



Trabajo fin de máster

**Máster Universitario en
Profesor/a de ESO, Bachillerato,
Formación Profesional y
Enseñanza de Idiomas**

Creación de material didáctico e implementación de la metodología Flipped Classroom

Asignatura Imagen y Sonido

2º Bachillerato nocturno

Belén Silvestre Adelantado

Tutora: Mercedes Marqués Andrés

Especialidad: Tecnología e Informática

Modalidad TFM: Materiales didácticos

Julio 2017

Resumen

Mediante el presente documento se muestra el Trabajo Final de Master Universitario en Profesor/a de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato de la Universidad Jaume I (UJI) realizado en la especialidad de Tecnología e Informática. Para la realización del mismo se ha elegido la modalidad de “Materiales Didácticos” que consiste en la creación o elección de materiales didácticos para la unidad *Producciones audiovisuales y elaboración de guiones audiovisuales* de la asignatura de *Imagen y Sonido* de 2º de Bachillerato nocturno del IES Francesc Ribalta de Castellón de la plana.

El presente trabajo tiene dos objetivos fundamentales. Por un lado, mi objetivo personal como alumna del master que es demostrar la adquisición de competencias durante la realización del mismo en cuanto a la selección y puesta en práctica de diferentes metodologías innovadoras y la selección de los recursos y nuevas tecnologías para hacer lo más eficiente posible estas metodologías. Por otro lado, el objetivo principal del trabajo en sí que consiste en cambiar la metodología de trabajo actual para hacer al alumnado participe de su propio aprendizaje, crear material didáctico que sea más accesible para todos y que se adapte a sus necesidades, sobre todo para el alumnado que tiene dificultades para asistir a clase con frecuencia debido a sus obligaciones extraescolares pero que, con mucho esfuerzo, quieren aprender y se esfuerzan por conseguirlo. De esta manera se consigue que todo el alumnado tenga a su disposición los materiales didácticos y puedan utilizarlos tantas veces como necesiten y en el tiempo que dispongan.

Para conseguir este objetivo se ha empleado la metodología flipped classroom y la evaluación formativa, con la combinación de ambas se consigue llegar a todo el alumnado de la misma manera, guiándolos en su aprendizaje, resolviendo sus dudas al momento, realizando feedback para ayudarlos a encontrar sus puntos débiles y mejorarlos y haciéndolos participes de su propio aprendizaje para que este sea más significativo y duradero.

A lo largo del contenido del trabajo se explica la metodología y la evaluación utilizadas, se muestran los materiales didácticos que se han diseñado y se presentan las sesiones y las actividades que se van a realizar a lo largo a las mismas. Todo esto enmarcado dentro del Decreto 87/2015 en el que se exponen los contenidos y criterios que se deben seguir para el correcto desarrollo de la unidad didáctica contenida en el trabajo.

Índice de contenidos

1. Justificación	1
2. Metodología didáctica.....	3
2.1 Concepto de Flipped Classroom.....	3
2.2 Puesta en marcha de la Flipped Classroom.....	3
2.3 Ventajas de la Flipped Classroom.....	5
3. Evaluación formativa.....	6
3.1 Concepto de Evaluación Formativa.....	6
4. Material didáctico	9
4.1 Introducción	9
4.2 Contextualización	9
4.3 Descripción de los materiales	10
5. Conclusiones.....	46
6. Bibliografía	47

Índice de tablas

Tabla 1. Contenidos, criterios de evaluación y competencias	13
Tabla 2. Planificación sesiones	17
Tabla 3. Actividad 1. Trabajo en grupo	23
Tabla 4. Actividad 2. Etapas para la realización de un guion. La sinopsis	26
Tabla 5. Actividad 3. Técnicas de fragmentación del espacio. Visualización y análisis de un corto	30
Tabla 6. Actividad 4. Lenguaje audiovisual y tratamiento. ¿Quién es quién?	33
Tabla 7. Actividad 5. El guion literario.....	38
Tabla 8. Actividad 6. El guion técnico.....	41

Índice de ilustraciones

Ilustración 1. Edmodo Asignatura IMAGEN Y SONIDO.....	14
Ilustración 2. Material didáctico subido a la plataforma Edmodo.....	15
Ilustración 3. Temporalización unidad didáctica.....	16
Ilustración 4. Enlace presentación Imagen y Sonido en PDF	19
Ilustración 5. Enlace vídeo presentación Imagen y Sonido.....	20
Ilustración 6. Enlace proyecto de la asignatura	20
Ilustración 7. Enlace a la rúbrica del proyecto	21
Ilustración 8. Enlace al temario de la unidad didáctica.....	21
Ilustración 9. Enlace al enunciado de la actividad 1.....	23
Ilustración 10. Enlace al documento "Aspectos esenciales para el trabajo en equipo"	24
Ilustración 11. Enlace al enunciado de la actividad 2.....	26
Ilustración 12. Enlace al documento "Etapas para la creación de un guion" en PDF	27
Ilustración 13. Enlace al vídeo "Etapas para la creación de un guion"	27
Ilustración 14. Enlace al documento "Sinopsis, tratamiento y ficha de personajes".....	28
Ilustración 15. Enlace al enunciado de la actividad 3.....	30
Ilustración 16. Enlace al documento "Técnicas de fragmentación del espacio" en PDF	31
Ilustración 17. Enlace al vídeo "Técnicas de fragmentación del espacio"	31
Ilustración 18. Enlace al enunciado de la actividad 4.....	34
Ilustración 19. Enlace al documento "El movimiento en el análisis y construcción de mensajes audiovisuales" en PDF	34
Ilustración 20. Enlace al vídeo "El movimiento en el análisis y construcción de mensajes audiovisuales"	35
Ilustración 21. Enlace al documento "Campo y fuera de campo, continuidad, signos de puntuación, eje de acción y tratamiento" en PDF	35
Ilustración 22. Enlace al vídeo "Campo y fuera de campo, continuidad, signos de puntuación, eje de acción y tratamiento"	36
Ilustración 23. Enlace al enunciado de la actividad 5.....	38
Ilustración 24. Enlace al documento del guion literario	39
Ilustración 25. Enlace a la plantilla de un guion literario	39
Ilustración 26. Enlace al enunciado de la actividad 6.....	41
Ilustración 27. Enlace al documento del guion técnico	42
Ilustración 28. Enlace al cuestionario final en Socrative.....	43
Ilustración 29. Enlace a la reflexión final.....	43
Ilustración 30. Como se visualiza el material en la plataforma Edmodo	44

1. Justificación

Mediante el presente trabajo se pretende poner en práctica todos los conocimientos adquiridos a lo largo del máster de manera integrada para conseguir el principal objetivo planteado, el cual se describe más adelante. Este trabajo lo empecé a plantear cuando elegí el instituto al que iba a ir a realizar mi estancia en prácticas. Debido a mi situación laboral la única opción que tenía era realizar las prácticas en un centro en el que se impartiera el Bachillerato nocturno y fue entonces cuando pensé que posiblemente los alumnos a los que iba a impartir clases estarían en una situación parecida a la mía. Esto me impulsó a realizar el trabajo sobre materiales didácticos con los que poder ayudar a estos alumnos a alcanzar sus metas haciéndoles lo más accesible posible todos los recursos. Se trata de un grupo de 2º de Bachillerato nocturno en el que algunos alumnos suelen tener faltas de asistencia a las clases debido a obligaciones extraescolares que compaginan con los estudios.

Por ello, el objetivo fundamental de este trabajo es que el alumnado disponga de todos los recursos necesarios para poder adquirir todos los conocimientos y las competencias clave para trabajar a su ritmo y desde casa y, de esta manera, tenga las mismas oportunidades y posibilidades educativas que el resto de sus compañeros. En muchas ocasiones este tipo de alumnado acaba abandonando y perdiendo la esperanza, pensando que no puede alcanzar sus objetivos y con este trabajo se pretende cambiar esta idea.

¿Cómo podemos, como docentes, ayudar al alumnado que tiene alguna dificultad para asistir a clase? Esta es la pregunta que me planteé al inicio de mi estancia en prácticas. Decidí buscar una solución que fuera útil para todo el alumnado, tanto para aquellos que pueden asistir a clase como aquellos que no pueden asistir con tanta frecuencia pero que tienen las mismas ganas de aprender que el resto de sus compañeros. Este trabajo engloba la atención a la diversidad de todos los alumnos ya que consigue tratar de una manera personalizada a cada uno de ellos.

¿Cómo podemos alcanzar el objetivo planteado? Esta fue la segunda pregunta que me planteé. A lo largo del máster hemos visto multitud de aplicaciones y metodologías innovadoras pero, ¿cuál es la que mejor se adaptaría a las necesidades de este alumnado? En este caso decidí utilizar la metodología de flipped classroom, la evaluación formativa y las nuevas tecnologías que consideré más adecuadas y necesarias para alcanzar el principal objetivo.

Mediante estas metodologías se consigue hacer al alumnado protagonista de su propio aprendizaje, pasa a ser la parte importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje y empieza a aprender a aprender, a conocer sus puntos débiles y fuertes, a autoevaluarse, recibe feedback por parte de docente y sabe en todo momento cuales son los objetivos a alcanzar y los criterios con los que se va a evaluar, de esta manera alcanza un aprendizaje mucho más profundo (Sanmartí, 2010).

Estas metodologías necesitan ir acompañadas de las nuevas tecnologías que han cambiado radicalmente nuestro día a día, están presentes en prácticamente todos los ámbitos de nuestra vida, por esto se hace imprescindible el hecho de aprovecharlas para aplicaciones prácticas en el ámbito de la educación. Mediante las nuevas tecnologías se hace muy accesible la comunicación con todo el alumnado, aquellos que no puedan asistir a clase tendrán a su entera disposición todos los recursos para consultarlos en cualquier momento, podrán realizar consultas tanto al docente como a sus propios compañeros y todos juntos irán avanzando en su aprendizaje haciéndolo cada vez más profundo.

2. Metodología didáctica

2.1 Concepto de Flipped Classroom

La Flipped Classroom es una metodología centrada en facilitar el aprendizaje a los alumnos y, para llevarlo a cabo, cambia la estructura tradicional del proceso de enseñanza-aprendizaje. Este cambio pasa por modificar los roles del docente y del alumnado.

El primer cambio que se produce, tal como indica Marqués (Marqués Andrés, 2016), es cuando la parte de teoría o exposición de contenidos, en la que se requiere recordar y comprender, se realiza fuera del aula, antes la clase, y el segundo cambio se produce con la parte más práctica, en la que se requiere aplicar el conocimiento, analizarlo, evaluarlo o crearlo, esta se realiza en el aula siempre guiada por el docente.

Para el desarrollo de la primera parte, en la que el alumnado trabaja fuera del aula, el docente produce o selecciona un material digital (vídeo, presentación audiovisual, infografía, línea de tiempo, página Web, etc.) (Olaizola, 2016) y lo facilita a los alumnos, antes de la clase y de manera online, para que estos trabajen en casa, esta pasa a ser la actividad que tienen que realizar los alumnos. Con estos materiales didácticos, el alumnado dispone de todos los contenidos teóricos y, como actividad, se les pide que realicen un resumen, esquema o ejercicio para verificar la comprensión de los temas (Olaizola, 2016). De esta manera es posible llevar la clase a cada estudiante, en cualquier momento y cualquier lugar (Bergman y Sams, 2014).

El segundo cambio, tal y como se ha comentado anteriormente, se produce en las aulas, se reduce el tiempo de exposición teórica y se dedica este tiempo a aclarar los conceptos que resultan más complejos, a realizar actividades, a resolver problemas o a desarrollar proyectos, todo ello guiado siempre por el docente. De esta manera se asiste de forma individual a los alumnos con dificultades, se fomenta el compromiso de los estudiantes para con su propio aprendizaje (Olaizola, 2016), y se hace posible la personalización de la educación de cada alumno.

Se podría clasificar la “clase invertida” como una forma específica de blended learning, es decir, un modelo que integra educación presencial y educación a distancia (Olaizola, 2016). El objetivo es que cada estudiante aprenda a su propio ritmo (Marqués Andrés, 2016).

2.2 Puesta en marcha de la Flipped Classroom

La puesta en marcha de la metodología Flipped Classroom requiere de un trabajo previo muy importante por parte del docente (Jordán Lluch, Pérez Peñalver y Sanabria Codesal, 2014). Es necesario crear o seleccionar los recursos didácticos más adecuados y que mejor se adapten a las necesidades de cada clase y de cada asignatura en función de los cursos en los que se esté impartiendo. Es importante prestar atención a la implementación.

