



**Máster Universitario de Formación del
Profesorado de Educación Secundaria
*Especialidad Artes***

FACULTAD DE EDUCACIÓN
BADAJOZ

TÍTULO:

¡QUIERO SER INFLUENCER!

TITLE:

I WANT TO BE AN INFLUENCER!

Trabajo Fin de Máster presentado por

ANTONIO LUIS PRIETO SÁNCHEZ

Dirigido por

Dra. Clara Báez Merino
**Dpto.: Didáctica de la Expresión Musical,
Plástica y Corporal**

TABLA DE CONTENIDO

| | |
|--|-----------|
| RESUMEN..... | 3 |
| 1. INTRODUCCIÓN | 4 |
| 2. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO..... | 4 |
| 2.1. ANÁLISIS DEL CONTEXTO..... | 4 |
| 2.1.1. <i>Ubicación del centro</i> | 4 |
| 2.1.2. <i>Oferta educativa</i> | 5 |
| 2.1.3. <i>Señas de identidad</i> | 5 |
| 2.1.4. <i>Objetivos</i> | 5 |
| 2.1.5. <i>Edificio, instalaciones y material</i> | 6 |
| 2.1.6. <i>Alumnado</i> | 6 |
| 2.1.7. <i>Atención a la diversidad</i> | 6 |
| 2.1.8. <i>Personal</i> | 7 |
| 2.2. MARCO LEGAL..... | 7 |
| 2.2.1. <i>A nivel internacional</i> | 7 |
| 2.2.2. <i>A nivel estatal</i> | 8 |
| 2.2.3. <i>A nivel autonómico</i> | 10 |
| 2.2.4. <i>A nivel de centro</i> | 10 |
| 2.3. MARCO TEÓRICO | 11 |
| 3. ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA..... | 14 |
| 3.1. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA..... | 14 |
| 3.2. OBJETIVOS | 16 |
| 3.2.1. <i>Objetivos generales de etapa</i> | 16 |
| 3.2.2. <i>Objetivos didácticos</i> | 17 |
| 3.3. CONTENIDOS | 18 |
| 3.3.1. <i>Contenidos de la Programación del Departamento</i> | 19 |
| 3.3.2. <i>Contenidos específicos de la Unidad Didáctica</i> | 19 |
| 3.4. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE | 20 |
| 3.5. ELEMENTOS TRANSVERSALES | 21 |
| 3.6. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD..... | 22 |
| 3.6.1. <i>Medidas de atención a la diversidad del departamento de Artes Plásticas del centro</i> | 24 |
| 3.7. METODOLOGÍA | 24 |
| 3.7.1. <i>Secuenciación y temporalización de las actividades en sesiones</i> | 25 |
| Primera sesión: evaluación inicial | 26 |
| Segunda sesión: observación, investigación y análisis I | 28 |
| Tercera sesión: observación, investigación y análisis II..... | 30 |

| | |
|---|-----------|
| Cuarta sesión: observación, investigación y análisis III | 32 |
| Quinta sesión: observación, investigación y análisis IV..... | 34 |
| Sexta sesión: fase de creación o preproducción del proyecto final | 36 |
| Séptima sesión: fase de creación o producción del proyecto final | 38 |
| Octava sesión: evaluación del proyecto final | 39 |
| 3.8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES..... | 40 |
| 3.8.1. Instrumentos de evaluación | 41 |
| 3.8.2. Momentos de evaluación..... | 42 |
| 3.8.3. Criterios de calificación del departamento de Artes Plásticas del centro..... | 42 |
| 3.8.4. Criterios de calificación para la Unidad Didáctica..... | 42 |
| 4. AUTOEVALUACIÓN | 43 |
| 4.1. ANÁLISIS Y PROPUESTAS DE MEJORA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA | 44 |
| 4.2. EXPERIENCIA EN EL PERÍODO DE PRÁCTICAS | 47 |
| REFERENCIAS..... | 50 |
| ANEXOS | 53 |
| ANEXO I. PRESENTACIONES INTERACTIVAS ELABORADAS CON <i>GENIALLY</i> | 53 |
| ANEXO II. <i>QUIZZ</i> DE EVALUACIÓN INICIAL ELABORADO CON <i>KAHOOT</i> | 62 |
| ANEXO III. MATERIALES Y ACTIVIDADES PUBLICADAS EN <i>GOOGLE CLASSROOM</i> | 66 |
| ANEXO IV. RÚBRICAS DISEÑADAS PARA LOS TRABAJOS INDIVIDUALES Y EN GRUPO DE LA UD | 70 |
| ANEXO V. PREGUNTAS PLANTEADAS POR ALUMNOS PARA ENCUENTRO DIGITAL EN DIRECTO..... | 72 |
| ANEXO VI. DOCUMENTO DE INSTRUCCIONES Y TEMARIO DEL PROYECTO FINAL | 73 |
| ANEXO VII. EVIDENCIA ALUMNOS DEL TALLER DE PREPRODUCCIÓN DEL PROYECTO FINAL | 75 |
| ANEXO VIII. GUÍA PARA LA EXPOSICIÓN DEL PROYECTO FINAL | 77 |
| ANEXO IX. CUADERNO DIGITAL DEL DOCENTE | 78 |

RESUMEN

La unidad didáctica “¡Quiero ser *influencer!*” (en adelante UD) toma como punto de partida el fenómeno de la digitalización. No en vano, es frecuente escuchar el término “era digital” para describir el período histórico actual. En este trabajo realizamos un profundo análisis y reflexión, desde su planteamiento hasta su puesta en marcha, durante el Plan de Prácticas del Máster Universitario en Formación del Profesorado en Educación Secundaria de la Universidad de Extremadura. Estas prácticas docentes tuvieron lugar desde el 15 de marzo hasta el 11 de mayo de 2021 en el Instituto de Educación Secundaria Reino Aftasí, ubicado en la ciudad de Badajoz. La UD fue impartida al grupo C de primero de Bachillerato en la materia de Cultura Audiovisual I.

Su concreción curricular se sustenta en la normativa legal vigente, en ciencias como la sociología, la psicología, la pedagogía; así como en la aplicación del método científico en su proceso de secuenciación. También ha sido determinante la experiencia profesional previa del autor en la producción de contenidos audiovisuales en el ámbito digital. La valoración con un espíritu crítico, tanto de los peligros como de las oportunidades que presenta la era digital, constituye su principal objetivo didáctico.

Palabras clave: unidad didáctica, *Bachillerato*, *Cultura Audiovisual I*, *era digital*, *influencer*, *DAFO*.

ABSTRACT

The teaching unit “I want to be an influencer!” takes the phenomenon of digitalisation as its starting point. It is not a coincidence that the term "digital age" is often used to describe the current historical period. In this work we carried out an in-depth analysis and reflection, from its initial approach to its implementation, during the Internship Program of the Secondary Education Teachers Training Master Degree at the Universidad de Extremadura. This teaching period took place from March 15th to May 11th 2021 at the Secondary School Reino Aftasí, located in the city of Badajoz. The TU was taught to group C of the first year of *Bachillerato* in the subject of Audiovisual Culture I.

Its curricular specification is based on the current legal regulations, on sciences such as sociology, psychology and pedagogy, as well as on the application of the scientific method in its sequencing process. The author's previous professional experience in the production of audiovisual content in the digital environment has also been a determining factor. The critical assessment of both the dangers and the opportunities presented by the digital age is the main didactic objective.

Keywords: *teaching unit*, *Bachillerato*, *Audiovisual Culture I*, *digital age*, *SWOT*.

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad estamos inmersos, más que nunca, en la era digital. Un fenómeno tecnológico, principalmente a causa del progreso de Internet, que está produciendo profundos cambios sociales, económicos y políticos. Cada vez está más presente en todos los ámbitos de la vida en sociedad. Tal y como afirman Acaso y Megías (2017):

El desarrollo tecnológico y neocapitalista han traído consigo la realidad de un momento histórico donde el lenguaje visual es la madre de todos los lenguajes. Las imágenes nos constituyen pero, al mismo tiempo, nos resulta muy difícil defendernos de ellas, puesto que no existen instituciones ni individuos que nos enseñen a mirarlas críticamente. (p. 46)

No es de extrañar, por tanto, que las mismas autoras hablen de la necesidad de una alfabetización visual crítica, donde es tan importante el análisis de una imagen como todos los procesos en su producción (Acaso y Megías, 2017, p. 83). En este sentido, la UD aborda los profundos cambios que está experimentando la narrativa audiovisual en entornos digitales, donde actualmente los usuarios de entre 16 y 64 años pasan una media de dos horas en redes sociales y el 95% de los contenidos que consumen son vídeos (We are social, 2021). Estos datos no hacen más que subrayar la importancia de valorar las luces y sombras que brinda las nuevas macro tendencias del lenguaje audiovisual con un espíritu crítico, por su enorme poder de influencia.

2. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO

2.1. Análisis del contexto

2.1.1. Ubicación del centro

El IES Reino Aftasí, centro público vinculado a la Consejería de Educación de la Junta de Extremadura, se inauguró en el curso 1977/78 para acoger al alumnado de pueblos cercanos a Badajoz. Se encuentra situado en su zona norte, a dos kilómetros de distancia del centro de la ciudad, en un área poco urbanizada. Su dirección es el número 34 de la Avenida Diario Hoy. Su entorno se caracteriza por el gran bullicio de la propia actividad de la zona, rodeada de naves industriales, y su cercanía a la BA-20.

Los barrios cercanos son los de Suerte de Saavedra, San Roque, Ronda Norte, San Miguel, La Pilara y Cerro Gordo. Todos ellos tienen un nivel socioeconómico medio bajo y son de donde proceden la mayoría de su alumnado de la ESO.

2.1.2. Oferta educativa

En la actualidad el centro escolariza a 732 alumnos con una oferta educativa presencial y semipresencial:

Oferta educativa presencial:

- Enseñanza Secundaria Obligatoria. ESO Bilingüe Portugués. Programa de Refuerzo y Atención en Grupo Específico (PRAGE) y Programa de Mejora del Aprendizaje y Rendimiento (PMAR).
- Bachillerato de Artes y Bachillerato de Humanas y Ciencias Sociales.
- Formación Profesional Básica en Artes Gráficas.
- Ciclo Formativo de Grado Medio: Preimpresión Digital.
- Ciclo Formativo de Grado Superior: Diseño y edición de publicaciones impresas y multimedia.

Oferta educativa a distancia en modalidad semipresencial para adultos:

- Bachillerato de Humanas y Ciencias Sociales, Bachillerato de Ciencias de la Naturaleza y Salud, y Bachillerato de Arte.

2.1.3. Señas de identidad

Sus principales valores, divulgados en su Proyecto Educativo de Centro (en adelante PEC), son ofrecer una formación integral y de calidad que convierta a sus alumnos en ciudadanos libres, responsables, respetuosos y con posibilidades de continuar estudios superiores o integrarse en el mercado laboral. En este sentido, las enseñanzas artísticas juegan un papel transcendental en su modelo educativo, constituyendo su principal seña de identidad. No en vano, es uno de los tres únicos centros que ofertan Bachillerato de Arte en toda la provincia de Badajoz.

2.1.4. Objetivos

La principal misión que recoge en su PEC es satisfacer las necesidades de todo su alumnado, independientemente de la etapa en la que se encuentre, atendiendo a su diversidad. Defiende una educación de calidad, tanto académica como humana, atenta siempre los cambios sociales, culturales, políticos y económicos. Para conseguir esta misión, destacan varios principios educativos como potenciar la integración de todos los alumnos, una educación no sexista o el fomento de la participación de todos los miembros tanto en su comunidad educativa como en su entorno cercano.

2.1.5. Edificio, instalaciones y material

El centro está formado por dos edificios principales. Uno compuesto por tres plantas y un inmueble aldaño, donde se encuentran todas las aulas de Secundaria y Bachillerato, además del resto de departamentos y servicios que garantizan su correcto funcionamiento. Y un segundo, compuesto por una sola planta y ubicado en la parte trasera de sus instalaciones, donde imparten sus títulos en las modalidades de Ciclos Formativos en sus distintos niveles. En general, todas las instalaciones muestran un nivel de conservación bastante correcto. Sin embargo, el grado equipamiento de las aulas de los cursos de Secundaria y Bachillerato, en comparación con el de los Ciclos Formativos, es bastante inferior.

2.1.6. Alumnado

Tanto en el PEC, como en el documento Plan de Convivencia del IES Reino Aftasí, hacen referencia a la dificultad para hablar sobre unas características genéricas entre su alumnado a causa de su gran diversidad. En consecuencia, establece diferencias entre el perfil de alumnado de las distintas etapas que conforman su oferta educativa. Como la unidad didáctica que aquí se desarrolla fue impartida en 1º de Bachillerato, destacaremos simplemente algunos rasgos distintivos encontrados en esta etapa postobligatoria.

Los discentes de Bachillerato tienen una procedencia muy distinta dependiendo de la especialidad cursada. La especialidad artística en la que se impartió la UD, debido a que sólo la ofertan otros centros de Mérida y Villanueva de la Serena, es la razón por la que la procedencia es muy diversa, tanto de distintos barrios de Badajoz como de otros municipios de la provincia. En general, no presentan dificultades en su atención, constituyendo los problemas más graves un alto grado de absentismo y, en ocasiones, un escaso interés por parte de un grupo minoritario de alumnos.

2.1.7. Atención a la diversidad

En su Programación General Anual (PGA), disponible en la plataforma Rayuela durante el presente curso, el IES Reino Aftasí define la atención a la diversidad como “el conjunto de actuaciones educativas dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones sociales, culturales, lingüísticas y de salud del alumnado”.

Dicho lo cual es importante indicar que el Departamento de Orientación es el eje vertebrador de las medidas de atención a la diversidad. Son los encargados de realizar el PAT (Plan de Acción Tutorial), el PAD (Plan de Atención a la Diversidad) y el POAP (Plan de Orientación Académica y Profesional), que

igualmente pueden consultarse en la plataforma Rayuela. En su configuración, se rigen por la normativa autonómica que da respuesta a la diversidad del alumnado regulada en el Decreto 228/2014, de 14 de octubre, y la modificación de algunos de sus aspectos en la Instrucción 2/2015 de la Secretaría General de Educación del Gobierno de Extremadura.

El diseño y ejecución de la UD han estado condicionados por la actual pandemia del coronavirus. En el punto 3 de este apartado se mencionan en detalle, pero es importante saber que el centro ha introducido, a causa de la crisis sanitaria provocada por la COVID-19, un conjunto de medidas para dar respuesta a esta situación. Todas están recogidas en la PGA del centro clasificadas entre generales, ordinarias, extraordinarias y otras medidas.

2.1.8. Personal

Este centro ofrece trabajo a un centenar de personal docente aproximadamente y a diez personas empleadas entre las labores de limpieza, mantenimiento, administración, consejería y servicio informático. Su relación y puestos de trabajo puede consultarse en su web institucional <https://reinoaftasi.es>.

2.2. Marco legal

La normativa legal vigente sobre la que se fundamenta la UD se puede clasificar en cuatro niveles según su ámbito de concreción curricular.

2.2.1. A nivel internacional

En primer lugar, es importante destacar el artículo 26 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos promulgada por la Asamblea General de la ONU (1948). Promueve jurídicamente, **a nivel internacional**, que todos los seres humanos tenemos derecho a la educación. Especialmente, en relación a la UD, destacamos su segundo punto:

La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos; y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz. (Asamblea General de la ONU, 1948)

En este sentido, la UD fomenta actividades beneficiosas para la madurez personal y social del alumnado. Valores tan importantes como el respeto, la tolerancia o el compañerismo están muy

presentes a lo largo de todo el proceso. Y fundamentalmente, en la propuesta de su proyecto final, el alumnado debe hacer un buen uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación a través de la creación de una historia. Para su realización, se debe elegir una temática que versa sobre aspectos tan importantes como la denuncia contra el acoso escolar, la defensa de la igualdad entre hombres y mujeres o la promoción de del desarrollo sostenible y actitudes de compromiso social, entre otros muchos.

