a un ser humano es mostrarle, todos los días, que no puede haber cambio.

Wim Wenders

ASIGNATURA(S)

- Percepción y producción visual
- La Teoría de la Gestalt

COMPETENCIAS CLAVE

- Observación y representación de la realidad
- La creatividad como proceso sistemático: separación, producción, archivo
- Autorrepresentación a través de contenido visual

TEMA(S)

- Observación y representación de la realidad
- La reproducción de la realidad, un esbozo de la historia del cine
- el acto de ver como gesto cultural: la teoría de la Gestalt
- Reproducción de imágenes como expresión y detección de conflictos
- Significado colectivo estimulado por la producción subjetiva

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Cuáles son los contenidos de tu producción visual?
- ¿Puedes encontrar elementos conflictivos visuales o especulativos relacionados? (contrastes, yuxtaposiciones, dicotomías)

FUENTES

- Archivo visual personal de los estudiantes, teléfono inteligente u otros medios

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Discusión plenaria sobre el acto de tomar fotografías y crear imágenes cotidianas a partir de la realidad
- Observación colectiva de los ejemplos visuales formalizados dentro de la Teoría de la Gestalt

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 2: Pasar un día sin interactuar con las redes sociales, la televisión, las películas o las series de televisión.

Al día siguiente, prepárate para tu primera investigación visual: elige un lugar externo que despierte tu interés. En soledad, observa y recoge espontáneamente los contenidos.

Ejercicio 3: Descontextualizar los contenidos visuales de las palabras. Mire la televisión, excluyendo la señal de audio, durante al menos 30 minutos. Trata de enfocarte en el efecto de esta práctica. ¿Cómo interpretas las imágenes? ¿Notas conexiones visuales que te ayudarán a elaborar contenidos y significados?

Unidad dos: ¿Qué es una imagen?

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Hora
1.2 QUÉ ES UNA IMAGEN	Presentación y debate plenario y sesión de preguntas y respuestas	<ul style="list-style-type: none"> . Pizarra interactiva . Archivo visual personal del estudiante 	<p>Percepción visual y producción</p> <p>En un debate abierto sobre el proceso de toma de fotografías, se estimula a los alumnos a elaborar sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> -contenido -Emociones - Elementos conflictivos o controvertidos (contrastes, yuxtaposiciones, dicotomías) incrustados en su obra personal -Intenciones - Temas compartidos entre amigos o grupos más amplios - Deconstrucción visual <ul style="list-style-type: none"> - Construcción formal - Color - Asunto(s) - Gestualidad - Ubicación - Mensaje(s) - Punto de vista - Signos y símbolos - Función(es) - La importancia de la práctica archivística: la creación de una serie visual estimula el reconocimiento de los contenidos y la recopilación de ideas relacionadas. El proceso de archivo sostiene la idea de separación del acto mismo de tomar una fotografía. Esta separación es a la vez especulativa (identificación de ideas evidentes) y temporal (el análisis posterior del archivo revela nuevos contenidos posibles) 	15 min.
	Presentación	PPT (CrAL_Gestalt.pptx)	<p>Teoría de la Gestalt</p> <p>Introducción a las reglas de la percepción. La teoría de la Gestalt como enunciado perceptivo de que el acto de ver deriva de una</p>	15 min.

Ejercicio práctico 2

Pida a los alumnos que pasen un día sin interactuar con ningún dispositivo electrónico, con el fin de evitar la estimulación narrativa. Ya sea que se compartan en las redes sociales o en momentos de disfrute del cine y la televisión, la intención es determinar una distancia de la materia visual y su uso socialmente común y la práctica de compartir.

Al día siguiente, los estudiantes deben comenzar una actividad fotográfica: mientras eligen una ubicación externa, la tarea es separarse de los demás y tomar una serie de imágenes.

Ejercicio práctico 3

Pida a los estudiantes que miren cualquier tipo de contenido visual, excluyendo *los estímulos sonoros*, durante al menos 30 minutos. El objetivo de este ejercicio es separar las palabras de las imágenes y transmitir una observación más cercana del lenguaje de las imágenes.

HOJA DE TRABAJO EDUCATIVA LECCIÓN 1. 3

Cuaderno



En última instancia, o en el límite, para ver bien una fotografía, lo mejor es mirar hacia otro lado o cerrar los ojos. "La condición necesaria para una imagen es la vista", le dijo Janouch a Kafka; y Kafka sonrió y respondió: "Fotografiamos cosas para sacarlas de nuestras mentes. Mis historias son una forma de cerrar los ojos".

Roland Barthes

ASIGNATURA(S)

- Percepción y producción visual
- Narración y dramaturgia

COMPETENCIAS CLAVE

- Observación y representación de la realidad
- Investigación visual
- Acción representativa

TEMA(S)

- La producción visual y su relación con el tiempo: visión activa y reacción visual
- Imágenes reproducidas como expresión interior: encuentra tu propia voz
- La diferencia entre mirar y ver
- El conflicto como elemento central en la narrativa y la práctica de la narración

PREGUNTAS CLAVE

- ¿De qué trata tu producción visual?
- ¿Puedes encontrar elementos conflictivos visuales o especulativos relacionados? (contrastes, yuxtaposiciones, dicotomías)
- ¿Cómo te sientes cuando te separas de la realidad para producir contenidos visuales?
- ¿Se puede vincular tu obra con tus emociones personales? ¿La cámara limita tu expresión?

FUENTES

- El trabajo producido por los estudiantes, resultante del ejercicio 2

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Discusión plenaria sobre el material visual del ACT resultante del Ejercicio 2: Los estudiantes navegan por los contenidos visuales y desarrollan un análisis visual relacionado
- Observación colectiva de los ejemplos visuales formalizados dentro de la Teoría de la Gestalt

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 4: Vuelve a la ubicación elegida y dispara de nuevo, en soledad. Enfócate en las personas, los gestos y los espacios.

Unidad Tres: Cuaderno

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Hora
1.3 CUADERNO	Presentación y debate plenario y sesión de preguntas y respuestas	<ul style="list-style-type: none"> . Pizarra interactiva . Resultados visuales del alumno (ejercicio 2) 	<p>Percepción visual y producción</p> <p>En un debate abierto sobre el conjunto de trabajos producidos como resultado del ejercicio 2, se estimula a los alumnos a elaborar lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - contenido - Significados ocultos - Sentimientos y emociones - Elementos conflictivos (contrastes, yuxtaposiciones, dicotomías) - Intenciones - Deconstrucción visual <ul style="list-style-type: none"> - Construcción formal - Color 	30 min.

			<ul style="list-style-type: none"> - Asunto(s) - Gestualidad - Ubicación - Mensaje(s) - Punto de vista - Signos y símbolos - Función(es) <p>- La importancia de la práctica archivística: selección de imágenes (take-in, take-out) que sustentan la idea intencional</p>	
	Presentación	PPT (CrAL_Storytelling.pptx)	<p>Narración y dramaturgia Primera introducción y enfoque en el concepto de conflicto</p>	15 min.

Ejercicio práctico 4

Estimule a los estudiantes a regresar a su lugar elegido y producir un segundo cuerpo de trabajo, concentrándose en las personas, los gestos y el espacio.

MANUAL DEL MAESTRO LECCIÓN 2

SINTAXIS VISUAL Y MOVIMIENTO RECREATIVO

La 2ª lección comienza con un discurso de un director griego llamado Angelopoulo. Afirma que el lenguaje de las imágenes debe hablar de todo y pertenece a cualquiera. Esta es la introducción al tema de la 2ª serie de lecciones sobre sintaxis visual y movimiento recreativo, porque a través de lo visual todos deberíamos ser capaces de expresarlo todo. El objetivo de esta sesión es enseñar a los alumnos a expresarse a través de la sintaxis visual. Para ello, es fundamental la noción de que las imágenes son expresivas y evocan asociaciones e ideas espontáneas en los espectadores que pueden generar una historia. Para ilustrar esto, la unidad 2.1 se centra en cómo separarse para ayudar a la visión. La lección comienza con una serie de imágenes de Street Photography. Se resalta el conflicto que se ve en las imágenes. Porque este contraste inherente, que se produce junto con el espacio, el tiempo y el movimiento, hace que los espectadores observen más de cerca la dramaturgia visual. Esta idea se transmite a los estudiantes principalmente a través de dos imágenes que antes estaban solas, conectadas entre sí por estar vinculadas narrativamente. La entrada visual estimula al espectador a transformar la sintaxis visual en una narración hablada. En el vídeo instructivo, este ejercicio se ve reforzado por un fondo auditivo, lo que hace que el enfoque audiovisual se centre más.

En la Lección 2.2, lo que se aprendió anteriormente se aborda desde un ángulo diferente. Los estudiantes se convierten en productores de imágenes y se les da la tarea de crear imágenes que generen energía, poder y significado. A través del ejercicio, se produce un cambio de perspectiva y los estudiantes se hacen una idea de lo que significa tomar una fotografía que contiene, además de una sintaxis visual, una expresión personal.

Después, en la Lección 2.3, los alumnos reflexionan y elaboran su trabajo. Durante la interpretación de los medios visuales, resulta que para los estudiantes se tematiza principalmente el tema del conflicto adolescente. En el ejercicio, sin embargo, la seguridad psicológica es un requisito previo, ya que los estudiantes se abren al profesor y a la clase y comparten sus pensamientos y tensiones internas. Sin embargo, el ejercicio también es valioso en el sentido de que los alumnos pueden seguir gradualmente a medida que se hacen los pensamientos interpretando sus propias imágenes y las imágenes de los demás, que se convierten en algo parecido a una historia. A través de este enfoque, el movimiento recreativo también se presenta a los estudiantes. Esto sucede debido a la dinámica de reacción, que asegura que algo se recree sin repetirlo.

En la Lección 2.4, los estudiantes comienzan a pensar juntos en una narrativa que podría usarse para un producto audiovisual. El profesor asume el papel de registrar y estructurar los pensamientos libres de los alumnos para ayudarles a formarse una imagen clara de su historia.

OBJETIVOS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Cada lección define marcos educativos específicos que serán enriquecidos por los profesores con su perspectiva personal.

Objetivos:

- Aprender a analizar e interpretar imágenes
- Aprendizaje de técnicas fotográficas y cinematográficas
- Aprender a utilizar el poder de la imagen representativa para comunicar la propia visión de la realidad.
- Elaborar los núcleos centrales de una idea narrativa
- Aprender a observar el entorno y a las personas que nos rodean
- Construyan una idea narrativa juntos, a través de una lluvia de ideas

Resultados:

- Utilizar imágenes para comunicarse y expresarse
- Utilizar técnicas fotográficas para comunicar eficazmente la propia visión de la realidad.
- Utilizar el pensamiento a través de imágenes para estimular el pensamiento crítico, la comunicación creativa y la resolución de problemas
- Cimientos listos para una historia colectiva

METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA*

Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje Cooperativo
Enseñanza y Aprendizaje Participativo (PTL)
Estrategias de Pensamiento Visual (VTS)
Aprendizaje basado en competencias (CBL)

*Por favor, consulte el documento "Metodología para Docentes".

ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO

El contenido se divide por unidades:

1. Cómo desprenderse para ayudar a la visión
2. Sintaxis visual
3. El "movimiento re-recreativo"
4. Pensar juntos en las imágenes

Cada unidad se presenta con una hoja de trabajo educativa, una descripción general de una página que presenta los temas y las prácticas de la lección, es fácil de imprimir y se puede compartir con los estudiantes.

Posteriormente se inserta una profunda organización didáctica de la lección que indica en detalle cómo interactuar, qué temas se deben tratar y cuáles son las actividades y ejercicios a proponer.

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 2.1

Cómo desprenderse para ayudar a la



Una forma podría considerarse similar a algún tipo de soporte que contiene una multiplicidad de subformas internas. Estos son invisibles en la mayoría de las circunstancias y se organizan recíprocamente para crear el conjunto de percepciones significativas emergentes que llamamos, por ejemplo, "cuadrado", "diamante", etc.

B. Pinna, J. Koenderink y Andrea van Doorn

ASIGNATURA(S)

- Desprenderse para ayudar a la visión
- Hacer enlaces narrativos
- Sintaxis visual

COMPETENCIAS CLAVE

- Observación e interpretación de la sintaxis visual
- Libre asociación e interpretación
- Posibilidad de combinar imágenes
- Contar historias
- Percepción de sus propios pensamientos, ideas y procesos asociativos

TEMA(S)

- El acto visual de la percepción
- La producción visual como medio para la memoria

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Qué asociaciones libres te vienen a la mente cuando contemplas imágenes?
- ¿Qué ideas surgen en tu imaginación cuando contemplas imágenes?

FUENTES

- Fotografía callejera: https://jamesmaherphotography.com/street_photography/what-is-street-photography/

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Pensamiento asociativo, interpretación de la sintaxis visual
- Vincular imágenes entre sí; crear una dramaturgia visual
- Reflexión de los contenidos didácticos

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 1: Recorta o imprime imágenes que capten tu atención y llévalas a clase.

Unidad Uno: Cómo separarse para ayudar a la visión

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
2.1 Cómo desprenderte para ayudar a la visión	Calentamiento	. pizarra . Marcadores	Pensamiento asociativo, interpretación de la sintaxis visual Coloque una imagen en el con la pizarra. Deje que los estudiantes pasen al frente y escriban una palabra que les venga a la mente cuando vean la imagen. Alternativamente, también pueden dibujar líneas que expresen sus emociones que surgieron mientras observaban la imagen. - Deje que los estudiantes expliquen por qué escribieron o dibujaron su palabra o líneas específicas - Deje que expliquen sus asociaciones y sentimientos que surgieron - Señalar el pensamiento colectivo de la clase Señale cómo el conflicto en una imagen hace que nuestra mente encuentre una razón que nos permita inventar una historia detrás.	- Potenciar la actividad especulativa y personal visión - Apoyar la confrontación - Explorar la idea de conflicto	10 min.
	Trabajo en grupo	. Diferentes imágenes (Las imágenes pueden ser impresas o recortadas de revistas, periódicos, etc.)	Vincular imágenes entre sí; ideando una dramaturgia visual El profesor y los alumnos imprimen imágenes o recortan imágenes de antemano y las llevan a clase. El maestro divide la clase en grupos y deja que los estudiantes elijan dos imágenes de las muchas que se trajeron a la clase. Los estudiantes pueden elegir dos de las imágenes a ciegas y tienen que inventar una historia corta que vincule las imágenes elegidas. Puedes proporcionarles un papel grande donde recojan sus ideas, peguen sus dibujos y escriban su historia. La historia se puede presentar frente a la clase con su póster en el que estaban trabajando o los estudiantes también pueden hacer un pequeño juego de roles frente a la clase y contar su historia a través de un pequeño juego.	- Potenciar la actividad especulativa y personal visión - para aplicar un análisis en profundidad Estudio y exploración activa de la práctica narrativa	10 min.
				Tiempo de reflexión	

	<p>Debate en sesión plenaria y sesión de preguntas y respuestas</p>		<p>Pasa por el proceso de aprendizaje del día. Pregunte a los alumnos qué les gustó de la sesión de hoy. Por lo tanto, puedes hacer la ronda de reflexión similar al juego "Salgo del aula y me llevo conmigo...". Cada estudiante termina la oración con lo que le impactó hoy.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar el trabajo en equipo - Estimular la reflexión personal y colectiva 	
--	---	--	--	--	--

Ejercicio práctico 1

Recorta o imprime imágenes que capten tu atención y llévalas a la siguiente clase. Toma una foto de algo que te llame la atención y muéstrasela a la clase en la próxima sesión

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 2.número arábigo

Sintaxis visual



Si la sintaxis es la disposición de palabras y frases para crear oraciones bien formadas en un idioma, la sintaxis visual de la forma a partir de las formas podría considerarse como la disposición de estas formas locales internas invisibles que son cruciales para la creación de la forma visible bien formada del mundo percibido.
B. Pinna, J. Koenderink y Andrea van Doorn

ASIGNATURA(S)

- Comprensión de la sintaxis visual
- Convertirse en productor de imagen

COMPETENCIAS CLAVE

- Observación y representación de la realidad
- La creatividad como proceso sistemático: separación, producción, archivo
- Autorrepresentación a través de contenido visual

- producir y representar

TEMA(S)

- Sintaxis visual
- Aprender a analizar e interpretar imágenes
- Aprendizaje de técnicas fotográficas y cinematográficas
- Aprender a utilizar el poder de la imagen representativa para comunicar una visión personal de la realidad.