Para la implementación de esta metodología es necesario seguir una estructura con la que guiarnos en los diferentes pasos a seguir para que la metodología funcione correctamente. Existen diferentes estructuras pero se va a presentar la que se ha empleado para la realización de este trabajo (Olaizola, 2016).

Los cinco primeros pasos son los que corresponden con la tarea previa, por lo tanto, la que se realiza fuera del aula.

1. El primer paso es seleccionar o producir el material digital más adecuado para cada clase. Se pueden crear diferentes tipos de recursos como vídeos, artículos, presentaciones, lecturas de textos, etc. Siempre se tienen que conocer los recursos que tenemos a nuestro alcance para la mejor adaptación de los mismos. Si queremos crear vídeos, por ejemplo, tenemos que saber que existen diferentes software de edición de vídeo comercial o libre como por ejemplo Apowersoft. Si, por el contrario, queremos seleccionar vídeos ya creados tenemos que saber que existen diferentes sitios Web donde podemos elegir estos vídeos, desde páginas de contenido general (YouTube, Vimeo, Dailymotion, etc.) a específicamente educativo (Conéctate, Khan Academy, Ted-Ed, entre otras).
2. Las actividades deben comenzar planteando el objetivo de la tarea previa de manera que el alumnado sepa en todo momento cuales son los objetivos a alcanzar y los resultados de aprendizaje (Marqués Andrés, 2016).
3. Se debe incluir recomendaciones de cómo trabajar el material didáctico seleccionado (Marqués Andrés, 2016).
4. Es importante crear actividades para asegurar el visionado/lectura del recurso y diagnosticar la comprensión del material. La tarea previa debe generar algún tipo de producto, ya sea hacer un resumen, contestar a una serie de preguntas, hacer ejercicios, plantear una cuestión para debatir, etc. El hecho de que se les pida este producto es para comprobar que han entendido la tarea y también para asegurarnos de que la realicen (Marqués Andrés, 2016).
5. Para que esta metodología funcione es necesario poder distribuir el material digital. Para ello, puede emplearse el correo electrónico, Edmodo, el campus virtual de la institución, entre otros.

Los siguientes pasos son los que se realizan ya dentro del aula, los cuales van a tener a los estudiantes como protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. El docente, por su parte, asume un papel de guía en dicho proceso.

6. Se realizan actividades en el aula. Esta es, seguramente, la parte más importante en esta metodología. El profundiza en la comprensión de los contenidos a través de actividades en el aula basadas en un aprendizaje activo y colaborativo.
7. El docente realiza la puesta en común de la actividad central y anuncia y describe el próximo material digital que publicará y/o distribuirá.
8. Evaluación: Consiste en llevar a cabo la evaluación formativa del proceso de enseñanza-aprendizaje. Este paso es muy importante ya que permite que el

alumnado sea consciente de su evolución y de su aprendizaje y a la vez, permite que el docente pueda actuar en un determinado momento si detecta problemas o dificultades por parte de algún estudiante. También es importante que el alumnado reciba feedback por parte del docente para tener en todo momento la información necesaria sobre el proceso.

2.3 Ventajas de la Flipped Classroom

Las ventajas que ofrece la metodología Flipped Classroom, según la bibliografía consultada (Martín Rodríguez y Santiago Campion, 2016), (Olaizola, 2016), (Marqués Andrés, 2016) son las siguientes:

- Se incrementa el tiempo de interacción y el contacto personalizado entre estudiantes y profesores.
- Se genera una mayor implicación por parte del estudiante.
- Se crea un entorno donde los estudiantes toman la responsabilidad de su propio aprendizaje.
- Se construye un tipo de entorno en el que los estudiantes tienen el conocimiento a su disposición. Esto resulta muy útil para todo el alumnado pero, en especial, para los estudiantes que no pueden asistir frecuentemente a clase debido a una enfermedad, actividades extra-escolares como el atletismo, viajes de estudio, etc.
- Se dispone del tiempo, los recursos y la ayuda necesarios para adaptarse al ritmo de cada estudiante y, por lo tanto, se consigue una educación personalizada.
- Se obtiene un aprendizaje más profundo ya que todos los estudiantes están comprometidos con su estudio.

Dado que, el objetivo principal de este trabajo es acercar el aprendizaje a todos aquellos estudiantes que por diversos motivos no pueden asistir a las clases. Mediante la metodología Flipped Classroom resulta mucho más factible alcanzar este objetivo. Los estudiantes dispondrían de todos los recursos necesarios a través de una plataforma educativa, Edmodo, y estarían en permanente contacto con el docente a través de tutorías virtuales, a través de la propia plataforma o por correo electrónico. Esta metodología facilita el aprendizaje para este tipo de estudiantes involucrándolos de manera activa en el proceso de enseñanza aprendizaje.

3. Evaluación formativa

3.1 Concepto de Evaluación Formativa

La evaluación es una de las etapas más importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este trabajo se va a centrar en la evaluación formativa dado que se considera fundamental para ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje a todos, alumnado y docentes. Además, es de obligado cumplimiento que sea así, tal y como se indica en el capítulo IV, artículo 8. Aspectos generales de la evaluación del alumnado del Decreto 87/2015 que dice: *la evaluación será continua y formativa, tanto en Educación Secundaria Obligatoria como en Bachillerato* (Decreto 87, 2015). La evaluación también supone un elemento esencial para aprender, ya que los alumnos que constaten su propio progreso y saben regularse están más preparados para avanzar en el aprendizaje (Sanmartí, 2010).

La evaluación formativa rompe con la idea tradicional de evaluación que consiste en evaluar para calificar. La evaluación formativa tiene como objetivo principal ayudar al alumnado a aprender. Se evalúa al alumnado con diferentes propósitos: ayudar a aprender, corregir errores a tiempo y evitar el fracaso, condicionar un estudio inteligente y condicionar un esfuerzo continuado a lo largo del curso (Morales Vallejo, 2009). Para ello, lo principal, es proporcionarles toda la información relevante o significativa sobre el proceso educativo.

En lo que respecta a los propósitos de evaluación formativa cabe destacar, de manera más específica y de relevancia para el alumnado los siguientes (de los Santos, 2006):

- a) Informar tanto al alumnado como a los docentes acerca del progreso alcanzado por los primeros.
- b) Localizar las deficiencias observadas durante un tema o unidad del proceso enseñanza-aprendizaje, a fin de retroalimentar e introducir los correctivos.
- c) Valorar las conductas intermedias del alumnado para descubrir cómo se van alcanzando parcialmente los objetivos propuestos.
- d) Revisar y hacer los ajustes necesarios para propiciar el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas del alumnado.

En este tipo de evaluación las decisiones sobre el proceso formador están en la mano del docente y es este el que tiene que guiar al alumnado a lo largo del proceso. Para ello, debe tener en cuenta las siguientes consideraciones (Zambrano, Tejada Fernández y González, 2008):

- Plantear los objetivos al inicio del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Contrastar los resultados de la evaluación con los objetivos planteados.
- Informar al alumno sobre su evolución y progreso para ayudarlo a reforzar sus puntos fuertes, a superar los puntos débiles y a conseguir los objetivos planteados.

- Asegurar que el alumnado tenga feedback sobre qué debe mejorar y cómo debe de hacerlo, siempre de manera positiva y específica.
- Escuchar al alumnado, ya que la información que nos proporcione será una pieza fundamental para ayudarlo en el proceso.

Para todo el alumnado pero, más concretamente, para el alumnado que no puede asistir a clase es fundamental aprender a evaluarse para aprender a aprender. Esta afirmación es coherente con entender el aprendizaje como el resultado de identificar qué no se es capaz de hacer bien, de entender las causas y de tomar decisiones orientadas a la mejora (Sanmartí, 2010).

Otra de las consideraciones más importantes es el feedback. Es fundamental la retroalimentación de la información en este tipo de procesos de evaluación. El feedback permite a los alumnos conocer cuáles son sus puntos fuertes y como mejorar sus puntos débiles, además, tal y como indica (Morales Vallejo, 2009) facilita la autoevaluación del alumno y la reflexión sobre su propio aprendizaje, la comunicación entre profesores y alumnos y entre los propios alumnos, clarifica los criterios de evaluación, los objetivos de aprendizaje y el nivel de exigencia y facilita el cambio en el modo de estudiar del alumnado.

La evaluación formativa tiene unas características marcadas que le permiten obtener los resultados deseados y cumplir los objetivos propuestos, estas características son las que la identifican como formativa y son las siguientes (de los Santos, 2006):

- Se realiza durante un tema, una unidad o, incluso, durante una serie de actividades.
- Es continua, cualitativa e individual
- Recoge el máximo de información posible sobre los resultados con el fin de realizar los ajustes necesarios.
- Identifica, de manera clara, los objetivos, los contenidos, las estrategias metodológicas, los materiales y recursos didácticos que se utilizan.
- Proporciona información constante con la finalidad de poder mejorar, tanto los procesos, como los resultados del aprendizaje.

La propuesta formativa contribuye a incrementar la autoestima y la confianza de los alumnos y reduce el temor a equivocarse y a cometer errores, a la vez que favorece el espíritu de sana competencia, la solidaridad, las relaciones personales y el compañerismo entre los alumnos (Zambrano et al., 2008). Esto es fundamental a la hora de atender al alumnado de manera individual, ayuda a ofrecer una enseñanza en la que se facilita la atención a la diversidad del alumnado y a establecer procesos de aprendizaje con una evaluación igual para todos.

Tal y como se ha podido ver en lo comentado anteriormente, proposiciones, objetivos, características y resultados de la evaluación formadora, se puede considerar que la aplicación de esta metodología es fundamental para conseguir los objetivos principales de este trabajo.

Además, es algo que se exige en el artículo 35 de la Ley Orgánica 2/2006 de Educación titulado “principios pedagógicos”, en la que se indica: las actividades educativas en el bachillerato favorecerán la capacidad del alumno para aprender por sí mismo, para

trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados y en la organización de los estudios de Bachillerato se prestará especial atención a los alumnos y alumnas con necesidad específica de apoyo educativo (Ley 2, 2006). Por lo que es fundamental atender a todos aquellos alumnos con necesidades específicas como, en este caso, el alumnado de Bachillerato nocturno.

Uno de los aspectos más importantes reside en cómo ayudar al alumnado a detectar las dificultades con las que se encuentra y a resolverlas. La evaluación que funciona de manera formativa busca ajustar la enseñanza y el aprendizaje de manera que este pueda ser significativo (Sanmartí, 2010), de una manera más personalizada y atendiendo a las necesidades de cada alumno de manera individual.

Otro de los aspectos que pueden surgir es a la hora de desarrollar la capacidad para autorregularse. En la gran mayoría de las ocasiones el alumnado no sabe lo que tiene que hacer, es algo nuevo para ellos y les cuesta adaptarse y acostumbrarse. Mientras no entiendan qué quiere decir autorregularse y aprendan las herramientas que les facilitan la autorregulación, pasan por momentos de desánimo, en los que el acompañamiento del docente es fundamental. Desarrollar esta capacidad comporta: identificar los objetivos de la actividad, anticipar y planificar la acción para realizar la tarea y compartir los criterios de evaluación (Sanmartí, 2010).

4. Material didáctico

4.1 Introducción

La creación de materiales didácticos que se adapten a las necesidades de todo el alumnado es fundamental. La selección y uso de materiales y recursos didácticos constituye un aspecto esencial de la metodología. El profesorado debe implicarse en la elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales, adaptados a los distintos niveles y a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos y alumnas, con el objeto de atender a la diversidad en el aula y personalizar los procesos de construcción de los aprendizajes (Orden ECD 65, 2015). Como profesores, nuestro papel es atender a todo el alumnado de manera personalizada, atendiendo a sus necesidades e inquietudes. En la actualidad, contamos con numerosas técnicas innovadoras con las que mejorar nuestra práctica educativa para adaptarnos a las capacidades y demandas de cada estudiante. Además, se debe considerar especialmente la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten el acceso a recursos virtuales (Orden ECD 65, 2015).

En lo referente a este trabajo, se propone un cambio metodológico tanto para el proceso de enseñanza-aprendizaje como en el proceso evaluativo. Con estos cambios se pretende dar atención tanto al alumnado que puede asistir a clase sin ningún inconveniente, como a todo aquel que por motivos laborales o por otras causas externas a la educación no pueden asistir. Se pone a disposición del alumnado material didáctico de calidad con los que puedan obtener una mayor autonomía personal con la que poder lograr sus metas.