En otro rango, **a nivel europeo**, encontramos la Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de la Unión Europea, de 18 de diciembre de 2006 (en adelante Recomendación 2006/962/EC) sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. En los antecedentes y objetivos de su anexo establece ocho competencias clave, y tras su enumeración, podemos leer lo siguiente:

Hay una serie de temas que se aplican a lo largo del marco de referencia y que intervienen en las ocho competencias clave: el pensamiento crítico, la creatividad, la capacidad de iniciativa, la resolución de problemas, la evaluación del riesgo, la toma de decisiones y la gestión constructiva de los sentimientos. (p. 14)

Todos los temas expuestos intervienen en el proyecto final de la UD. Una actividad multidisciplinar que desarrolla múltiples competencias, detalladas en el apartado 3, debido a que se utiliza una estrategia de aprendizaje cooperativo en la que los alumnos deben proponer una idea y debatirlas, tomar decisiones, resolver todos los inconvenientes que se le presenten y planificar sus actuaciones en función del tiempo disponible; mostrando siempre una actitud proactiva y asertiva, con ellos mismos, y con sus compañeros.

2.2.2. A nivel estatal

En primer lugar, **a nivel nacional**, debemos hacer referencia al artículo 27 del título preliminar de la Constitución Española (1978) donde se reconoce el derecho de todos los ciudadanos españoles a una educación. En su punto 2 establece que “la educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana en el respeto a los principios democráticos de convivencia y a los derechos y libertades fundamentales” (p. 8).

En relación a este punto, la UD se ha impartido en 1º de Bachillerato, donde los alumnos se encuentran aún en la etapa de la adolescencia. La mayoría de ellos tienen 16 años de edad, por lo que se encuentran aún en un pleno desarrollo psicosocial. En este aspecto, los contenidos abordan especialmente la gran marea de impactos audiovisuales a los que están sometidos actualmente y que

tienen una gran influencia en la construcción y desarrollo de su personalidad (autoconcepto, autoestima y desarrollo moral). Por tanto, el enfoque crítico ante esta realidad, es muy necesario para fomentar el respeto a los principios democráticos como ciudadanos que forman parte de su sociedad.

Relacionado con los argumentos expuestos anteriormente, en segundo lugar, encontramos la reciente Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (en adelante LOMLOE). Ya en la lectura de su preámbulo se advierte la importancia, mencionada al principio, sobre el proceso de digitalización en el contexto actual:

El uso generalizado de las tecnologías de información y comunicación en múltiples aspectos de la vida cotidiana ha acelerado cambios profundos en la comprensión de la realidad y en la manera de comprometerse y participar en ella, en las capacidades para construir la propia personalidad y aprender a lo largo de la vida, en la cultura y en la convivencia democráticas, entre otros... En consecuencia, se hace necesario que el sistema educativo dé respuesta a esta realidad social e incluya un enfoque de la competencia digital más moderno y amplio, acorde con las recomendaciones europeas relativas a las competencias clave para el aprendizaje permanente. (p. 122781)

Más adelante, en la disposición final cuarta de la LOMLOE, realiza una modificación del artículo 83.1 de la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales. El cambio introducido queda redactado de la siguiente forma:

El sistema educativo garantizará la plena inserción del alumnado en la sociedad digital y el aprendizaje de un consumo responsable y un uso crítico y seguro de los medios digitales y respetuoso con la dignidad humana, la justicia social y la sostenibilidad medioambiental, los valores constitucionales, los derechos fundamentales y, particularmente con el respeto y la garantía de la intimidad personal y familiar y la protección de datos personales. (p. 122952)

Aparte de algunos argumentos ya citados, la UD también realiza especial énfasis en la utilización adecuada y segura de las redes sociales, a través del análisis crítico de los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados, con mayor concreción, en la narrativa de sus productos audiovisuales interactivos.

Como consecuencia de todos los argumentos expuestos en este nivel, no resulta extraño que la LOMLOE introduzca la siguiente modificación de la ley anterior en su artículo 111 bis:

Las Administraciones educativas y los equipos directivos de los centros promoverán el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el aula como medio didáctico apropiado y valioso para llevar a cabo las tareas de enseñanza y aprendizaje. (p. 122920)

Los alumnos a los que se ha dirigido la UD han utilizado como principal recurso didáctico su propio dispositivo móvil. Tanto el centro educativo como el tutor de las prácticas no se han opuesto en ningún momento a esta propuesta por considerar su alto valor pedagógico en su actividad de aplicación.

2.2.3. A nivel autonómico

Son varias las normativas a nivel **autonómico** sobre las que se puede sustentar la UD y que suponen un nivel inferior de concreción curricular de la normativa estatal vigente antes citada. Sin embargo, nos vamos a centrar en el Decreto 98/2016, de 5 de julio, por el que se establece el ordenamiento y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura (en adelante Decreto 98/2016). En los objetivos que manifiesta en la introducción de la materia Cultura Audiovisual I durante la etapa de Bachillerato, se expone:

Se trata por tanto de que el alumnado comprenda y analice la cultura audiovisual de la sociedad en la que vive y los medios de producción utilizados para generarla; de esta manera, podrá ser capaz de desarrollar un sentido crítico y personal, para ordenar la información recibida. (p. 17957)

En este aspecto, la propia elección y adaptación de los contenidos abordados en la UD parten de la actualidad más reciente. Por otro lado, se incorporan en su tratamiento diversos elementos transversales recogidos en el artículo 3 de esta misma ley y que están expuestos en el apartado 3 del presente trabajo.

2.2.4. A nivel de centro

Los principales documentos organizativos del **centro** IES Reino Aftasí que ha utilizado como referencia la UD, tanto en su diseño como en su puesta en práctica, son los siguientes:

- Proyecto Educativo de Centro (PEC).
- Reglamento de Organización y Funcionamiento (ROF).
- Plan de Apoyo a la Enseñanza-Aprendizaje 2020/2021 (PAD).
- Programación Didáctica del Departamento de Artes Plásticas.

En este nivel destacamos especialmente el PAD porque la UD ha tenido que adaptarse a las medidas incorporadas en el presente curso a causa de la crisis sanitaria provocada por la COVID-19, tal como se citaba en el punto 2.1.7.

2.3. Marco teórico

La UD se fundamenta en varias disciplinas científicas estudiadas durante el máster. En primer lugar, desde la perspectiva de **sociología de la educación**, se estudia a todos los agentes implicados en el proceso de socialización. Los sociólogos Macionis y Plummer (1999) definen este proceso como “el conjunto de experiencias que tienen lugar a lo largo de toda la vida de un individuo y que le permiten desarrollar su potencial humano y aprender las pautas culturales de la sociedad en la que va a vivir” (p. 132). Al igual que los centros educativos, los medios de comunicación constituyen un importante agente de socialización por su gran capacidad de transmitir información simultáneamente a un gran número de individuos. En un contexto actual, resulta innegable que Internet ha cambiado nuestra sociedad a todos los niveles y se ha convertido en el principal medio de comunicación social. Por ello, no resulta extraño que sociólogos como Giddens (2000), que ya reflexionaba hace varias décadas sobre el progreso tecnológico, mencionara el posible impacto que Internet podría tener en nuestra cultura porque había aumentado “a un ritmo del 200% anual desde 1985” (p. 504). Posteriormente, Macionis y Plummer (2012) destacaban también su relevante papel en el cambio social. Consideraban que el futuro del desarrollo de los medios de comunicación estaría marcado por hitos como la “utilidad de las altas tecnologías: teléfono móvil, digitalización, ordenadores portátiles” (p. 654).

En relación a lo anterior, la UD plantea una reflexión inicial a los alumnos sobre la evolución de la comunicación a lo largo de la historia. Este enfoque historicista es muy importante para valorar la relevancia que ha tenido Internet en la era digital actual. Se ha convertido en el principal medio de comunicación, entre otros factores, por el acceso generalizado a los dispositivos móviles. De hecho, en el dossier de prensa realizado por la Fundación SM en colaboración con el Observatorio de la Juventud en Iberoamérica (2021), que da a conocer las principales conclusiones del estudio *Jóvenes Españoles 2021* en tiempos de pandemia, exponen que “los jóvenes viven en las redes sociales” y que “la tecnología es un elemento constante e irrenunciable en sus relaciones sociales” (p. 8). En consecuencia, los contenidos de la UD ponen el foco en aquellos relacionados con la narrativa audiovisual de los medios sociales porque constituyen el principal medio de comunicación para los adolescentes.

A nivel **psicológico**, según las enseñanzas impartidas en la asignatura Psicología y Educación del Adolescente por la estimada y recientemente fallecida Dra. Inmaculada Fernández Antelo, la

adolescencia es una etapa evolutiva que transcurre desde los 11-12 años hasta los 18-20 años según diversos factores. Un proceso psicosocial en el que intervienen múltiples cambios emocionales, psicológicos, sociales, cognitivos y conductuales. Autores como Coleman y Hendry (2003) han puesto en duda la teoría de psicólogos constructivistas como Piaget, que consideraba la adolescencia como el momento en el que los jóvenes pasan de un pensamiento operacional concreto a un pensamiento operacional formal donde alcanzan la madurez, por lo que afirman: “existe un consenso de que hasta los 16 años de edad sólo una minoría alcanza el nivel más avanzado de pensamiento formal” (p. 47).

El grupo de Bachillerato, donde se ha impartido la UD, tienen en su mayoría 16 años. No han alcanzado aún su madurez. Están aún desarrollando su capacidad cognitiva y conformando su personalidad. Se están enfrentando todavía a muchos cambios como la aceptación de su nueva imagen física, nuevos roles o cambios en sus relaciones sociales. Esto último es bastante relevante a causa de la modalidad cursada de Bachillerato de Artes, sólo ofertada en otros dos centros de la provincia, por lo que para muchos alumnos es su primer año en este instituto, ya que provienen de otros barrios de la misma ciudad u otros municipios de Badajoz. En conjunto, por estos motivos son especialmente vulnerables a la gran cantidad de impactos audiovisuales, principalmente recibidos a través de redes sociales. Así, uno de los principales objetivos didácticos de la UD es analizar la saturación tecnológica y audiovisual actual con una actitud crítica; también, las oportunidades y peligros que nos brinda la era digital en general, pero especialmente en la creación de contenido audiovisual.

Al hilo de todo lo expuesto hasta ahora, para ofrecer el fundamento teórico de la UD desde un punto de vista **pedagógico**, nos centraremos en los aspectos metodológicos. En primer lugar, destacamos las palabras del pedagogo Ken Robinson (2015) cuando apunta que “la creciente accesibilidad y sofisticación de la tecnología digital está cambiando tanto el mundo donde los alumnos aprenden como su modo de hacerlo” (pp. 103-104). Recordemos también que en la introducción ya hacíamos referencia al concepto de alfabetización visual crítica (Acaso y Megías, 2017, p. 46). La UD se sirve de las TIC, no sólo para realizar un profundo análisis sobre su uso, sino también la utiliza como principal herramienta para llevar a cabo su actividad final, aunque con ello no estamos afirmando que éstas deban estar omnipresentes en todo momento. Todo lo contrario. En este caso, la utilización del dispositivo móvil está totalmente justificada, entre otras razones, por facilitar al alumnado la realización de un contenido propio al final de la unidad. Ciertamente, su uso pedagógico puede generar aún desacuerdo en la comunidad al igual que en su momento ocurría con los ordenadores, por lo que Dussel (2011) afirmaba lo siguiente:

Los usos más ricos de los nuevos medios como la creación de contenidos multimediales, la reflexión sobre la multimodalidad, el acceso a procedimientos más complejos de producción del

conocimiento, la traducción y la navegación entre distintas plataformas aparecen más raramente en estas nuevas experiencias. (p. 55)

Ya hemos advertido que sus teléfonos móviles son una herramienta esencial para comunicarse en su vida cotidiana. Todas las actividades de la UD consideran que su potencial, no sólo reside como herramienta para consultar información, sino también para la creación. Por tanto, la UD sólo recoge la realidad de la **cultura escolar** actual, especialmente en la etapa educativa abordada y por su vinculación con los contenidos sobre narrativa audiovisual.

Así mismo, todas las actividades incluyendo el proyecto multidisciplinar final, fruto de la secuenciación de toda la UD, se articulan en base a una metodología que se sirve de estrategias que van desde el aprendizaje por debate hasta el aprendizaje basado en proyecto. En el periodo de observación inicial anterior a su puesta en marcha, los alumnos presentaban una gran falta de interés hacia la materia. Además, es bastante común en este centro la adopción de un rol pasivo en gran parte de las horas lectivas semanales de la asignatura de Cultura Audiovisual mediante dinámicas consistentes en la proyección de películas cinematográficas. Como respuesta a esta situación, la metodología de esta UD propone también otras actividades, tanto individuales como cooperativas, para despertar el interés entre los alumnos fomentando de esta forma el “rapport” (buena relación o entendimiento) en el contexto educativo. Desde la primera sesión se ha intentado propiciar un vínculo entre profesor y alumno como, por ejemplo, con juegos que recogían el gran interés de los alumnos hacia los deportes electrónicos. En todas las sesiones posteriores, también se ha intentado afianzar un ambiente positivo para facilitar la adquisición de conocimientos. De esta forma, el “rapport” se ha aplicado colocando a los alumnos en el centro de la labor docente. Era palpable su necesidad de expresarse, de la puesta en común de ideas, de diálogo, de debate, de escucha... así como de prácticas que fomentaran su desarrollo social como el trabajo final en equipo. Tal y como indica Archilla (2018) en relación a los beneficios de la aplicación del “rapport”, “podemos lograrlo trabajando la inteligencia emocional, dando importancia a las inteligencias múltiples, introduciendo el trabajo colaborativo y favoreciendo el emprendimiento de nuestro alumnado” (p. 743).

Siguiendo con el nivel pedagógico, es importante señalar que la secuenciación de la UD aplica el método científico en todo su proceso. En la primera sesión se realiza una evaluación inicial para comprobar los conocimientos previos por parte de los alumnos. Las siguientes se centran en la observación a través de las exposiciones del profesor, así como en la investigación y análisis mediante reflexiones escritas y dinámicas de debate. Finalmente concluyen con la aplicación de los conocimientos previos en la creación y presentación del proyecto final.

Por último, recopilamos los aspectos pedagógicos comentados hasta ahora como son la vinculación del contenido a la cultura escolar actual; las actividades que intentan en todo momento despertar el interés de los alumnos; una metodología que lleva el “rapport” al contexto educativo; y la aplicación del método científico en la secuenciación de la UD. Sin embargo, el aprendizaje significativo sólo es posible si conseguimos motivar al alumnado. El proceso de enseñanza y aprendizaje debe ser riguroso, personalizado, pero también motivador (Robinson, 2015, p. 327). Por ello, durante todas las sesiones se insiste en la utilidad de los contenidos impartidos mostrando a los alumnos ejemplos de su vida cotidiana, información y datos que justifican los argumentos expuestos y la relevancia que puede tener, no sólo a nivel profesional o académico, sino también en la esfera personal. Tal y como señala Tapia (1998) “si no hacemos explícito, al menos, dicho valor, lo más probable es que muchos de nuestros alumnos y alumnas no perciban su relevancia y no afronten el trabajo escolar con la motivación adecuada” (p. 62). Siguiendo con Tapia (1998), también afirma que “se requiere algo más que despertar su curiosidad y su interés, mostrar la relevancia de las tareas o darles oportunidades de opción y de autorresponsabilizarse de su trabajo para poder motivarles” (p. 81). En este sentido, la UD propone un proyecto cooperativo final en el que los mismos alumnos deben elegir un rol donde se erigen como sus máximos responsables.

3. ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

La Programación Didáctica del Departamento de Artes Plásticas del IES Reino Aftasí es un documento público al que cualquier persona puede acceder también visitando su página web. Supone un segundo nivel de concreción curricular después de la normativa estatal y autonómica. Su confección es responsabilidad del propio departamento en aquellas asignaturas o ámbitos que tengan asignados, erigiéndose como una guía obligatoria y esencial para que cualquier profesor pueda desarrollar su programación de aula. Por tanto, a continuación, se analizan todos estos elementos que incorpora y que han condicionado la programación y desarrollo de la UD para el grupo C de 1º de Bachillerato formado por diecinueve alumnos.

3.1. Identificación de la Unidad Didáctica

En la actualidad estamos inmersos, más que nunca, en la era digital. Un fenómeno tecnológico que está cada vez más presente en todos los ámbitos de la vida en sociedad. Como consecuencia, los medios de comunicación convencionales han tenido que evolucionar en su forma de transmitir ideas, información y valores. Los numerosos productos audiovisuales interactivos que han surgido en la red se caracterizan por una narrativa muy cercana a medios de comunicación tradicionales como la

televisión o el cine. Por todo ello, durante los últimos diez años, dichos medios han realizado esfuerzos para digitalizar su modelo, que han sido aún más intensos, tras la pandemia del coronavirus.