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Qué te motivó a tu producción visual?
- ¿Cómo se puede interpretar tu producción visual?

FUENTES

/

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Cambio de perspectiva
- Producir una imagen propia que contenga espacio, movimiento y sentimientos.
- Observación e interpretación de las producciones visuales
- Presentación de imágenes

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 3: Dejar que los alumnos no reduzcan una historia a su imagen para que puedan transportar su idea visual a un lenguaje escrito. Dígale al estudiante que anote los sentimientos y emociones que surjan al mirar su propia imagen.

Unidad Dos: Sintaxis Visual

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
2.2 SINTAXIS VI	Actividad Práctica	. Cámaras de video . Teléfonos de los estudiantes	Cambio de perspectiva Deje que los estudiantes cambien el rol. En lugar de ser el observador de una imagen, que se convierta en el productor de la imagen. Dale unos minutos para deambular por el edificio de la escuela y deja que tomen una imagen que tenga un significado más profundo para ellos o que envuelva una posible historia.	- Mantener la producción visual y la exploración. - Fomentar el desarrollo de habilidades técnicas	10 min.
	Presentación	. Pizarra blanca	Presentación de imágenes	- Estimular la reflexión	

			<p>Dé tiempo a los estudiantes para que presenten las fotos que tomaron en casa o al comienzo de la sesión. Que cada uno proponga algunas interpretaciones de la imagen. Trate de encontrar todos juntos un vínculo entre las imágenes mostradas. ¿Hay algún conflicto común que esté ocurriendo en las fotos tomadas?</p>	<p>personal y colectiva</p> <p>- Potenciar el trabajo en equipo</p>	<p>20min.</p>
--	--	--	--	---	---------------

Ejercicio 3

Pida a los alumnos que anoten una pequeña historia en su dibujo. De esta manera pueden empezar a transportar su primera idea visual a un lenguaje escrito. Dígale al estudiante que también anote los sentimientos y emociones que surjan al mirar su propia imagen. Anímalos a profundizar mucho. Deja que pasen de lo preverbal a lo verbal.

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 2.3

El "movimiento de la creación de la Re"



Vivir, errar, caer, triunfar, recrear la vida a partir de la vida.

James Joyce

ASIGNATURA(S)

- Las dinámicas recreativas
- De lo preverbal a lo verbal

COMPETENCIAS CLAVE

- Reconocer el conflicto en las imágenes
- Producir y presentar imágenes propias
- Comprender el proceso lingüístico

TEMA(S)

- Interpretación de la generación de imágenes
- Proceso lingüístico
- Movimiento en el tiempo, movimiento en el espacio

- Dinámica de reacción, recreación

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Cómo representa la imagen el conflicto?
- ¿Cómo se puede convertir la imagen en palabras?

FUENTES

- Memento (película) es un ejemplo perfecto de cómo funciona la recreación en una película
- Presentación del movimiento recreativo (material extra)

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Revisión de los contenidos de aprendizaje
- Narración y dramaturgia
- Enseñar el concepto de dinámicas recreativas y de recreación

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 4: A los estudiantes se les da la tarea de editar una de sus imágenes en casa y presentarla en una nueva forma. Las imágenes pueden ser exhibidas en el aula como un ejemplo de dinámica de recreación.

Unidad tres: El "movimiento recreativo"

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
2.3 EL "RE-CREACIONAL MOVIMIENTO"	Debate en sesión plenaria y sesión de preguntas y respuestas	. Aula de espacio abierto	Narración y dramaturgia Los estudiantes comparten su experiencia en sus tareas. ¿Qué tan difícil o fácil fue crear una historia para la propia imagen? ¿Cómo te sentiste al reflexionar y anotar los sentimientos que se encuentran en relación con la imagen?	<ul style="list-style-type: none"> - Activar prácticas creativas - Apoyar el desarrollo de la visión personal - Desarrollar proyectos personales y colectivos 	10 min.
	Actividad grupal	. Aula de espacio abierto	Recreación, dinámicas recreativas Deje que los estudiantes compartan su foto con la clase nuevamente y la historia que se les ocurrió. Puedes hacer esto como una pequeña demostración. Un grupo son los visitantes y el otro grupo son los expositores. Los estudiantes pueden ir de una imagen a otra y escuchar la	<ul style="list-style-type: none"> - Activar prácticas creativas - Apoyar el desarrollo de la visión personal 	20 min.

			<p>historia que hay detrás. Para algunos estudiantes, esta puede ser una forma de presentación más agradable que frente a la clase.</p> <p>En la sesión anterior, los estudiantes compartieron sus ideas sobre la imagen juntos. En la sesión de hoy, sin embargo, escucharán la historia personal de los estudiantes que hicieron la imagen. En el proceso, descubren cómo se puede crear una imagen de nuevo cada vez.</p> <p>Conclusión de la actividad: A través del ejercicio los alumnos aprenden a entender qué es la dinámica re-recreativa o qué es una re-creación. La recreación es el proceso de crear algo nuevo a partir de algo existente sin repetirlo. Por ejemplo, una imagen se puede editar y volver a mostrar, pero de una forma diferente.</p>	<p>- Desarrollar proyectos personales y colectivos</p>	
--	--	--	---	--	--

Ejercicio 4

A los estudiantes se les da la tarea de editar una de sus imágenes en casa y presentarla en una nueva forma. Las imágenes se pueden mostrar en el aula como ejemplo de recreación

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 2.4

Pensar juntos en las imágenes



Nunca subestimes el poder del pensamiento; Es el mejor camino hacia el descubrimiento.

Idowu Kyenikan

ASIGNATURA(S)

- Pensar en una serie visual
- De la imagen a la exposición verbal
- Núcleos de una idea narrativa y lluvia de ideas

COMPETENCIAS CLAVE

- Escritura creativa
- trabajo en equipo
- investigación
- Inventar historias

TEMA(S)

- Construcción de una historia
- Transformación de una historia
- Reflejo de una historia

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Qué temas te conmueven?
- ¿Qué tipo de temas quieres abordar?

FUENTES

- Póster y notas adhesivas para capturar el proceso de lluvia de ideas

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Introducir un juego que estimule la creatividad de los alumnos y les permita inventar una historia de forma lúdica

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 5: Anota las ideas que te vengan a la mente y que puedan ser enriquecedoras para la narración que hayan elegido juntos en clase. También tenga en cuenta sugerencias para la implementación visual y juegue con el orden cronológico de la historia.

Unidad cuatro: Pensar juntos en las imágenes

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
2.4 Pensando juntas las imágenes	Calentamiento	Papel y pluma	Juego de grupo: inventa una historia Das la frase abierta "Ayer no pude hacer mi tarea porque..." a la clase. El estudiante de la primera fila termina la oración y el siguiente estudiante agrega otra oración. De esta manera, la clase construye en grupo una narrativa divertida que recibe diferentes tipos de aportes por parte de cada persona.	<ul style="list-style-type: none"> - Lograr actividades especulativas y colectivas visión - Estimular las prácticas creativas 	15 min.
	Debate en sesión plenaria y sesión de preguntas y respuestas	Carteles Notas adhesivas para la sesión de votación	Inventar una historia Es hora de pensar en una historia para su video. Haga una gran lluvia de ideas con la clase sobre cuáles podrían ser los posibles temas. Elige un tema entre las muchas ideas que tienen y trabaja en él con más detalle. Por lo tanto. Puedes hacer una votación sobre lo que a la mayoría de la clase le gustaría trabajar. El papel del profesor será cuidar la estructura y también asegurarse de que los alumnos entren más en detalle y hagan una puesta a punto.	<ul style="list-style-type: none"> - Lograr actividades especulativas y colectivas visión - Estimular las prácticas creativas 	15 min.

Ejercicio 5

Anota las ideas que te vengan a la mente y que puedan ser enriquecedoras para la narrativa que hayan elegido juntos en clase. También tenga en cuenta sugerencias para la implementación visual y juegue con el orden cronológico de la historia.

MANUAL DEL MAESTRO LECCIÓN 3

DRAMATURGIA VISUAL

La lección 3 trata sobre diferentes nociones de dramaturgia visual. En primer lugar, se señala que existen diferentes enfoques de la representación visual. Por un lado está el enfoque documental, que se puede elegir, por otro lado la historia se puede contar a través de un enfoque ficticio sin pretender una verdad. Dependiendo del enfoque que se elija en la realización de una producción cinematográfica, se retratará una imagen específica. Por un lado puede ser una imagen fuertemente artificial, que no se corresponde con la verdad y por otro lado puede ser una imagen muy veraz que está fuertemente relacionada con la realidad. Dependiendo de qué tan cerca el receptor pueda identificarse con la imagen y fusionarla con su realidad, surge un alto o menos alto grado de anticipación entre los receptores. Para ayudar a los estudiantes a comprender la diferencia entre los dos enfoques cinematográficos, se mostraron ejemplos de cada uno, como el documental Ghost Train y la historia ficticia del Titanic. En una segunda etapa, también se discutieron diferentes enfoques que contribuyen a la viveza de una producción audiovisual. Por un lado, se discutió la estructura temporal. Las películas de ficción, por ejemplo, no están atadas a una estructura temporal-cronológica y pueden contener muchos saltos en el tiempo, que en última instancia solo tienen que conducir a una imagen holística para que la historia sea tangible para el receptor. Con este fin, la Lección 3.1 analiza el rodaje de "Titanic" con gran detalle. El tiempo se puede construir y deconstruir. Al dar a los espectadores una impresión de lo que sucedió antes y lo que sucedió después, se estimulan, porque la creación de una imagen tiene lugar a través de la recepción de la dramaturgia visual.

En segundo lugar, se discute la edición, porque es importante hacer que una historia y lo que se supone que debe decir sea visualmente comprensible. El ojo del espectador es la herramienta clave. Una historia está formada por lo que el destinatario encuentra en muchas escenas contrastantes. En la unidad 3.1 esto se hace comprensible con un fragmento de una película de Hitchcock.

Al final de esta lección, en la unidad 3.3, se tuvo en cuenta la cultura juvenil y se dio a los alumnos la tarea de presentar a uno de sus influencers favoritos y reflexionar sobre su contenido. A través de este ejercicio, los estudiantes pudieron aplicar los conocimientos básicos que habían aprendido previamente sobre la dramaturgia visual e identificar diferentes técnicas y elementos como el papel del conflicto dentro de las producciones audiovisuales. También les permitió entender la diferencia entre entretener y representar.

OBJETIVOS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Cada lección define marcos educativos específicos que serán enriquecidos por los profesores con su perspectiva personal.

Objetivos:

- Aprende los conceptos básicos de la dramaturgia visual
- Identificar el papel del conflicto como elemento narrativo clave en la producción de videorrelatos
- Comprender la diferencia y las diferentes técnicas en los enfoques documentales y de ficción
- Comprender cómo se han aplicado estas técnicas a lo largo de la historia del cine de manera efectiva
- Aprende a involucrar a la audiencia
- Aprender técnicas y enfoques para la comunicación, representación y expresión creativa de temas percibidos como importantes
- Comprender la diferencia entre entretener y representar
- Identificar los problemas de la cultura juvenil en la web
- Utilizar el enfoque representacional para estimular el pensamiento crítico

Resultados:

- Aplicar los principios de la dramaturgia visual para escribir y representar historias efectivas con impacto emocional
- Incorporar las propias historias de conflicto para hacerlas convincentes para la audiencia
- Saber elegir un enfoque documental o de ficción para las producciones audiovisuales, en función de lo que se quiere contar
- Crear una obra de significado en lugar de un mero producto de entretenimiento
- Utilizar los conocimientos adquiridos sobre la cultura digital juvenil para estimular reflexiones más profundas sobre temas sociales percibidos como más "urgentes" por los jóvenes

METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA*

Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje Cooperativo
Enseñanza y Aprendizaje Participativo (PTL)
Estrategias de Pensamiento Visual (VTS)
Aprendizaje basado en competencias (CBL)

*Por favor, consulte el documento "Metodología para Docentes".

ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO

El contenido se divide por unidades:

5. Nociones de dramaturgia visual
6. Reacciones a la visión
7. Cultura Visual

Cada unidad se presenta con una hoja de trabajo educativa, una descripción general de una página que presenta los temas y las prácticas de la lección, es fácil de imprimir y se puede compartir con los estudiantes.

Posteriormente se inserta una profunda organización didáctica de la lección que indica en detalle cómo interactuar, qué temas se deben tratar y cuáles son las actividades y ejercicios a proponer.

Además, se proporciona a los profesores una presentación, útil para adquirir y compartir contenidos:

3. CrAL_TechnicalApproaches.pptx



Nociones de dramaturgia visual



"La necesidad es un concepto independiente. Tiene una estructura diferente a la de la lógica, la moral o el significado. Su función radica enteramente en el papel que desempeña. Lo que no juega un papel no debería existir. Lo que la necesidad requiere, es necesario que

ASIGNATURA(S)

- Dramaturgia visual
- El papel del conflicto
- Aproximaciones documentales y ficcionales

COMPETENCIAS CLAVE

- Observar y recordar elementos narrativos de la película.
- Realización de diferentes herramientas y técnicas de producción cinematográfica
- Alfabetización visual

TEMA(S)

- Identificar el papel del conflicto
- Identificación de elementos narrativos en la producción de videos
- Comprensión de las diferentes técnicas de rodaje de películas
- Captura del movimiento de la imagen en la realidad
- Realización del movimiento de la imagen en la ficción
- Tiempo narrativo en la dramaturgia visual
- Efecto Phi, teoría de la Gestalt

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Qué tipo de enfoques visuales puedes ver?
- ¿Qué tipo de diferencias notas entre las películas de ficción y las documentales?
- ¿Qué tipo de técnicas tienen un impacto en la historia visual?

FUENTES

- /

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Discutir qué tipo de material audiovisual consumen los estudiantes últimamente
- Dejar que el alumno reflexione sobre el material audiovisual que consume
- Familiarizarse con diferentes enfoques técnicos

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 1: A los estudiantes se les da la tarea de tomar notas sobre la próxima película que vean. Deben observar qué enfoques técnicos se filman y qué les pareció particularmente bueno o criticaron en la implementación. Esto les ayuda a agudizar su ojo para las realizaciones audiovisuales.