Lo que se busca es crear materiales didácticos que lleguen al alumnado en cualquier momento, que resulten de fácil comprensión, que les resulten atractivos y que sean adaptados a la realidad, que se muestre la utilidad de los mismos. De esta manera, se pretende que el alumnado adquiriera una cultura educativa básica, que se ilusione, de modo que no se sienta “limitado” frente al resto de compañeros y que sea partícipe en su aprendizaje (Luzón, Porto, Torres y Ritacco, 2009).

Por todo ello, se propone la creación o selección de materiales didácticos que estén disponibles y accesibles para todo el alumnado en el momento en el que puedan consultarlo y que pueda ser revisado tantas veces como sea necesario.

4.2 Contextualización

Todos los recursos y materiales didácticos, seleccionados o creados, para este trabajo fueron pensados para que cumplieran con los contenidos, competencias y criterios de evaluación de la asignatura *Imagen y Sonido*, para la unidad didáctica *Producciones audiovisuales y elaboración de guiones audiovisuales* que engloba los bloques 1, 2 y 3 titulados: recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales, análisis de

situaciones audiovisuales y elaboración de guiones audiovisuales establecidos en el Decreto 87/2015. Esta asignatura es específica, correspondiente al curso de 2º de Bachillerato. Como se ha comentado, se ha tenido presente el Decreto 87/2015, de 5 de junio, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Valenciana.

El grupo de 2º de Bachillerato al que se impartió la asignatura en el periodo de Prácticum del máster estaba formado en un inicio por 7 alumnos, de los cuales cuatro dejaron de asistir a mitad de curso, por lo que finalmente fueron únicamente tres los alumnos que cursaron la asignatura completa. Dos chicos y una chica, la última alumna trabajaba y asistía únicamente a la mitad de las clases.

El centro en el que se impartió la asignatura era el IES Francesc Ribalta. Este centro está situado en la capital de la provincia de Castellón en el centro del núcleo urbano. Concretamente, se encuentra ubicado en la avenida Rey Don Jaime nº 35. Es un centro educativo público, fundado el 1846 con la denominación de Instituto Provincial de Segunda Enseñanza. En la actualidad se imparten clases de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), Bachillerato de Ciencias y Tecnología y de Humanidades y Ciencias Sociales (diurno y nocturno), Bachillerato a distancia (CEED), Ciclos formativos de nivel medio: Atención socio-sanitaria y Atención a personas en situación de dependencia, Ciclos formativos de nivel superior: Animación sociocultural, Educación Infantil e Integración social.

Los alumnos del centro tienen diferentes procedencias dado la variedad de oferta educativa pero la gran mayoría de alumnos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato proceden de barrios cercanos.

La asignatura de Imagen y Sonido *tiene como objetivo promover la formación de ciudadanos críticos, responsables y autónomos para la utilización, con solvencia y responsabilidad, de las tecnologías de la información y la comunicación, así como el desarrollo durante su formación de las competencias comunicativas, digitales y tecnológicas necesarias para realizar determinados productos audiovisuales y multimedia con criterio estético y sensibilidad artística* (Decreto 87, 2015). Con más motivo es de vital importancia la utilización de materiales y recursos en los que se utilicen las TIC y metodologías innovadoras.

4.3 Descripción de los materiales

- **Objetivos de aprendizaje del alumno**

Con esta unidad didáctica *“Producciones audiovisuales y elaboración de guiones audiovisuales”* se pretende que el alumnado sea capaz de analizar productos audiovisuales para determinar a qué tipo pertenecen y observar si han conseguido su objetivo comunicativo. También se trabaja todo lo que envuelve al lenguaje

audiovisual, su coherencia narrativa y su forma. Por último se desarrollarán todas las fases y elementos que componen los guiones audiovisuales.

Por lo tanto los objetivos de aprendizaje son los que se indican en el anexo II “Materias del bloque de asignaturas específicas”, apartado 15 “Imagen y Sonido” del Real Decreto 1105/2014 (Real Decreto 1105, 2014):

1. Identifica la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales, a partir de su visionado y análisis crítico.
2. Reconoce las características expresivas de la imagen fija y móvil y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas, en composiciones fotográficas y productos audiovisuales multimedia y new media.
3. Valora las consecuencias comunicativas de la utilización formal y expresiva del encuadre, el ángulo de cámara y sus movimientos en la resolución de diversas situaciones audiovisuales.
4. Relaciona el valor expresivo y comunicativo de los conceptos espaciales de la imagen, tales como el campo, el fuera de campo y los movimientos interno y externo de los planos, con la interpretación del relato audiovisual.
5. Analiza los elementos teóricos del montaje audiovisual para el análisis de la continuidad del mensaje narrativo de productos fílmicos.
6. Valora las consecuencias de la aplicación de las técnicas de montaje fílmico en el mantenimiento de la continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección.
7. Relaciona la funcionalidad narrativa y expresiva de los efectos y los signos de puntuación, así como su corrección técnica, con la transmisión comprensiva del mensaje en una producción audiovisual.
8. Justifica las alternativas posibles en el montaje de un producto audiovisual, a partir de la valoración del tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido
9. Valora la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de guiones audiovisuales.
10. Caracteriza la estructura narrativa y la idea temática de un guion audiovisual de ficción, a partir del análisis de un proyecto aportado.
11. Construye el guion literario de una determinada secuencia siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, story line, argumento y tratamiento.
12. Realiza la transformación de una secuencia dramática a la estructura propia de un guión técnico y un storyboard.
13. Relaciona los procesos y fases de una producción audiovisual multimedia con las funciones del personal técnico y artístico que interviene en la misma.

14. Identifica las diferencias y semejanzas en la construcción de guiones audiovisuales y guiones de audiodescripción.

- **Contenidos, criterios de evaluación y competencias clave**

En la Tabla 1 se muestran los contenidos, criterios de evaluación y competencias que se deben alcanzar con la unidad didáctica *Producciones audiovisuales y elaboración de guiones audiovisuales*. Esta unidad didáctica contiene los tres bloques que se describen a continuación tal y como se indica en el título III. Bachillerato, capítulo I. Organización del Bachillerato, artículo 36. Organización del segundo curso de Bachillerato, apartado 4.f. Imagen y Sonido, anexo II. Materias del bloque de asignaturas específicas del Decreto 87/2015 (Decreto 87, 2015).

- **Papel del docente y del alumno**

A la hora de aplicar esta metodología son fundamentales tanto el papel del docente, que hace de guía en el aprendizaje, como el papel del alumno, que pasa a ser partícipe de su propio aprendizaje. Dada la importancia que tiene se explica a continuación el papel de cada uno.

Papel del docente

El docente es el encargado de la organización de cada una de las sesiones con la intención de que el aprendizaje sea lo más efectivo posible. Para ello es vital la buena gestión de la clase.

Para realizar una buena gestión de la clase es necesario seguir los siguientes pasos:

1. El docente debe facilitar el material y los recursos necesarios para que se produzca el aprendizaje significativo.
2. El alumnado debe trabajar en casa, previamente a la sesión, con el material proporcionado por el docente (vídeos, artículos de lectura, documentos, etc.). El docente pedirá que se realice algún tipo de tarea como, realizar un resumen, esquema o hacer alguna pregunta sobre algo que no se ha entendido, con lo que saber si se han adquirido los conocimientos necesarios y comprobar si el alumnado ha realizado dicha actividad.
3. Tras la actividad realizada en casa ya se pasa al inicio de las sesiones. En cada una de las sesiones se empezará realizando preguntas al alumnado relacionadas con el material didáctico de la actividad en casa. Estas preguntas se resolverán entre toda la clase para que todos participen, de esta manera se pueden resolver muchas dudas, se asientan conocimientos y se pierde el miedo a preguntar o a equivocarse. Es fundamental hacer ver al alumnado que no pasa nada por no saber todas las respuestas, que estamos allí precisamente para que se adquieran esos conocimientos.

Contenidos	Criterios de evaluación	Competencias clave
Bloque 1. Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales		
- Recursos expresivos: características funcionales, tipológicas y consecución de objetivos comunicativos	BL1.1. Analizar críticamente, a partir del visionado de productos audiovisuales o composiciones fotográficas, los recursos expresivos utilizados, para relacionarlos con las características funcionales y tipológicas y determinar si se han alcanzado los objetivos comunicativos.	CAA CEC
Bloque 2. Análisis de situaciones audiovisuales		
- Técnicas y elementos del lenguaje audiovisual - Mantenimiento de la continuidad narrativa y formal - Teoría del montaje audiovisual	BL2.1. Distinguir las técnicas y elementos del lenguaje audiovisual, a partir de escenas cinematográficas concretas de diversos géneros, para garantizar la continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección de diferentes productos fílmicos. BL2.2. Argumentar el tratamiento del tiempo, espacio e idea o contenido de un producto audiovisual para determinar el montaje del producto final, teniendo en cuenta las diferentes teorías de montajes desarrolladas a lo largo de la historia.	CEC CCLI CAA CEC CD
Bloque 3. Elaboración de guiones audiovisuales		
- Guiones audiovisuales: storyboard, ideas temáticas, estructura narrativa, guiones (técnicos, audiovisuales y de audiodescripción), procesos, fases y recursos humanos.	BL3.1. Establecer imagen, sonido y música, teniendo en cuenta sus posibilidades expresivas para elaborar guiones audiovisuales coherentes, identificando las diferentes fases estandarizadas. BL3.2. Relacionar los procesos y fases con los recursos humanos necesarios para elaborar una producción audiovisual.	CEC SIEE SIEE

Tabla 1. Contenidos, criterios de evaluación y competencias

4. Una vez resueltas y comentadas todas las dudas el docente plantea una actividad o proyecto a realizar durante la clase con lo que poner en práctica lo aprendido anteriormente.
5. La función del docente durante el tiempo en el que se realiza la actividad en el aula es de guía, observa al alumnado, les ayuda a resolver dudas y les da feedback sobre el trabajo realizado.

A la hora de realizar el material didáctico lo primero y principal es una buena planificación de las diferentes sesiones. Hay que tener en cuenta que el objetivo de los materiales didácticos es ayudar, guiar y ofrecer al alumnado los recursos necesarios para poder obtener los conocimientos, las competencias y los objetivos marcados en la unidad. Todo proceso de enseñanza-aprendizaje debe partir de una planificación rigurosa de lo que se pretende conseguir, teniendo claro cuáles son los objetivos o metas, qué recursos son necesarios, qué métodos didácticos son los más adecuados y cómo se evalúa el aprendizaje y se retroalimenta el proceso (Orden ECD 65, 2015).

Una vez organizadas las sesiones ya se tienen claros los objetivos que se deben alcanzar con cada material didáctico y se puede preparar una presentación, un dossier, un vídeo, etc. en los que se incluye dicha información. En el caso de realización de vídeo, lo primero será realizar la presentación sobre la que se va a grabar. Tras la realización de la presentación se graba el vídeo explicando este contenido de manera clara y concisa para que al alumnado le resulte de fácil comprensión. Una vez se tiene el vídeo montado se colgará, antes de la sesión, en la plataforma correspondiente; en este caso se ha elegido Edmodo. El alumnado tendrá a su disposición tanto la presentación como el vídeo, o los diferentes materiales didácticos, de esta manera puede seguirlo mucho mejor y puede visualizarlo tantas veces como sea necesario.



Ilustración 1. Edmodo Asignatura IMAGEN Y SONIDO



Ilustración 2. Material didáctico subido a la plataforma Edmodo

Papel del alumno

Por su parte el alumnado pasa a ser partícipe de su propio aprendizaje (Luzón et al., 2009), deben preocuparse de realizar las actividades que se les piden para antes de la clase de esta manera, una vez en clase, pueden resolver todas las posibles dudas tanto con el docente como con el resto de sus compañeros y poner en práctica lo aprendido.

El alumnado es partícipe de su propio aprendizaje ya que poco a poco, con la ayuda del resto de compañeros y con el feedback por parte del docente, se va dando cuenta de sus puntos débiles y fuertes y es él mismo el que los va a ir corrigiendo. Poco a poco el alumnado aprende a aprender. Esta competencia incorpora el conocimiento que posee el estudiante sobre su propio proceso de aprendizaje que se desarrolla en tres dimensiones (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2015):

- El conocimiento que tiene acerca de lo que sabe y desconoce, de lo que es capaz de aprender, de lo que le interesa, etcétera.
- El conocimiento de la disciplina en la que se localiza la tarea de aprendizaje y el conocimiento del contenido concreto y de las demandas de la tarea misma.
- El conocimiento sobre las distintas estrategias posibles para afrontar la tarea.