En la introducción de la PGA, que corresponde a la asignatura de la especialidad Cultura Audiovisual de Bachillerato se recogen diversos aspectos y objetivos a tener en cuenta del Decreto 98/2016, de los cuales vamos a destacar:

- Se hace referencia a la desaparición de la clara percepción entre realidad y ficción, entre cine y televisión, entre arte y medios de comunicación. Los medios y recursos tecnológicos se hibridan con la llegada de los contenidos digitales. De esta forma, continúa, la cantidad de estímulos visuales es de tal magnitud que resulta difícil asimilar o procesar. En consecuencia, nos encontramos ante un proceso de saturación tecnológica y audiovisual, y un cambio de tendencia en la forma en la que consumimos contenido audiovisual con un claro protagonismo en el uso de aplicaciones y redes sociales.
- La llegada de Internet ha revolucionado la cultura audiovisual predominante en los últimos años, evolucionado hacia una “cultura digital”. Por este motivo, la propia programación de Cultura Audiovisual I de Bachillerato, habla sobre nuevos peligros que afectan a la privacidad y a la libre circulación y utilización responsable o ética del material propio y ajeno. En este sentido, la UD hace especial hincapié en aquellos avances tecnológicos que están facilitando el acceso generalizado a Internet, como son las *smart TV*, el auge de los *smartphones*, fenómenos como la multipantalla, la emisión en *streaming*, la aparición de múltiples plataformas de *video on demand*; el desarrollo de tecnologías como la inteligencia artificial, Internet de las cosas, la realidad virtual, el rápido crecimiento del *e-commerce* o la relevancia de los *influencers* digitales (*youtubers, instagramers, tiktokers, gamers...*) como creadores de contenido y prescriptores publicitarios.

Al hilo de todo lo anterior, un dato relevante de este 2021, aportado por un estudio de consumo digital realizado por la plataforma *Hootsuite* y la agencia creativa *We Are Social*, apunta que el 91% de la población española tiene acceso a Internet y el 80% son usuarios de redes sociales. Estos usuarios de entre 16 y 64 años pasan un tiempo medio de 6 horas y 11 minutos conectados a Internet para distraerse, informarse o comunicarse. De esa ratio de tiempo, casi dos horas corresponden a redes sociales y el 95% de los contenidos que consumen son vídeos (*We are social*, 2021).

Dicho lo cual, debido al contexto descrito, la narrativa audiovisual está experimentando profundos cambios hacia productos que buscan principalmente, un impacto rápido en sus usuarios. La industria cinematográfica, televisiva o publicitaria han hibridado sus modelos de producción, entre

otras causas, porque su distribución o promoción no puede dejar a un lado esta macro tendencia para ser efectivas. Una tendencia donde técnicas y estrategias de narración como el *storytelling* o la narrativa *transmedia* tienen un gran peso. Por tanto, acorde con los objetivos que marca el Decreto 98/2016 y la Programación del Departamento de Artes Plásticas, es que la transformación digital es un hecho actual que el alumnado debe saber valorar y analizar con espíritu crítico.

Ante esta situación, hay que destacar que los adolescentes a los que se dirige la UD, entre 16 y 17 años, en pleno desarrollo psicofisiológico, están conformando aún su identidad y personalidad. Por lo que son especialmente vulnerables a la gran cantidad de impactos audiovisuales, muchos de ellos del ámbito publicitario, a las que están sometidos principalmente en redes sociales, y que tienen una influencia determinante en la construcción de su autoconcepto, autoestima y desarrollo moral. Como consecuencia, entre los objetivos generales de la Programación del Departamento de Artes Plásticas para la asignatura de Cultura Audiovisual, se debe facilitar al alumnado, herramientas técnicas y educativas que les ayuden a gestionar la gran cantidad de datos, imágenes, sonidos y posibilidades creativas que reciben a diario en casa todos los ámbitos de su vida. Es muy importante que comprenda y analice la cultura audiovisual actual y sus medios para desarrollar un sentido crítico y personal.

Todas estas razones, en definitiva, nos han llevado a proponer esta UD en el tercer trimestre de 1º de Bachillerato. Además, permitirá a los alumnos afianzar conocimientos previos e introducir nuevos conceptos utilizando referentes cotidianos para ellos que estimulen su aprendizaje significativo, siempre con un enfoque crítico. Por un lado, la propia realización de contenidos en vídeo digital les ayudará a comprender, analizar, valorar y aplicar mejor los conocimientos. Por otro lado, comenzarán a desarrollar su aplicación técnica, en el que se centra la segunda parte de esta asignatura en 2º de Bachillerato. A nivel personal, les ayudará a desarrollar una actitud crítica ante las luces y sombras de la presente revolución digital. Por último, a nivel académico, será de gran utilidad para estudios universitarios posteriores, o de formación profesional u otras enseñanzas artísticas.

3.2. Objetivos

3.2.1. Objetivos generales de etapa

A nivel general, en la Programación del Departamento de Artes Plásticas (2020), destacan la importancia de la imagen como medio de expresión y que debe abordarse en el ámbito de la educación audiovisual. En relación a la etapa de Bachillerato, incorporan los catorce objetivos generales de etapa que están regulados en la normativa estatal y autonómica. En concreto, en el capítulo III, artículo 23 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la

Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Y también están recogidos en el artículo 38 del Decreto 98/2016. Además de los objetivos generales de etapa, hay que tener en cuenta los objetivos generales para 1º de Bachillerato en Cultura Audiovisual I que recoge la Programación Didáctica del Departamento de Artes Plásticas. Su concreción obedece a una selección de los criterios y estándares de evaluación del currículo autonómico en esta materia que se han considerado más relevantes:

1. Asimilar la importancia fundamental de los medios de comunicación en una sociedad democrática y la interrelación creativa que brindan las nuevas tecnologías.
2. Comprender y apreciar cómo el progreso actual de las tecnologías de la información y de la comunicación proviene de los avances técnicos y expresivos producidos a lo largo de la historia.
3. Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación que de ella nos ofrecen los medios audiovisuales.
4. Conocer y comprender los aspectos estéticos y técnicos de los medios de comunicación para aprender a analizar y a crear documentos audiovisuales sencillos.
5. Valorar la importancia de la función expresiva del sonido y de la música en el proceso de creación audiovisual.
6. Analizar mensajes publicitarios y valorar lo que en ellos hay de información, arte, propaganda y seducción.
7. Conocer las características técnicas y expresivas de los medios de comunicación, reconocer sus diferentes géneros y mostrar sus posibilidades informativas y comunicativas.
8. Desarrollar actitudes selectivas, críticas y creativas frente a los mensajes que recibimos a través de los distintos canales de difusión.
9. Tomar conciencia de la capacidad de los espectadores y las espectadoras, en su función de consumidores, para exigir productos audiovisuales de calidad y de la necesidad de equilibrio entre la libertad de expresión y derechos individuales.

3.2.2. Objetivos didácticos

En general, los objetivos didácticos persiguen que los alumnos tomen conciencia de la importancia de los medios de comunicación de nuestra sociedad, su evolución y progreso tecnológico, las posibilidades creativas que nos ofrecen las nuevas tecnologías; así como tomar conciencia de todos los elementos técnicos, estéticos y expresivos que utilizan para poder adoptar una actitud crítica y selectiva en los distintos géneros y medios de comunicación mediante su análisis.

En cualquier caso, los objetivos didácticos se han diseñado teniendo en cuenta los objetivos generales de etapa y los objetivos generales para 1º de Bachillerato de la Programación del Departamento en la asignatura Cultura Audiovisual I. Su vinculación se refleja en la Tabla 1.

Tabla 1

Vinculación objetivos didácticos con objetivos generales de etapa y objetivos generales de asignatura

| OBJETIVOS DIDÁCTICOS | OGE* | OA** |
|--|-----------------------|---------|
| 1. Conocer e identificar los elementos básicos de la estructura narrativa y expresiva del lenguaje audiovisual | e-l | 1 |
| 2. Valorar los principales avances tecnológicos vinculados al lenguaje audiovisual y su evolución en los diversos medios de comunicación. | e-j-l | 1-2 |
| 3. Analizar la saturación tecnológica y audiovisual actual con una actitud crítica | e-l | 1-5-8-9 |
| 4. Desarrollar una actitud crítica entre la realidad y la representación que nos ofrecen las imágenes en movimiento | e-j-l | 3-8-9 |
| 5. Conocer y analizar los elementos técnicos, expresivos y estéticos de los productos interactivos en los "new media". | e-l | 4-7 |
| 6. Valorar tanto las oportunidades como los peligros que nos brinda la era digital en la creación de contenido audiovisual. | e-g-j-l | 3-6-8 |
| 7. Participar en actividades grupales mostrando interés, actitud cooperativa y respeto al trabajo de sus compañeros. | a-b-c-d | 4-5-9 |
| 8. Crear un contenido digital propio utilizando las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación con actitud autónoma y crítica durante todo el proceso creativo. | a-b-c-d- e-g-h-j-l | 4-5-9 |

* Objetivos generales de etapa (OGE) **Objetivos generales de asignatura (OA)

3.3. Contenidos

Durante su etapa en secundaria, especialmente en 4º de la ESO, los alumnos ya han adquirido y aplicado conocimientos sobre los elementos y avances tecnológicos del lenguaje audiovisual y multimedia. Además, durante el primer trimestre de la asignatura Cultura Audiovisual I, los alumnos han aprendido y han analizado las características de algunos medios audiovisuales como el cine o la fotografía, y la evolución de su lenguaje. Tomando como base los contenidos previos, exponemos a

continuación la vinculación de los contenidos de la Programación del Departamento con objetivos didácticos de la UD.

3.3.1. Contenidos de la Programación del Departamento

La Tabla 2 resume los contenidos la UD seleccionados de la Programación del Departamento y muestra su vinculación con los objetivos didácticos diseñados.

Tabla 2

Contenidos abordados en la UD y su vinculación con los objetivos didácticos.

| CONTENIDOS UNIDAD DIDÁCTICA "¡QUIERO SER INFLUENCER!! | OD* |
|--|-----------|
| BLOQUE 1. IMAGEN Y SIGNIFICADO | |
| 1. Transcendencia de la valoración expresiva y estética de las imágenes y de la observación crítica de los mensajes. | 1-2-3-4-7 |
| BLOQUE 4. NARRATIVA AUDIOVISUAL | |
| 2. La narración de la imagen en movimiento | 7-8 |
| 3. El montaje audiovisual | 4-5-6-7 |
| 4. Narrativa de los productos interactivos. | 7-8 |

*Objetivo didáctico (OD)

3.3.2. Contenidos específicos de la Unidad Didáctica

A partir de los conocimientos previos de los alumnos, y los contenidos seleccionados de la normativa autonómica recogidos también en la Programación del Departamento de Artes Plásticas, la UD profundiza en la narrativa audiovisual de los *new media* y los productos audiovisuales interactivos. Para ello, durante las primeras sesiones, se hará especial hincapié en un repaso de la evolución de los medios de comunicación hasta la actualidad, donde fenómenos tecnológicos como Internet y otros avances de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, están muy vinculados a la evolución del lenguaje audiovisual y su narrativa en los productos interactivos. Además, la UD toma muchos contenidos y ejemplos que responden a los actuales intereses de los alumnos entre los que destacan la industria de los deportes electrónicos o el uso cotidiano de aplicaciones que utilizan tecnologías como la inteligencia artificial, realidad aumentada o realidad virtual para generar contenido audiovisual. Los contenidos específicos están tratados con mayor profundidad en el punto 3.7.1.

3.4. Contribución a la adquisición de las Competencias clave

Las competencias clave que se desarrollan en esta unidad toman dos documentos de partida. En primer lugar, la Recomendación 2006/962/EC. En segundo lugar, la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero. Y, por último, la seña de identidad, la misión y principios pedagógicos que rigen el modelo educativo del centro indicados en su PEC. La metodología parte de situaciones reales y aplica varias estrategias para desarrollar las siguientes competencias:

a) Competencia lingüística (CL) a través de explicaciones de avances tecnológicos que forman parte de su vida cotidiana, con constantes ejemplificaciones y analogías, se facilitará la fijación de contenidos y también de nuevos conceptos, así como la verbalización al exponer argumentos, ideas, y sentimientos gracias a continuas dinámicas de debate grupal y ejercicios de reflexión individual. También, gracias a las presentaciones y justificaciones orales de los análisis y creaciones que realizarán en grupo, será de gran ayuda en su competencia lingüística al integrar el uso de la voz, la mirada y el cuerpo en un momento determinado. Por supuesto, se fomentará siempre el diálogo crítico y constructivo, respetando siempre la intervención del resto de compañeros. Además, ampliarán su vocabulario al conocer terminología propia de la narrativa audiovisual que contribuirá a cambiar de registro en diferentes entornos.

b) Competencia digital (CD) se abordará mediante la utilización de TIC en el análisis e investigación de los avances tecnológicos que utiliza el sector audiovisual en la era de la digitalización en la que estamos inmersos. Durante las sesiones se utilizará frecuentemente el formato vídeo, y en concreto, el uso de plataformas como *youtube* para su posterior visualización, análisis y evaluación. También se ofrecerá un catálogo de materiales y recursos digitales con los que los alumnos pueden trabajar, así como de sugerencias a aquellos que quieran profundizar en su formación como creadores digitales. En todo momento, se propiciará que los alumnos desarrollen la mayor autonomía posible siempre con una actitud crítica en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, así como en relación a las oportunidades y peligros que nos brinda la era digital. Finalmente, se puede valorar la utilización de aplicaciones para realizar alguna evaluación y/o autoevaluación.

c) Competencia aprender a aprender (AA) se facilitará por la propia mecánica de las clases. El alumno se sentirá protagonista en todo momento del proceso de aprendizaje, conociéndose mejor así mismo y potenciando sus habilidades y confianza en sí mismo, favoreciendo su motivación intrínseca. El docente sólo actuará de mediador, de guía y apoyo ante momentos de dudas o consultas para que los alumnos adquieran un aprendizaje significativo. En este sentido, la aplicación del método científico

será de gran utilidad. Por último, según el transcurso de las sesiones, una posible autoevaluación les ayudaría a ser conscientes de su propio proceso de aprendizaje, y conocer sus nuevas metas u objetivos.

d) Competencias Sociales y Cívicas (CSC) se desarrollarán mediante la comprensión de las ventajas y desventajas de fenómenos complejos y cambiantes de la sociedad actual al interpretarlos desde diversas perspectivas. A través de su valoración, debate, diálogo y expresión conocerán las diferencias culturales y sociales, fomentando al mismo tiempo sus habilidades sociales participando de manera constructiva en las actividades grupales y resolución de conflictos. Además, el proceso de creación de un contenido digital tendrá como objetivo desarrollar su competencia cívica, así como poner en práctica la empatía, tolerancia y respeto hacia sus compañeros.

e) Competencia Conciencia y Expresiones Culturales (CEC) se desarrollará implícitamente al observar los nuevos fenómenos y avances tecnológicos del lenguaje visual y multimedia, fundamentalmente en el entorno digital, y al expresarse a través de sus propias creaciones audiovisuales.

f) Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIEE) se trabajará mediante la exposición de las nuevas oportunidades personales y profesionales que brinda la comunicación digital en la actualidad, y gracias al trabajo cooperativo final, el desarrollo de su capacidad creadora, de la gestión del proyecto grupal, liderazgo, sentido crítico y de la responsabilidad.

3.5. Elementos transversales

Los elementos transversales deben formar parte en los procesos generales de aprendizaje tal como se recoge en el artículo 6 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre y en el artículo 3 del Decreto 98/2016. Así, la metodología y actividades planteadas en la UD abordan múltiples temas transversales como la expresión oral y escrita, la capacidad para debatir y expresarse en público, la comunicación audiovisual, el buen uso de las TIC, la capacidad emprendedora, la competencia emocional o la educación cívica.

Además, para la elaboración del proyecto final, los alumnos deben elegir una temática relacionada con los siguientes elementos transversales, también recogidos en el decreto anterior:

- Desarrollo sostenible y medio ambiente.
- Prevención de la violencia contra personas con discapacidad.

- Situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como pueden ser el acoso escolar.
- Compromiso social como, por ejemplo, denuncia de comportamientos incívicos.
- Igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres.
- Prevención de la violencia de género.
- Respeto y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal, social o cultural como la prevención y condena de toda clase de racismo, xenofobia y violencia.
- Promoción de valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la pluralidad, el pluralismo político, la paz, la democracia y el respeto de los derechos humanos.