Unidad Primera: Nociones de dramaturgia visual

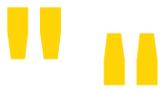
Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
3.1 NOCIONES DE VISUAL DRAMATURGIA	Calentamiento	. Aula de espacio abierto	Refleja lo visto ¿Cuál fue la última película que estabas viendo? Deje que los estudiantes describan la historia de su última película de ficción o documental que hayan visto. De esta manera, los estudiantes comienzan a aprender a resumir y describir lo que han visto con sus propias palabras, así como a cuestionar lo visto examinándolo una vez más.	- Potenciar el trabajo en equipo - Estimular la reflexión personal y colectiva	10 min.
	Crítico pensamiento	. Aula de espacio abierto	Señalando las diferencias Presentar a los estudiantes la diferencia entre las películas de ficción y las documentales. Permítalos que expliquen qué tipo de ventajas ven en cada enfoque. También permítalos señalar dónde ven las mayores diferencias y qué tipo de enfoque preferirían para su propio video.	- para aplicar un análisis en profundidad Estudio y exploración activa del enfoque de la ficción y el documental	10 min.
	Presentación Ejercicio práctico	. PPT (CrAL_TechnicalApproaches.pptx)	Enfoques técnicos Consejos y trucos que ayudan durante el rodaje de una película. Los efectos Phi y muchas más herramientas ayudan a crear una historia de una manera visual emocionante. Enseñe a los estudiantes sobre los posibles métodos y bríndeles una breve introducción. Si es posible, permítalos trabajar de manera práctica con diferentes enfoques técnicos durante la clase.	- para aplicar un análisis en profundidad Estudio y exploración activa de la práctica de contar historias	15 min.

Ejercicio 1

A los estudiantes se les da la tarea de tomar notas sobre la próxima película que vean. Deben observar qué enfoques técnicos se filman y qué les pareció particularmente bueno o criticaron en la implementación. Esto les ayuda a agudizar su ojo para las realizaciones audiovisuales.

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 3.número arábigo

Reacciones a la visión



"Lo más hermoso que podemos experimentar es lo misterioso. Es la fuente de todo verdadero arte y de toda ciencia. Aquel para quien esta emoción es un extraño, que ya no puede detenerse a maravillarse y quedarse embelesado en el asombro, está como muerto: sus ojos están cerrados".

Albert Einstein

ASIGNATURA(S)

- La persistencia de la imagen en la memoria
- Conducir el pensamiento hacia la realización del significado

COMPETENCIAS CLAVE

- Capacidad de análisis
- Juicio
- Uso de conocimientos adquiridos previamente
- Habilidades reflexivas

TEMA(S)

- Captura de la estética y el diseño
- Reflexión sobre la realización cinematográfica de documentales
- Comprensión de las diferentes técnicas de realización cinematográfica

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Qué tipo de técnicas de filmación conoces?
- ¿Qué tipo de técnicas reconoces?

FUENTES

- /

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Reflejar recuerdos
- Lluvia de ideas sobre lo que los estudiantes recuerdan y de qué manera recuerdan las cosas
- Trabajar en el borrador previo de la narrativa que quieren filmar

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 2: La tarea para los alumnos será hacer un pequeño cover de una de sus estrellas favoritas de las redes sociales, ya que en la siguiente unidad se reflexionará sobre los contenidos audiovisuales de la cultura juvenil.

Unidad dos: Reacción a la visión

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
3.2 REACCIÓN A LA VISIÓN	Debate en sesión plenaria y sesión de preguntas y respuestas	. Aula de espacio abierto	Imagen y memoria Estimular a los estudiantes a recordar momentos y detalles relacionados e identificar cuáles son las imágenes correlacionadas. Un imaginario visual de este tipo puede ser muy poderoso y puede influir en nuestra memoria. Pida a los alumnos que recuerden una escena de una película que sea particularmente significativa para ellos	- Potenciar la actividad especulativa y personal visión	15 min.
	Actividad grupal	. Papel y bolígrafo	Trabajando en la narrativa Pida a los alumnos que escriban y desarrollen su historia. Pensarán en cómo elaborar y enriquecer el aspecto narrativo	- Para mejorar las habilidades de escritura - Potenciar el trabajo en equipo	15 min.

Ejercicio 2

La tarea para los alumnos será hacer un pequeño cover de una de sus estrellas favoritas de las redes sociales, ya que en la siguiente unidad se reflexionará sobre los contenidos audiovisuales de la cultura juvenil.

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 3.3

Cultura Visual



Los medios visuales son la forma de arte dominante en nuestra cultura actual, mientras que la poesía es, en el mejor de los casos, un sustituto. Sin embargo, tanto la poesía como el cine son "fábricas de sueños".

Denise Duhamel

ASIGNATURA(S)

- Entrevista narrativa
- Identificar los problemas de la cultura juvenil en la web
- Utilizar el enfoque representacional para estimular el pensamiento crítico

COMPETENCIAS CLAVE

- Pensamiento crítico
- Pensamiento empático
- Habilidades de evaluación

TEMA(S)

- Cultura juvenil e interacciones en línea
- Representación visual
- La diferencia entre entretenimiento y estimulación del pensamiento

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Qué tipo de influencer famoso conoces?
- ¿Cuál es la diferencia entre su material audiovisual y los audiovisuales cinematográficos?

FUENTES

- /

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Consideración más detallada de las plataformas de redes sociales
- Presentación de estrellas de las redes sociales y su contenido

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 4: Dar a los alumnos la tarea de pensar en casa sobre uno o dos temas que les interesen personalmente y sobre los que les gustaría conocer diferentes opiniones o experiencias.

Unidad Tres: Cultura Visual

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
3.3 CULTURA VISUAL	Debate en sesión plenaria y sesión de preguntas y respuestas	<ul style="list-style-type: none"> . Aula de espacio abierto . Teléfonos de los estudiantes . Pizarra blanca 	Redes Sociales Haz una lluvia de ideas en las plataformas de redes sociales. Averigüe cuáles de las plataformas comunes son tendencia hoy en día y con qué frecuencia las utilizan los jóvenes estudiantes. Refleje la dinámica de las plataformas de redes sociales con sus estudiantes y preste mucha atención a la forma en que funcionan.	<ul style="list-style-type: none"> - Lograr acciones especulativas, personales y colectivas visión - Activar un debate sobre la comunicación nueva y en las redes sociales 	10 min.
	Presentación individual de los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> . Proyector . Portátil . Sistema de sonido 	Presentación de contenido de estrellas de las redes sociales Los estudiantes presentan contenido de una de sus estrellas favoritas de las redes sociales y lo comparten con la clase. En este caso, pueden ocuparse del contenido audiovisual que están consumiendo.	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular la práctica creativa - Mejorar las habilidades de escritura - Potenciar el trabajo en equipo 	30 min.

Ejercicio 4

Dar a los alumnos la tarea de pensar en casa sobre uno o dos temas que les interesen personalmente y sobre los que les gustaría conocer diferentes opiniones o experiencias.



MANUAL DEL MAESTRO LECCIÓN 4



DE PERSONA A PERSONAJE

La 4ª lección trata sobre cómo los estudiantes pueden desarrollar un personaje de su historia. Para ello se utiliza la entrevista narrativa como posible aproximación. La primera unidad trata principalmente sobre la preparación y la implementación de una entrevista narrativa y qué pasos esenciales deben tenerse en cuenta. Paso a paso, los estudiantes son introducidos al método de investigación al darse la tarea de desarrollar su propia pregunta de entrevista. Al hacerlo, comienzan a reflexionar sobre su propio mundo de vida y lo comparan con otras situaciones y realidades de la vida. Esto les ayuda a descubrir lo que les gustaría aprender en una entrevista sobre otra persona y su mundo de vida o trayectoria vital. Una vez que se trata de la realización real de la entrevista, los estudiantes deben tener en cuenta un cronograma concreto y asegurarse de preparar a su compañero de entrevista para el diálogo pendiente. Incluso antes de la implementación, los estudiantes también deben comprender o ser capaces de comprender aproximadamente el papel del entrevistador. Esto puede implicar, entre otras cosas, ser consciente de su relación con el entrevistado. Al mismo tiempo, también deben tener claro su papel como entrevistador y abrirse paso entre los modelos a seguir en los lugares para generar contenidos más profundos. El enfoque es un comienzo perfecto para el desarrollo del carácter a medida que los estudiantes aprenden a comunicarse con sus demás de una manera empática y autorreflexiva. Al mismo tiempo, también aprenden a guardarse a sí mismos y a asumir un papel de observación. Al final de la entrevista narrativa, los estudiantes no solo deben reconocer cómo visibilizan los conflictos a través de la entrevista, sino también cómo ellos mismos se convierten en protagonistas de una historia que se genera alejada de las formas clásicas de representación mediática. Además, se produce una transformación a través de la reflexión de la entrevista. El entrevistado se convierte en un personaje en la retrospectiva, ya que las impresiones distorsionantes del sujeto, que surgen a través del proceso de intercambio comunicativo directo, pueden filtrarse y tener lugar una visión neutral en relación con las características de la persona. Por fin, el personaje que emerge puede ser utilizado como modelo o fuente de inspiración para un personaje.

En la segunda unidad se pone el foco en el montaje, que debe tenerse en cuenta a la hora de realizar las entrevistas. Para ello, se muestran algunos consejos y ajustes de cámara con el fin de preparar el escenario para la entrevista narrativa. Es importante resaltar los elementos importantes y prestar especial atención a los gestos y expresiones faciales para obtener una imagen holística. En el segundo vídeo también hay algunos extractos audiovisuales de entrevistas, al igual que en la Unidad 4.3, que se basa exclusivamente en material de entrevistas. Aquí, se examina el proceso de entrevista en sí mismo y se reúne material audiovisual de entrevistas de una manera muy descriptiva y perspicaz para aclarar el método de implementación y el enfoque de las entrevistas narrativas.

OBJETIVOS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Cada lección define marcos educativos específicos que serán enriquecidos por los profesores con su perspectiva personal.

Objetivos:

- Aprende las técnicas de entrevista más efectivas
- Aprende a preparar preguntas para una entrevista
- Aprende a elegir el set y la iluminación para una entrevista visualmente impactante
- Aprende las técnicas de rodaje más adecuadas para una entrevista
- Aprende a gestionar el conjunto, los gestos y las expresiones del entrevistado
- Aprende a sacar a relucir la parte más auténtica de la personalidad del entrevistado
- Conocer la experiencia de la metodología propuesta de la mano de profesores y alumnos

Resultados:

- Producir una entrevista efectiva, bien estructurada e impactante
- Poner de manifiesto el valor y la criticidad de la experiencia vivida por estudiantes y profesores
- Aplicar las técnicas y herramientas utilizadas durante los talleres para comprender mejor la metodología en sí.

METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA*

Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje Cooperativo
Enseñanza y Aprendizaje Participativo (PTL)
Estrategias de Pensamiento Visual (VTS)
Aprendizaje basado en competencias (CBL)

*Por favor, consulte el documento "Metodología para Profesores"

ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO

El contenido se divide por unidades:

8. La entrevista
9. Ejemplos de modelos a seguir
10. Profesor y Alumnos

Cada unidad se presenta con una hoja de trabajo educativa, una descripción general de una página que presenta los temas y las prácticas de la lección, es fácil de imprimir y se puede compartir con los estudiantes.

Posteriormente se inserta una profunda organización didáctica de la lección que indica en detalle cómo interactuar, qué temas se deben tratar y cuáles son las actividades y ejercicios a proponer.

Además, los profesores disponen de una presentación, útil para adquirir y compartir contenidos:

1. CrAL_Narrative_Interview.pptx

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 4.1

La entrevista



La empatía y las habilidades sociales son la inteligencia social, la parte interpersonal de la inteligencia emocional. Por eso se parecen.

Daniel Goleman

ASIGNATURA(S)

- Técnicas de entrevista
- Pregunta e intención narrativa

COMPETENCIAS CLAVE

- empatía
- Escucha activa
- Desarrollo de preguntas
- Gestión de los recursos técnicos básicos para la realización de entrevistas
- Priorizar el espacio audiovisual para la realización de una entrevista
- Manejo de técnicas audiovisuales para transmitir emociones

TEMA(S)

- La lista de preguntas
- La entrevista narrativa
- Elección del conjunto
- Mostrar la imagen del entrevistado
- El primer plano
- El tema de la cara, la expresión y los gestos durante la entrevista

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Por qué hacemos una entrevista?
- ¿Cómo preparar una entrevista?
- ¿Qué recursos podemos utilizar para realizar una entrevista?
- ¿Cómo afrontar los diferentes tipos de entrevistados?

FUENTES

- Clips de diferentes entrevistas en formato audiovisual (periodístico, cinematográfico)
- Manuales técnicos de realización de entrevistas. Lenguaje audiovisual y consejos para grabar entrevistas

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Introducción de la entrevista narrativa
- Encontrar preguntas de alineación para una posible entrevista
- Encontrar un grupo objetivo para una entrevista e implementarlo

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 1: A los estudiantes se les asigna la tarea de realizar una entrevista. Por lo tanto, deben filmar la sesión de entrevistas y tener en cuenta los conocimientos técnicos de las lecciones anteriores.

Unidad Uno: La Entrevista

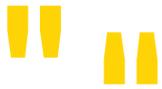
Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
4.1 La entrevista	Presentación	. PPT (CrAL_Narrative_Interview.pptx)	La entrevista narrativa Dé a los estudiantes una introducción a la entrevista narrativa, cómo está estructurada y cuál es el objetivo de realizar dicha entrevista.	- para aplicar un análisis en profundidad estudio de la cuestión de la entrevista narrativa	15 min.
	Debate en sesión plenaria y sesión de preguntas y respuestas	. Intemperie aula	Plantear una pregunta para la entrevista Los profesores deben considerar con los estudiantes qué pregunta les gustaría explorar en el contexto de una entrevista narrativa.	- Estimular la reflexión colectiva	15 min.
	Actividad investigadora	. Intemperie aula	Encontrar compañeros de entrevista Los profesores deben ayudar a los estudiantes a pensar en quiénes serán sus posibles entrevistados. Discuta cómo conectarse y obtener acceso con los posibles participantes.	- Potenciar las habilidades relacionales y las competencias útiles para la implicación de participantes externos en el proyecto.	15 min.

Ejercicio 1

A los estudiantes se les asigna la tarea de realizar una entrevista. Por lo tanto, deben filmar la sesión de entrevistas y tener en cuenta los conocimientos técnicos de las lecciones anteriores. Deben estar atentos a captar las expresiones, gestos y movimientos del entrevistado.

HOJA DE TRABAJO EDUCATIVA LECCIÓN 4.número arábigo

Ejemplos de modelos a seguir



¿Quiénes somos, quién es cada uno de nosotros, sino una combinación de experiencias, información, libros que hemos leído, cosas imaginadas? Cada vida es una enciclopedia, una biblioteca, un inventario de objetos, una serie de estilos, y todo puede ser constantemente barajado y reordenado de todas las formas imaginables.

Italo Calvino

ASIGNATURA(S)

- Cómo enmarcar y iluminar el diseño
- Gestualidad
- El tema de la expresión facial durante la entrevista

COMPETENCIAS CLAVE

- Reconocer los criterios de diseño de medios
- Percibir, comprender y dar forma reflexivamente a la acción comunicativa de manera no violenta
- El alumno puede mostrar creatividad en el diseño
- Pueden planificar, diseñar y presentar sus propias contribuciones a los medios de comunicación.

TEMA(S)

- Gestión de recursos técnicos básicos
- Recrear la entrevista
- Proceso de edición y corte
- Sacar a relucir las emociones y los gestos
- Cristalizar el personaje

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Qué tipo de características reconoces?
- ¿Cómo cambia la persona a un personaje?

FUENTES

- Material de la entrevista
- Ordenadores portátiles
- Programas de edición y corte

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Los estudiantes comienzan a editar y cortar la entrevista
- Reorganizar y recrear la entrevista sin cambiar el contenido

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 2: Termine de trabajar el carácter del entrevistado para ver cómo la persona cambia a un personaje.