- **Temporalización**

Esta unidad didáctica se desarrolla en un total de nueve sesiones que engloban un total de doce actividades. Las sesiones se encuentran repartidas a lo largo del trimestre desde la semana 14 (5 de Abril) a la 18 (3 de Mayo) del 2017. Hay que tener en cuenta que la dedicación semanal para la asignatura es de cuatro sesiones y estas serán de 45 minutos cada una.

A continuación se señalan en el calendario las sesiones correspondientes a esta unidad:



Ilustración 3. Temporalización unidad didáctica

• **Planificación**

La planificación de las sesiones para la unidad didáctica es la siguiente:

Sesiones	Antes de clase	Clase	Después de clase
1		<ul style="list-style-type: none"> • Presentación unidad • Pensar ideas para el corto del trabajo 	<ul style="list-style-type: none"> • Preparar presentación ideas
2	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1a. Trabajo en grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1b. Trabajo en grupo. • Presentación de las ideas para el corto 	<ul style="list-style-type: none"> • Normas de grupo
3	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 2a. Etapas para la realización de un guion 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver dudas • Actividad 2b: Etapas para la realización de un guion. La sinopsis 	<ul style="list-style-type: none"> • Terminar la sinopsis
4	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 3a. Técnicas de fragmentación del espacio. Visualización y análisis de un corto 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver dudas • Actividad 3b. Técnicas de fragmentación del espacio. Visualización y análisis de un corto 	
5	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 4a. Lenguaje audiovisual y tratamiento. ¿Quién es quién? 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver dudas • Actividad 4b. Lenguaje audiovisual y tratamiento. ¿Quién es quién? 	<ul style="list-style-type: none"> • Terminar el tratamiento
6	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 5a. El guion literario 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver dudas • Actividad 5b. El guion literario 	<ul style="list-style-type: none"> • Terminar el guion literario
7	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 6a. El guion técnico 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver dudas • Actividad 6b. El guion técnico 	
8		<ul style="list-style-type: none"> • Actividad 6b. El guion técnico 	<ul style="list-style-type: none"> • Terminar el guion técnico
9		<ul style="list-style-type: none"> • Presentación trabajo final • Cuestionario sobre lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión final

Tabla 2. Planificación sesiones

- **Sesiones**

Como ya se ha comentado anteriormente, la organización de las sesiones y su correcta planificación son muy importantes para que el aprendizaje sea lo mejor posible. Siempre se planifica en tres tipos de sesiones diferentes:

- **La sesión de presentación:** en esta sesión se realiza la presentación de la unidad didáctica y se plantea la forma en la que se va a trabajar. Esta sesión corresponde con la sesión 1.
- **Las sesiones intermedias:** en estas sesiones se empieza siempre preguntando al alumnado sobre los materiales visualizados durante el día anterior. Esto se realiza para repasar los contenidos y aclarar las dudas que han podido surgir. Una vez aclaradas las dudas se realiza la actividad correspondiente para ese día. Estas sesiones corresponden con las sesiones 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8.
- **La sesión de finalización:** en la última sesión de la unidad se realiza la presentación del trabajo final y un cuestionario sobre el contenido de la unidad. Además también se les pide que realicen una reflexión sobre lo aprendido en la unidad didáctica y sobre la metodología empleada. Esta sesión corresponde con la sesión 9.

A continuación se va a mostrar la estructura de cada una de las sesiones:

Sesión 1: Presentación de la unidad didáctica “Producciones audiovisuales y elaboración de guiones audiovisuales”

Como se ha comentado anteriormente, durante esta sesión se realiza la presentación de la unidad didáctica y se plantea la forma en la que se va a trabajar. A continuación se pueden ver los materiales utilizados durante esta sesión que tendrán disponibles en la plataforma Edmodo.

1. Presentación IMAGEN Y SONIDO en PDF

En el siguiente enlace (Ilustración 4) se puede consultar la presentación que se ha realizado para introducir la unidad didáctica, en ella se explica el contenido de la misma, la metodología con la que se va a trabajar y la planificación que se va a seguir.

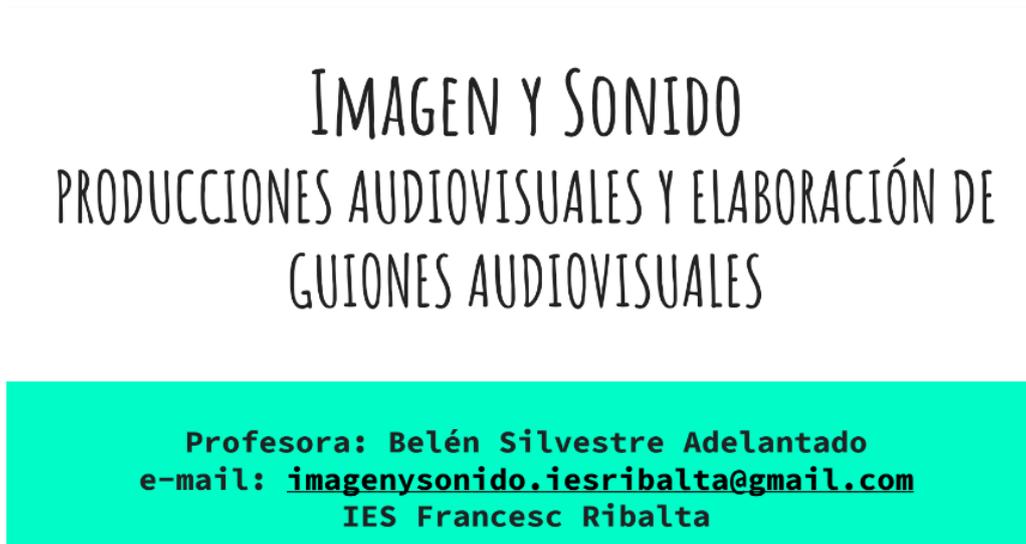


Ilustración 4. Enlace presentación Imagen y Sonido en PDF

2. Vídeo presentación IMAGEN Y SONIDO

En el siguiente enlace (Ilustración 5) se puede consultar el vídeo donde se explica la presentación vista en la ilustración 4, en él se introduce la unidad didáctica, se explica el contenido de la misma, la metodología con la que se va a trabajar y la planificación que se va a seguir.

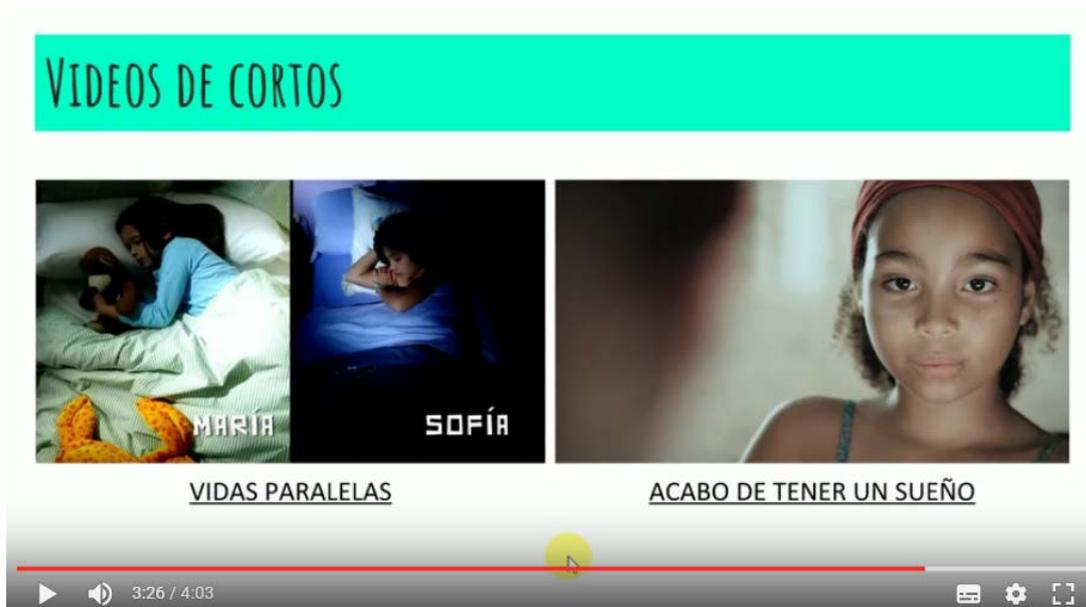


Ilustración 5. Enlace vídeo presentación Imagen y Sonido

3. Proyecto de la asignatura

En el siguiente enlace (Ilustración 6) se puede consultar el archivo donde se explica el proyecto que tienen que realizar en esta unidad didáctica. El proyecto trata sobre el guion de un corto de carácter educativo, tienen que ir escribiendo cada una de las partes a lo largo de la unidad con los recursos que se les van facilitando.

Proyecto de la asignatura: Guion de un corto

Sabemos que una competencia es la forma en que una persona moviliza todos sus recursos personales (habilidades, actitudes, conocimientos y experiencias) para resolver de forma adecuada una tarea en un contexto definido.

Las competencias clave son aquellas que se consideran imprescindibles para el desarrollo integral de nuestra vida como ciudadanos adultos.

Las competencias se adquieren mediante la resolución de tareas y para ello se requiere una adecuada formulación y selección de las mismas, dado que es la resolución de la tarea lo que hace que una persona utilice adecuadamente todos los recursos de que dispone. Una formulación adecuada de la tarea se realiza cuando se definen con claridad, al menos, los siguientes elementos: las operaciones mentales que el alumnado deberá realizar (razonar, argumentar, crear, etc.), los contenidos que necesita dominar y el contexto en el que esta tarea se va a desarrollar. Una adecuada selección de tareas requiere que éstas sean variadas, relevantes para la vida, adecuadas a los objetivos que se desean y que propician la adquisición de las competencias.

Ilustración 6. Enlace proyecto de la asignatura

4. Rúbrica del proyecto

En el siguiente enlace (Ilustración 7) se puede consultar la rúbrica del proyecto comentado anteriormente en la ilustración 6. Esta rúbrica sirve de guía al alumnado para saber los criterios que se van a considerar a la hora de evaluar cada una de las partes de las que trata el guion. Además de las seis partes del proyecto también se tendrán en cuenta los parámetros establecidos para la realización del mismo.

CRITERIOS	Niveles			
	Insuficiente (0-4)	Bajo (5-6)	Adecuado (7-8)	Excelente (9-10)
5 Título e idea	No hay título ni idea, o si los hay no dan una visión general del corto.	Hay título e idea pero falta información, no queda clara la idea del corto.	Hay título e idea con los que se entiende el mensaje que se quiere transmitir con el corto pero falta claridad en la explicación.	Hay título e idea con los que se plantea de manera clara y concisa el mensaje que se quiere transmitir con el corto.
15 Sinopsis	No hay sinopsis, o si la hay no cumple con las partes que tiene que tener.	Hay sinopsis pero no quedan claras las distintas partes de la misma	Hay sinopsis y están diferenciadas las partes entre ellas pero no tienen relación	Hay sinopsis con las partes completamente definidas y con coherencia entre ellas
25 Tratamiento	No presenta tratamiento o si lo hace no se tienen en cuenta ni se hace referencia a prácticamente ninguno de los elementos que forman parte del tratamiento y no hay justificación para cada situación.	Presenta un tratamiento pobre, se tienen en cuenta y se hace referencia a alguno de los elementos que forman parte del tratamiento pero no hay una relación clara entre los elementos y la justificación para cada situación.	Presenta un tratamiento bueno, se tienen en cuenta y se hace referencia a cada uno de los elementos que forman parte del tratamiento pero no hay una relación clara entre los elementos y la justificación para cada situación.	Presenta un tratamiento preciso, se tienen en cuenta y se hace referencia a cada uno de los elementos que forman parte del tratamiento y se justifica su elección y significado para cada situación.
25 Guión literario	Presenta un guión literario incompleto, faltan prácticamente todas las partes necesarias por lo que no hay coherencia entre ellas y está desestructurado	Presenta un guión literario pobre, faltan algunas de las partes necesarias por lo que no hay mucha coherencia entre ellas y está desestructurado	Presenta un guión literario adecuado, que incluye todas las partes necesarias, habiendo coherencia entre ellas aunque está desestructurado	Presenta un guión literario preciso, que incluye todas las partes necesarias, habiendo coherencia entre ellas y estructuradas de la forma adecuada
25 Guión técnico	Presenta un guión técnico incompleto, faltan prácticamente todas las partes necesarias por lo que no hay coherencia entre ellas y está desestructurado	Presenta un guión técnico pobre, faltan algunas de las partes necesarias por lo que no hay mucha coherencia entre ellas y está desestructurado	Presenta un guión técnico adecuado, que incluye todas las partes necesarias, habiendo coherencia entre ellas aunque está desestructurado	Presenta un guión técnico preciso, que incluye todas las partes necesarias, habiendo coherencia entre ellas y estructuradas de la forma adecuada
5 Parámetros proyecto	No se cumplen ninguno de los parámetros de partida del proyecto	Se cumplen el tiempo marcado pero la idea no está dentro de las posibilidades marcadas	La idea está dentro de las posibilidades marcadas pero no se cumple con el tiempo	Se cumplen todos los parámetros de partida exigidos en el proyecto

Ilustración 7. Enlace a la rúbrica del proyecto

5. Temario de producciones audiovisuales

En el siguiente enlace (Ilustración 8) se puede consultar el archivo que contiene el temario completo para esta unidad didáctica. Este temario incluye todo el material con el que se va a trabajar a lo largo de la unidad y sirve de material de apoyo al resto de materiales preparados como vídeos, artículos o documento.