3.6. Medidas de atención a la diversidad

El primer punto del artículo 13 del Decreto 98/2016 define la atención a la diversidad de la siguiente forma:

Se entiende por atención a la diversidad el conjunto de actuaciones educativas dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones sociales, culturales, lingüísticas y de salud del alumnado. Ello exige la detección previa de las barreras que dificultan el aprendizaje y la participación para poder dar una respuesta ajustada en función de las características y necesidades del alumnado y hacerlo en un entorno cercano y significativo para él. (p. 17369)

En su planteamiento inicial, anterior a su puesta en práctica, la UD contemplaba las siguientes medidas de atención a la diversidad:

1. Recordatorio de conocimientos previos explicados por compañeros.
2. Al final de cada sesión, los alumnos resumen lo aprendido. Si alguno no ha conseguido entenderlo todo, se le enviará refuerzo para casa.
3. Se realizarán las graduaciones en la intensidad de los ejercicios y actividades pertinentes a aquellos alumnos que lo requieran.
4. Para el alumnado con altas capacidades, todas las actividades tendrán una posibilidad de ampliación o de ejecución avanzada. Además, si aceptan, podrán ayudar a compañeros.
5. La disposición de los alumnos en el aula se determinará de la forma más efectiva posible.

Ningún estudiante necesitó apoyo educativo específico, ni se han producido incidencias graves durante la puesta en práctica de la UD. Sin embargo, el grupo C de 1º de Bachillerato muestra gran

diversidad en cuanto a circunstancias personales, motivaciones e intereses. Es el principal factor que se ha tenido en cuenta en todas las actividades programadas para fomentar la motivación intrínseca del alumnado hacia un aprendizaje significativo. Por una parte, durante las actividades expositivas por parte del docente en cada sesión, se ha profundizado en la utilidad de los contenidos tanto a un nivel personal, académico o profesional. Además, se han ofrecido muchos ejemplos relacionados con su rutina diaria. Por otra parte, la aplicación de diferentes metodologías y la aplicación del método científico también han contribuido en este aspecto. Todas estas afirmaciones se encuentran detalladas en el apartado de secuenciación.

En general, el grupo mostró buena predisposición hacia los contenidos abordados, exceptuando algunos expresaron en reiteradas ocasiones que el tema no era de su agrado, y por ello, se les ofreció siempre una respuesta que les indujera a su reflexión. Al igual que hubo con un alto interés hacia los contenidos, que se reforzaron con propuestas de recursos y herramientas para ampliar su conocimiento durante las exposiciones del profesor destinadas al gran grupo.

Una medida de atención a la diversidad, no contemplada en el diseño de la UD, era la destinada a aquellos alumnos que por cuestiones médicas justificadas o un confinamiento domiciliario forzado a causa de la COVID-19 necesitaban atención individualizada. Se han experimentado varios casos, por ambas causas, en que se contactó con los alumnos a través del campus virtual para ofrecerles una adaptación de las actividades, así como una explicación previa que facilitara su comprensión debido a su imposibilidad de asistir al aula. Se habría podido grabar las sesiones para publicarlas en el campus virtual, sin embargo, en ningún momento se conocía con anterioridad estas casuísticas. Por otra parte, algunos alumnos necesitaron explicaciones individualizadas que tuvieron lugar en su reincorporación a las sesiones regulares.

En relación a la detección de barreras que dificultan el aprendizaje y participación para dar una respuesta ajustada a su situación y necesidades, tras la experiencia docente realizada, es destacable indicar que los alumnos no cuentan con la hora lectiva destinada a tutoría como en su etapa secundaria. Este factor, junto al limitado tiempo en el que se realizan las prácticas docentes, ha dificultado mucho el ajuste de una respuesta más personalizada. Por el contrario, la ratio de veinte alumnos por profesor establecida durante la actual pandemia por la que se limitaba el aforo del aula utilizada durante la UD, ha propiciado dedicar más tiempo a cada estudiante durante las diferentes actividades desarrolladas en hora lectiva, tanto individuales como en grupo.

Por último, en la primera sesión se detectó un caso transgénero durante el repaso de la lista de los alumnos para comprobar su asistencia. Por este motivo, desde la incidencia mencionada, la actuación consistió en respetar al alumno llamándolo con el nombre elegido a voluntad propia, tanto para gestionar su participación en el aula como en la confección de las actividades realizadas en las sesiones. En todo momento se adoptó una actitud de total normalidad. Además, los centros educativos están obligados a aplicar la Ley 12/2015, de 8 de abril, de igualdad social de lesbianas, gays, bisexuales, transexuales, transgénero e intersexuales y de políticas públicas contra la discriminación por orientación sexual e identidad de género en la Comunidad Autónoma de Extremadura.

3.6.1. Medidas de atención a la diversidad del departamento de Artes Plásticas del centro

El Departamento de Artes Plásticas del IES Reino Aftasí define la diversidad como una característica intrínseca de todos los grupos humanos. Por ello, se entiende que la práctica educativa debe prevenir y dar respuesta a todas las necesidades, temporales o permanentes, de todo el alumnado del centro, adecuándose a sus peculiaridades. En la etapa de la ESO, se hace especial hincapié en las adaptaciones curriculares, entendidas como tener en cuenta las posibilidades del alumnado a la hora de planificar la metodología, los contenidos y la evaluación.

La Programación del Departamento no realiza una mención general, en la etapa de Bachillerato, en relación a las medidas de atención a la diversidad que deben adoptarse. Sin embargo, en cada materia, se especifican algunas pautas a seguir. En el caso de la asignatura Cultura Audiovisual I, donde se contextualiza nuestra UD, simplemente apuntan que “a pesar de que esta etapa no tiene el carácter de enseñanza obligatoria, se adaptará la metodología así como los mínimos exigibles a las peculiaridades y diversidad que pueda presentar el alumnado en casos de este tipo” (Departamento Artes Plásticas IES Reino Aftasí, 2020, p. 81).

3.7. Metodología

La Programación del Departamento de Artes Plásticas, para la metodología en Cultura Audiovisual I, apunta la importancia de orientar la enseñanza de estos conocimientos hacia estudios superiores o una actividad profesional por su condición de materia troncal. Por ello, indican que la metodología debe ser pragmática en todo momento. Los contenidos teóricos a impartir deben ser los mínimos imprescindibles para desarrollar luego ejercicios prácticos centrados en la elaboración, en distintos medios audiovisuales, de productos comunicativos. Además, especifican que la teoría debe ir acompañada de pequeños ejemplos tomados de los medios de comunicación reales como anuncios,

fotografías o vídeos para su mejor comprensión. Por tanto, en esta UD también es muy relevante la aplicación del *Visual Thinking* o Aprendizaje basado en imágenes.

Por lo tanto, la UD aplica diferentes metodologías activas, tales como el aprendizaje por debate, el aprendizaje por investigación o el aprendizaje basado en proyecto a través de grupos cooperativos. Todo ello bajo un enfoque constructivista. Su objetivo es conseguir una motivación intrínseca, al convertir a los alumnos en los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje para fomentar su aprendizaje significativo.

En general, en todas las sesiones de la UD, la labor expositiva del profesor se reduce al mínimo. Su rol principal es de guía y conductor, planteando exposiciones muy visuales repletas de numerosos casos y ejemplos audiovisuales; explicando los criterios de las dinámicas a los alumnos; así como ofreciendo apoyo para aclarar todas las dudas que surjan durante el proceso. La comunicación del docente siempre intenta ser constructiva y asertiva, buscando una respuesta continua del alumnado, favoreciendo la dotación de recursos o herramientas como el análisis y la cooperación grupal que contribuya al desarrollo óptimo de cada dinámica.

Las sesiones se organizan cronológicamente de forma individual, en pequeños grupos y en gran grupo, garantizando la inclusión y cohesión de los diferentes alumnos que por cualquier razón puedan sentirse excluidos o distantes durante las actividades. Así se favorece un aprendizaje colaborativo, de manera que los grupos están igualados, los alumnos se apoyan entre ellos y también distribuyen el trabajo en función de sus conocimientos y habilidades.

3.7.1. Secuenciación y temporalización de las actividades en sesiones

En 1º de Bachillerato, la asignatura troncal Cultural Audiovisual I tiene asignadas tres horas lectivas semanales, según se especifica en el anexo IX del Decreto 98/2016. Sus sesiones tienen una duración de cincuenta y cinco minutos y, según el horario escolar establecido por el centro para el grupo C de 1º de Bachillerato, se imparte a primera hora del martes, y a segunda y tercera hora del jueves. Por tanto, la segunda sesión de cada semana cuenta con dos horas lectivas seguidas que nos han ayudado a aplicar la metodología propuesta y a optimizar tiempo.

La UD se ha llevado a cabo en el tercer trimestre del curso escolar 2020-2021. Comprende una duración de ocho sesiones, según el horario citado anteriormente, que transcurren entre el día 13 de abril y 6 de mayo, justo la semana anterior a la finalización de las prácticas docentes. A continuación, se detallan todas las actividades realizadas, así como un análisis sobre posibles mejoras. En cada sesión,

se muestra una tabla con todas las actividades realizadas en la UD con su correspondiente metodología y material utilizado; así como su vinculación a los contenidos, objetivos didácticos y competencias que se trabajan. Finalmente, como dato de interés, la página web del blog de Memoria de Prácticas <https://alprietosanchez.wixsite.com/enprimerplano> ofrece más detalles y recursos audiovisuales.

Primera sesión: evaluación inicial

La primera sesión se impartió el martes 13 de abril. No hubo que realizar ningún cambio según estaba programada en la UD. Tenía como principales objetivos realizar una introducción general de los contenidos a impartir, las actividades que se realizarían, así como los criterios de evaluación y calificación que se seguirían en su evaluación. También se realiza una evaluación inicial para comprobar los conocimientos previos adquiridos por el alumnado como se muestra en la Tabla 3.

Tabla 3

Resumen de las actividades de enseñanza y aprendizaje realizadas en la primera sesión

| ACTIVIDAD | TIPO* | MATERIAL | VINCULACIÓN | | |
|---|----------|--------------------------------|---------------------|--------------------|-------------------|
| | | | CONTENIDO DIDÁCTICO | OBJETIVO DIDÁCTICO | COMPETENCIA CLAVE |
| A1. Visionado vídeo. <i>Visual Thinking</i> | A-E E | | 2 | 2 | CSC |
| A2. Puesta en común. Aprendizaje por debate | A-D | Wifi Ordenador Proyector | 2 | 2-7 | CL CSC AA |
| A3. Cuestionario interactivo. Gamificación | A-P | Pizarra Smartphone | 2 | 1 | CD |
| A4. Reflexión individual. Aprendizaje por investigación | T-C E | | 2 | 2-3 | CL CSC AA CD |

* A-E (Actividad expositiva); A-D (Actividad de debate); A-P (Actividad práctica); E (Evaluación); T-C (Tarea casa).

En primer lugar, se realiza una rápida evocación sobre los contenidos impartidos durante el curso por el profesor titular en relación a la imagen en movimiento, que sirve de contexto para facilitar la introducción de los nuevos contenidos abordados. Las próximas sesiones se centran en los aspectos narrativos de los productos interactivos audiovisuales, especialmente en las redes sociales, que hoy tienen un gran impacto e influencia en nuestra sociedad. Una vez terminada la introducción, se proyecta una presentación interactiva (Anexo I) con un índice de todas las actividades planteadas para

la primera sesión. Esta misma fórmula se utiliza en el resto de sesiones programadas. Puesto que los alumnos no están en un curso de educación obligatoria, en su primer punto se especifican las normas y pautas bajo las que se desarrolla toda la UD:

1. Los móviles deben colocarse encima de las mesas, con su pantalla mirando hacia abajo. Estos dispositivos se utilizarán mucho a lo largo de la UD, pero sólo con fines didácticos.
2. No se permite ningún tipo de queja o lamento sin justificación, porque cuando accedan al mercado laboral en pocos años, ya sea en condición de autónomo o por cuenta ajena, cualquier jefe sólo querrá oír soluciones ante los problemas. Al hilo de esto, se realiza una dinámica llamada "el muro de las lamentaciones". Se trata de un único documento físico que diferentes alumnos deben rellenar en cada clase apuntando las quejas de sus compañeros. Como el proyecto final será en grupo, la formación cuyos miembros sumen más lamentaciones tendrán una desventaja en su realización.
3. Los grupos de trabajo se formarán en la segunda sesión. Es importante porque en el sector audiovisual, incluso si eres autónomo, hay que trabajar en equipo.
4. La falta de puntualidad penalizará porque se dedicará mucho tiempo en clase a trabajar y es importante asistir para no perder el hilo.
5. El profesor en prácticas será quien realice la evaluación de esta UD.

Una vez explicados los criterios de evaluación, la primera actividad planteada es la proyección de un vídeo (Compe Intra, 2017) que resume en pocos minutos cómo ha evolucionado la comunicación a través de la tecnología a lo largo de la historia. Aparte de introducir la UD, también se enlaza con la última clase impartida por el profesor titular, en la que realizó un repaso muy rápido por la evolución histórica de la imagen en movimiento. Tras su visionado, se ha realizado un debate partiendo de varias preguntas guía proyectadas en la presentación interactiva como (Anexo I):

1. ¿Por qué comenta el locutor que "el ser humano siempre ha tenido la necesidad de dejar huella"?
2. ¿Por qué siempre ha sido importante encontrar un soporte y estructurarlo de forma efectiva?
3. Si crear un relato siempre ha necesitado especialistas ¿qué es lo que ha cambiado ahora?
4. ¿Qué es lo que ha hecho que cambie nuestra forma de comunicarnos?

El objetivo final de la puesta en común era la explicación sobre la revolución que ha provocado Internet en el mundo de la comunicación en general, y en particular, en el ámbito audiovisual donde los *influencers* se han convertido en uno de sus principales creadores de contenido.

La segunda actividad era un cuestionario de evaluación inicial elaborado con la herramienta *Kahoot* (Anexo II). Los alumnos debían usar su móvil y la mayor parte de sus preguntas estaban diseñadas con el objetivo de conocer el nivel de sus conocimientos previos supuestamente adquiridos en 4º de la ESO y durante el presente curso; también, incorpora algunas preguntas para indagar en sus intereses y gustos en cuanto a productos audiovisuales interactivos.

Por último, se realizó una explicación de los pasos a seguir (Anexo I) para elaborar la primera tarea individual publicada en *Google Classroom* (Anexo III). La actividad consiste en un comentario personal con las principales conclusiones extraídas en el debate en clase, su opinión personal y una breve investigación en la que deben comparar cómo ha cambiado la comunicación entre personas adultas de su entorno, cuando tenían su misma edad, exponiendo sus ventajas e inconvenientes. En la publicación del campus virtual se sube un documento de instrucciones, la presentación interactiva, el vídeo exhibido en clase y la rúbrica de evaluación asignada a esta tarea (Anexo IV, Tarea 1).

Segunda sesión: observación, investigación y análisis I

La segunda sesión, con dos horas lectivas seguidas, se impartió el jueves 15 de abril tal y como estaba programada. Al comienzo se recordaron de nuevo las normas explicadas en la primera sesión donde algunos alumnos no asistieron (Anexo I, Sesión 1). Después, se indagó si había alguna duda de los contenidos impartidos hasta ahora y, a continuación, se solicitó la participación voluntaria de un alumno para que resumiera en pocas palabras la conclusión principal a la que se llegó en la última clase: Internet es el principal avance tecnológico que ha revolucionado el mundo de la comunicación. Así, recapitulando las palabras del alumno voluntario, se realiza una introducción. Básicamente se explica que la era digital e Internet han transformado el mundo de la comunicación, donde las redes sociales y las aplicaciones son una de sus herramientas principales. Tras realizar esta evocación se inicia la presentación interactiva preparada (Anexo I, Sesión 2) para esta sesión. En primer lugar, para iniciar un debate grupal sobre cómo será el futuro que nos depara debido a la transformación digital, se proyectó un vídeo (Khalegi, 2015) del año 2015 sobre la visión de una de las grandes empresas tecnológicas como *Microsoft* en un plazo de unos diez años. Tras su visionado, se realizan las siguientes preguntas guía para propiciar un debate en grupo:

1. ¿Lo veis factible? ¿Va a cambiar mucho la forma en la que nos comunicamos?
2. ¿Qué consecuencias tendría en el mundo laboral?
3. ¿Qué avance tecnológico consideráis más importante o el que lo haría todo posible?
4. ¿Consideráis que los productos audiovisuales tendrán poca o mucha relevancia en el futuro?

Durante el debate, siempre se intentó fomentar la interacción con los alumnos y se indujo a que analizaran con espíritu crítico las ventajas e inconvenientes de la transformación digital que estamos viviendo actualmente. En su transcurso, se apuntaron en la pizarra las conclusiones más importantes en las que se esperaba una general incredulidad ante la realidad mostrada en el vídeo.