Unidad Dos: Muestra de Modelos a Seguir

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
4.2 MUESTRA DE MODELOS A SEGUIR	Actividad grupal	<ul style="list-style-type: none"> . Ordenadores portátiles . Programas de edición y corte 	Recreando la entrevista A los estudiantes se les asigna la tarea de editar la entrevista. Al hacerlo, lo abordan intensamente y reflexionan sobre lo que se ha dicho. De esta manera, también pueden obtener una visión objetiva de la persona, ya que ya no están en un intercambio comunicativo directo, a diferencia de la entrevista.	<ul style="list-style-type: none"> - para aplicar un análisis en profundidad estudio de la cuestión de la entrevista narrativa - Fomentar el desarrollo de habilidades técnicas 	30 min.
	Ejercicio práctico	<ul style="list-style-type: none"> . Papel o póster para ideas de lluvia de ideas 	Cristalizar el personaje Después de la edición, los estudiantes se dan a la tarea de capturar los rasgos de carácter de la persona que entrevistaron. A través de esto, comienzan a describir a la persona como un personaje y a capturarla lingüística o textualmente.	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular la reflexión colectiva 	15 min.

Ejercicio 2

Termine de trabajar el carácter del entrevistado para ver cómo la persona cambia a un personaje.

HOJA DE TRABAJO EDUCATIVA LECCIÓN 4.3

Profesores y Estudiantes



Quando estudias a grandes maestros... Aprenderás mucho más de su cuidado y trabajo duro que de su estilo.

William Glasser

ASIGNATURA(S)

- Entrevistar a un profesor
- Entrevistar a un estudiante

COMPETENCIAS CLAVE

- Conocimiento de la entrevista y sus diferentes tipos
- Gestión de los recursos técnicos básicos para la realización de entrevistas
- Reconocer los diferentes tipos de tomas y movimientos de cámara
- Priorizar el espacio audiovisual para la realización de una entrevista
- Manejo de técnicas audiovisuales para transmitir emociones

TEMA(S)

- Aproximación audiovisual: la entrevista.
- Elementos técnicos: ambientación, encuadre, iluminación, sonido.
- Relación entre entrevistador y entrevistado

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Cuáles son las tomas más apropiadas para grabar una entrevista?
- ¿Cómo editar una entrevista?
- ¿Cómo transmitir emociones con la cámara?

FUENTES

- Computadora personal, teléfono inteligente u otro medio (cámara de video) de los estudiantes con programa de edición.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Realiza una entrevista con uno de tus profesores
- Reflejar la relación entre entrevistado y entrevistador después de

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 3: Los estudiantes deben procesar la entrevista que realizaron previamente con los profesores para mejorar su conocimiento de la persona y el personaje. También deben comenzar a diseñar ideas para el proyecto de trabajo en equipo.

Unidad Tres: Profesores y Estudiantes

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
4.3 PROFESORES ALUMNOS	Práctico Actividad	. Herramientas de filmación . Ordenadores portátiles	Entrevista con los profesores Otro ejercicio que fortalece la relación entre estudiantes y docentes es la realización de una entrevista. Los alumnos pueden conocer al profesor desde otro punto de vista y ya no verlo solo en su papel de profesores, sino también como una persona con carácter. Los estudiantes prepararán una serie de preguntas antes de comenzar la entrevista.	- para aplicar un análisis en profundidad estudio de la cuestión de la entrevista narrativa - Fomentar el desarrollo de habilidades profesionales - Fomentar el desarrollo de habilidades técnicas	15 min.
	Debate en sesión plenaria y sesión de preguntas y respuestas	. Aula de espacio abierto	Ronda de reflexión Profesores y estudiantes pueden reflexionar juntos sobre cómo este intercambio los ha acercado y fortalecido su relación. Especialmente después de la pandemia, es un paso importante para reconstruir un vínculo más estrecho.	- Estimular la reflexión colectiva	15 min.

Ejercicio 3

Los estudiantes deben procesar la entrevista que realizaron previamente con los profesores para mejorar su conocimiento de la persona y el personaje. Y para comprometerse más con su maestro y fortalecer su relación entre ellos. Además, deben comenzar a escribir el concepto de una historia que podría elegirse como un proyecto de trabajo en equipo.



MANUAL DEL MAESTRO LECCIÓN 5



DE LA IMAGEN A LA ESCRITURA, DE LA ESCRITURA A LA IMAGEN

La 5ª lección trata sobre cómo se puede contar una historia visualmente. El punto de partida es la imagen, que ha puesto en marcha un proceso de escritura previo que produce una dramaturgia que describe diferentes imágenes y temas internos y externos, así como composiciones dramáticas y conflictos construidos en torno a la imagen. La historia que se desarrolla se desarrolla sobre la base de diferentes roles, diálogos, tensiones dramáticas, acciones de los personajes y alineaciones de espacio y tiempo. En el siguiente paso, la imagen textual se transforma de nuevo en imágenes. En este proceso, se lleva a cabo un proceso de reelaboración de lo escrito, ya que la reversión conduce a un cambio de texto a imagen. Dado que el producto audiovisual se percibe a través de los órganos sensoriales de la vista y el oído, la dinámica creada por la imagen y el sonido y sus efectos deben tenerse en cuenta en la forma cinematográfica de presentación y ajustarse si es necesario. Lo que se ha escrito antes es solo una pauta que crea orientación hacia la generación de un universo teatral. Con el fin de ilustrar cómo se puede representar visualmente una dramaturgia, la 5ª lección comenzará presentando diferentes secuencias de imágenes de varias películas que contienen un drama o un conflicto. Posteriormente, se discutirá en detalle el proyecto audiovisual de los estudiantes y su proceso de transferencia del material escrito a imágenes. Los estudiantes tuvieron como base un tema concreto, que en este caso incluyó el memorial del Forte Bravetta en Roma, Italia.

En la Unidad 5.2, los estudiantes reflexionan no solo sobre el tiroteo y la historia, sino también sobre lo que les causó una impresión particularmente duradera en el desarrollo de la historia. En este sentido, muchos de los estudiantes consideran que el proceso de recordar el pasado, así como el hecho de compartir la memoria por parte de otros, es particularmente conmovedor. A través de entrevistas narrativas, se transmitieron contenidos de memoria de la memoria comunicativa, y a través de trabajos de investigación en archivos, también recibieron contenidos de memoria cultural. La reevaluación del pasado inspiró a los estudiantes a contar su historia y despertó en ellos grandes ambiciones de trabajar el drama del lugar con una historia ficticia y recordarla. Además, en la implementación de la próxima lección, se debe incorporar la entrevista posterior al trabajo, ya que proporciona muchas ideas reveladoras sobre las actitudes de los estudiantes y los cambios de perspectiva.

OBJETIVOS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Cada lección define marcos educativos específicos que serán enriquecidos por los profesores con su perspectiva personal.

Objetivos:

- Aprende a escribir a través de imágenes
- Aprende a utilizar la secuencia de imágenes para crear una narrativa
- Aprende a estructurar y escribir un guión de vídeo

Resultados:

- Concebir una historia a través de la secuencia de imágenes recogidas
- Escribir el guión de una historia en vídeo

METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA*

Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje Cooperativo
Enseñanza y Aprendizaje Participativo (PTL)
Estrategias de Pensamiento Visual (VTS)
Aprendizaje basado en competencias (CBL)

*Por favor, consulte el documento "Metodología para Docentes".

ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO

El contenido se divide por unidades:

11. La forma en movimiento: el proyecto audiovisual
12. La acción representativa

Cada unidad se presenta con una hoja de trabajo educativa, una descripción general de una página que presenta los temas y las prácticas de la lección, es fácil de imprimir y se puede compartir con los estudiantes.

Posteriormente se inserta una profunda organización didáctica de la lección que indica en detalle cómo interactuar, qué temas se deben tratar y cuáles son las actividades y ejercicios a proponer.

Además, se proporciona a los profesores una presentación, útil para adquirir y compartir contenidos:

1. CrAL_Professions.pptx

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 5.1

La forma en movimiento: el proyecto audiovisual



La vida es un movimiento, un movimiento constante en la relación; Y el pensamiento, tratando de captar ese movimiento en términos del pasado, como memoria, le teme a la vida.

Jiddu Krishnamurti

ASIGNATURA(S)

- Aprende a escribir a través de imágenes
- Aprende a utilizar la secuencia de imágenes para crear una narrativa
- Aprende a estructurar y escribir un guión de vídeo

72

COMPETENCIAS CLAVE

- Producción de texto
- Reconocer y recibir señas y prácticas de señas
- Comprensión de la dramaturgia visual
- Atención crítica a la imagen y a lo perceptible
- Percepción del cuerpo, el espacio, el sonido, la luz y los objetos y su efecto en el material audiovisual
- Asociaciones entre el espectador y lo visual
- Comprensión de la semiótica de lo visual

TEMA(S)

- Dramaturgia visual
- De la imagen a la escritura, de la escritura a las imágenes
- desde la imagen generadora hasta el sujeto

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Cómo te sientes con respecto al tema elegido o qué asocias con él?
- ¿Qué grupos de personas podrían tener una visión diferente del tema que podría ayudarte a verlo a través de una perspectiva diferente?

FUENTES

/

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Dirigir una discusión con los estudiantes sobre la historia que están imaginando a través de la imagen generadora.
- Reflexionaron sobre qué contenido les gusta o les resulta problemático para descubrir cómo adaptar la historia al tema elegido
- Dar tiempo a los estudiantes para revisar su historia

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 1: Organice todos los materiales importantes para la grabación del video en la próxima lección. Coordina con tu profesor y compañeros de clase para que tengas todo lo que necesitas para la próxima sesión.

Unidad Primera: La forma del movimiento: el proyecto audiovisual

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
5.1 LA FORMA DE MOVIMIENTO: EL AUDIOVISUALES PROYECTO	Debate en sesión plenaria	. Aula de espacio abierto	Cuestiona tu historia Estimule a los estudiantes a reflexionar sobre su proyecto en curso. ¿Qué tipo de historia se	- Estimular la práctica creativa	15 min.

	y sesión de preguntas y respuestas	<ul style="list-style-type: none"> . Producciones de los estudiantes . Pizarra blanca 	genera a partir de las imágenes producidas?	<ul style="list-style-type: none"> - Construir una serie de proyectos grupales cohesivos 	
	Presentación Debate en sesión plenaria y sesión de preguntas y respuestas	<ul style="list-style-type: none"> . PPT (CrAL_Roles.pptx) 	<p>Los roles del cine A los estudiantes se les presentará una descripción general rápida de los roles en el contexto cinematográfico</p> <p>Revisión de la historia Después de que el cuento y su estructura y contenido hayan sido pensados y reflexionados juntos por los estudiantes, los estudiantes deben dividirse en pequeños grupos para continuar con el desarrollo del proyecto. Los estudiantes deben ser capaces de definir roles de manera espontánea, con el fin de poder desarrollar adecuadamente un equipo de trabajo estable.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular la práctica creativa - Mejorar las habilidades de escritura - Potenciar el trabajo en equipo 	30 min.

Ejercicio 1

Los estudiantes organizarán todos los materiales importantes para la grabación del video en la próxima lección. Todo el grupo tendrá que coordinarse para que todo lo que se necesite esté listo para el próximo rodaje. Cada estudiante debe familiarizarse con él.

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 5.número arábigo

La acción representativa



A la creatividad en sí misma no le importan en absoluto los resultados, lo único que anhela es el proceso. Aprende a amar el proceso y deja que suceda lo que suceda a continuación, sin preocuparte demasiado por ello. Trabaja como un monje, o una mula, o alguna otra metáfora representativa de la diligencia. Me encanta el trabajo. El destino hará lo que quiera contigo, a pesar de todo.

74



ASIGNATURA(S)

- Concebir una historia a través de la secuencia de imágenes recogidas
- Visualizar un guión

COMPETENCIAS CLAVE

- Alfabetización visual
- Competencia de edición y procesamiento
- Buen sentido de la disposición de escenas y secuencias
- Atraer el interés del espectador

TEMA(S)

- La revisión de un relato al convertirlo en material audiovisual
- Implementación de un script
- Proceso de rodaje

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Qué te impresionó a la hora de rodar?
- ¿Cómo percibiste la historia después del rodaje?
- ¿Cuáles fueron tus impresiones sobre el tema subyacente y el resultado audiovisual?

FUENTES

- Equipo de tiro
- Equipamiento técnico

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Comience a fotografiar con los estudiantes por primera vez y familiarícelos con los aspectos técnicos. En este proceso, el material escrito se transforma en imágenes audiovisuales.
- Haz una entrevista posterior al trabajo con los estudiantes para explorar cómo se han visto afectados por el proceso de rodaje.

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 2: El grupo de edición y corte revisará el material y revisará y editará el contenido. Para ello, el material existente se subirá a una nube para que los grupos del equipo de edición puedan acceder a él fácilmente.

Unidad Dos: La acción representativa

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
--------	----------------------	------------------	-------------	-----------	------

5.2 EL REPRESENTANTE ACCIÓN	Actividad grupal	<ul style="list-style-type: none"> . Material técnico para rodaje . Guión . Disfraces (si es necesario) 	Tiroteo Comience a fotografiar con los estudiantes por primera vez y familiarícelos con los aspectos técnicos. En este proceso, el material escrito se transforma en imágenes audiovisuales. A través de este proceso pueden ver cómo cambia su historia a través de las imágenes y adaptarse si es necesario.	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular la práctica creativa - Potenciar el trabajo en equipo 	60 min.
	Debate en sesión plenaria y sesión de preguntas y respuestas	<ul style="list-style-type: none"> . Aula de espacio abierto 	Entrevista post-trabajo Hable con los estudiantes sobre cómo el proceso creativo ha cambiado su opinión sobre el objeto y la relación con el antes y el después.	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular la práctica creativa - Mejorar las habilidades de escritura - Potenciar el trabajo en equipo 	30 min.

Ejercicio 2

El grupo de edición y corte revisará el material y revisará y editará el contenido. Para ello, el material existente se subirá a una nube para que los grupos del equipo de edición puedan acceder a él fácilmente.

MANUAL DEL MAESTRO LECCIÓN 6

FICCIÓN VS DOCUMENTAL

En los vídeos de la Unidad 6 se elabora la distinción entre películas documentales y de ficción. El objetivo de esta unidad es que los estudiantes reconozcan la diferencia entre los dos enfoques cinematográficos. Además de la estructura y el proceso de escritura de la historia, los dos conceptos difieren principalmente en su relación con la realidad. La ficción presenta principalmente una historia que no pretende relacionarse con la realidad, mientras que el documental es una herramienta para aprender sobre la realidad. La realidad se entiende como la totalidad de lo real, que está llena de verdad o autenticidad y, por lo tanto, no es una ilusión, ni depende de los deseos y creencias de los individuos.

Con fines didácticos, la unidad se ha dividido en dos partes. La unidad 6.1 se centra exclusivamente en la conceptualización de las películas de ficción. Para entender el proceso de escritura, se dieron dos ejemplos. En primer lugar, la trama ficticia de la película "El silencio ruidoso" y sus articulaciones dramáticas y, en segundo lugar, el storyboard de Alfred Hitchcock. Al explicar la película de muestra, se aborda la estructura elegida en tres actos del guión. Su estructura está compuesta por el evento dinámico, el giro de la trama y la conclusión, que construye un arco de suspenso. Al reflexionar sobre la película, también queda claro lo que se entiende por secuencia y escena. La escena generalmente tiene lugar en un lugar y tiempo, mientras que la secuencia va más allá y es una serie de escenas diferentes que incluyen diferentes ubicaciones y saltos en el tiempo. El guión gráfico final compartido por Alfred Hitchcock proporcionó a los estudiantes una idea de un posible proceso de escritura de guiones. Los guiones gráficos de Hitchcock subrayan cómo las dos líneas paralelas de imagen y sonido dan vida a una escena.