PRODUCCIONES AUDIOVISUALES Y ELABORACIÓN DE GUIONES AUDIOVISUALES

BLOQUE 1. Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales

1. Análisis de los géneros audiovisuales
 - a) Comunicación audiovisual
 - b) Características de los géneros cinematográficos, videográficos, televisivos, multimedia y videojuegos y new media: Internet, teléfonos móviles y otras pantallas.
2. Técnicas de fragmentación del espacio
 - a) Plano, toma, escena y secuencia.
 - b) Tipología y características del plano.
 - c) Técnicas de planificación de la escena.

Ilustración 8. Enlace al temario de la unidad didáctica

Sesión 2: Trabajo en grupo

Durante la segunda sesión se van a trabajar aspectos relacionados con el trabajo en grupo. Es importante que aprendan a trabajar en grupo, a relacionarse, a respetarse entre ellos y a colaborar entre ellos. Así es como van a trabajar durante la mitad de la unidad didáctica por lo que es importante que sepan cómo afrontar esta situación.

Actividad 1. Trabajo en grupo

Objetivos

- Que conozcan los aspectos esenciales del trabajo en grupo para poderlos aplicar durante el desarrollo del trabajo de la unidad

Materiales

- Recursos humanos: profesora
- Recursos materiales: Documento en el que se trabajan los aspectos relacionados con el trabajo en grupo, ordenador, conexión internet

Temporalización

- Una sesión de 45 minutos el día 06/Abril/2017

Espacio

- Aula informática

Desarrollo

En la primera parte tienen que trabajar, de manera individual, sobre el documento que trata sobre los diversos aspectos del trabajo en grupo.

El material se ha dividido en tres bloques para realizar la actividad mediante un puzle de Aronson. A cada alumno se le asignará uno de los bloques:

- Bloque 1: Expectativas y Brainstorming
- Bloque 2: Comunicación, Objetivos y Resolución de problemas
- Bloque 3: Conflictos y Gestión de conflictos

Para llevar a cabo esta primera parte de la actividad procederemos de la siguiente manera:

1. Lectura individual (antes de la clase). Tendrán que preparar un breve esquema sobre el contenido leído.

En la segunda parte tienen que trabajar, de manera grupal, sobre el documento que trata sobre los diversos aspectos del trabajo en grupo.

Para llevar a cabo esta segunda parte de la actividad procederemos de la siguiente manera:

1. Reunión de expertos (15 minutos). Los alumnos que han estudiado el mismo bloque se reúnen en grupos de tres o cuatro personas. El objetivo de esta reunión es aclarar dudas sobre el material y preparar una buena presentación del contenido

para los compañeros que no lo han estudiado.

2. Reunión de exposición (20 minutos). Los alumnos se organizan en grupos de tres de manera que en cada grupo hay un experto de cada uno de los temas. De forma rotativa, cada alumno ha de exponer el material de su bloque a los dos compañeros, siguiendo el esquema preparado de manera individual.

Por último, se dedicarán 10 min de la clase para que cada grupo presente las ideas que tienen para el corto y elegir la que consideren más adecuada. Además deberán redactar las normas de funcionamiento interno del grupo. Todos los miembros deben estar de acuerdo con las normas y cumplirlas.

Tabla 3. Actividad 1. Trabajo en grupo

Todos los materiales didácticos utilizados durante esta sesión se muestran a continuación:

1. Actividad 1. Trabajo en grupo

En el siguiente enlace (Ilustración 9) se puede consultar el enunciado de la actividad 1. Con esta actividad se trabajan los aspectos esenciales del trabajo en grupo. Es esencial que aprendan a comunicarse, a resolver problemas, a hacer brainstorming, a dar feedback y para qué sirve todo ello ya que van a trabajar en grupo durante la unidad didáctica.

Actividad 1. Trabajo en grupo

Objetivos

El objetivo de esta actividad es que conozcas los aspectos esenciales del trabajo en grupo para poderlos aplicar durante el desarrollo el proyecto de la asignatura.

Desarrollo

En la primera parte de esta actividad trabajaremos el documento elaborado por profesorado de la UPC, basado en un material de The Schreyer Institute for Innovation in Learning, que trata diversos aspectos del trabajo en grupo. El material se ha dividido en tres bloques para realizar la actividad mediante un puzzle de Aronson. A cada alumno se le asignará uno de los bloques:

[Ilustración 9. Enlace al enunciado de la actividad 1](#)

2. Documento: Aspectos esenciales para el trabajo en equipo

En el siguiente enlace (Ilustración 10) se puede consultar el documento que trata sobre los aspectos esenciales para el trabajo en equipo y que es el que se utiliza como material didáctico para realizar la actividad 1 que se muestra en la tabla 3. En este documento se habla del método brainstorming, de la importancia de la comunicación, de las expectativas del grupo, de los conflictos y de su gestión, de los objetivos y de la resolución de problemas.

Aspectos esenciales para el trabajo en equipo

Material procedente de:
**The Schreyer Institute
for Innovation in Learning**
<http://www.inov8.psu.edu/>

Traducido y adaptado para la
Escola Politècnica Superior de Castelldefels
Universitat Politècnica de Catalunya

[Ilustración 10. Enlace al documento "Aspectos esenciales para el trabajo en equipo"](#)

Sesión 3: Etapas para la realización de un guion. La Sinopsis

Durante la tercera sesión se va a trabajar la siguiente actividad:

Actividad 2. Etapas para la realización de un guion. La sinopsis

Objetivos

- Caracterizar la estructura narrativa y la idea temática de un guión audiovisual de ficción, a partir del análisis de un proyecto aportado.
- Construir el guión literario de una determinada secuencia siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, story line, argumento y tratamiento.
- Relacionar los procesos y fases de una producción audiovisual multimedia con las funciones del personal técnico y artístico que interviene en la misma.

Materiales

- Recursos humanos: profesora
- Recursos materiales: materiales facilitados en la plataforma Edmodo para la actividad 2, ordenador, conexión a internet

Temporalización

- Una sesión de 45 minutos el día 07/05/2017

Espacio

- Aula de informática y casa del alumno.

Desarrollo

Primero tienen que trabajar, de manera individual y desde casa, sobre el vídeo que trata sobre las etapas para la realización de un guion de un corto.

El material lo tienen disponible en la web Edmodo creada para la unidad didáctica.

Para llevar a cabo esta primera parte de la actividad procederemos de la siguiente manera:

Visualización individual del vídeo (antes de la clase). Tendrán que preparar un breve esquema o resumen sobre el contenido.

En la primera parte de la clase se les hará una serie de preguntas relacionadas con la actividad que han realizado antes de clase y los alumnos tendrán que contestar fijándose en el esquema o resumen que han realizado en casa, las respuestas se comentarán a modo de debate entre toda la clase. Las preguntas serán las siguientes:

- ¿Cuántas etapas hay que seguir para la creación de un guión?
- ¿Qué es la idea?
- ¿Cuántas partes tiene que tener la sinopsis?
- ¿Qué es lo más importante en el tratamiento?
- ¿En qué parte se describe y caracteriza a los personajes?

- ¿Qué apartados debe contener el guion técnico?

En la segunda parte de la clase tienen que trabajar de manera grupal. La actividad tiene relación con el vídeo que han tenido que visualizar antes de la clase sobre las etapas para la realización de un guion.

Para llevar a cabo esta actividad procederemos de la siguiente manera:

1. Reunión de grupos (15 minutos). Los alumnos deben hacer un brainstorming sobre el contenido de la sinopsis, cómo quieren realizarlo, cómo van a estructurarlo y la idea que tiene que transmitir. El objetivo es que se pongan de acuerdo en qué quieren hacer y cómo lo van a hacer.
2. Durante los siguientes 20 minutos los alumnos comienzan a desarrollar la sinopsis del corto.

Tabla 4. Actividad 2. Etapas para la realización de un guion. La sinopsis

Todos los materiales didácticos utilizados durante esta sesión se muestran a continuación:

1. Actividad 2. Etapas para la realización del guion. La sinopsis

En el siguiente enlace (Ilustración 11) se puede consultar el enunciado de la actividad 2. En este documento se muestran los objetivos establecidos para la misma, se explica cómo se va a desarrollar y se facilitan los enlaces a los materiales didácticos necesarios.

Actividad 2. Etapas para la realización del guion. La sinopsis

Objetivos

Los objetivos de esta actividad son:

- Caracterizar la estructura narrativa y la idea temática de un guión audiovisual de ficción, a partir del análisis de un proyecto aportado.
- Construir el guión literario de una determinada secuencia siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, story line, argumento y tratamiento.
- Relacionar los procesos y fases de una producción audiovisual multimedia con las funciones del personal técnico y artístico que interviene en la misma.

[Ilustración 11. Enlace al enunciado de la actividad 2](#)

2. Documento: Etapas para la creación de un guion en PDF

En el siguiente enlace (Ilustración 12) se puede consultar el documento que trata sobre las etapas para la creación de un guion y que se utiliza como material didáctico para realizar esta actividad 2. Se pretende que el alumno conozca todas las etapas necesarias para la creación de un guion y que sepa la importancia y contenido de cada una de ellas.

ETAPAS PARA LA CREACIÓN DE UN GUIÓN (IMAGEN Y SONIDO)

Profesora: Belén Silvestre Adelantado
e-mail: imagenysonido.iesribalta@gmail.com
IES Francesc Ribalta

Ilustración 12. Enlace al documento "Etapas para la creación de un guion" en PDF

3. Vídeo: Etapas para la creación de un guion

En el siguiente enlace (Ilustración 13) se puede consultar el vídeo donde se explica la presentación vista en la ilustración 12 sobre las etapas para la creación de un guion.

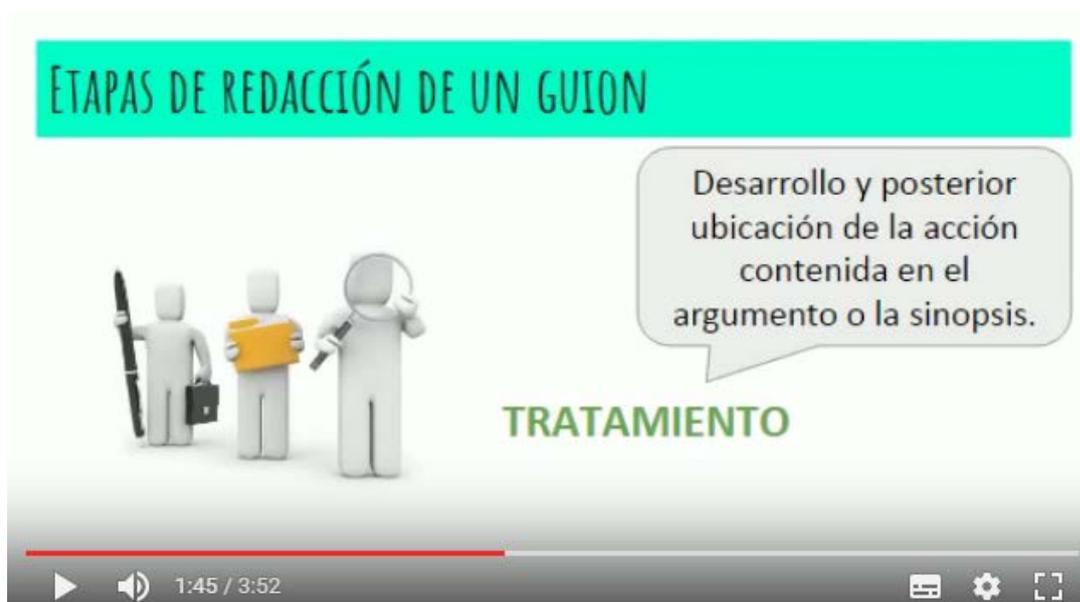


Ilustración 13. Enlace al vídeo "Etapas para la creación de un guion"

4. Documento: Sinopsis, tratamiento y ficha de personajes

En el siguiente enlace (Ilustración 14) se puede consultar el documento que sirve de apoyo para la realización de la actividad en clase durante esta sesión. En él se muestra un ejemplo de sinopsis, de fichas de personajes y se dan pautas para la realización de la sinopsis y el tratamiento.