La tercera actividad pretendía que los alumnos entendieran, a pesar de su desconfianza ante estos avances, que la digitalización estaba mucho más presente en nuestras vidas de lo que a priori podían imaginar. Para ello se explicaron los términos, y se exponían ejemplos en vídeo, sobre avances como *Internet of things* (WWWhatsnew, 2016), la tecnología de *streaming* (Claro Perú, 2019), la inteligencia artificial (Expansión, 2021) o la realidad aumentada (Eidos Gestión de Marca, 2016) con la ayuda de la presentación interactiva de *Genially* (Anexo I, Sesión 2). En cada una de ellas, además, se consulta a los alumnos si son capaces de poner ejemplos de obras audiovisuales, o aplicaciones, que utilizan estas tecnologías. Algunos de los ejemplos citados fueron *Google Home*, *Amazon Echo*, o grandes electrodomésticos disponibles ya en el mercado como frigoríficos con conexión a Internet; también aplicaciones como *Wombo Ai*, los filtros de *Snapchat* o videojuegos como *Pókemon Go*. Toda esta exposición facilita el descubrimiento y análisis de la saturación tecnológica y audiovisual actual con una actitud crítica, uno de los principales objetivos de la UD mostrados en la Tabla 4.

La cuarta actividad planteada era una exposición mediante grupos cooperativos. Primero se forman cuatro equipos, cuya distribución la determinó el profesor para asegurar que estuvieran bien equilibrados. Después se proyectaron las pautas a seguir en la presentación *Genially* (Anexo I, Sesión 2) y se explica que cada grupo debe exponer el funcionamiento, ventajas, desventajas, principal reflexión grupal y búsqueda de algún ejemplo de uno de los avances tecnológicos vistos anteriormente. Tras repartirlos, se ofreció veinte minutos para que pudieran trabajar en clase, y después cada grupo contó con cinco minutos para realizar su presentación. Todos los miembros debían intervenir y era muy importante respetar el tiempo asignado para no perjudicar al resto de grupos y también mostrar un gran compañerismo en todo momento. El profesor utilizó una rúbrica de evaluación durante su desarrollo en clase (Anexo V, Tarea 2).

La última actividad presentada en esta sesión era la propuesta de una visita a la exposición *Algoritmia: arte en la era de la inteligencia artificial* que el MEIAC acogía hasta el 2 de mayo de 2021 (Museo Extremeño a Iberoamericano de Arte Contemporáneo, 2021). De forma voluntaria, se solicitaba realizar una redacción, con un archivo visual como evidencia, que se tendría en cuenta en la ponderación de la nota final en la evaluación de la UD. Toda la información de esta tarea voluntaria, así como la página web de la exposición, se publicaron en *Google Classroom* (Anexo III, Tarea 2 y 3).

En definitiva, sus principales objetivos didácticos, mostrados en la Tabla 4, eran valorar y analizar con espíritu crítico los principales avances tecnológicos vinculados al lenguaje audiovisual y su evolución en los medios de comunicación dando lugar a la gran saturación audiovisual actual.

Tabla 4

Resumen de las actividades de enseñanza y aprendizaje realizadas en la segunda sesión

| ACTIVIDAD | TIPO* | MATERIAL | VINCULACIÓN | | |
|--|----------|------------------------------------|---------------------|--------------------|-------------------|
| | | | CONTENIDO DIDÁCTICO | OBJETIVO DIDÁCTICO | COMPETENCIA CLAVE |
| A5. Visionado vídeo. <i>Visual Thinking</i> | A-E | | 2 | 2-3 | CSC |
| A6. Puesta en común. Aprendizaje por debate | A-D | | 2 | 2-3-7 | CL CSC AA |
| A7. Exposición magistral. <i>Visual Thinking</i> | A-E | Wifi Ordenador | 2 | 2-3-4 | CL CSC CD |
| A8. Análisis en grupo. Aprendizaje colaborativo | A-P E | Proyector Pizarra Smartphone | 2 | 2-3-4-7 | CL CSC AA CD |
| A9. Presentación grupal. Aprendizaje colaborativo | A-P E | | 2 | 2-3-4-7 | CL CSC AA CD |
| A10. Visita voluntaria exposición. Aprendizaje por investigación | T-C E | | 2 | 2-3 | CL CSC CD |

* A-E (Actividad expositiva); A-D (Actividad de debate); A-P (Actividad práctica); E (Evaluación); T-C (Tarea casa).

Tercera sesión: observación, investigación y análisis II

Se impartió el martes 20 de abril con un único cambio aplicado al principio. Era necesario realizar un recordatorio sobre las instrucciones y criterios de evaluación de la primera tarea individual. Además, se decide reagrupar a los alumnos que no han entregado esta tarea en un mismo equipo, por lo que hay una nueva formación de grupos cooperativos para no perjudicar a el resto de compañeros que mostraban interés y motivación.

Tras la intervención del primer alumno voluntario para recordar la segunda sesión, se proyectó y enumeró rápidamente el índice de todas las actividades (Anexo I, Sesión 2). La primera es una puesta en común con varias preguntas como indagación sobre el uso y consumo de contenido audiovisual entre los alumnos:

- ¿Quién de vosotros tiene móvil?
- En los casos afirmativos, ¿quién dispone además de conexión a Internet?
- ¿Quién está suscrito a alguna red social?
- ¿Quién de vosotros ha publicado algún tipo de contenido alguna vez?
- ¿Quién de vosotros sigue al menos a un *influencer* en sus redes?

El resultado previamente estimado servía para concluir que, en la actualidad, el consumo de contenido audiovisual se produce principalmente a través de nuestros dispositivos móviles y redes sociales.

La anterior puesta en común es el nexo utilizado para introducir la segunda actividad. Una exposición sobre las características principales de los productos interactivos en Internet y una clasificación muy básica: webs de información, blogs, chats, redes sociales, medios de comunicación digitales y videojuegos. La conclusión es que las redes sociales actualmente integran o pueden canalizar todos estos productos. En una red social puedes informar, crear contenido de cualquier tipo, compartir, jugar y generar conversación sobre todo lo que haces. Sus ventajas e inconvenientes se desarrollaron en la siguiente actividad.

Las posibilidades, y peligros, que nos ofrecen los productos interactivos en Internet se han ejemplificado con dos vídeos. Primero, el caso de un *influencer* que consiguió un papel como actor en una serie muy galardonada como *La Casa de Papel* (Eitb, 2019), y por otro, una campaña realizada para denunciar el machismo en los deportes electrónicos (Movistar España, 2019). El objetivo con su visionado era generar un debate en la clase, guiado y moderado por el profesor, en el que los alumnos reflexionaran sobre su escasa regulación, posibles soluciones y compartieran sus experiencias personales.

A partir de la puesta en común anterior, se analizan y explican algunos elementos técnicos, expresivos y estéticos que utilizan los creadores de contenido digital para generar conversación e incrementar sus comunidades de usuarios: el tipo de montaje, su propio lenguaje, los efectos de sonido, iluminación o los chats para conseguir *feedback* de sus usuarios a tiempo real. Todos los contenidos audiovisuales cuentan una historia con un objetivo concreto, ya sea informar, entretener o promocionar algo. Todas estas herramientas están a nuestro alcance para crear contenido de calidad y hace muy pocos años sólo eran accesibles para una minoría de la sociedad. Según estos contenidos, los grupos formados deberán buscar una creadora femenina de contenido digital o influencer (sea *youtubers, instagramers, tiktokers, gamers...*) para realizar una exposición en la siguiente clase sobre elementos técnicos, expresivos y estéticos que utiliza en sus producciones audiovisuales. También

tendrán otra tarea individual, en la que deben subir una o varias preguntas a *Google Classroom* porque en la quinta sesión se realizará un encuentro digital en directo con un representante de *gamers* y los alumnos tendrán la oportunidad de entrevistarlo. Todo se publicó en el campus virtual (Anexo III, Tarea 4 y 5) con una rúbrica de evaluación asociada (Anexo V, Tarea 3). Los objetivos didácticos se muestran en la Tabla 5.

Tabla 5

Resumen de las actividades de enseñanza y aprendizaje realizadas en la tercera sesión

| ACTIVIDAD | TIPO* | MATERIAL | VINCULACIÓN | | |
|--|----------|---------------------------------|---------------------|--------------------|-------------------|
| | | | CONTENIDO DIDÁCTICO | OBJETIVO DIDÁCTICO | COMPETENCIA CLAVE |
| A11. Introducción y preguntas a mano alzada. Indagación. | A-E | | 1-4 | 4-5-7 | CL CSC |
| A12. Exposición magistral. <i>Visual Thinking</i> | A-E | Wifi, Ordenador Proyector | 1-4 | 5-6 | CL CSC CD |
| A13. Visionado vídeos y debate. <i>Visual Thinking</i> y aprendizaje por debate. | A-P | Pizarra Smartphone | 1-4 | 5-6-7 | CL CSC AA CD |
| A14. Análisis en grupo. Aprendizaje colaborativo. | T-C E | | 1-4 | 5-6-7 | CL CSC AA CD |

* A-E (Actividad expositiva); A-D (Actividad de debate); A-P (Actividad práctica); E (Evaluación); T-C (Tarea casa).

Cuarta sesión: observación, investigación y análisis III

La cuarta sesión, de dos horas lectivas, se realizó el 22 de abril sin apenas cambios en su diseño original. En todo momento se utilizó como apoyo una presentación interactiva realizada con la herramienta *Genially* (Anexo I, Sesión 4). Después del resumen de la anterior sesión por un alumno voluntario, se evocaron todos los contenidos vistos hasta el momento para afianzar los nuevos conocimientos. La conclusión principal era que Internet y la tecnología móvil, gracias a otros avances tecnológicos, han cambiado tanto la forma de comunicarnos como la producción y consumo de contenido audiovisual. Por ello, aunque no estaba planteado en la UD, se ofrecieron los datos de un estudio sobre el consumo digital, Internet y redes sociales en España durante el 2021 (*We are social, 2021*) con el objetivo de que los alumnos valoraran la relevancia de los contenidos impartidos. En este sentido, el dato más importante era que los creadores de contenido digital tenían un gran peso en la producción actual de contenido audiovisual a través de sus redes sociales. Por ello, la industria

publicitaria les ofrece contratos para promocionar sus productos o servicios, porque nueve de cada diez jóvenes confían en sus recomendaciones (Micó, 2020, párrafo 3). Esta exposición era muy útil para enlazar con las siguientes presentaciones a realizar en grupo tal como se indicó en la anterior sesión. En cualquier caso, los objetivos didácticos de todas las actividades muestran en la Tabla 6.

Tabla 6

Resumen de las actividades de enseñanza y aprendizaje realizadas en la cuarta sesión

| ACTIVIDAD | TIPO* | MATERIAL | VINCULACIÓN | | |
|--|----------|--------------------------------|---------------------|--------------------|-------------------|
| | | | CONTENIDO DIDÁCTICO | OBJETIVO DIDÁCTICO | COMPETENCIA CLAVE |
| A15. Evocación sesión anterior e introducción. | A-E | | 1-4 | 5-6 | CSC |
| A16. Trabajo cooperativo. Aprendizaje colaborativo. | A-P E | Wifi Ordenador Proyector | 1-4 | 5-6-7 | CL CSC AA CD |
| A17. Presentaciones grupales. Aprendizaje colaborativo | A-P E | Pizarra Smartphone | 1-4 | 5-6-7 | CL CSC AA CD |
| A18. Encuentro digital en directo. Análisis en grupo. Aprendizaje por investigación. | A-P E | | 1-4 | 5-6-7 | CL CSC AA |

* A-E (Actividad expositiva); A-D (Actividad de debate); A-P (Actividad práctica); E (Evaluación); T-C (Tarea casa).

Primero, los cuatro equipos formados tuvieron diez minutos para organizar los últimos detalles de sus presentaciones. Durante el trabajo cooperativo, el profesor supervisó la dinámica de los equipos y atendió a todas sus dudas. Los equipos tenían cinco minutos para realizar su exposición, y la mayor parte, exhibieron presentaciones visuales como apoyo que pueden consultarse en el blog de Memoria de Prácticas. Todo el proceso también estuvo evaluado mediante una rúbrica (Anexo IV, Tarea 3).

La última actividad planeada era el encuentro digital con Álex Bretón, director de Innovación y del área de *gaming & e-Sports* de la agencia creativa y estratégica digital de AFTERSHARE.TV. Una de sus principales funciones actualmente es gestionar y administrar la comunicación y los ecosistemas de contenidos digitales de varios *gamers*, entre ellos, TheGrefg. Un famoso *gamer* que ha batido el récord de espectadores simultáneos en *Twitch* con más de 2,5 millones de seguidores. Según se había acordado previamente con el profesor, su charla se centró en los medios digitales frente a los convencionales; el papel de los *influencers* como creadores de contenido audiovisual y prescriptores o

embajadores en el sector publicitario; y las luces y sombras de la profesión de *influencer* así como de las nuevas oportunidades laborales que ofrece el sector.

Al final de su charla, se realizaron las preguntas que los alumnos habían planteado en el campus virtual marcada como tarea individual la semana anterior (Anexo V). Ofreció mucha información e ideas muy positivas que también están detalladas en el blog de Memoria de Prácticas. En resumen, el objetivo fundamental de esta actividad era que los alumnos valoraran tanto las oportunidades como peligros que nos brinda la era digital en la creación de contenido audiovisual.

Quinta sesión: observación, investigación y análisis IV

La quinta sesión se impartió el martes 27 según figuraba en la UD. A diferencia del resto, su programación se basaba básicamente en una lección magistral sobre las técnicas y estrategias de narración de los productos interactivos porque constituye el contenido central de la UD. Sus objetivos pueden consultarse en la Tabla 7.

Tabla 7

Resumen de las actividades de enseñanza y aprendizaje realizadas en la quinta sesión

| ACTIVIDAD | TIPO* | MATERIAL | VINCULACIÓN | | |
|---|------------|---|---------------------|--------------------|-------------------|
| | | | CONTENIDO DIDÁCTICO | OBJETIVO DIDÁCTICO | COMPETENCIA CLAVE |
| A19. Evocación sesión anterior e introducción. | A-E | Wifi | 1-4 | 5-6 | CL CSC |
| A20. Exposición magistral. <i>Visual Thinking</i> y aprendizaje por debate. | A-E A-D | Ordenador Proyector Pizarra Smartphone | 4 | 5-6-7 | CL CSC CD |
| A21. Planteamiento proyecto final. <i>Flipped Classroom</i> | A-E T-C | | 2-3-4 | 7-8 | CL CD |

* A-E (Actividad expositiva); A-D (Actividad de debate); A-P (Actividad práctica); E (Evaluación); T-C (Tarea casa).

En primer lugar, se plantearon las actividades que se realizarían a continuación con la ayuda de una presentación (Anexo I, Sesión 5). El orden día era muy sencillo. Primero repaso de la anterior sesión tanto con la aportación voluntaria de un alumno como la evocación posterior del profesor; después una exposición magistral; y al final, una introducción de las pautas del proyecto final de la UD.

La exposición magistral comenzó con una premisa fundamental. Ningún medio de comunicación de hoy en día, como la televisión o el cine, pueden obviar la tendencia en el consumo de contenidos audiovisuales a través de Internet, y especialmente en redes sociales, si quieren sobrevivir al desplome de la inversión publicitaria que están sufriendo los medios convencionales frente al fuerte crecimiento que están desarrollando en los medios digitales. Al fin y al cabo, hablamos de una industria que debe rentabilizar sus productos, y la publicidad, es una de sus principales fuentes de financiación. Esta nueva actitud por parte de los consumidores, usuarios o espectadores, ha supuesto otros cambios profundos y estructurales en la producción de obras audiovisuales. Como ejemplificación de esta argumentación, se habló de una nueva tendencia hacia metrajés más cortos en películas cinematográficas; el auge de las plataformas de *streaming*; o la rapidez con la que se produce y comparten contenidos en redes sociales como *whatsapp*. Son solo algunos ejemplos, pero todos tienen en común que nos cuentan una historia. Por tanto, estas historias que se considerarían los mensajes del acto comunicativo, se están adaptando y modulando a los nuevos canales, lenguajes y contexto que comparten emisor y receptor. Así, ante esta nueva realidad, hay dos conceptos clave que se comenzaron a desarrollar hace aproximadamente diez años en el ámbito publicitario: el *storytelling* y la narrativa *transmedia*. Muy relacionadas entre sí, ambas desarrollan técnicas y estrategias para captar la atención de los receptores porque cada vez es más difícil ante la gran saturación de medios y canales a los que tenemos acceso hoy en día.