Posteriormente, el enfoque documental se centra en la Unidad 6.2. Explica cómo funciona el documental de la siguiente manera: Al documentar la realidad, el flujo de la vida no se detiene porque el movimiento en la película es continuo, lo que permite capturar tanto el movimiento del tiempo como el movimiento del espacio. Sin embargo, al mismo tiempo, se interfiere en la realidad, lo que puede afectar al movimiento real. Sin embargo, solo interviniendo podemos crear una imagen. Por otro lado, también es la imagen, captada en la situación real, la que se gestiona. Así, la imagen es una composición de la realidad. Con el fin de transmitir este efecto del enfoque documental desde el punto de vista pedagógico, se realizaron entrevistas con los estudiantes, que fueron captadas por la cámara y editadas. A continuación, se mostró el resultado a los estudiantes. Al ver el material, los estudiantes notaron que eran capaces de reconocer más de las reacciones y emociones de la persona, que no se percibían durante el intercambio directo. A través de la composición de la imagen, el lenguaje y la temporalidad, encuentran que se crea una imagen que puede ser diferente

de la realidad. Las personas que se muestran se convierten en personajes a los que, metafóricamente hablando, se les pone o se quita una máscara.

OBJETIVOS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Cada lección define marcos educativos específicos que serán enriquecidos por los profesores con su perspectiva personal.

Objetivos:

- Aprende la diferencia entre ficción y documental
- Convertir la historia de una película en un guión cinematográfico
- Aprende a estructurar un guión
- Aprende a escribir historias de ficción y a escribir sobre historias de la vida real
- Aprende a definir el set y organizar el rodaje de un documental

Resultados:

- Ser capaz de escribir un guión para un cuento de ficción y un documental, conociendo las diferencias entre ellos
- Saber estructurar un texto para un producto audiovisual
- Ser capaz de identificar el entorno y las técnicas de rodaje adecuadas para crear una historia de ficción en vídeo o un documental
- Escribir un guión para un proyecto de video-historia

METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA*

Aprendizaje basado en proyectos

Aprendizaje Cooperativo

Enseñanza y Aprendizaje Participativo (PTL)

Estrategias de Pensamiento Visual (VTS)

Aprendizaje basado en competencias (CBL)

*Por favor, consulte el documento "Metodología para Docentes".

ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO

El contenido se divide por unidades:

- 13. Escribir para la ficción
- 14. Escritura documental

Cada unidad se presenta con una hoja de trabajo educativa, una descripción general de una página que presenta los temas y las prácticas de la lección, es fácil de imprimir y se puede compartir con los estudiantes.

Posteriormente se inserta una profunda organización didáctica de la lección que indica en detalle cómo interactuar, qué temas se deben tratar y cuáles son las actividades y ejercicios a proponer.

Además, se proporciona a los profesores materiales extras, útiles para adquirir y compartir contenidos:

- 4. CrAL_ScreenWriting.pptx
- 5. CrAL_How_to_shoot_documentary_movie.pptx
- 6. CrAL_Game.pptx
- 7. CrAL_ScreenWriting_exercise.pptx

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 6.1

Escribir para la ficción



La ficción revela la verdad que la realidad oscurece.

Ralph Waldo Emerson

ASIGNATURA(S)

- Cómo escribir ficción
- Cómo estructurar una historia
- Posibles formas de crear un guión gráfico

COMPETENCIAS CLAVE

- creatividad
- Imaginación pictórica y sentido de la música y los sonidos
- Capacidad para estructurar y componer escenas y secuencias
- Retórica visual
- Realización del pensamiento audiovisual

TEMA(S)

- Escribir para proyectos de ficción
- Tratamiento y articulación dramática en la ficción clásica
- la estructura de los actos-árbol: el evento dinámico, los giros del acto, el final
- la escena, la secuencia
- Nociones de escritura de guiones: escenas, visuales y sonoros

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Cómo se relaciona la línea entre la imagen y el sonido?
- ¿Cómo realizarías un guión? (Redacción técnica y redacción de guiones gráficos)
- ¿Qué es ficticio?

FUENTES

- Presentación de PowerPoint
- Hoja: escritura de pantalla – escena y personaje
- Hoja: juego de preguntas

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Introducción a lo que es ficción y lo que es la escritura documental
- mostrar ejemplos de un cuento de ficción y analizarlo
- Mostrar material de guión gráfico de Vértigo de Alfred Hitchcock

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 1: elige un metraje de una película o un vídeo que te guste. Divida el metraje en escenas y dibuje el guión gráfico. También puedes anotar los diálogos y los detalles de la banda sonora

Unidad Uno: Escribir para la Ficción

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
--------	----------------------	------------------	-------------	-----------	------

6.1 ESCRITURA PARA FICCIÓN	Calentamiento	. PPT (CrAL_Game.pptx)	Enfoque documental y de ficción Utilice el contenido de la presentación para Estructurar un juego que active activos confrontación entre estudiantes.	- Mantener la producción visual y la exploración. - Fomentar el desarrollo de habilidades técnicas	10 min.
	Presentación	. PPT (CrAL_ScreenWriting.pptx)	Escritura de pantalla Introducir el tema de la escritura de pantallas a los estudiantes. El profesor puede terminar la presentación mostrando un ejemplo (https://www.youtube.com/watch?v=C7OQHlpvA) y pedir a los estudiantes que compartan otros videos.	- para aplicar un análisis en profundidad Estudio y exploración activa de la diferencia entre el cine documental y el de ficción	15 min.
	Práctico Actividad	. PPT (CrAL_ScreenWriting_exercice.pptx) . Dos cajas . Notas adhesivas . Papel . Lápices	Tarea 1: Los alumnos se convierten en guionistas y escriben su propia escena. Pueden hacerlo en grupo o individualmente. El profesor puede darles una situación y un personaje para ayudarles a escribir la escena. En el PPT ya hay ejemplos de situaciones y personajes que pueden ser impresos por el profesor y utilizados con fines didácticos. Los estudiantes pueden decidir por sí mismos si prefieren escribir historias técnicas o dibujar un guión gráfico. Después de completar la tarea, se puede realizar una pequeña exposición en el aula. Las imágenes se pueden ver en las mesas o colgar en el aula para verlas.	- Mejorar las habilidades de escritura y las competencias útiles para el diseño de un guión de ficción - Enseñar la diferencia entre escena y secuencia - Introducir el concepto de la estructura de 3 actos de las historias.	25 minutos

Ejercicio 1

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 6.número arábigo

Pida a los alumnos que estudien la composición de un metraje elegido mediante la creación del guión gráfico, en todos sus aspectos (escenas, diálogos, encuadre y sonido)

Escritura documental



En los largometrajes el director es Dios; en los documentales Dios es director.

Alfred Hitchcock

ASIGNATURA(S)

- ¿Qué son las películas documentales?
- Cómo realizar películas documentales
- ¿Qué efectos tienen las películas documentales en ti?

COMPETENCIAS CLAVE

- Observación e interpretación
- Comprender la composición de la imagen en relación con la realidad.
- Alfabetización audiovisual
- Capturar el movimiento del momento
- flexibilidad

TEMA(S)

- Redacción de documentales
- Cómo definir un conjunto y planificar la acción
- Disparo en vivo
- Notas visuales
- el examen del material producido

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Qué tipo de realidad nos muestran los documentales?
- ¿Qué beneficio tiene el cambio de perspectiva que se puede incorporar al cine documental?
- ¿La persona en una película documental se convierte en personajes con máscara o sin máscara?

FUENTES

- <https://www.youtube.com/watch?v=flyADpC1Ono&t=156s>

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Ver una película documental - Discusión plenaria sobre las emociones y pensamientos que surgieron durante la visualización
- Grabación de un vídeo documental

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 2: Graba un vídeo documental. Puedes comenzar esta actividad en clase y si necesitas un poco de tiempo extra para dedicar a tu idea, puedes finalizar tu proyecto en casa

Unidad Dos: Escritura documental

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/ REA	Descripción	Objetivos	Hora

6.2 DOCUMENTAL ESCRITURA	Calentamiento	. Vídeo	Enfoque documental Comience la lección con un video documental. Utilice una de las fuentes sugeridas a continuación o elija su propio video documental que usted, como profesor, presente a la clase. Vídeos documentales: https://www.youtube.com/watch?v=ojKBgKvnqvw (vida cultural en Japón) https://www.youtube.com/watch?v=flyADpC1Ono&t=214s (la vida cultural en Rusia) https://www.youtube.com/watch?v=L72G8TLtCk (La vida de un hombre en el bosque que documentó las temperaturas y documentó el cambio climático en su casa)	- Estimular la reflexión personal y colectiva	10 min.
	Presentación	. PPT (CrAL_How_to_shoc documentary_movie.ptx)	Enfoque documental La presentación ofrece una breve guía sobre cómo crear un video documental.	- para aplicar un análisis en profundidad estudiar de la materia documental	5 min.
	Práctico Actividad	. Teléfonos de los estudiantes . Portátil	Tarea 2: Se pide a los estudiantes que piensen en una historia documental que podría realizarse en un corto período de tiempo observando y mejorando las posibilidades que los rodean. Aquí algunas preguntas posibles: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Quién es tu tema principal/personaje? - ¿Qué tipo de enfoque observatorio elegirías? - Crea tus imágenes y edítalas - Elige la banda sonora o define el diseño de sonido, si es necesario - Comparte tu proyecto 	- Estimular la práctica creativa	30 min

Ejercicio 2

Se les pide a los estudiantes que finalicen su proyecto y se preparen para compartirlo con el resto del equipo.

MANUAL DEL MAESTRO LECCIÓN 7

EL PLATÓ Y EL RODAJE

La lección 7 trata principalmente sobre el set y el rodaje. Para ello, la lección se ha dividido en 4 vídeos, cada uno de los cuales trata diferentes aspectos de los temas antes mencionados.

La unidad 7.1 trata el tema del montaje. El montaje no debe entenderse únicamente como un aspecto técnico, que se refiere exclusivamente a la composición mecánica y a la secuencia de segmentos de imagen y sonido. Más bien, también se trata del acto creativo de organizar la película, así como de su desarrollo en términos de su efecto interno y externo en la recepción. En general, se trata de la profundización del pensamiento representacional a través de las imágenes en movimiento, así como de la vinculación de los sistemas técnicos de reproducción de sonido e imagen. Durante el rodaje, los recursos técnicos y los métodos de realización se adaptan entre sí. Paralelamente, esta unidad presta especial atención al potencial de la cámara y al trabajo de cámara. La cámara es como un ojo, que de manera indirecta es como el ojo del espectador, que se estimula tanto en su posición estática como dinámica capaz de captar y encuadrar la relación entre los personajes y el entorno en el espacio. En el lenguaje cinematográfico, esto también se conoce como fotogramas y planos, que en una imagen estática tienen las líneas interiores que representan la posición de los personajes en el entorno. Dentro de una imagen de cámara se pueden percibir 3 formas básicas, que serían círculo, triángulo y cuadrado. Dependiendo de la disposición de la imagen de la cámara y sus líneas internas, se logran diferentes efectos que estimulan al espectador. Además, también se puede establecer un estímulo mediante el movimiento de la cámara.

En el siguiente vídeo de la Unidad 7.2, también se analiza en profundidad la composición del equipo del proyecto. Aquí se señala que para la realización de una película se necesitan importantes figuras clave, que contribuyan al éxito. Se sugiere dividir la clase en 3 grupos. El primer grupo debe ocuparse del proceso de escritura. El segundo grupo se ocupará de la fase de rodaje y el último grupo se encargará de la edición y la elaboración del sonido. Para ello, se deben designar otras figuras clave como el director, el guionista, el guionista, el operador y el editor, que puedan ser coherentes, fiables y colaborativos con los demás roles.

A continuación, la unidad 7.3 entra en detalles sobre el conjunto. Para ello, el script se refleja y se desglosa en sus características básicas. Esto permite hacer una elección adecuada para el set y cómo utilizar y guiar mejor la cámara para trazar el espacio de la acción. Además, queda claro que debe haber un cierto grado de flexibilidad, ya que pueden surgir nuevos enfoques durante el rodaje. El principio básico durante el rodaje es: resalta lo

que ves, resalta lo que escuchas. Esto se vuelve a demostrar en la última unidad mostrando el enfoque práctico de los estudiantes.

OBJETIVOS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Cada lección define marcos educativos específicos que serán enriquecidos por los profesores con su perspectiva personal.

Objetivos:

- Aprende a redactar un plan de trabajo para producciones audiovisuales
- Aprende a elegir el equipo más adecuado para el tipo de vídeo que se va a grabar
- Adquiere experiencia en la grabación de vídeo
- Aprende a organizar un conjunto
- Aprende a escribir y usar un guión gráfico

Resultados:

- Preparar un plan de trabajo
- Identificar un set para filmar
- Prepara un guión gráfico y un plan para el rodaje
- Gestionar el conjunto
- Identificar la transmisión de vídeo
- Guiar a los actores en el set

METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA*

Aprendizaje basado en proyectos

Aprendizaje Cooperativo

Enseñanza y Aprendizaje Participativo (PTL)

Estrategias de Pensamiento Visual (VTS)

Aprendizaje basado en competencias (CBL)

*Por favor, consulte el documento "Metodología para Docentes".

ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO

El contenido se divide por unidades:

1. Plan de trabajo
2. La división de roles en el plató
3. Guión gráfico
4. Trabajando en el set
5. Edición del primer silencio

Cada unidad se presenta con una hoja de trabajo educativa, una descripción general de una página que presenta los temas y las prácticas de la lección, es fácil de imprimir y se puede compartir con los estudiantes.

Posteriormente se inserta una profunda organización didáctica de la lección que indica en detalle cómo interactuar, qué temas se deben tratar y cuáles son las actividades y ejercicios a proponer.

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 7.1

Plan de trabajo



Si la dirección es una mirada, el montaje es un latido del corazón. Prever es la característica de ambos; Pero lo que uno busca prever en el espacio, el otro lo busca en el tiempo.

ASIGNATURA(S)

- Organizar el set
- Organizar el rodaje

COMPETENCIAS CLAVE

- Acción representativa
- Composición de las tomas
- Habilidades de planificación y organización
- toma de decisiones

TEMA(S)

- Elementos de la historia de la sintaxis visual y la edición de vídeo
- Diferentes tipos de montaje
- La teoría de la exploración del montaje
- Formas

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Cuál es la diferencia entre corte y montaje?
- ¿Cuáles son los diferentes conceptos de montaje?
- ¿Qué efectos narrativos logran las diferentes formas de montaje?

FUENTES

- <https://www.youtube.com/watch?v=9AGaECt9j4g>
<https://www.youtube.com/watch?v=WkEdRWv6mvk>
<https://www.youtube.com/watch?v=hUmZldt0DTg&t=7s>

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Toma de decisiones sobre el set
- Organización del conjunto y de las principales tareas de las que hay que ocuparse
- Introducción a la selección de imágenes y al montaje cinematográfico

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 1: Los estudiantes aplicarán lo que han aprendido sobre cómo crear composiciones de imágenes grabando pequeños videos o tomando fotografías y prestando atención a las diferentes formas y líneas dentro de la imagen.

Unidad Primera: Plan de trabajo

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
7.1 El set y el rodaje	Debate en sesión plenaria y preguntas y respuestas sesión	. Aula de Espacio Abierto	Organizando el set Se acerca el rodaje de la película, por lo que es importante hacer los preparativos necesarios. Realice todos los pasos con los estudiantes y consulte con ellos lo que se necesita y lo que debe prepararse. Escribe una lista, teniendo en cuenta lo siguiente:	- para aplicar un análisis en profundidad Estudio y exploración activa de la organización del entorno	15 min.