Sinopsis, tratamiento y ficha de personajes

No basta con tener una idea escrita y seleccionada. Ahora necesitamos centrarnos en los pasos previos que nos ayudarán a desarrollar el guion que vamos a escribir. Debemos tener en cuenta que cada apartado nos servirá para visualizar el resultado final y, por lo tanto, aunque parezca mucho más “trabajoso”, en realidad **lo que vamos a conseguir es darle estructura a nuestro cortometraje**, encajando cada pieza, para administrar mejor los tiempos y ubicar a nuestros protagonistas apropiadamente en cada momento, para dibujar un arco de personaje de principio a fin. Se habla de *arco* cuando se dice que un personaje a lo largo de una serie de sucesos se transforma, y llega al final de la historia diferente de cómo empezó; pero siempre se verá modificado. Cuando esto no sucede se dice que un personaje es “plano”, y puede llegar a ser aburrido.

[Ilustración 14. Enlace al documento "Sinopsis, tratamiento y ficha de personajes"](#)

Sesión 4: Técnicas de fragmentación del espacio. Visualización y análisis de un corto

Durante la cuarta sesión se va a trabajar la siguiente actividad:

Actividad 3. Técnicas de fragmentación del espacio. Visualización y análisis de un corto

Objetivos

- Identificar la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales, a partir de su visionado y análisis crítico.
- Reconocer las características expresivas de la imagen fija y móvil y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas, en composiciones fotográficas y productos audiovisuales multimedia y new media.
- Analizar los elementos teóricos del montaje audiovisual para el análisis de la continuidad del mensaje narrativo de productos fílmicos.

Materiales

- Recursos humanos: profesora
- Recursos materiales: materiales facilitados en la plataforma Edmodo para la actividad 3, ordenador, conexión a internet

Temporalización

- Una sesión de 45 minutos el día 10/05/2017

Espacio

- Aula de informática.

Desarrollo

En la primera parte tienen que trabajar, de manera individual, sobre el vídeo que tratan de las técnicas de fragmentación del espacio.

El material lo tienen disponible en la web Edmodo creada para la unidad didáctica.

Para llevar a cabo esta primera parte de la actividad procederemos de la siguiente manera:

Visualización individual de los vídeos (antes de la clase). Tendrán que preparar un breve esquema o resumen sobre el contenido.

En la primera parte de la clase se les hará una serie de preguntas relacionadas con la actividad que han realizado antes de clase y los alumnos tendrán que contestar fijándose en el esquema o resumen que han realizado en casa, las respuestas se comentarán a modo de debate entre toda la clase. Las preguntas serán las siguientes:

- ¿En qué consiste la toma?
- ¿Cuántos tipos de planos existen?

- ¿Qué es una escena y de que está compuesta?
- ¿Para qué se utiliza el plano detalle?

En la segunda parte de la clase tienen que trabajar de manera grupal. Se visualizará el mismo corto que se les presentó el primer día de clase para analizar los elementos vistos en el vídeo de casa: los planos, las tomas, las escenas y las diferentes secuencias. Una vez analizado el vídeo tendrán que empezar a trabajar el tratamiento del corto que tienen que realizar como trabajo final de unidad aplicando los conocimientos vistos anteriormente.

Tabla 5. Actividad 3. Técnicas de fragmentación del espacio. Visualización y análisis de un corto

Todos los materiales didácticos utilizados durante esta sesión se muestran a continuación:

1. Actividad 3. Técnicas de fragmentación del espacio. Visualización y análisis de un corto

En el siguiente enlace (Ilustración 15) se puede consultar el enunciado de la actividad 3. En este documento se muestran los objetivos establecidos para la misma, se explica cómo se va a desarrollar y se facilitan los enlaces a los materiales didácticos necesarios.

Actividad 3. Técnicas de fragmentación del espacio. Visualización y análisis de un corto.

Objetivos

Los objetivos de esta actividad son:

- Identificar la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales, a partir de su visionado y análisis crítico.
- Reconocer las características expresivas de la imagen fija y móvil y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas, en composiciones fotográficas y productos audiovisuales multimedia y new media.
- Analizar los elementos teóricos del montaje audiovisual para el análisis de la continuidad del mensaje narrativo de productos filmicos.

[Ilustración 15. Enlace al enunciado de la actividad 3](#)

2. Documento: Técnicas de fragmentación del espacio en PDF

En el siguiente enlace (Ilustración 16) se puede consultar el documento que trata sobre las técnicas de fragmentación del espacio y que se utiliza como material didáctico para realizar la actividad 3. En esta presentación se muestran ejemplos y se explica en que consiste la toma, el plano, la escena, la secuencia y la tipología y características de los planos.

TÉCNICAS DE FRAGMENTACIÓN DEL ESPACIO ESCÉNICO

(IMAGEN Y SONIDO)

Profesora: Belén Silvestre Adelantado
e-mail: imagenysonido.iesribalta@gmail.com
IES Francisc Ribalta

Ilustración 16. Enlace al documento "Técnicas de fragmentación del espacio" en PDF

3. Vídeo: Técnicas de fragmentación del espacio

En el siguiente enlace (Ilustración 17) se puede consultar el vídeo donde se explica la presentación vista en la ilustración 16 sobre las técnicas de fragmentación del espacio.



Ilustración 17. Enlace al vídeo "Técnicas de fragmentación del espacio"

Sesión 5: Lenguaje audiovisual y tratamiento. ¿Quién es quién?

Durante la quinta sesión se va a trabajar la siguiente actividad:

Actividad 4. Lenguaje audiovisual y tratamiento. ¿Quién es quién?

Objetivos

- Valorar las consecuencias comunicativas de la utilización formal y expresiva del encuadre, el ángulo de cámara y sus movimientos en la resolución de diversas situaciones audiovisuales.
- Relacionar el valor expresivo y comunicativo de los conceptos espaciales de la imagen, tales como el campo, el fuera de campo y los movimientos interno y externo de los planos, con la interpretación del relato audiovisual.
- Analizar los elementos teóricos del montaje audiovisual para el análisis de la continuidad del mensaje narrativo de productos fílmicos.
- Valorar las consecuencias de la aplicación de las técnicas de montaje fílmico en el mantenimiento de la continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección.
- Relacionar la funcionalidad narrativa y expresiva de los efectos y los signos de puntuación, así como su corrección técnica, con la transmisión comprensiva del mensaje en una producción audiovisual.
- Justificar las alternativas posibles en el montaje de un producto audiovisual, a partir de la valoración del tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido.

Materiales

- Recursos humanos: profesora
- Recursos materiales: materiales facilitados en la plataforma Edmodo para la actividad 4, ordenador, conexión a internet

Temporalización

- Una sesión de 45 minutos el día 12/Abril/2017

Espacio

- Aula informática

Desarrollo

En la primera parte tienen que trabajar, de manera individual, sobre los vídeos que tratan sobre el lenguaje audiovisual y el tratamiento.

El material lo tienen disponible en la web Edmodo creada para la unidad didáctica.

Para llevar a cabo esta primera parte de la actividad procederemos de la siguiente manera:

Visualización individual de los vídeos (antes de la clase). Tendrán que preparar un breve esquema o resumen sobre el contenido.

En la primera parte de la clase se les hará una serie de preguntas relacionadas con la actividad que han realizado antes de clase y los alumnos tendrán que contestar fijándose en el esquema o resumen que han realizado en casa, las respuestas se comentarán a modo de debate entre toda la clase. Las preguntas serán las siguientes:

- ¿Qué tipos de movimientos de la cámara hay y en que consiste cada uno?
- ¿Por qué es importante la continuidad cinematográfica?
- ¿Para qué se utilizan los signos de puntuación?
- ¿Qué es el eje de acción?

En la segunda parte de la clase tienen que trabajar de manera grupal. La actividad tiene relación con el vídeo que han tenido que visualizar antes de la clase sobre el lenguaje audiovisual y el tratamiento.

Para llevar a cabo esta actividad procederemos de la siguiente manera:

1. Reunión de grupos (15 minutos). Los alumnos deben hacer un brainstorming sobre el lenguaje audiovisual del corto, deben definir los personajes, sus características, el tiempo en el que se narra el corto y el espacio que acoge.
2. Durante los siguientes 20 minutos los alumnos comienzan a desarrollar la parte del tratamiento del guion del corto.

Tabla 6. Actividad 4. Lenguaje audiovisual y tratamiento. ¿Quién es quién?

Todos los materiales didácticos utilizados durante esta sesión se muestran a continuación:

1. Actividad 4. Lenguaje audiovisual y tratamiento. ¿Quién es quién?

En el siguiente enlace (Ilustración 18) se puede consultar el enunciado de la actividad 4. En este documento se muestran los objetivos establecidos para la misma, se explica cómo se va a desarrollar y se facilitan los enlaces a los materiales didácticos necesarios.

Actividad 4. Lenguaje audiovisual y tratamiento. ¿Quién es quién?

Objetivos

Los objetivos de esta actividad son:

- Valorar las consecuencias comunicativas de la utilización formal y expresiva del encuadre, el ángulo de cámara y sus movimientos en la resolución de diversas situaciones audiovisuales.
- Relacionar el valor expresivo y comunicativo de los conceptos espaciales de la imagen, tales como el campo, el fuera de campo y los movimientos interno y externo de los planos, con la interpretación del relato audiovisual.
- Analizar los elementos teóricos del montaje audiovisual para el análisis de la continuidad del mensaje narrativo de productos filmicos.
- Valorar las consecuencias de la aplicación de las técnicas de montaje filmico en el mantenimiento de la continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección.

[Ilustración 18. Enlace al enunciado de la actividad 4](#)

2. Documento: El movimiento en el análisis y construcción de mensajes audiovisuales en PDF

En el siguiente enlace (Ilustración 19) se puede consultar el documento que trata sobre el movimiento en el análisis y construcción de los mensajes audiovisuales y que se utiliza como material didáctico para realizar la actividad 4. En esta presentación se muestran los distintos movimientos que se pueden realizar con la cámara y para que se utiliza cada uno de ellos.

EL MOVIMIENTO EN EL ANÁLISIS Y CONSTRUCCIÓN DE MENSAJES AUDIOVISUALES (IMAGEN Y SONIDO)

Profesora: Belén Silvestre Adelantado
e-mail: imagenysonido.iesribalta@gmail.com
IES Francesc Ribalta

[Ilustración 19. Enlace al documento "El movimiento en el análisis y construcción de mensajes audiovisuales" en PDF](#)

3. Vídeo: El movimiento en el análisis y construcción de mensajes audiovisuales

En el siguiente enlace (Ilustración 20) se puede consultar el vídeo donde se explica la presentación vista en la ilustración 19 sobre el movimiento en el análisis y construcción de mensajes audiovisuales.