Durante la exposición magistral se solicitó siempre la participación de los alumnos. En primer lugar, se ofrecían las definiciones de ambos conceptos. Para facilitar su comprensión aún más, se proyectaron varios ejemplos. En cuanto al concepto de *storytelling*, se proyectó una campaña que realizó por Amstel (GREY SPAIN, 2012) y otra de la marca Coca Cola (Mejías, 2014). Su idea principal residía en la pérdida de efectividad de los anuncios convencionales a favor de técnicas como el *Branded Content*. No basta con resultar impactante como el tráiler de una película, sino que también hay que generar un contenido útil, de interés y relevante para que los usuarios los compartan a su vez con otros y generen conversación, y/o también, proporcionarles una experiencia en la que puedan formar parte.

En segundo lugar, se expuso el concepto de narrativa *transmedia*. Básicamente es una técnica narrativa por el que la producción y difusión de los contenidos audiovisuales se adaptan a los nuevos canales de comunicación, en este caso principalmente redes sociales, porque no todas ofrecen las mismas posibilidades técnicas como pueden ser la duración de contenidos que soporta o el número de caracteres que podemos postear. Por supuesto, tampoco tienen el mismo perfil de usuarios. Además, para facilitar su comprensión, se proyectó un vídeo (FCB&FiRe, 2013) que explicaba esta técnica a través de un ejemplo que explotaba la efectividad de la tradicional historia del cuento de la

Cenicienta. Al finalizar la exposición de todos estos conceptos se indagó sobre posibles dudas o comentarios al respecto. Se pretendía fomentar su espíritu crítico al valorar de nuevo las oportunidades y peligros que de nuevo nos brinda la era digital en la creación de contenido audiovisual.

La puesta en común sirvió para desarrollar en mayor profundidad las ventajas e inconvenientes de esta nueva tendencia que radica en una migración progresiva de audiencias desde medios tradicionales a medios digitales. Por ello, se decidió mostrar el resultado de la primera ola del Estudio General de Medios de este año, que recoge los datos obtenidos en el trabajo de campo realizado desde el 13 de enero al 23 de marzo de 2021 (Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación [AIMC], 2021). En él, los alumnos comprobaron claramente que Internet ya casi iguala en consumo a la televisión. También comprobaron que desde hace varios años las personas de entre 14 a 54 años, utiliza principalmente Internet (Datawrapper, 2018). Por tanto, la conclusión era que el consumo de contenido audiovisual estará dominado por Internet en el futuro. Como consecuencia, las técnicas y estrategias de narración digital desarrollan historias cada vez más breves para poder impactar rápidamente en sus usuarios. En relación a esto, se proyectaron varios ejemplos de *social ads* (Youtube Advertisers, 2017).

Al final de la exposición docente, se ofreció material de ampliación para aquellos alumnos interesados en profundizar sus conocimientos: cursos gratuitos presenciales y a distancia ofrecidos por *Google Activate*, o la plataforma *Think with Google*. Y, por último, se explicaron las pautas generales del proyecto final y, como tarea para la siguiente sesión, tenían que leer todo lo publicado en el campus virtual porque se comenzaría con los talleres (Anexo III, Sesión 5)

Sexta sesión: fase de creación o preproducción del proyecto final

La sexta sesión tuvo lugar el jueves 29 de abril. Dos horas seguidas en el que comenzaron los talleres de trabajo en grupos colaborativos para el proyecto final. Esta fue la única sesión en la que sólo se proyectaron los documentos subidos al campus virtual (Anexo II, Tarea 6). En todo momento, el docente supervisó el trabajo de los diferentes grupos, observando su desarrollo en los talleres y atendiendo a todas sus dudas.

La metodología elegida para el trabajo final fue el aprendizaje basado en proyecto. Consistía en la realización de una creación audiovisual original con una duración igual o inferior a 15 segundos, cuya historia debía versar sobre una de las temáticas propuestas en las instrucciones, especificadas ya

en el apartado 3.5. Para ello, cada miembro de los equipos tenía que asumir un rol cuya responsabilidad y funciones estaban concretadas en el documento de instrucciones (Anexo VI). Excepto las primeras nueve páginas, el documento contenía en su mayor parte un temario de referencia sobre contenidos importantes como las diferentes etapas en el proceso de producción audiovisual; la elaboración de un guion, nociones básicas sobre montaje audiovisual; la función expresiva del sonido y de las imágenes con una clasificación de los tipos de planos según su tamaño, movimiento y angulación. Por último, cada miembro tendría que entregar una breve memoria al campus virtual sobre el trabajo realizado con la responsabilidad asumida y explicarlo también a toda la clase en una presentación durante la última sesión donde presentarían todo su trabajo.

El primer punto del día fue repasar los criterios de evaluación (Anexo III, Sesión 6) y fecha de entrega. Aunque todas las pautas del proyecto final ya estaban publicadas en el campus virtual, se repartió una copia impresa a cada uno de los cuatro grupos formados. Después se realizó una exposición con mayor profundidad de las diferentes actividades que se realizarían en tres horas lectivas destinadas a este trabajo grupal colaborativo en el aula: preproducción, producción, postproducción y difusión del contenido audiovisual.

El taller de preproducción comenzó con diez minutos para que los alumnos leyeran bien los roles y funciones que debía asumir cada miembro. La primera decisión era consensuar este rol y responsabilidad de cada uno en el proyecto. Tras su lectura, se solicitó a los directores de cada equipo que explicaran bien sus funciones y se indagó sobre posibles dudas. La siguiente decisión era elegir una temática, detalladas ya el punto 3.5 correspondiente a temas transversales, valorando todas sus ventajas e inconvenientes teniendo en cuenta múltiples factores como el tiempo disponible o los criterios de evaluación.

En la segunda hora del taller de preproducción se explicó brevemente las tareas que cada miembro debía realizar: guion literario, guion técnico (propuesta de realización), propuesta de arte y propuesta de edición proyectando las plantillas y ejemplos subidos en el campus virtual (Anexo III, Tarea 6) y los pasos a seguir en la planificación de su proyecto. Durante el tiempo restante de la clase, su primer objetivo era realizar los primeros esbozos del guion literario de su historia para que todo el equipo comenzara a planificar su trabajo.

Al final de la sesión, cada grupo tenía que entregar un documento con las decisiones, o avances en la planificación, consensuados hasta ese momento (Anexo VII). En general, el principal objetivo didáctico de la clase completa era que los alumnos trabajaran en grupo, fomentando que en todo

momento tuvieran una actitud cooperativa y respetuosa con el trabajo de todos sus compañeros como refleja la Tabla 8.

Tabla 8

Resumen de las actividades de enseñanza y aprendizaje realizadas en la sexta sesión

| ACTIVIDAD | TIPO* | MATERIAL | VINCULACIÓN | | |
|--|----------|---|---------------------|--------------------|----------------------------|
| | | | CONTENIDO DIDÁCTICO | OBJETIVO DIDÁCTICO | COMPETENCIA CLAVE |
| A22. Repaso pautas proyecto final e indagación dudas. | A-E | Wifi | 2-3-4 | 7-8 | |
| A23. Primer taller preproducción: elección roles y temática. Aprendizaje por proyecto | A-P E | Ordenador Proyector Pizarra Smartphone | 2-3-4 | 7-8 | CL CD AA CSC CEC SIE |
| A24. Primer taller preproducción: guion literario, y propuesta de arte. Aprendizaje por proyecto | A-P E | Fotocopias | 2-3-4 | 7-8 | |

* A-E (Actividad expositiva); A-D (Actividad de debate); A-P (Actividad práctica); E (Evaluación); T-C (Tarea casa).

Séptima sesión: fase de creación o producción del proyecto final

La penúltima sesión se celebró el martes 4 de mayo. En primer lugar, se realizó una indagación sobre las dudas de los alumnos. A continuación, se proyectó una presentación de apoyo (Anexo I, Sesión 7) resumiendo todos los puntos del orden del día. El único cambio introducido fue la entrega de un breve resumen del primer documento de instrucciones para facilitar la comprensión sobre la realización de la memoria de cada propuesta y la presentación final de su proyecto (Anexo VIII).

La clase completa estuvo dedicada a realizar un taller de producción, donde los alumnos podían realizar el rodaje y/o montaje de su contenido. Tras realizar una evocación del proceso seguido hasta ahora, y los avances que debían haber realizado en equipo, se realizó una introducción con la explicación sobre algunas técnicas de montaje. Se proyectó algunos ejemplos como es el caso del *stop motion* que resulta muy fácil de llevar a cabo con elementos cotidianos obteniendo grandes resultados.

El resto de la sesión, los diferentes grupos tenían que dedicar el tiempo a rodar su contenido sin salir del centro, editarlo y/o elaborar la memoria que le correspondían según la responsabilidad asumida. El docente, en todo momento, observó su desarrollo, resolvió sus dudas, atendió a todas sus

peticiones y recordó al final fecha de entrega de las memorias de este último proyecto (Anexo VIII). Al igual que en el primer taller, el principal objetivo didáctico era fomentar una buena actitud de cooperación y respeto entre todos los estudiantes, como ilustra la Tabla 9.

Tabla 9

Resumen de las actividades de enseñanza y aprendizaje realizadas en la séptima sesión

| ACTIVIDAD | TIPO* | MATERIAL | VINCULACIÓN | | |
|---|----------|---|---------------------|--------------------|----------------------------|
| | | | CONTENIDO DIDÁCTICO | OBJETIVO DIDÁCTICO | COMPETENCIA CLAVE |
| A25. Indagación dudas. Evocación sesión anterior e introducción | A-E | Wifi | 2-3-4 | 7-8 | |
| A26. Segundo taller producción: guion técnico y rodaje. Aprendizaje por proyecto | A-P E | Ordenador Proyector Pizarra Smartphone | 2-3-4 | 7-8 | CL CD AA CSC CEC SIE |
| A27. Segundo taller producción: montaje y propuesta edición. Aprendizaje por proyecto | A-P E | | 2-3-4 | 7-8 | |

* A-E (Actividad expositiva); A-D (Actividad de debate); A-P (Actividad práctica); E (Evaluación); T-C (Tarea casa).

Octava sesión: evaluación del proyecto final

La última sesión se impartió el jueves 6 de mayo. El día anterior los directores de cada grupo tenían que subir al campus virtual la memoria final tal y como se especificaba en el documento de instrucciones (Anexo VII y Anexo VIII). No se utilizó ninguna presentación. Primero se recordaron los criterios de evaluación del trabajo (Anexo IV, Tarea 4) y se aclaró que ningún grupo tenía penalizaciones. “El muro de las lamentaciones” estaba en blanco, así que se felicitó a todos por la actitud demostrada durante el transcurso de toda la UD. La penalización habría consistido en reducir el tiempo de la presentación el proyecto y en que cada miembro tendría que haber explicado el trabajo realizado por otro compañero. En segundo lugar, se ofreció diez minutos para que cada equipo organizara los últimos detalles de su presentación.

Los diferentes grupos formados tenían que proyectar su trabajo y explicar sus propuestas en un máximo de ocho minutos. Además, se ofreció la posibilidad de proyectar una presentación como apoyo. Tras la intervención de los cuatro equipos, el profesor realizó una valoración teniendo en

cuenta los criterios de evaluación asignados a la tarea (Anexo IV, Tarea 4). Todos los proyectos y la valoración docente están disponibles en el blog de Memoria de Prácticas.

Durante el tiempo restante de esta doble sesión se realizó un breve discurso de despedida por la finalización de las prácticas docentes. Por último, en la UD se había programado la realización de una autoevaluación por parte de los alumnos, pero no hubo tiempo, por lo que sólo se realizó la puesta en común prevista sobre sus valoraciones acerca del trabajo del profesor, metodología y actividades programadas en la UD que se detallan en el apartado 4.

Por último, los objetivos didácticos y su vinculación con las actividades de la última sesión se recogen en la Tabla 10.

Tabla 10

Resumen de las actividades de enseñanza y aprendizaje realizadas en la séptima sesión

| ACTIVIDAD | TIPO* | MATERIAL | VINCULACIÓN | | |
|--|----------|---|---------------------|--------------------|----------------------------|
| | | | CONTENIDO DIDÁCTICO | OBJETIVO DIDÁCTICO | COMPETENCIA CLAVE |
| A28. Introducción y evocación criterios evaluación proyecto final. | A-E | Wifi | 2-3-4 | 7-8 | |
| A29. Presentaciones proyecto final: Aprendizaje por proyecto | A-P E | Ordenador Proyector Pizarra Smartphone | 2-3-4 | 7-8 | CL CD AA CSC CEC SIE |
| A30. Despedida y valoración UD de los alumnos. | A-D E | | Todos | Todos | |

* A-E (Actividad expositiva); A-D (Actividad de debate); A-P (Actividad práctica); E (Evaluación); T-C (Tarea casa).

3.8. Criterios de evaluación y Estándares de aprendizaje evaluables

La selección de los criterios de evaluación y con los estándares de aprendizaje evaluables se realiza partiendo de la Programación del Departamento de Artes Plásticas, que a su vez se recogen del Decreto 98/2016. La vinculación de estos criterios de evaluación, con sus correspondientes indicadores más específicos y observables, con los contenidos didácticos seleccionados y los objetivos diseñados para la UD se muestran en la Tabla 11.

Tabla 11.

Vinculación de contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y objetivos didácticos de la UD.

| CD* | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | EAE | OD |
|--|--|------|------------------|
| BLOQUE 1. IMAGEN Y SIGNIFICADO | | | |
| 1 | 4. Valorar la importancia de la evolución de los medios y lenguajes audiovisuales en los diversos medios de comunicación en las sociedades actuales y la interrelación creativa que brindan las Tecnologías de la Información y la Comunicación. | 4.1. | 1 |
| | | 4.2. | 2 |
| | | 4.3. | 3 |
| | | 4.4. | 4 |
| BLOQUE 4. NARRATIVA AUDIOVISUAL | | | |
| 2 | 1. Relacionar la construcción del plano de imagen y su capacidad narrativa | 1.1 | 7 8 |
| 3 | 5. Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen las imágenes en movimiento, analizando los aspectos narrativos de los productos audiovisuales y aplicando criterios expresivos. | 5.1. | 4 7 |
| 4 | 6. Identificar y analizar los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales. | 6.1. | 4 5 6 7 |
| 4 | 7. Identificar las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como Internet. | 7.1 | 7 8 |

* C (Contenido didáctico); EAE (Estándares de Aprendizaje evaluable); OD (Objetivo didáctico)

3.8.1. Instrumentos de evaluación

Siguiendo los criterios de la Programación General del centro y de la Programación del Departamento para la asignatura Cultura Audiovisual I, los instrumentos utilizados son:

- El análisis de los trabajos de aplicación y síntesis.

- Los intercambios orales a través de la interacción con el alumnado.
- El correcto uso de las TIC.
- La observación directa del docente tales como el comportamiento, interés, trabajo constante, esfuerzo, la puntualidad en entrega de trabajos y la asistencia con anotaciones diarias que se recogen en su cuaderno digital (Anexo IX).
- Y, todas las actividades asignadas cuentan con su propia rúbrica de evaluación (Anexo IV).

3.8.2. Momentos de evaluación

La evaluación es continua y atiende al desarrollo global del alumnado durante el transcurso completo de la UD. Sigue también los criterios mencionados en el anterior punto, y se lleva a cabo durante la observación de la participación de los alumnos en las distintas actividades programadas en clase; los trabajos individuales y en grupo; y todo el proceso del proyecto final que equivale a la realización de un examen escrito.

3.8.3. Criterios de calificación del departamento de Artes Plásticas del centro

La evaluación global final debe responder a los siguientes criterios de calificación:

- La actitud participativa en el conjunto de la clase: 20 %.
- La nota media de los trabajos individuales: 40 %.
- Exámenes escritos de carácter teórico y práctico: 40%. Sin embargo, a causa de la pandemia del coronavirus, durante el presente curso se ha optado por sustituir las pruebas escritas mediante trabajos individuales o en grupo en la asignatura Cultura Audiovisual I. En este caso, es necesario obtener una nota de 5 puntos sobre 10 para poder hacer media con los otros dos criterios.

Los alumnos suspensos en alguna evaluación, deben realizar un examen de recuperación. En caso de no aprobarlo, tienen una prueba final tanto en la convocatoria de junio como en la de septiembre para poder aprobar la asignatura obteniendo un mínimo de 5 puntos sobre 10.