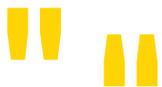
			<ul style="list-style-type: none"> - Lugares de rodaje - storyboard - Lista de grabaciones - Equipamiento técnico / equipo especial - Tecnología/ Conexiones eléctricas - Elementos decorativos - Trajes - Actores - clima (plan B)/ escenarios para diferentes condiciones climáticas - Comunicación durante el rodaje - Limpieza del lugar / trabajos de limpieza 		
	<p>Debate en sesión plenaria y preguntas y respuestas sesión</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Proyector . Portátil 	<p>Montaje y formas Apoyar a los estudiantes en el aprendizaje de la diferencia entre montaje y corte, centrándose en el concepto artístico de composición cinematográfica (montaje). Además, introduce el concepto de composición visual y encuadre de las imágenes. Debe ser discutido y elegido de una manera específica estilo de composición, y qué líneas visuales deben tenerse en cuenta al filmar escenas.</p>	<p>- Mejorar la experiencia en la grabación de vídeo</p>	<p>10 min.</p>

Ejercicio 1

Los estudiantes aplicarán lo que han aprendido sobre cómo crear composiciones de imágenes grabando pequeños videos o tomando fotografías y prestando atención a las diferentes formas y líneas dentro de la imagen.

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 7.número arábigo

La división de roles en el plató



Entonces recordé algo que leí en una novela de Kurt Vonnegut: cuando intentas encontrar la respuesta a una pregunta, la respuesta está en la pregunta

Syd Field ⁹⁰



ASIGNATURA(S)

- Organización de roles

COMPETENCIAS CLAVE

- Cooperación y comunicación
- Autoactividad
- Responsabilidad personal
- Trabajo en equipo y aprendizaje social
- Orientado a procesos

TEMA(S)

- Dotación de personal para puestos clave
- Montaje de un equipo
- Trabajo colaborativo y cooperativo
- Distribución de tareas

PREGUNTAS CLAVE

- ¿En qué campo ves tus fortalezas personales?
- ¿Cómo puedo planificar con éxito una grabación de vídeo?

FUENTES

<https://www.youtube.com/watch?v=liyBo-qLDeM&t=63s>

<https://www.youtube.com/watch?v=tOJmvOj15tw>

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Establecer grupos
- Seleccionar ratios

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 2: Los grupos de estudiantes comienzan a organizar el set de video y los materiales necesarios para ello por su cuenta. Obtienen garantías y permisos y se aseguran de que todos los materiales importantes y el set estén disponibles en el momento designado para la grabación del video.

Unidad dos: La división de roles en el set

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
7.2 Cómo organizar roles dentro el Plan de trab	Trabajo en grupo		Asignar grupos de trabajo Divida la clase en grupos para coordinar los pasos con mayor precisión. Estos serían los siguientes:	- Estimular la construcción de un	10 min.

91

			<ul style="list-style-type: none"> - Grupo 1: El grupo de estudiantes se ocupa de la fase de escritura y storyboard. - Grupo 2: se ocupa de la fase de rodaje - Grupo 3: se ocupa de la edición y elaboración del sonido. <p>Consulte la lista de verificación que se creó en la última unidad y asigne a los grupos sus tareas.</p> <p>En este caso se puede repartir una lista, donde todos los alumnos pueden apuntarse a uno de los grupos que más prefieran.</p>	<p>equipo de trabajo productivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apoyar a los estudiantes en el reconocimiento de actitudes personales 	
	<p>Trabajo en grupo</p> <p>Debate en sesión plenar y sesión de preguntas y respuestas</p>		<p>Seleccionar ratios</p> <p>Para crear una película con éxito, se necesitan algunos actores clave que puedan trabajar de forma cooperativa y coherente en el proyecto cinematográfico y entender cómo reunir las necesidades de los diferentes grupos de trabajo y tener en cuenta el panorama general.</p> <p>(Las figuras principales de la obra son: el director, el guionista, la guionista, el operador, el editor)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Potenciar las habilidades relacionales y la capacidad de asumir responsabilidades 	5 min.
	<p>Debate en sesión plenar y sesión de preguntas y respuestas</p>		<p>Compartir fotos y vídeos</p> <p>Los estudiantes deben compartir sus imágenes y pequeños videos que hayan hecho en casa, respondiendo a composiciones de imágenes específicas. Las tomas que atraen también se pueden intentar implementar en el próximo rodaje de video.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular la reflexión personal y colectiva - Mejorar el desarrollo de estrategias de disparo creativas. 	15 min.

Ejercicio 2

Los grupos de estudiantes comienzan a organizar el set de video y los materiales necesarios para ello por su cuenta. Obtienen garantías y permisos y se aseguran de que todos los materiales importantes y el set estén disponibles en el momento designado para la grabación del video.

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 7.3

Guión gráfico



¿Qué tienes que contar ESTA historia? ¿Cuál es el belif que arde dentro de ti y del que se alimenta tu historia? Ese es el meollo de la cuestión.

Las 22 reglas de la narración de historias de Pixar

ASIGNATURA(S)

- Desglosar el guión
- Uso de cámaras fotográficas
- Elección de tomas y movimientos de cámara

COMPETENCIAS CLAVE

- Aprende a escribir y usar el guión gráfico
- trabajo en equipo
- preparación
- Estrategia de elaboración
- Capacidad de concentración
- Capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos en la práctica

TEMA(S)

- Preparar un guión gráfico y un plan para el rodaje - Planificación de rodajes
- Tener en cuenta las formas y las líneas para la filmación
- Guía y ángulo de la cámara

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Cómo dibujar el espacio de la acción?

FUENTES

- <https://www.adorama.com/alc/14-basic-cinematography-techniques-for-better-cinematic-shots/>
- https://www.youtube.com/watch?v=AyML8xuKfoc&list=PLEzQZpmbzckV0_a2QCO2qF9Yfe-LKSDha

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

XX

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 2: Los estudiantes practican diferentes tomas, desde el plano largo hasta el plano medio o el primer plano, etc., para prepararse para el próximo rodaje. En este ejercicio, los estudiantes deben trabajar juntos para que puedan asumir diferentes roles y desarrollar una comprensión desde el punto de vista tanto del camarógrafo como del actor/actriz.

Unidad Tres: Guión Gráfico

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
7.3 Guión ruptura abajo	<p>Debate en sesión plenaria y sesión de preguntas y respuestas</p> <p>Trabajo en grupo</p>	<p>. papel</p> <p>. Lápices</p>	<p>Guión gráfico</p> <p>Los estudiantes comienzan con una realización ilustrada del guión. El guión gráfico parece un pequeño cómic y sirve como una ayuda visual que muestra cómo se verá la película editada escena por escena, plano por plano. Al hacerlo, los estudiantes también pueden ver por primera vez cómo se verá/podría ser el trabajo que han escrito. Sirve como una herramienta visual central. Los estudiantes pueden hacer una lluvia de ideas juntos sobre la mejor manera de organizar las escenas, mientras que el Grupo 1 se encarga de las imágenes.</p>	<p>- Mejorar las habilidades de comunicación en las discusiones grupales</p> <p>- Estimular la reflexión colectiva y el trabajo cooperativo</p> <p>- Aprender a escribir y usar un guión gráfico</p>	15 min.
	Presentación	<p>. Portátil</p> <p>. Proyector</p>	<p>Introducción a la grabación de tomas</p> <p>La presentación de Power Point se puede utilizar para mostrar a los estudiantes diferentes métodos que pueden utilizar durante su sesión.</p>	<p>- Fomentar el desarrollo de habilidades técnicas</p>	10 min.
	Trabajo en grupo		<p>Desmontar el guión</p> <p>El plan de rodaje debe elaborarse para el próximo rodaje diseccionando el guión. Los estudiantes determinan qué foto se tomará, dónde y qué se necesitará. Llegan a esta conclusión desglosando el guión y creando un calendario de rodaje.</p>	<p>- Aprender a estructurar y organizar un programa de rodaje</p> <p>- Estimular el desarrollo de proyectos colectivos</p>	15 min.

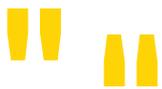
				- Mejorar las habilidades organizativas	
--	--	--	--	---	--

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 7.4

Ejercicio 3 Los estudiantes

practican diferentes tomas, desde el plano largo hasta el plano medio o el primer plano, etc., para prepararse para el próximo rodaje. En este ejercicio, los estudiantes deben trabajar juntos para que puedan asumir diferentes roles y desarrollar una comprensión desde el punto de vista tanto del camarógrafo como del actor/actriz.

Trabajando en el set



Parte de la cuestión del logro es ser capaz de establecer metas realistas, pero esa es una de las cosas más difíciles de hacer porque no siempre sabes exactamente a dónde vas, y no deberías hacerlo

George Lucas

ASIGNATURA(S)

- Trabajar en el set

COMPETENCIAS CLAVE

- Comprensión estética
- Trabajo en grupo efectivo
- Hacer acuerdos claros
- Habilidades de comunicación
- Habilidades de organización
- Resistencia a la frustración

TEMA(S)

- Gestionar el conjunto
- Atención y presencia en el plató
- Identificar la transmisión de video
- Guiar a los actores en el set

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Cómo comportarse en el set (atención y presencia en el set)?

FUENTES

- <https://www.youtube.com/watch?v=IINVnA3rVIE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ivAbJIEj0jA>

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Construcción de decorados
- filmación
- Desmantelamiento del set

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 4: Los estudiantes suben las imágenes de la filmación a una nube para que todos tengan acceso a ellas.

Unidad cuatro: Trabajar en el set

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
1.4 Trabajando en el conjunto	Actividad Práctica	. Equipo de escenografía . decoración	Construcción de decorados Un grupo predefinido de alumnos se encarga de la construcción del decorado y de la disposición de los elementos.	- Estimular el trabajo responsable e independiente	20 min.
	Actividad Práctica	. Equipo de cámara . Plan de grabación	Filmación Durante la película, tanto los operadores de cámara como los actores están muy solicitados. Si bien este grupo se concentra en el rodaje, es de la más alta prioridad que los estudiantes que no están activos en ese momento estén tranquilos y no perturben el rodaje, con el fin de crear un gran producto final.	- Mejorar la experiencia en la grabación de video	45 min.

96

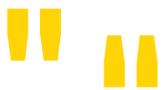
	Actividad Práctica		Desmantelamiento del conjunto Otro grupo de personas o el equipo completo se encarga de la limpieza después del tiroteo. El objetivo es asegurarse de que no se olvide nada y que el conjunto se deje en un estado limpio.	- Estimular el trabajo activo en equipo	10 min.

Ejercicio 4:

Los estudiantes suben las imágenes de la filmación a una nube para que todos tengan acceso a ellas.

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 7.5

Edición del primer silencio



La noción de dirigir una película es una invención de los críticos: toda la elocuencia del cine se logra en la sala de montaje

Orson Welles

ASIGNATURA(S)

- Opciones y técnicas de edición

COMPETENCIAS CLAVE

- Comprensión estética
 - Buen ojo para los detalles

- Mente crítica
- Conocimiento de las técnicas narrativas
- Habilidades de comunicación
- Habilidades de organización
- Resistencia a la frustración

TEMA(S)

- Conocimiento de las técnicas de corte
- Uso creativo del corte

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Cómo el proceso de edición mantiene la empatía con los personajes?

FUENTES

- <https://www.youtube.com/watch?v=FVR8zz8ci2k>
- <https://www.youtube.com/watch?v=IINVnA3rVIE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=r2vtbcfmFDY&list=RDCMUCUFoQUaVRt3MVFxqwPUMLCQ&index=8>

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Reflexión sobre cómo se pueden articular los planos para transmitir mejor los medios de la historia.
- Evaluación de diferentes estilos de edición
- Práctica de edición

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 5: Los estudiantes editan la historia

Ejercicio 6: Los estudiantes suben la edición final en la plataforma

Unidad Cinco: Edición del primer silencio

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
7.5 Primer silencio corrección	Trabajo en grupo	. Portátil . Programa de corte y edición	Primeros intentos de edición El grupo 3 comienza con los primeros intentos de edición después del rodaje de la película y comienza a elaborar los sonidos.	- Estimular el trabajo responsable e independiente - para aplicar un análisis en profundidad Estudio del proceso de edición	60 min.

Ejercicio 5

Los estudiantes comenzarán a trabajar en el proceso de edición, considerando diferentes opciones y técnicas.

Ejercicio 6

Los resultados finales de la película editada se pueden subir a la plataforma, por lo que posteriormente se puede seguir en detalle el proceso de desarrollo del material. Prepárate para presentar la primera edición en la próxima sesión.

MANUAL DEL MAESTRO LECCIÓN 8

EDICIÓN DE VIDEO

La lección 8 trata sobre la edición de video. Esta fase se caracteriza por ser una fase clave, ya que es a través de la edición o corte que se representa la historia. El tiempo se puede cambiar mediante un corte o se puede crear un contraste con el movimiento. Por lo tanto, el montaje y el montaje no es solo un acto técnico, sino también una forma de arte a través de la cual se guía el ojo del espectador. En la primera unidad, por lo tanto, se discutirán los trabajos de importantes directores de cine de los inicios de la cinematografía. Se examinarán en detalle los trabajos cinematográficos de Leni Riefenstahl y sus planos propagandísticos, así como los enfoques cinematográficos de Sergej Michajlovic Ejzenstejn y Alfred Hitchcock. Al examinar las creaciones de Riefenstahl, queda claro cómo la experimentación técnica y la investigación estética se interrelacionan para crear un mito propagandístico y manipulador. Por otra parte, se considera que M. Ejzenstejn y sus obras han allanado el camino para la investigación teórica y práctica en el cine. Teorizó el montaje de atracciones, ya que estaba convencido de que el montaje es un proceso de disolución, que siempre debe tener el objetivo de evocar reacciones físicas y mentales en el espectador. En sus obras escritas, se centra principalmente en cómo poner al público en un determinado estado de ánimo. Para describir este estado, utiliza los términos "atracción" o "dinamismo emocional". Para Hitchcock, el corte es algo así como un Essembling. Aquí, un todo se crea a través de muchas partes separadas, que, a pesar de la fragmentación en el individuo, crea una idea. Sin embargo, no debe haber ninguna idea errónea de que se trata de un arreglo aleatorio; más bien, el arreglo está sujeto a una estructura precisa y bien pensada que pretende ser creadora de significado.

En la Unidad 8.2, se vuelve a enfatizar el aspecto de la disposición del material fílmico. Se muestra que las imágenes y los sonidos deben estar dispuestos y relacionados de una determinada manera para poder generar una visión o elemento emocional. Con este fin, se discute paso a paso la estructura de la película del estudiante. Se señala dónde son útiles los flashbacks, y en qué momento debe quedar claro para el espectador que lo que se está viendo está ocurriendo en el pasado. En la película de los estudiantes, por ejemplo, el tiempo pasado está representado por un filtro en blanco y negro.

A continuación, la siguiente unidad 8.3 trata de los primeros intentos de edición de los alumnos. Los estudiantes presentan su primer borrador y reciben comentarios útiles y útiles sobre los principios de edición actuales, lo que les ayuda a ajustar su trabajo. Finalmente, la forma de la película emerge a través de prueba y error, probando diferentes opciones técnicas y nuevas opciones compositivas.

En la siguiente lección, finalmente buscan un título adecuado para la película, así como una banda sonora adecuada, porque además de la edición, la edición audiovisual también es de especial importancia para una película. Pero no solo eso es importante, sino que también la retroalimentación de una audiencia contribuye al éxito del trabajo. Por esta razón, se elige a un auditor para que sea invitado a ver la película y compartir su opinión e impresiones subjetivas.

OBJETIVOS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Cada lección define marcos educativos específicos que serán enriquecidos por los profesores con su perspectiva personal.

Objetivos:

- Adquirir técnicas básicas de edición de vídeo
- Ser capaz de realizar la edición de un video narrativo
- Aplicar los conocimientos técnicos adquiridos al propio proyecto audiovisual

Resultados:

- Formular una hipótesis inicial para editar una historia en video
- Utilice las técnicas aprendidas para crear una historia en video que coincida con la sensibilidad del autor, los temas elegidos y el guión

METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA*

Aprendizaje basado en proyectos

Aprendizaje Cooperativo

Enseñanza y Aprendizaje Participativo (PTL)

Estrategias de Pensamiento Visual (VTS)

Aprendizaje basado en competencias (CBL)

*Por favor, consulte el documento "Metodología para Docentes".

ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO

El contenido se divide por unidades:

6. Tiempo de reescritura
7. Técnicas de edición
8. Tipos de edición
9. En busca de un título

Cada unidad se presenta con una hoja de trabajo educativa, una descripción general de una página que presenta los temas y las prácticas de la lección, es fácil de imprimir y se puede compartir con los estudiantes.

Posteriormente se inserta una profunda organización didáctica de la lección que indica en detalle cómo interactuar, qué temas se deben tratar y cuáles son las actividades y ejercicios a proponer.

Además, los profesores disponen de una presentación, útil para adquirir y compartir contenidos:

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 8.1

Tiempo de reescritura



Hay infinitos matices de luz, sombras y colores... Es un lenguaje extraordinariamente sutil. Aprender a hablar ese idioma es un trabajo de toda la vida.

Salón Conrad

ASIGNATURA(S)

- Introducción histórica
- Idea de montaje

COMPETENCIAS CLAVE

- observación
- Comprensión visual
- Acción representativa

TEMA(S)

- El acto visual de editar
- Producción visual
- Representar sentimientos
- Retórica visual
- Interpretación de incrustación de realidad representada
- reescritura

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Qué ves? ¿Cuáles son los elementos visuales que resuenan con tu sensibilidad?
- ¿Cómo te impacta la producción visual?
- ¿Qué cambiarías para clarificar el mensaje del producto audiovisual?

FUENTES

- <https://www.youtube.com/watch?v=MJQE7Kv-9JU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZNAHcMMOHE8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=vUInm2dC6Ug>

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Introducir datos sobre la idea de ensamblar en los tiempos en que comenzó la cinematografía
- Ver el primer borrador del material editado
- Reescribir o reorganizar el guión gráfico

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 1: Investiga algunos sonidos y filtros que serían adecuados para tu producto audiovisual.

Unidad Uno: Reescritura del tiempo

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
8.1 Introducción histórica De esta manera, la mayoría de las personas que se encuentran en idea de montaje	Debate en sesión plenaria y preguntas y respuestas sesión	. Proyector . Portátil	Ensamblaje Discuta con los alumnos acerca de la introducción histórica a la idea de asamblea.	- para aplicar un análisis en profundidad Estudio y exploración activa del montaje	10 min.

	Debate en sesión plenaria y preguntas y respuestas sesión	<ul style="list-style-type: none"> . Proyector . Portátil . Material de película cortada 	Primeras informaciones sobre el material fílmico Los alumnos que han reunido y editado el material en los últimos días presentan sus primeros resultados al resto de la clase.	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la experiencia en habilidades de observación - Apoyar a los estudiantes en el desarrollo de la comprensión visual personal y colectiva. 	10 min.
	Debate en sesión plenaria y preguntas y respuestas sesión	<ul style="list-style-type: none"> . Guión . Storyboard 	Reescritura Juntos, los estudiantes ahora están pensando si quieren apegarse a la estructura de su guión o si tendría sentido reescribir el guión gráfico en un momento u otro. Esto se puede resolver en una discusión grupal abierta.	<ul style="list-style-type: none"> - para aplicar un análisis en profundidad Estudio y exploración activa de la retórica visual - Estimular la construcción de un equipo de trabajo productivo 	15 min.

Ejercicio 1

Se pide a los estudiantes que piensen en casa sobre qué sonidos, ensamblajes y filtros se adaptarían al producto audiovisual, por ejemplo, y que envíen estas sugerencias al equipo de edición.

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 8.número arábigo

Técnicas de edición



La película se realiza en la sala de montaje. El rodaje de la película es casi de compras. Es como si fueras a juntar todos los ingredientes, y tienes que asegurarte antes de salir de la tienda de que tienes todos los ingredientes. Y luego tomas esos ingredientes y puedes hacer un buen pastel, o no.

105



ASIGNATURA(S)

- Introducción a la edición audiovisual
- Fundamentos de la dramaturgia visual: montaje de conexiones

COMPETENCIAS CLAVE

- La creatividad como proceso sistemático
- Ensamblar contenido visual
- Pensamiento creativo
- Sentido de la disposición visual
- Organizar y estructurar el material de rodaje

TEMA(S)

- Dramaturgia visual con montaje de conexiones fundamentales
- Organizar y estructurar el material de rodaje

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Cómo organizar el material visual para crear una disposición fluida de las escenas?
- ¿Cómo puede la disposición de la película garantizar que el espectador entienda el mensaje de la película?

FUENTES

- Material de vídeo del rodaje

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Edición del material
- Discutir el material editado

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 2: Mejorar los intentos de edición y fusionar las diferentes escenas y secuencias. El objetivo es tener el video audiovisual listo para la siguiente sesión, y luego pasar a los toques finales.

Unidad Dos: Técnicas de edición

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
8.2 Introducción para audio-Edición visual	Trabajo en grupo	. Sala de informática . Herramienta de corte y edición	Técnicas de edición Los estudiantes tienen tiempo para editar el video juntos en una sala de computadoras. Pueden probar diferentes técnicas con un programa de edición y	- Mejorar la experiencia en técnicas narrativas - Mejorar la experiencia en técnicas de edición de video	25 min.

			<p>experimentar con el programa. Tiene sentido dividir la clase en grupos para que cada grupo trabaje en una secuencia diferente. Por lo tanto, los estudiantes pueden usar ideas que hayan trabajado en casa con respecto a la banda sonora y las imágenes.</p>	<p>- Estimular la reflexión personal y colectiva sobre el proyecto audiovisual</p>	
	<p>Debate en sesión plenaria y preguntas y respuestas sesión</p>	<p>. Sala de informática . Proyector</p>	<p>Reflejar el material editado Después de que cada grupo haya trabajado en una secuencia durante un cierto período de tiempo, los resultados se presentan a toda la clase. De esta manera, se pueden establecer nuevos impulsos e incentivos.</p>	<p>- Estimular la construcción de un equipo de trabajo productivo</p>	<p>15 min.</p>

Ejercicio 2

Mejore los intentos de edición y fusione las diferentes escenas y secuencias. El objetivo es tener el video audiovisual listo para la siguiente sesión, y luego pasar a los toques finales. Se recomienda que una o dos personas asuman la tarea de composición final. Los grupos individuales, sin embargo, proporcionarán sus secciones editadas.

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 8.3

Tipos de edición



Creo que, con cualquier cosa creativa, debes tener la libertad de experimentar, y esa experimentación significa no sentirte totalmente responsable de cómo lo perciben los demás. ¹⁰⁷



ASIGNATURA(S)

- Visión y correcciones
- Principios de edición
- Pautas de edición de la narración

COMPETENCIAS CLAVE

- Capacidad para aceptar comentarios
- Capacidad para implementar la retroalimentación
- Facultades críticas
- Reconsideración del material

TEMA(S)

- Visión y correcciones en el premontado
- Edición de Ataque en movimiento, Edición de Ataque en Axis
- Pautas de edición de la narración
- Cortes y composición del material
- Trabajar con el guión

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Cómo organizar el material fílmico sobre la base del guión?
- ¿Cómo organizar el material de la película de la manera más eficiente posible?

FUENTES

- Imágenes editadas

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Revisión final antes de la primera presentación
- Lluvia de ideas sobre un lugar adecuado para mostrar el video a una audiencia seleccionada

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 3: Organice una sala e invite a una o más personas a revisar la película terminada.

Unidad tres: Tipos de edición

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
8.3 Visión y Correcciones En el pre-Montado	Debate en sesión plenaria y preguntas y respuestas	. Portátil . Proyector . Aula de espacio abierto	Revisión final antes de la primera presentación En esta etapa, se debe realizar el ajuste fino. Los estudiantes deben mirar	- Aprender a estructurar y ejecutar un	10 min.

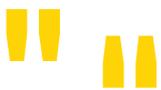
	sesión		cuidadosamente la película terminada y prestar atención a los detalles que son inconsistentes hasta el momento y corregirlos.	proyecto estructurado - Estimular el desarrollo de un sentido de conciencia hacia los detalles.	
	Debate en sesión plenaria y preguntas y respuestas sesión	. Aula de espacio abierto	Planificación de la primera revisión Elija una habitación y una o más personas a las que desea mostrar la película terminada. Por lo tanto, fije una fecha para la primera proyección.	- Fomentar el desarrollo de habilidades organizativas	10 min.

Ejercicio 3

Organice una sala e invite a una o más personas a revisar la película terminada.

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 8.4

La primera reseña



Nunca he tenido una película que haya recibido buenas críticas. He tenido películas que obtuvieron diferentes niveles de buenas y malas críticas, pero más o menos puedes contar con muchas malas críticas.

Wes Anderson

ASIGNATURA(S)

- Etapas finales de la distribución de la película
- Primera presentación de la película

COMPETENCIAS CLAVE

- persistencia
- Trabajo orientado a objetivos

- Pensamiento divergente
- Capacidad para desarrollar ideas creativas
- Percepción y sensibilidad a los sentimientos y expresiones de la audiencia
- empatía

TEMA(S)

- Finalización del contenido visual
- Buscando un título
- banda sonora
- Revisión con una audiencia externa

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Qué título sustenta el proyecto audiovisual?
- ¿Qué banda sonora es la adecuada?
- ¿Cuál es la reacción del público en la primera vista previa?

FUENTES

- La película producida por los estudiantes

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Presentación de la obra audiovisual final a un público
- Ronda de reflexión y feedback con el público

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 4: Preste atención a los comentarios constructivos de la primera audiencia y revise las secuencias de video para mejorarlas.

Unidad cuatro: En busca de un título

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
8.4 Buscando Un título	Debate en sesión plenar y preguntas y respuestas sesión	. Aula de espacio abierto . Proyector . Portátil	Presentación de la película Presentar la película a una persona o grupo de personas preseleccionadas. Los estudiantes deben prestar mucha atención a las reacciones de la audiencia para determinar el impacto de su trabajo. Los estudiantes también pueden tomar notas sobre esto, por ejemplo, en qué momento se logró un	- Estimular el desarrollo de habilidades de percepción y sensibilidad a los sentimientos y expresiones de la audiencia	15 min.

			efecto que no era intencionado o que había causado emociones falsas.		
	Debate en sesión plenaria y preguntas y respuestas sesión	. Aula de espacio abierto	Ronda de reflexión Después de que se haya proyectado la película, debe tener lugar una ronda de reflexión. Los espectadores deben tener la oportunidad de compartir sus impresiones con los estudiantes. Esto ayuda a los estudiantes a repensar su material audiovisual y verlo desde una nueva perspectiva.	- Estimular las habilidades empáticas - Estimular el desarrollo del pensamiento crítico	10 min.

Ejercicio 4

Preste atención a los comentarios constructivos de la primera audiencia y revise las secuencias de video para mejorarlas.

MANUAL DEL MAESTRO LECCIÓN 9

Sintaxis de sonido – imagen

Cuando el cineasta se pone a editar con su material, no solo se cortan las imágenes sino también los sonidos. Por lo tanto, la penúltima lección de la novena se ocupa del fondo auditivo de la película, que juega un papel importante en la recepción audiovisual.

Inicialmente, la lección introductoria trata de una retrospectiva histórica y el cambio del cine mudo a los sonidos envolventes estéreo del cine actual. Explica cómo las películas solían ir acompañadas de orquestas o pianistas y cómo se exageraban mucho las expresiones faciales y los gestos de los actores para comunicarse de forma no verbal, a veces también se insertaban intertítulos. La primera película sonora fue "The Jazz Singers" de los Estados Unidos en 1927, después de lo cual la industria cinematográfica cambió, ya que el público prefería las películas sonoras a las películas mudas. Esto también puede estar relacionado con el hecho de que la película sonora tiene ventajas perceptibles sobre las películas mudas que intensifican la experiencia cinematográfica. Esto se debe a que los sonidos no solo tienen que descomponerse en un plano puramente realista, sino que también pueden desarrollar contrapuntos audiovisuales a través de la asincronía y dirigir o amplificar las emociones de la audiencia.

La segunda unidad trata sobre los enfoques técnicos para acompañar las imágenes. Se trata en gran medida de cómo la línea de sonidos puede conectarse con la línea de imágenes para crear una relación significativa entre ambas que evoque una respuesta emocional y de pensamiento en el espectador de la historia audiovisual. La música de las películas, por ejemplo, tiene un efecto explícito en los espectadores dependiendo de la composición. El cambio rítmico de tensión y relajación que se produce en las piezas musicales crea emociones intensas. El hecho de que la música se vuelva más fuerte o más suave también juega un papel importante. Por lo tanto, la música en el cine tiene diferentes funciones. Por un lado, puede ser sintáctico, facilitando los acontecimientos estructurales de la película para el espectador. Por otro lado, la música tiene una función expresiva, en el sentido de que a través de ella se refuerza la intención emocional del público, y una función dramática, en el sentido de que la música de cine puede utilizarse como un comentario sobre la película. Por ejemplo, puede caracterizar a los personajes y llamar la atención de la audiencia sobre las pistas. El sonido tiende a dar a nuestro trabajo un sentido de unidad. Tanto como síntesis como desarrollo y conexión dentro de una historia. La técnica de composición musical y sonora pasa a formar parte de las modalidades de composición visual, ya que resalta los pasajes dramáticos, conecta el desarrollo, enlaza escenas y define mejor los personajes y los géneros. El sonido musical condensa los elementos emocionales y narrativos de una manera más directa y profunda de lo que se supone que debe hacerlo el texto. El video instructivo de la Unidad 9.2 incluye diferentes clips de películas de las películas "The Gladiator" y "Breakfast at Tiffany's" para enfatizar y aclarar el impacto del sonido.

En la última unidad, se muestran diferentes producciones de los estudiantes y se comentan sus líneas sonoras e imagen. Además, se discuten los sonidos que los estudiantes pueden utilizar. Por ejemplo, pueden utilizar sonidos que ellos mismos grabaron durante el rodaje o componer los suyos propios. También tienen la opción de utilizar sonidos musicales y

efectos de sonido que ya han sido desarrollados. Esto también se aplica a las bandas sonoras que se utilizan para acompañar el material cinematográfico. Sin embargo, en este caso hay que tener en cuenta las leyes de derechos de autor.

OBJETIVOS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Cada lección define marcos educativos específicos que serán enriquecidos por los profesores con su perspectiva personal.

Objetivos:

- Adquirir técnicas básicas de edición de vídeo
- Adquirir conocimientos técnicos sobre el uso del sonido y la música en audiovisuales
- Aprende a integrar el sonido con las imágenes
- Aprender a utilizar el sonido como elemento narrativo
- Aprende a desarrollar el tema principal de la trama del video

Resultados:

- Aplicar las técnicas adquiridas sobre la gestión del sonido al propio proyecto audiovisual
- Hacer una narración audiovisual efectiva a través de la combinación de sonido, música y video
- Elige la banda sonora y elabora la "alfombra sonora" del video-relato
- Finalizar la edición del video

METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA*

Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje Cooperativo
Enseñanza y Aprendizaje Participativo (PTL)

Estrategias de Pensamiento Visual (VTS) Aprendizaje basado en competencias (CBL)

*Por favor, consulte el documento "Metodología para Docentes".

ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO

El contenido se divide por unidades:

- 10. Sonido
- 11. Técnicas de edición
- 12. Edición final

Cada unidad se presenta con una hoja de trabajo educativa, una descripción general de una página que presenta los temas y las prácticas de la lección, es fácil de imprimir y se puede compartir con los estudiantes.