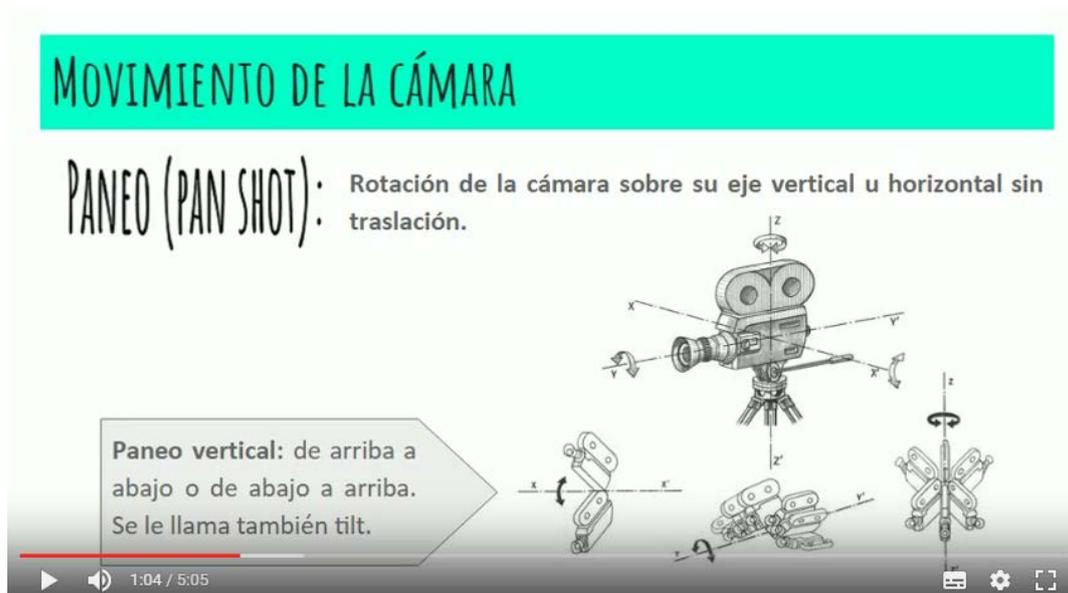


Ilustración 20. Enlace al vídeo "El movimiento en el análisis y construcción de mensajes audiovisuales"

4. Documento: Campo y fuera de campo, continuidad, signos de puntuación, eje de acción y tratamiento en PDF

En el siguiente enlace (Ilustración 21) se puede consultar el documento que trata sobre el campo y fuera de campo, la continuidad, los signos de puntuación, el eje de acción y el tratamiento y que también se utiliza como material didáctico para realizar esta actividad 4. En este documento se explica todo el lenguaje audiovisual y en que consiste y como se debe realizar el tratamiento.

CAMPO Y FUERA DE CAMPO, CONTINUIDAD, SIGNOS DE PUNTUACIÓN, EJE DE ACCIÓN Y TRATAMIENTO (IMAGEN Y SONIDO)

Profesora: Belén Silvestre Adelantado
e-mail: imagenysonido.iesribalta@gmail.com
IES Francesc Ribalta

Ilustración 21. Enlace al documento "Campo y fuera de campo, continuidad, signos de puntuación, eje de acción y tratamiento" en PDF

5. Vídeo: Campo y fuera de campo, continuidad, signos de puntuación, eje de acción y tratamiento

En el siguiente enlace (Ilustración 22) se puede consultar el vídeo donde se explica la presentación vista en la ilustración 21 sobre el movimiento el lenguaje audiovisual y el tratamiento.

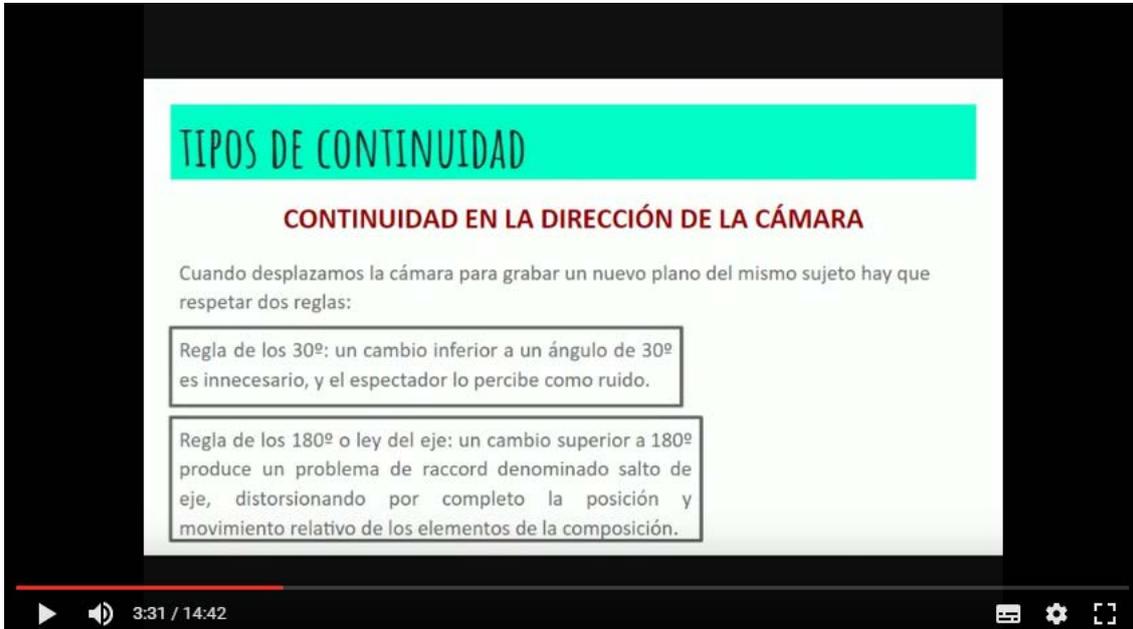


Ilustración 22. Enlace al vídeo "Campo y fuera de campo, continuidad, signos de puntuación, eje de acción y tratamiento"

Sesión 6: El guion literario

Durante la sexta sesión se va a trabajar la siguiente actividad:

Actividad 5. El guion literario

Objetivos

- Construir el guión literario de una determinada secuencia siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, story line, argumento y tratamiento.
- Relacionar los procesos y fases de una producción audiovisual multimedia con las funciones del personal técnico y artístico que interviene en la misma.
- Identificar las diferencias y semejanzas en la construcción de guiones audiovisuales y guiones de audiodescripción.

Materiales

- Recursos humanos: profesora
- Recursos materiales: materiales facilitados en la plataforma Edmodo, ordenador, conexión a internet

Temporalización

- Una sesión de 45 minutos el día 26/Abril/2017

Espacio

- Aula informática

Desarrollo

En la primera parte tienen que trabajar, de manera individual, sobre el documento que tratan sobre el guion literario.

El material está disponible en la web Edmodo creada para la unidad didáctica.

Para llevar a cabo esta primera parte de la actividad procederemos de la siguiente manera:

Lectura individual del documento (antes de la clase). Tendrán que preparar un breve esquema o resumen sobre el contenido.

En la primera parte de la clase se les hará una serie de preguntas relacionadas con la actividad que han realizado antes de clase y los alumnos tendrán que contestar fijándose en el esquema o resumen que han realizado en casa, las respuestas se comentarán a modo de debate entre toda la clase. Las preguntas serán las siguientes:

- ¿Tiene el guion literario formato propio?
- ¿Para qué sirve que el guion literario tenga formato propio?
- ¿Qué elementos son imprescindibles en el guion literario?

En la segunda parte de la clase tienen que trabajar de manera grupal. La actividad tiene relación con el documento que han tenido que visualizar antes de la clase

sobre el guion literario

Para llevar a cabo esta actividad procederemos de la siguiente manera:

1. Reunión de grupos (15 minutos). Los alumnos deben hacer un brainstorming sobre el guion literario del corto, deben pensar en los diferentes elementos que componen el guion literario, donde y cuando transcurre la acción, descripción de la acción y dialogo de la acción.
2. Durante los siguientes 20 minutos los alumnos comienzan a desarrollar la parte del guion literario del corto.

Tabla 7. Actividad 5. El guion literario

Todos los materiales didácticos utilizados durante esta sesión se muestran a continuación:

1. Actividad 5. El guion literario.

En el siguiente enlace (Ilustración 23) se puede consultar el enunciado de la actividad 5. En este documento se muestran los objetivos establecidos para la misma, se explica cómo se va a desarrollar y se facilitan los enlaces a los materiales didácticos necesarios.

Actividad 5. El guion literario

Objetivos

Los objetivos de esta actividad son:

- Construir el guión literario de una determinada secuencia siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, story line, argumento y tratamiento.
- Relacionar los procesos y fases de una producción audiovisual multimedia con las funciones del personal técnico y artístico que interviene en la misma.
- Identificar las diferencias y semejanzas en la construcción de guiones audiovisuales y guiones de audiodescripción.

[Ilustración 23. Enlace al enunciado de la actividad 5](#)

2. Documento: El guión literario

En el siguiente enlace (Ilustración 24) se puede consultar el documento que trata sobre el guion literario y que se utiliza como material didáctico para realizar esta actividad 5. En él se explican los diferentes elementos que componen el guion literario, donde y cuando transcurre la acción, descripción de la acción y dialogo de la acción.

EL GUION LITERARIO

Un guion literario es un documento que contiene una narración que ha sido pensada para ser filmada. En él se especifican las **acciones** y **diálogos** de los personajes, se da información sobre los **escenarios** y se incluyen **acotaciones** para los actores. La historia se narra de manera que al lector le resulte visible y audible, pero sin dar indicaciones técnicas para la realización de la película (tamaño de los planos, movimientos de la cámara, etc.); eso ya se deja para el **guion técnico**.

[Ilustración 24. Enlace al documento del guion literario](#)

3. Documento: Plantilla de un guion literario

En el siguiente enlace (Ilustración 25) se puede consultar el documento que contiene una plantilla para la creación del guion literario y que se utiliza como material didáctico de apoyo para realizar esta actividad 5.

ENCABEZADO DE ESCENA

Descripción de la acción

NOMBRE

(acotación)

Y bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla
y bla bla bla bla bla y bla bla bla bla y
bla bla.

[Ilustración 25. Enlace a la plantilla de un guion literario](#)

Sesión 7 y 8: El guion técnico

Durante la séptima y octava sesión se va a trabajar la siguiente actividad:

Actividad 6. El guion técnico

Objetivos

- Valorar la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de guiones audiovisuales.
- Caracterizar la estructura narrativa y la idea temática de un guión audiovisual de ficción, a partir del análisis de un proyecto aportado.
- Realizar la transformación de una secuencia dramática a la estructura propia de un guión técnico y un storyboard.
- Relacionar los procesos y fases de una producción audiovisual multimedia con las funciones del personal técnico y artístico que interviene en la misma.
- Identificar las diferencias y semejanzas en la construcción de guiones audiovisuales y guiones de audiodescripción.

Materiales

- Recursos humanos: profesora
- Recursos materiales: materiales facilitados en la plataforma Edmodo, ordenador, conexión a internet

Temporalización

- Dos sesiones de 45 minutos los días 27/Abril/2017 y 28/Abril/2017

Espacio

- Aula informática

Desarrollo

En la primera parte tienen que trabajar, de manera individual, sobre el documento que trata sobre el guion técnico.

El material está disponible en la web Edmodo creada para la unidad didáctica.

Para llevar a cabo esta primera parte de la actividad procederemos de la siguiente manera:

Lectura individual del documento (antes de la clase). Tendrán que preparar un breve esquema o resumen sobre el contenido.

En la primera parte de la clase se les hará una serie de preguntas relacionadas con la actividad que han realizado antes de clase y los alumnos tendrán que contestar fijándose en el esquema o resumen que han realizado en casa, la respuestas se comentarán a modo de debate entre toda la clase. Las preguntas serán las siguientes:

- ¿Qué es el guion técnico?
- ¿Qué elementos son necesarios a la hora de componer el guion técnicos?

- ¿Qué es importante tener en cuenta a la hora de realizar la descripción del sonido?

En la segunda parte de la clase tienen que trabajar de manera grupal. La actividad tiene relación con el documento que han tenido que visualizar antes de la clase sobre el guion literario

Para llevar a cabo esta actividad procederemos de la siguiente manera:

1. Reunión de grupos (15 minutos). Los alumnos deben hacer un brainstorming sobre el guion técnico del corto, deben pensar en los diferentes elementos que componen el guion técnico, el número de toma, el plano, el ángulo, el movimiento de la cámara, la descripción del vídeo, la descripción del audio y la duración.
2. Durante los siguientes 20 minutos los alumnos comienzan a desarrollar esta parte del guion.

Tabla 8. Actividad 6. El guion técnico

Todos los materiales didácticos utilizados durante esta sesión se muestran a continuación:

1. Actividad 6. El guion técnico.

En el siguiente enlace (Ilustración 26) se puede consultar el enunciado de la actividad 6. En este documento se muestran los objetivos establecidos para la misma, se explica cómo se va a desarrollar y se facilitan los enlaces a los materiales didácticos necesarios.