3.8.4. Criterios de calificación para la Unidad Didáctica

Al igual que en la evaluación global, la evaluación parcial de esta unidad didáctica es el resultado conjunto de la evaluación de los siguientes puntos:

- **La actitud participativa en el conjunto de la clase: 20 %.** Evaluado mediante la asistencia, la actitud y el interés mostrado.
- **La nota media de los trabajos individuales: 40 %.** Evaluado mediante la reflexión del primer debate sobre Internet; la investigación y presentación de nuevas tecnologías vinculadas a la comunicación audiovisual; la investigación y presentación sobre las nuevas creadoras de contenido digital; y la elaboración de preguntas para entrevista y exposición de conclusiones.
- **Examen práctico: 40%.** Evaluado mediante el proceso de elaboración y la presentación con el resultado final de un contenido digital original en grupo. Al igual que con las pruebas escritas, será necesario obtener una nota de 5 puntos para poder hacer media con los otros dos criterios

La calificación parcial y final de la clase donde se ha impartido la UD aparecen reflejadas en el cuaderno digital del docente (Anexo IX).

4. AUTOEVALUACIÓN

No podría comenzar una autoevaluación sin primero mencionar al tutor del centro José Manuel Sánchez Valladares por su seguimiento, apoyo y empatía durante todo el periodo de prácticas. También a la tutora y doctora de la Universidad de Extremadura, Clara Báez Merino, por atender a todas las dudas e incertidumbres sobre la aplicación de la UD. Y tampoco podemos olvidar a la compañera del máster Laura Caramelo Pérez por enaltecer el significado de la palabra compañerismo durante la estancia en el centro IES Reino Aftasí. Todos han constituido un soporte y guía imprescindible para concluir el período de prácticas docentes con éxito. Por tanto, sirva esta nota como agradecimiento.

A lo largo de esta primera experiencia docente, se ha reflexionado sobre múltiples aspectos y elementos que condicionan el correcto desarrollo de esta labor esencial en nuestra sociedad. Uno de los más recurrentes ha sido la importancia de identificar los errores cometidos, para poder analizarlos, y realizar posteriormente propuestas de mejora. Por tanto, esta autoevaluación se centra en cuestiones pedagógicas como la metodología, recursos, actividades de enseñanza y aprendizaje, actividades complementarias, la temporalización o la evaluación realizada durante la UD. También en los principales problemas encontrados, los aprendizajes extraídos más importantes y aquellos aspectos del máster que han sido más útiles.

4.1. Análisis y propuestas de mejora de la Unidad Didáctica

Antes de comenzar el análisis de la UD, es necesario destacar la gran dificultad para encontrar un temario actualizado y adaptado a la etapa curricular abordada en relación a la narrativa audiovisual digital. Para su elaboración se ha tomado como base la experiencia profesional previa del autor en el sector de la comunicación, siguiendo un proceso de documentación inicial, para seleccionar los conceptos más importantes y aplicarlos a los contenidos del currículo extremeño. Al inicio de las prácticas, mi tutor del centro afirmó que estos contenidos apenas eran abordados por ningún profesor debido a su total desconocimiento. Este hecho evidencia, por tanto, “la importancia de más acompañamiento en la producción de recursos y en la generación de políticas didácticas que permitan armar otro repertorio de prácticas en el uso de las nuevas tecnologías” (Dussel, 2011, pág. 85). Aun así, supuso un reto, pero partiendo con la seguridad que ayudaría a conectar con el alumnado. Es decir, se partía de una realidad actual en la que están plenamente inmersos, y por ello, se podría conseguir estimular su motivación. Era previsible que reconocerían enseguida la utilidad de estos conocimientos.

La **metodología** empleada para llevar a cabo la unidad didáctica “¡Quiero ser *influencer!*” parte de un enfoque constructivista. Se han utilizado varias estrategias como el *Visual Thinking*, el aprendizaje por investigación y debate en las actividades iniciales; y en la segunda parte, el trabajo cooperativo final estaba basado en una estrategia de aprendizaje cooperativo y basado en proyecto. En general, sus principales objetivos eran fomentar un espíritu crítico en el alumnado y desarrollar su capacidad para trabajar en equipo. Y tanto su acogida, como la respuesta de los alumnos, ha sido muy positiva.

En las dinámicas de debate se lanzaron preguntas guía para centrar la puesta en común en los elementos importantes, y también se ha dado la oportunidad de participar a todos los alumnos, propiciando un ambiente en el que sentían que podían expresarse libremente y eran escuchados. Para favorecer la iniciativa, el docente no ha adoptado una postura inmóvil en el aula, y se ha desplazado por toda la clase para realizar una mejor observación, especialmente en momentos críticos como a primera hora lectiva de la jornada. Sin embargo, debido a la escasez de tiempo, habría sido más prolífico en algunas ocasiones que los alumnos formaran grupos cooperativos para discutir sus argumentos y llegar a una conclusión grupal. Además, habría contribuido a desarrollar más competencias. Al hilo del tiempo limitado, en la primera sesión se realizó una exposición sin centrar al alumnado en las ideas principales. Destacar conclusiones, antes y después de cada contenido impartido, son esenciales para contribuir a la fijación de estos conocimientos.

Para el trabajo final, se aplicó también la metodología del aula invertida. Los alumnos debían leer detenidamente en casa sus instrucciones para aprovechar el tiempo en los talleres. Habría sido más efectiva, la elaboración al inicio de un resumen más conciso sobre su utilización y sobre los pasos a seguir en la exposición grupal y el proyecto final.

En definitiva, las metodologías eminentemente prácticas son óptimas para desarrollar competencias y trabajar de forma multidisciplinar. Sin embargo, el docente debe fomentar y facilitar al alumno adoptar un rol activo, y también dar ejemplo de ello.

En gran medida, han predominado la utilización de **recursos** muy visuales. Tanto en las presentaciones interactivas realizadas con la herramienta *Genially*, como en los diversos contenidos audiovisuales proyectados, se ha buscado transmitir conocimientos de una forma muy directa contribuyendo a la asimilación de los conceptos expuestos. En este sentido, ha sido muy relevante el *Visual Thinking*, porque como dice Susan Sontag (Sontag, 2003), “recordar es, cada vez más, recordar imágenes”. En este sentido, sin duda alguna, los materiales audiovisuales han tenido un gran protagonismo en la UD como recurso didáctico indispensable.

En cuanto al alumnado se refiere, la herramienta principal durante el transcurso de las clases han sido sus propios *smarthpones*. En todo momento se ha tenido en cuenta el actual problema de la brecha digital y la probable desigualdad en el acceso a las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación. Por ello, para sortear los posibles inconvenientes, su principal uso se ha realizado durante los trabajos cooperativos. Incluso podría afirmarse que se trata de una medida de atención a la diversidad, debido a que no todo el alumnado tiene acceso a estos dispositivos o de las mismas características. Sin embargo, para el trabajo individual, se ha detectado que es muy importante ofrecer la información impresa, más aún si cabe, por las distancias de seguridad que deben mantener por la actual pandemia. En contraste a su concepción como herramienta de gran protagonismo, también se han generado dinámicas como “el muro de las lamentaciones” para restringir su uso sólo con fines pedagógicos.

En la exposición de todas las **actividades** programadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la UD se ha utilizado un lenguaje muy llano, especialmente en aquellos contenidos más abstractos. El uso continuado de ejemplos, analogías, equivalencias y comparaciones ha ayudado mucho la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades por parte de los alumnos. Sin embargo, las publicaciones en el campus virtual de las presentaciones utilizadas en clase, las instrucciones de cada trabajo y las rúbricas asociadas han presentado un nivel de dificultad alto para algunos alumnos.

Es uno de los aspectos con mayor posibilidad de mejora que se han detectado durante el proceso. Así, en las últimas actividades, se realizó un mayor esfuerzo por ofrecer una guía más concisa a los alumnos centrándolos en los elementos más importantes.

La actividad más destacada de toda la UD, ha sido el encuentro digital con el representante de *gamers*. Despertó mucho interés, lo que evidencia la importancia de vincular los contenidos impartidos a su utilidad en la actualidad, como medida efectiva para estimular la motivación.

En el diseño de la UD, se tuvo en cuenta también la planificación o propuesta de dos **actividades complementarias**. La primera se realizó tras la presentación de los avances tecnológicos más importantes en la evolución del lenguaje audiovisual. Una tarea voluntaria que se tendría en cuenta para la evaluación final. Consistía en la visita a la exposición que acogía el MEIAC *Algoritmia. Arte en la era de la inteligencia artificial*. Ningún alumno realizó esta actividad. En consecuencia, se deduce que su planteamiento no consiguió despertar interés y quizás tenía que haberse dedicado algo más de tiempo. Y la segunda actividad, que puede considerarse como complementaria, tuvo lugar durante la exposición de los principales conceptos de la narrativa *transmedia*, en el que se aconsejó a los alumnos algunos cursos de formación gratuitos que ofrece el gigante tecnológico *Google*.

En cuanto a la **temporalización**, la programación de la unidad didáctica siempre tuvo en cuenta la distribución de las tres horas lectivas semanales. Todas las actividades y dinámicas planteadas se programaron con una duración de unos treinta o cuarenta minutos aproximadamente por cada cincuenta y cinco minutos de sesión. Esto permitió organizar y ajustar, en función del tiempo disponible, todas las dinámicas y actividades planteadas. En general, las sesiones transcurrieron en el tiempo previsto, si bien en algunas actividades como el encuentro digital realizado o la exposición de grupos cooperativos sobre nuevas tecnologías, habría sido preferible dedicarle más tiempo. El mismo caso puede extrapolarse a la explicación de las instrucciones del proyecto final, a juzgar por las dificultades en su comprensión expresadas por algunos alumnos, aún teniendo en cuenta que toda la información se había publicado con bastante anterioridad en el campus virtual con una indicación expresa de su lectura previa a talleres.

En último lugar, la **evaluación** de mi unidad didáctica ha seguido los criterios establecidos por la PGA y la Programación del Departamento de Artes Plásticas para la asignatura de Cultura Audiovisual I y las pautas indicados por el tutor del centro. La observación diaria, la realización de tareas individuales, trabajos cooperativos y el proyecto final, que sustituía la realización de un examen escrito, han sido sus principales instrumentos. Y los criterios de calificación tenidos en cuenta han sido

la asistencia y participación activa del alumnado en clase y el proceso y resultado tanto de los trabajos individuales como colaborativos.

Hay que destacar que la observación continua de todo el proceso ha permitido valorar de la forma más ecuánime posible los criterios de calificación establecidos. En este aspecto, sobresale la indagación o evaluación realizada al inicio y final de cada sesión entre el grupo de alumnos. También se ha fomentado una comunicación constante, fluida, constructiva y sin juicios de valor que pudieran ser malinterpretados.

Aquellos alumnos que, por causas justificadas no han podido asistir a clase, se les ha ofrecido una alternativa para poder realizar las tareas en igualdad de condiciones que sus compañeros. Además, se les ha comunicado previamente por correo electrónico, tanto si obedecía a una petición del alumno como si no.

Por último, la realización de rúbricas para cada trabajo evaluable ha constituido una gran ayuda en este proceso. Los ejemplos aportados por el tutor del centro fueron un punto de partida fundamental para poder establecer la correspondiente relación entre los contenidos, objetivos, criterios y estándares de evaluación. Dichas rúbricas han permitido identificar y graduar los logros obtenidos por los alumnos sin dificultad.

4.2. Experiencia en el período de prácticas

Sin duda alguna, la realización de las prácticas en el IES Reino Aftasí ha sido la experiencia más enriquecedora, tanto a nivel personal como académico, de todo el máster. El balance es muy positivo a pesar de todas las dificultades observadas. Y a las que, en todo momento, se ha intentado encontrar una solución. Destacamos las siguientes:

- **El uso desorbitado e inadecuado de dispositivos móviles** en horas lectivas es un hecho que merece especial atención. Por nuestra parte, se han establecido normas de uso al inicio de la unidad. Además, lo que a priori puede interpretarse como un elemento de distracción, se ha convertido en una herramienta de trabajo durante el transcurso de todas las sesiones.
- La **tendencia al victimismo**, con continuos lamentos y quejas observados en todos los grupos de alumnos, evidenciaban la necesidad de una actuación al respecto. Aparte de insistir continuamente en la importancia de una actitud proactiva para obtener éxito en cualquier ámbito de la vida, la

herramienta ingeniosa para prevenirlos denominada “el muro de las lamentaciones” ha resultado ser muy efectiva.

– La **falta de interés** hacia los contenidos por parte de algunos alumnos se ha afrontado con una distribución de equipos que respondían a la actitud e inquietud por parte de todo el grupo, para aprovechar al máximo su potencial y conseguir un rendimiento óptimo. Así mismo, se ha fomentado también el desarrollo de una actitud cooperativa y respeto hacia el trabajo de los compañeros.

– Se considera que las **faltas de ortografía y errores de expresión en la redacción** responden a un factor estructural del sistema educativo. Sin pretender realizar un análisis en profundidad, simplemente se señala que la programación de actividades contemplaba elementos transversales tan necesarios como el desarrollo de la expresión oral y escrita, entre otras muchas.

– Ante la **existencia de un caso transgénero** en el grupo se ha adoptado total naturalidad a la hora de respetar su voluntad, aplicando la Ley 12/2015, de 8 de abril, de igualdad social de lesbianas, gays, bisexuales, transexuales, transgénero e intersexuales y de políticas públicas contra la discriminación por orientación sexual e identidad de género en la Comunidad Autónoma de Extremadura. Siempre se ha mostrado una actitud de total normalidad con el alumno en cuestión.

– La exacerbada **actitud crítica y el deseo constante de llamar la atención** por parte de algunos alumnos se ha atendido siempre mediante una comunicación tranquila, sosegada e intentando restar importancia en todo momento. Además, gracias a ello, se ha propiciado un clima en el que los alumnos se sentían totalmente libres para expresar su opinión de forma constructiva.

Tanto las dificultades, como el resto de vivencias experimentadas durante el período de prácticas, han dado como resultado aprendizajes muy significativos. El más importante sería que el docente no es sólo especialista en una materia, sino que también actúa como educador. Además, se destacan los siguientes:

– Es necesario mostrar **seguridad y templanza** para afianzar el rol de autoridad como profesor.

– La **tutoría entre iguales** es una técnica del aprendizaje cooperativo que aporta grandes beneficios a juzgar por el acompañamiento durante todo el proceso de la compañera de prácticas.

– La actual pandemia del coronavirus, a pesar de todas sus consecuencias negativas, ha ayudado a **normalizar la importancia y alcance de la atención a la diversidad** como bien explica la jefa de del

Departamento de Orientación del centro en una entrevista a cámara (En primer Plano, 2021). También ha revelado la necesidad de formación en el uso de TIC, especialmente entre el equipo docente. Y, sin duda alguna, ha puesto de manifiesto la importancia de la aplicación de metodologías activas como, por ejemplo, la gamificación, por ayudar a los alumnos a desahogarse y mejorar su capacidad de atención, como bien explica también la jefa de del Departamento de Orientación en la entrevista realizada.

- Los **períodos de exámenes** son generalmente una etapa muy estresante en la vida de los alumnos. Hay que prestarle especial atención, siendo necesario modular y programar la actuación pedagógica en función a las circunstancias y necesidades detectadas por parte de los diferentes grupos durante esos momentos.
- Los postulados del **efecto Pigmalión** se cumplen. El juicio que el profesor tiene de sus alumnos condiciona en gran medida el comportamiento y rendimiento del alumnado. Por tanto, siempre hay que depositar grandes expectativas, expresar ánimo y mostrarles confianza en el aula.
- Los **profesores, especialmente en su función como tutor**, deben preocuparse por desarrollar y manifestar una gran asertividad y empatía. También presentar una actitud humilde porque cualquier persona se puede equivocar. Al final el proceso de enseñanza y aprendizaje dura toda la vida.
- Los **recursos y materiales didácticos** deben siempre estar muy bien organizados y contemplar un amplio abanico de actividades. Si además se formulan atendiendo a los intereses de los alumnos al máximo posible, resultarán más efectivos.
- Ante **incidencias graves** con alumnos es importante mantener la calma y poner el asunto en conocimiento de la jefatura de estudios y el Departamento de Orientación del centro.

Por último, debemos mencionar los aspectos del máster que han resultado más útiles durante las prácticas. En primer lugar, es muy importante conocer toda la normativa que regula el sistema educativo para poder comprender mejor su funcionamiento y actuar en consecuencia. En segundo lugar, las dinámicas eminentemente prácticas realizadas en casi todas las asignaturas han contribuido a comprender mejor la necesidad y efectividad en el conocimiento y aplicación de distintas metodologías. En definitiva, creo que no hay mejor forma de aprender, que aprender haciendo.