Posteriormente se inserta una profunda organización didáctica de la lección que indica en detalle cómo interactuar, qué temas se deben tratar y cuáles son las actividades y ejercicios a proponer.

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 9.1

Sonido



Quando estás sentado en silencio, ahí estás. La verdad comienza a derramarse, y entonces, ¿cómo aceptas eso? ¿Cómo aceptas eso? Se necesita todo lo que tenemos para ser.

Cueva de Nik

ASIGNATURA(S)

- Sintaxis sonora y visual

- El sonido en la cinematografía histórica

COMPETENCIAS CLAVE

- Observación y representación de la realidad
- Análisis de contenidos visuales y audiovisuales
- Expresar sus propias impresiones
- Pensamiento reflexivo
- Competencia mediática

TEMA(S)

- Cambio histórico de películas mudas a sonoras
- Retórica visual en el cine mudo
- Representación del lenguaje en el cine mudo
- La narración visual se separa de los gestos y la mímica
- Diferencias entre películas visuales y audiovisuales
- Interpretación de incrustación de realidad representada

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Cuál es el efecto del cine mudo?
- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de una película muda?
- ¿Cuál es el impacto de las películas sonoras?

FUENTES

- <https://www.youtube.com/watch?v=Xd6ddOlbKp8>

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Mostrar a los alumnos un fragmento de una película muda
- Iniciar una ronda de preguntas y respuestas sobre las impresiones y emociones de los estudiantes que surgieron mientras veían una película muda.
- Haz una lluvia de ideas sobre sonidos útiles para tu producción audiovisual

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 1: Componer y componer diferentes efectos de sonido y sonidos que hagan una valiosa contribución a la producción de video.

Unidad Uno: Sonido

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas REA	Descripción	Objetivos	Hora
9.1 El sonido en Cine histórica tografía	Debate en sesión plenaria y preguntas y respuestas sesión	. Portátil . Proyector	Presentación de una película muda Dado que es posible que algunos de los estudiantes nunca hayan visto una película muda en su vida, la presentación de dicha película proporciona una buena introducción a la novena lección. Las películas mudas en YouTube se pueden utilizar para este propósito.	- para aplicar un análisis en profundidad Estudio y exploración activa del desarrollo de la	10 min.

				cinematografía histórica	
	Debate en sesión plenaria y preguntas y respuestas sesión		Ronda de preguntas Pregunte a los alumnos sobre sus impresiones y sentimientos durante la película muda y anímelos a tener una discusión en la que comparen las películas mudas y sonoras y cristalicen las ventajas y desventajas. - ¿Cómo te afecta el cine mudo? - ¿Qué tipo de película prefieres y por qué? - ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de cada tipo de película?	- Estimular la reflexión personal y colectiva	20 min.
	Debate en sesión plenaria y preguntas y respuestas sesión		Lluvia de ideas Se pueden utilizar varios sonidos y ruidos para la música de fondo y la edición de las películas, que se graban directamente durante el rodaje o son compuestos por los estudiantes después. Además, también existe la posibilidad de utilizar sonidos de película prefabricados. Haga una lluvia de ideas con los estudiantes y escriba una lista sobre posibles sonidos y efectos de sonido que podrían ser útiles y que aún faltan para su producción de video.	- Estimular la reflexión personal y colectiva - para aplicar un análisis en profundidad Estudio y exploración activa de las materias sonoras	15 min.

Ejercicio 1

Componga y componga diferentes efectos de sonido y sonidos que hagan una valiosa contribución a la producción de video.

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 9.número arábigo

Técnicas de edición



Lo que no ha cambiado, y no creo que cambie nunca, es que la palabra clave en la música es "jugar". Tienes que tener un toque lúdico al respecto.

Hans Zimmer

ASIGNATURA(S)

- Sintaxis sonora y visual
- Edición de la sintaxis sonora

COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia cognitiva: Reconocimiento de que las historias también se pueden contar a través de sonidos, que los estados de ánimo y los sentimientos se pueden expresar a través de sonidos.
- Competencia creativa: Experimentar con el ritmo y el sonido, así como con los instrumentos, entrenar el sentido del ritmo, diseñar un producto multimedia

TEMA(S)

- Técnicas de edición
- Articulación de líneas visuales y sonoras
- Técnicas contrapuntísticas
- Personaje y Leitmotiv
- Desarrollo de pilotos y temas

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Cómo usamos correctamente el sonido?
- ¿Cómo podemos crear o intensificar emociones a través del sonido?

FUENTES

- <https://www.youtube.com/watch?v=-KHcbp8sZrY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=eFU3FQh3xgE>

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Estudiantes que experimentan con diferentes sonidos mientras editan
- Se les pide a los estudiantes que creen una historia controvertida para el material visual mediante el uso de sonidos.

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 2: Crear diferentes intentos de edición con diferentes sonidos

Unidad Dos: Técnicas de edición

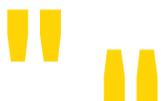
Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/R EA	Descripción	Objetivos	Hora
9.2 Corrección Técnicas	Ejercicio práctico	. Sala de informática . Auriculares . Sistema de sonido	Edición de sonido experimental A los estudiantes se les da la tarea de experimentar con diferentes sonidos. Pueden utilizar todo el material de vídeo	- Mejorar las habilidades en técnicas básicas de creación y edición de audio	20 min.

		<ul style="list-style-type: none"> . Programa de edición de sonido . Programa de creación de sonido 	<p>de sus rodajes y combinarlo con nuevas líneas de sonido.</p> <p>Deben experimentar con:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sonidos fuertes y suaves - Ritmos rápidos y lentos - Sonidos de transición - música de fondo - Sonidos de fondo 	<ul style="list-style-type: none"> - Activar una reflexión sobre la integración del sonido con las imágenes 	
	Ejercicio práctico	<ul style="list-style-type: none"> . Sala de informática . Auriculares . Sistema de sonido . Programa de edición de sonido . Programa de creación de sonido 	<p>Creando diferentes efectos emocionales</p> <p>Los estudiantes toman un video como plantilla y lo superponen dos veces con diferentes sonidos, cada uno de los cuales evoca emociones contrastantes específicas cuando se ve.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Potenciar las habilidades en el uso de los sonidos como elemento narrativo 	20 min.

Ejercicio 2 Crear diferentes intentos de edición con diferentes sonidos

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 9.3

Edición final



Quando hago música de cine, soy un cineasta ante todo. Se trata de servir a las necesidades de la película. Estás contando una historia; En cierto modo, dejas de convertirte en compositor y te conviertes en narrador. Cuentas la historia con los temas más apropiados. La forma en que abordas estas cosas es un asunto muy personal, pero tu objetivo es contar la historia primero.

ASIGNATURA(S)

- el uso del sonido dentro de un lenguaje audiovisual
- Función diegética y extradiegética

COMPETENCIAS CLAVE

- Aplicación de los fundamentos de la acústica
- Comprensión cinematográfica y comprensión del público
- Habilidades de producción de audio y video
- Orientación a objetivos

TEMA(S)

- Los talleres de laboratorio
- Reflexionar y comparar diferentes obras audiovisuales

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Hay una alteración no solo de la imagen, sino también del sonido?
- ¿Cómo mantenemos la melodía para que la distorsión no afecte a esa escucha que nos hace que la música nos toque?

FUENTES

- <https://www.youtube.com/watch?v=PTwWp6VMNGs>

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Tiempo para editar el video y la línea de sonido
- Presentación de la sintaxis audiovisual frente a la clase
- Discutir diferentes sintaxis audiovisuales

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 2: Se asigna a los estudiantes la tarea de poner en práctica los comentarios recibidos sobre su sintaxis audiovisual para mejorar sus resultados.

Unidad Tres: Edición Final

Sesión	Métodos de enseñanza	Herramientas/REA	Descripción	Objetivos	Hora
9.3 El uso de Sonido en el interior El audio-visual Idioma	Ejercicio práctico	. Sala de informática . Auriculares . Sistema de sonido . Programa de edición de sonido . Programa de creación de sonido	Finalizar el trabajo de edición Los estudiantes finalizan el video de su proyecto y, alternativamente, trabajan en videos cortos que acompañan con sonidos diegéticos o extra diegéticos. Por lo tanto, los estudiantes también pueden usar los sonidos que compusieron y grabaron por su cuenta. Los sonidos diegéticos son los sonidos que se grabaron durante el rodaje. Los sonidos extradiegéticos son sonidos que se añaden adicionalmente. Pueden ser efectos de sonido o música de fondo, así como bandas sonoras.	- Estimular la realización y el desarrollo del tema principal de la trama del video	20 min.
	Debate en sesión plenaria y sesión de preguntas y respuestas	. Proyector . Sistema de sonido . Portátil	Presentación y discusión Los estudiantes presentan su trabajo con la composición de línea visual con línea de audio a la clase y obtienen comentarios de los otros estudiantes sobre sus enfoques e implementaciones.	- Estimular la reflexión personal y colectiva	25 min.

Ejercicio 3

A los estudiantes se les asigna la tarea de implementar la retroalimentación recibida sobre su sintaxis audiovisual para mejorar sus resultados.

MANUAL DEL MAESTRO LECCIÓN 10

LA RELACIÓN CON NUESTRA VISIÓN PERSONAL

La última lección propone una serie de entrevistas en las que un grupo de alumnos y profesores, implicados en la producción del cortometraje 'Un forte silenzio', comparten impresiones sobre el proceso creativo que se fomentó y aplicó durante toda la experiencia. La retroalimentación consiste en una confrontación articulada sobre aspectos prácticos, involucramientos emocionales, la recepción de los resultados finales y, como núcleo del proyecto, las dinámicas relacionales que se estimularon.

Al ver la lección, es notablemente evidente cómo los estudiantes, confrontados al final de su viaje, han adquirido una fina competencia relacionada con el lenguaje visual y la alfabetización, con el proceso de implementación, y han logrado habilidades tanto a nivel observacional como crítico.

Se presentan temas conmovedores, en relación con la relación crucial entre estudiantes y profesores, se resumen los conceptos principales de la metodología propuesta y se muestra cómo los alumnos desarrollaron una percepción personal en torno a los temas de comunicación y producción visual, junto con la mejora de un conjunto específico de competencias técnicas.

OBJETIVOS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Objetivos:

- Aprender a reconocer y elaborar reacciones personales ante nuestra propia obra de arte e imagen.
- Entrar en relación con la propia imagen e identidad
- Aprender a lidiar con las reacciones del público
- Aprender a relacionarse con la audiencia, en presencia y en la web

Resultados:

- Elaboración de reacciones personales ante la representación de la propia obra e imagen a través de palabras e imágenes
- Gestionarse a sí mismo y a las propias emociones en relación con los demás

- Compartir el propio trabajo con el público y ver el trabajo de los demás

METODOLOGÍA PEDAGÓGICA APLICADA*

Aprendizaje basado en proyectos
Aprendizaje Cooperativo
Enseñanza y Aprendizaje Participativo (PTL)
Estrategias de Pensamiento Visual (VTS)
Aprendizaje basado en competencias (CBL)

*Por favor, consulte el documento "Metodología para Docentes".

ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO

El contenido se divide por unidades:

13. Pensamiento representativo e identidad
14. El proceso de entrenamiento contribuye a la maduración de la dinámica visual
15. Revisar tu imagen dentro del contexto de la entrevista
16. El papel del profesor y tutor en el laboratorio audiovisual creativo

La estructura de este documento no seguirá la articulación habitual, no incluye fichas de trabajo ni módulos didácticos, dado el carácter concluyente de los contenidos y los planteamientos especulativos que propone la lección.

Se invita a los tutores y profesores a activar una reflexión interior sobre el papel de la importancia pedagógica de la que están investidos, su implicación en el crecimiento intelectual y emotivo de los estudiantes es crucial y es importante considerar cómo los valores compartidos por el MANIFIESTO representan un punto de partida seguro que puede enriquecerse y adaptarse en función de la sensibilidad de los académicos implicados en el proyecto.

Como reconocimiento final a nuestro camino compartido, se debe tener en cuenta que los puntos fundamentales de este método de enseñanza son:

- El pensamiento representativo actúa como una función significativa en la formación de la identidad de los estudiantes.
- El pensamiento representativo transmite procesos de pensamiento crítico, sustentados en la mejora de la pericia observacional y de una mayor conciencia de los asuntos investigados
- El pensamiento representativo juega un papel crucial, tanto como la especulación verbal
- La inclusión de la perspectiva propuesta en el contexto escolar, estimula una intensa relación entre alumnos y docente, cuya contribución es valorada y empujada hacia enfoques no formales e informales.

Este enfoque aplicado en una dialéctica didáctica a través de un proceso mayéutico y formativo genera acciones cuyo objetivo es:

- Inspirar a los alumnos en la construcción de un conjunto de competencias que incluya la alfabetización visual, la producción cinematográfica y el desarrollo de capacidades de observación y habilidades sociológicas interpretativas.
- Estimular y dirigir la maduración de los procesos de pensamiento imaginativo y creativo
- Abordar cómo, según la metodología CrAL, la percepción humana del yo también es generada por la serie de imágenes internas que participan en la creación de la idea de realidad. Su naturaleza no es solo especulativa, sino que tiene una base visual relevante
- Subrayar cómo esta imagen de la realidad articula las relaciones individuales, colectivas, sociales y sociales.
aspectos históricos que en su conjunto enriquecen la creación de imaginarios culturales compartidos
- Apoyar a los estudiantes en la construcción de una amplia conciencia sobre las palancas de
La comunicación visual y su influencia en el proceso de realización del vídeo
La producción y sus diversas aplicaciones

- Apoyar a los estudiantes en la construcción de una amplia conciencia sobre las palancas de la comunicación visual y su influencia en el proceso de producción de videos y sus diversas aplicaciones

La propuesta metodológica y didáctica aquí articulada permite entender que el lenguaje visual puede ser valorado como una herramienta comunicativa que ofrece mucho más que entretenimiento y evasión de la realidad.

Producir imágenes estimula la relación con uno mismo; Además, abordar e investigar visualmente un asunto determinado, mejora el conocimiento y la sensibilidad hacia los demás.

El pensamiento crítico consciente, la ciudadanía activa y las cualidades colaborativas son algunos de los rasgos que los estudiantes comparten en las entrevistas propuestas por esta última lección.

HOJA DE TRABAJO DIDÁCTICA LECCIÓN 10

La relación con nuestra visión personal



Es el alumno quien debe autoeducarse y criarse, con la ayuda de los adultos. Estamos cambiando el acto educativo: el núcleo de la escuela ya no es el maestro sino el alumno.

ASIGNATURA(S)

- Visión personal y producción de video
- Pensamiento e identidad representativos
- Reflexiones sobre la percepción de los espectadores
- Representación visual de recuerdos y emociones
- Cómo las entrevistas pueden tender un puente entre los sujetos y los productores
- el potencial didáctico de la 'Metodología Creativa Audiovisual y de la Lectura'

COMPETENCIAS CLAVE

- Revisión entre pares
- Discusión personal
- Pensamiento crítico y enfoque analítico

TEMA(S)

- Visión general de la experiencia de los estudiantes
- Cómo la investigación y la producción audiovisual pueden aumentar la conciencia sobre el tema elegido.
- Las emociones, los sentimientos y los recuerdos importan

PREGUNTAS CLAVE

- ¿Qué aprendiste y lograste?
- ¿Cómo han cambiado tu punto de vista los temas y asuntos de tu proyecto?
- ¿Cómo impacta la realización del proyecto en la interacción con sus pares?
- ¿Cambió tu relación con los profesores?

FUENTES

- Proyectos y experiencias de los estudiantes

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- ¡Discutir, discutir, discutir!

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Ejercicio 1: Una vez finalizado el vídeo, compártelo con tus compañeros, profesores y asignatura. Dedique algo de tiempo a discutir.