Actividad 6. El guion técnico

Objetivos

Los objetivos de esta actividad son:

- Valorar la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de guiones audiovisuales.
- Caracterizar la estructura narrativa y la idea temática de un guión audiovisual de ficción, a partir del análisis de un proyecto aportado.
- Realizar la transformación de una secuencia dramática a la estructura propia de un guión técnico y un storyboard.
- Relacionar los procesos y fases de una producción audiovisual multimedia con las funciones del personal técnico y artístico que interviene en la misma.
- Identificar las diferencias y semejanzas en la construcción de guiones audiovisuales y guiones de audiodescripción.

[Ilustración 26. Enlace al enunciado de la actividad 6](#)

2. Documento: El guión técnico

En el siguiente enlace (Ilustración 27) se puede consultar el documento que trata sobre el guion técnico y que se utiliza como material didáctico para realizar esta actividad 6. En él se explican los diferentes elementos que componen el guion técnico: el número de toma, el plano, el ángulo, el movimiento de la cámara, la descripción del vídeo, la descripción del audio y la duración.

EL GUION TÉCNICO

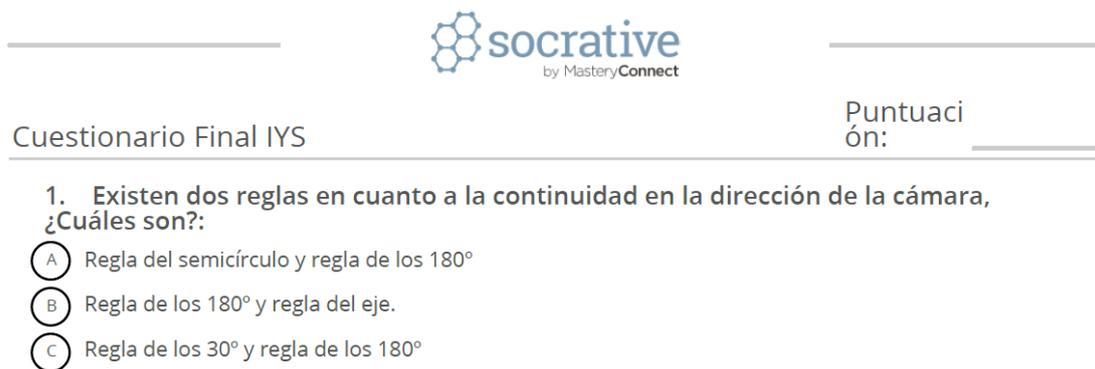
El guion técnico es la **transcripción en planos cinematográficos** de las escenas definidas en el guion literario. Es un documento en el que director planifica la realización de la película/corto incorporando al relato escrito por el guionista indicaciones técnicas precisas como el **número de planos**, el **encuadre** de cada uno, los **movimientos de la cámara**, los detalles de **iluminación** o de **decorado** o los **efectos de sonido**.

[Ilustración 27. Enlace al documento del guion técnico](#)

Sesión 9: sesión de finalización

Como se ha comentado anteriormente durante esta sesión se realiza la presentación del trabajo final de la unidad y se realiza un cuestionario sobre los conceptos aprendidos a lo largo de la unidad didáctica. Además, también se les pedirá que realicen una reflexión final sobre lo aprendido y la manera en que se han trabajado los contenidos en esta unidad didáctica.

En el siguiente enlace (Ilustración 28) se puede ver el cuestionario final que se ha realizado con la aplicación Socrative.



The image shows a screenshot of a Socrative quiz interface. At the top center is the Socrative logo, which consists of a cluster of blue hexagons followed by the text 'socrative' in a bold, lowercase font, and 'by MasteryConnect' in a smaller font below it. To the left of the logo, the text 'Cuestionario Final IYS' is displayed. To the right, the word 'Puntuación:' is followed by a horizontal line. Below the title, a question is presented: '1. Existen dos reglas en cuanto a la continuidad en la dirección de la cámara, ¿Cuáles son?:'. Three multiple-choice options are listed, each with a letter in a circle: (A) 'Regla del semicírculo y regla de los 180°', (B) 'Regla de los 180° y regla del eje.', and (C) 'Regla de los 30° y regla de los 180°'.

Ilustración 28. Enlace al cuestionario final en Socrative

A continuación, también se puede ver el enlace (Ilustración 29) con la reflexión final.

REFLEXIÓN FINAL SOBRE LA UNIDAD PRODUCCIONES AUDIOVISUALES Y ELABORACIÓN DE GUIONES AUDIOVISUALES

Una vez terminada la unidad didáctica ya se puede realizar la reflexión final. Reflexiona sobre lo que has aprendido en cuanto a adquisición de conocimientos y en cuanto a la evolución de tu aprendizaje desde el inicio de la unidad y reflexiona sobre la manera en que se han trabajado los contenidos en esta unidad didáctica. Expresa tú opinión de manera crítica y justificada.

Ilustración 29. Enlace a la reflexión final

Todos los materiales vistos en cada una de las sesiones estarán disponibles en la plataforma Edmodo creada para la asignatura:



Yo a ■ IMAGEN Y SONIDO 2º BACHILLERATO

MATERIALES Y RECURSOS

A continuación os dejo el temario general de la asignatura, la guía del proyecto a realizar y la rúbrica del mismo.

¡EMPEZAMOS!



Temario_Producciones audiovisuales y elaboración de...
2.0MB



Proyecto de la asignatura.pdf
319.7KB



Rúbrica Guión Técnico.xlsx
4.9KB



Yo a ■ IMAGEN Y SONIDO 2º BACHILLERATO

PRESENTACIÓN

En los siguientes documentos tenéis la presentación de la asignatura, como vamos a trabajar, que vamos a realizar, la evaluación y más.



PRESENTACIÓN.pdf
1.2MB



PRESENTACIÓN UNIDAD DIDÁCTICA.mp4
5.7MB

Ilustración 30. Como se visualiza el material en la plataforma Edmodo

- **Evaluación**

La evaluación de los alumnos es una de las partes más importantes, consta de diferentes partes con las que los alumnos van aprendiendo, desarrollando el trabajo final y recibiendo feedback tanto de sus propios compañeros como del docente. De esta manera se motiva a los alumnos a querer avanzar y obtener cada vez mejores resultados ya que ellos ven como van evolucionando por sí mismos.

También es importante saber que la unidad está pensada para que, tanto los alumnos que pueden asistir a clase como los que no, puedan seguir el ritmo y realizar las actividades y trabajos de la misma manera, la que se indica a continuación:

- Clases: Actividades relacionadas con el proyecto planteado. Si algún alumno no pudiera asistir ese día tendría que realizar la actividad en casa guiado por el docente.
- Actividades de aprendizaje: Actividades realizadas antes de la clase (individual).
- Trabajo de la unidad: trabajo en grupo que se propone al inicio de la unidad. Aquellos alumnos que no pueden asistir siempre podrían realizar el trabajo de manera individual o trabajar de manera online con sus compañeros.

La evaluación se realiza con los siguientes porcentajes:

- Actividades individuales: 20%
- Proyecto: 50%
- Cuestionario final: 20%
- Breve reflexión sobre el aprendizaje de la unidad didáctica: 10%

Para la realización del trabajo se les facilita una rúbrica al inicio de la unidad didáctica para que sepan qué se va a evaluar de cada una de las partes. Esta rúbrica se puede encontrar en el apartado “Sesión 1: Presentación de la unidad didáctica “Producciones audiovisuales y elaboración de guiones audiovisuales”.

Además se utiliza la aplicación Socrative para hacer el cuestionario final de lo aprendido a lo largo de la unidad didáctica de manera que todos los alumnos tengan la misma posibilidad de realizarlo. Este cuestionario se puede consultar en el enlace de la Ilustración 28.

Por último y como se ha comentado anteriormente se les pide que realicen una reflexión final sobre lo aprendido y la manera en que se han trabajado los contenidos en la unidad didáctica. Esta reflexión se puede consultar en el enlace de la Ilustración 29.

5. Conclusiones.

Tras la realización del trabajo final de máster y centrándome en el objetivo planteado desde un inicio, que consiste en dar respuesta a las necesidades de los alumnos que no pueden asistir de manera frecuente a las clases por obligaciones extraescolares, se puede concluir de la siguiente manera:

- Con la implantación de la nueva metodología flipped classroom, se atienden las necesidades de todo el alumnado, de aquellos que no pueden asistir a clase y de los que sí asisten ya que mediante esta metodología disponen de los recursos a su entera disposición y pueden consultarlos tantas veces como sea necesario. Además, el docente pasa a ser guía en el aprendizaje del alumnado, el protagonismo lo adquiere completamente el alumnado y el docente está para apoyarlo, guiarlo y aportar todos los recursos necesarios para que el alumnado alcance todas sus metas y no pierda la motivación por el camino.
- Por otro lado, la implantación de la evaluación formativa mediante la cual el alumnado es partícipe de su evolución, consigue reforzar los puntos débiles del alumnado. Se conocen los objetivos desde un inicio, se saben cuáles son los criterios de evaluación, qué competencias y contenidos son los que se tienen que alcanzar y se obtiene feedback constante por parte del docente y del resto de compañeros. Por lo tanto, se consigue un aprendizaje más significativo y profundo para el alumnado, siendo este personalizado en cada caso para cubrir las necesidades de cada uno.

Considero que el trabajo aquí planteado consigue cumplir estos objetivos además del objetivo de todo trabajo final de máster que consiste en demostrar la adquisición de las competencias y el saber movilizarlas de manera integrada.

La realización de este trabajo me ha hecho plantearme la necesidad de reflexionar sobre las prácticas docentes actuales, sobre la necesidad de la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten el acceso a recursos virtuales (Orden ECD 65, 2015) y sobre el cambio de mentalidad para que se centre la atención en el alumno y que pase de ser un aprendizaje unidireccional a tener retroalimentación tanto por parte del docente como del resto a los compañeros, todos ellos pasan a ser piezas indispensables en el puzle de la enseñanza.

6. Bibliografía

Bergman, J. y Sams, A. (2014). Dale la vuelta a tu clase. En biblioteca Innovación Educativa, Ediciones SM.

Página web del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Competencias Clave del currículo en Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. Recuperado el 01 de julio de 2017, de

<http://www.mecd.gob.es/educacion-mecd/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/aprende.html>

De los Santos, M. (2006). La Evaluación Formativa, es una actividad sistemática y continua, que tiene por objeto proporcionar la información necesaria sobre el proceso educativo. Directora de Evaluación Educativa de la SEE.

DECRETO 87/2015, de 5 de junio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunitat Valenciana. *Diario oficial de la Generalitat Valenciana*, núm. 7544 de 10 de junio de 2015. Recuperado de

http://www.gva.es/downloads/publicados/2015_5410.pdf

Jordán Lluch, C., Pérez Peñalver, M.J. Y Sanabria Codesal, E. (2014). Investigación del impacto en un aula de matemáticas al utilizar flip education. Pensamiento matemático. Volumen IV, Nº 2, pp. 009-022.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 106, de 04 de mayo de 2006. Recuperada de

<https://www.boe.es/buscar/pdf/2006/BOE-A-2006-7899-consolidado.pdf>

Luzón, A., Porto, M., Torres, M. y Ritacco, M. (2009). Buenas prácticas en los programas extraordinarios de atención a la diversidad en centros de educación secundaria. Una mirada desde la experiencia. Profesorado, revista de currículum y formación del profesorado. VOL. 13, Nº 3.

Marqués Andrés, M. (2016). Qué hay detrás de la clase al revés (flipped classroom). Actas de las XXII Jenui. Almería, pp. 77-84.

Martín Rodríguez, D. y Santiago Campion, R. (2016). "Flipped Learning" en la formación del docente de secundaria y bachillerato. Formación para el cambio. En Contextos Educativos, Número extraordinario 1, pp. 117-134.

Morales Vallejo, P. (2009). Ser profesor: una mirada al alumno. Guatemala: Universidad Rafael Landívar, 41-98.

Olaizola, A. (2016). La clase invertida: Usar las TIC para "dar vuelta" a la clase.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la

educación secundaria obligatoria y el bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 25, de 29 de enero de 2015. Recuperada de

<https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/29/pdfs/BOE-A-2015-738.pdf>

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 3, de 03 de enero de 2015. Recuperada de

<https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf>

Sanmartí, N. (2010). L'avaluació per millorar els aprenentatges de l'alumnat en el marc del currículum per competències.

Zambrano, G.E., Tejada Fernández, J. y González A.P. (2008). La Evaluación Formativa en la Enseñanza-Aprendizaje de Inglés.