REFERENCIAS

- Acaso, M., y Megías, C. (2017). *Art Thinking. Cómo el arte puede transformar la educación*. PAIDÓS Educación.
- Archilla, H. (2018). Desarrollo del rapport a través de proyectos de centro para posibilitar conexiones entre asignaturas, docentes y el entorno: la radio escolar. En A. Carneiro y A. Díaz (Coords.), *Avances en Ciencias de la Educación y del Desarrollo, 2018* (pp. 738-744). Granada. Asociación Española de Psicología Conductual (AEPC).
- Asamblea General de la ONU (1948). Declaración Universal de los Derechos Humanos. Resolución 217 A (III). Artículo 26. 10 de Diciembre de 1948. París. <https://www.un.org/en/about-us/universal-declaration-of-human-rights>
- Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación [AIMC] (2021). *1ª Ola del Estudio General de Medios 2021*. <https://reporting.aimc.es/index.html#/main/cockpit>
- Claro Perú. (21 de febrero de 2019). *¿Qué es el streaming?* [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=7E3hYMKUi6g&t=60s>
- Coleman, J., y Hendry, L. (2003). *Psicología de la adolescencia 4ª Edición*. Ediciones Morata S.L.
- Constitución Española [Const.] Artículo 27. 29 de Diciembre de 1978 (España). <https://www.boe.es/buscar/pdf/1978/BOE-A-1978-31229-consolidado.pdf>
- Compe Intra. (1 de octubre de 2017). *¿Qué cambios ha sufrido la comunicación a través de la tecnología?* [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=jBoJUsRv4QU>
- Datawrapper (2018). *Penetración de cada medio por edades en España 2018*. https://www.datawrapper.de/_oy8ec/
- Decreto 98 de 2016. Por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura. 6 de julio de 2016. D.O.E. No. 129. <http://doe.gobex.es/pdfs/doe/2016/1290o/16040111.pdf>
- Decreto 228 de 2014. Por el que se regula la respuesta educativa a la diversidad del alumnado en la Comunidad Autónoma de Extremadura. 14 de octubre de 2014. D.O.E. No. 202. <https://www.educarex.es/pub/cont/com/0004/documentos/D228%2C2014.pdf>
- Departamento Artes Plásticas IES Reino Aftasí (2020). Programación Didáctica curso 2020-2021 [Archivo PDF]. <https://n9.cl/dvq9d>
- Dussel, I. (2011). *Aprender y enseñar en la cultura digital*. Fundación Santillana.
- Eidos Gestión de Marca. (12 de julio de 2016). *Publicidad en realidad aumentada de Pepsi* [Archivo de vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=x5Jmlw2F_1U

- Eitb. (28 de noviembre de 2019). *Ahikar Azcona, el 'influencer' que consiguió un hueco en la serie 'La casa de papel'* [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=XHwxd6g4MHA&t=3s>
- En primer plano. (8 de mayo de 2021). *Entrevista Departamento de Orientación IES Reino Aftasí*. [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/CadqQHislfw>
- Expansión. (27 de enero de 2021). *Así se hizo el anuncio que devolvió la vida a Lola Flores* [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=of4RyzVQ-qQ>
- FCB&FiRe Spain. (19 de marzo de 2013). *Transmedia Storytelling* [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=5IFnSp2ilcQ>
- GREY SPAIN. (29 de noviembre de 2012). *AMSTEL "TELEFONILLO"* [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=QKL8PuMX5iM>
- Giddens, A. (2000). *Sociología*. Alianza Editorial S.A.
- Khaleghi, E. (18 de octubre de 2015). *The Future According To Microsoft* [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=9FpO-G5die4>
- Ley Orgánica 2/2006. De Educación. 3 de Mayo de 2006. BOE No. 106. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2006/BOE-A-2006-7899-consolidado.pdf>
- Ley Orgánica 3 de 2020. Por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. 29 de diciembre de 2020. BOE No. 340. <https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>
- Ley 12 de 2015. De igualdad social de lesbianas, gais, bisexuales, transexuales, transgénero e intersexuales y de políticas públicas contra la discriminación por orientación sexual e identidad de género en la Comunidad Autónoma de Extremadura. 8 de abril de 2015. B.O.E. No. 108. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2015/BOE-A-2015-5015-consolidado.pdf>
- Macionis, J. J., y Plummer, K. (1999). *Sociología 1ª Edición*. Prentice Hall.
- Macionis, J. J., y Plummer, K. (2012). *Sociología 4ª Edición*. Pearson Educación S.A.
- Mejías, E. (25 de marzo de 2014). *Anuncio 'Magic Pills, apoyo a la vida sana Coca Cola'* [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Al7LfuHdx8Y>
- Micó, J.L. (29 de diciembre de 2020). El consumo de vídeo en internet se cuadruplica. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/television/20201229/6153240/consumo-video-internet-cuadruplica.html>
- Movistar España. (5 de marzo de 2019). *MOVISTAR: En el Día de la Mujer 2019, por un gaming libre de violencia machista* [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=x6xnt7CrAcY&t=2s>
- Museo Extremeño a Iberoamericano de Arte Contemporáneo (2021). *Algoritmia, arte en la era de la inteligencia artificial*. <http://netescopio.meiac.es/algoritmia/>

- Observatorio de la Juventud en Iberoamérica (2021). Dossier de prensa jóvenes españoles 2021. Ser joven en tiempos de pandemia. [Archivo PDF]. https://www.fundacion-sm.org/wp-content/uploads/2021/01/SM_DOSSIER_JE2021_4as.pdf
- Orden ECD 65 de 2015. 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. 29 de enero de 2015. B.O.E. No. 25. <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/29/pdfs/BOE-A-2015-738.pdf>
- Parlamento Europeo y Consejo de la Unión Europea. Recomendación sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. 18 de diciembre de 2006. D.O.U.E. No. 394. <https://www.boe.es/doue/2006/394/L00010-00018.pdf>
- Real Decreto 1105 de 2014. Por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. 26 de diciembre de 2014. B.O.E. No.3. <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf>
- Robinson, K. (2015). *Escuelas Creativas*. Penguin Random House Grupo Editorial S.A.U.
- Secretaría General de Educación del Gobierno de Extremadura. Instrucción 2/ 2015 por la que se concretan determinados aspectos sobre la atención a la diversidad según lo establecido en el Decreto 228/2014, de 14 de octubre, por el que se regula la respuesta educativa a la diversidad del alumnado de la comunidad autónoma de Extremadura. 28 de enero de 2015. [https://www.educarex.es/pub/cont/com/0004/documentos/INSTRUCCION_2-2015_de_SGE_en_relaci%C3%B3n_al_Decreto_228-2014\(1\).pdf](https://www.educarex.es/pub/cont/com/0004/documentos/INSTRUCCION_2-2015_de_SGE_en_relaci%C3%B3n_al_Decreto_228-2014(1).pdf)
- Sontag, S. (2003). *Ante el dolor de los demás*. Alfaguara.
- Tapia, J. A. (1998). *Motivar para el Aprendizaje*. Edebé.
- We are social. (10 de Febrero de 2021). *Digital 2021 España: 8 millones de nuevos usuarios en redes sociales*. <https://wearesocial.com/es/blog/2021/02/digital-2021-espana-8-millones-de-nuevos-usuarios-en-redes-sociales>
- WWWhatsnew. (5 de enero de 2016). *El Internet de las cosas. ¿Qué es y cómo funciona?* [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=uY-6PcO96Bw>
- YouTube Advertisers. (19 de enero de 2017). *The High Diver* [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=47z0EUylaKk>

ANEXOS

Anexo I. Presentaciones interactivas elaboradas con *Genially*.

SESIÓN 1

| | |
|---|--|
| <p>NARRATIVA DE LOS PRODUCTOS INTERACTIVOS</p>  | <p>Índice Sesión 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Objetivos Normas Evaluación Visionado - Debate Quiz interactivo Tarea |
| <p>MUY IMPORTANTE ANTES DE EMPEZAR...</p>  | <p>MUY IMPORTANTE ANTES DE EMPEZAR...</p>  |
| <p>MUY IMPORTANTE ANTES DE EMPEZAR...</p>  | <p>MUY IMPORTANTE ANTES DE EMPEZAR...</p>  |
| <p>MUY IMPORTANTE ANTES DE EMPEZAR...</p>  | <p>EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> 40% Trabajos individuales y en grupo 40% Proyecto final 20% Asistencia y participación activa |



DEBATE QUIZ INTERACTIVO TAREA

DEBATE

DEBATE **QUIZ INTERACTIVO** TAREA

QUIZ INTERACTIVO

DEBATE QUIZ INTERACTIVO **REFLEXIÓN PERSONAL**

REFLEXIÓN PERSONAL

- Paso 1**
Instrucciones subidas en Google Classroom
- Paso 2**
Leer bien el documento y los criterios de evaluación
- Paso 3**
Escribir la reflexión personal
- Paso 4**
Enviarlo antes de la fecha límite.

SESIÓN 2

Índice Sesión 2

- Visionado
- Reflexión grupal
- Exposición
- Investigación
- Trabajo cooperativo
- Tarea voluntaria



VISIONADO **DEBATE** EXPOSICIÓN INVESTIGACIÓN TRABAJO COOPERATIVO TAREA

DEBATE

VISIONADO DEBATE **EXPOSICIÓN** INVESTIGACIÓN TRABAJO COOPERATIVO TAREA

AVANCES TECNOLÓGICOS

- IoT** 01 Internet of Things
- Streaming** 02 VOD: SVOD, TVOD, PVOD, AVOD
- AI** 03 Inteligencia Artificial
- VR** 04 Realidad Aumentada

VISIONADO DEBATE EXPOSICIÓN INVESTIGACIÓN TRABAJO COOPERATIVO TAREA

AVANCES TECNOLÓGICOS

01 Internet of Things (IoT)   

VISIONADO DEBATE EXPOSICIÓN INVESTIGACIÓN TRABAJO COOPERATIVO TAREA

AVANCES TECNOLÓGICOS

02 Streaming - VOD   

VISIONADO DEBATE EXPOSICIÓN INVESTIGACIÓN TRABAJO COOPERATIVO TAREA

AVANCES TECNOLÓGICOS

03 Inteligencia Artificial   

VISIONADO DEBATE EXPOSICIÓN INVESTIGACIÓN TRABAJO COOPERATIVO TAREA

AVANCES TECNOLÓGICOS

04 RV - Realidad Virtual y RA   

VISIONADO DEBATE EXPOSICIÓN INVESTIGACIÓN TRABAJO COOPERATIVO TAREA

AVANCES TECNOLÓGICOS

01 Internet of Things (IoT)   

02 Streaming - VOD   

03 Inteligencia Artificial   

04 VR- Realidad Aumentada   

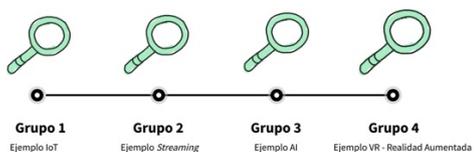
VISIONADO DEBATE EXPOSICIÓN INVESTIGACIÓN TRABAJO COOPERATIVO TAREA

AVANCES TECNOLÓGICOS



VISIONADO DEBATE EXPOSICIÓN INVESTIGACIÓN TRABAJO COOPERATIVO TAREA

INVESTIGACIÓN



VISIONADO DEBATE EXPOSICIÓN INVESTIGACIÓN TRABAJO COOPERATIVO TAREA

¡A TRABAJAR JUNTOS!

-  4 grupos de cuatro o cinco miembros
-  El mismo grupo para actividades y proyecto final del bloque
-  Puesta en común de ideas y toma de decisiones conjuntamente.
-  Comunicación, gestión de conflictos y organización efectiva.
-  TRABAJO EN EQUIPO
-  COMPAÑERISMO
-  INDIVIDUALISMOS O EGO
-  CONDUCTAS IRRESPECTUOSAS E IRRESPONSABLES

VISIONADO DEBATE EXPOSICIÓN INVESTIGACIÓN TRABAJO COOPERATIVO **TAREA**

TAREA VOLUNTARIA



Visita MEIAC
Exposición "Algoritmia: arte en la era de la inteligencia artificial"
Hasta el 2 de mayo de 2021.
Exposición gratuita.
Mañanas 10:00 a 14:00
Tardes 17:30 a 20:00 de M a S.
Domingo sólo horario de mañana.



Observación
Aprovecha la visita. Realiza todas las anotaciones y fotografías que puedas.



Reflexión
Realiza una reflexión por escrito. Formato y extensión libre.



Envío
Súbelo a Classroom o entrega el escrito antes de la fecha límite.

SESIÓN 3

Índice Sesión 3



Cuestionario inicial



Exposición



Visionado



Tarea

CUESTIONARIO EXPOSICIÓN VISIONADO TAREA

PREGUNTAS

?

Si esta pregunta la hubiera hecho hace diez o veinte años...
¿Creéis que el resultado hubiera sido el mismo?
¿Qué ha cambiado en la forma de recibir mensajes o información a través del lenguaje audiovisual?



CUESTIONARIO EXPOSICIÓN VISIONADO TAREA

PREGUNTAS

- ? ¿Quiénes de vosotros tienen teléfono móvil?
- ? En caso afirmativo, ¿quién dispone de conexión a Internet?
- ? ¿Quién está suscrito a una red social?
- ? ¿Quién de vosotros ha publicado algún tipo de contenido alguna vez?
- ? ¿Quiénes de vosotros siguen al menos a un influencer en sus redes?



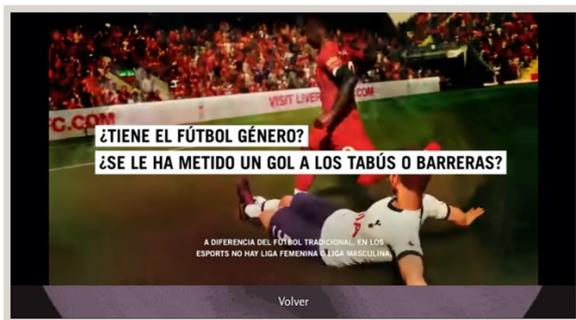
CUESTIONARIO **EXPOSICIÓN** VISIONADO TAREA

NARRATIVA DE LOS PRODUCTOS INTERACTIVOS

Principales características

-  Disponibilidad universal gratuita vs pago.
-  Inmersión e interacción





CUESTIONARIO EXPOSICIÓN **VISIONADO** TAREA



CUESTIONARIO EXPOSICIÓN VISIONADO **TAREA**

TAREA DOBLE



Individual

Propuesta de pregunta para entrevistar a un representante de gamers en Jamboard. Está publicado en classroom. Con la pregunta hay que indicar la persona que la formula.



En grupo

Búsqueda y elección de una creadora femenina de contenido digital o influencer (ya sea youtubers, instagramers, tiktokers, gamers...) para realizar una exposición en la siguiente clase sobre los elementos técnicos, expresivos y estéticos que utiliza en sus producciones audiovisuales para fomentar y potenciar la interacción con sus usuarios.

SESIÓN 4

Índice Sesión 4



RESUMEN TRABAJO COOPERATIVO PRESENTACIONES CHARLA-ENTREVISTA REFLEXIÓN EN GRUPOS

¿ALGÚN VOLUNTARIO PARA REALIZAR UN RESUMEN DE LA SESIÓN ANTERIOR?

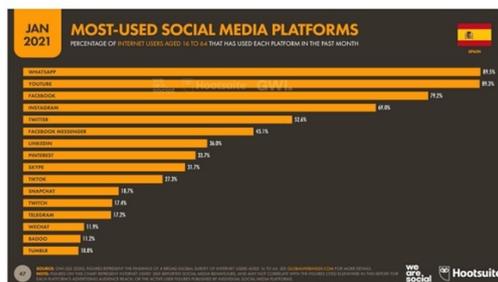
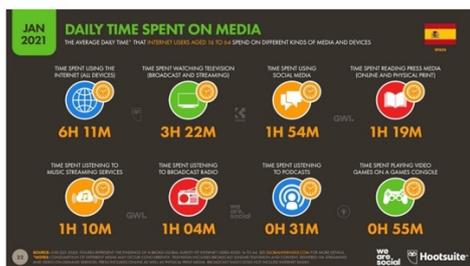


RESUMEN TRABAJO COOPERATIVO PRESENTACIONES CHARLA-ENTREVISTA REFLEXIÓN EN GRUPOS



RESUMEN TRABAJO COOPERATIVO PRESENTACIONES CHARLA-ENTREVISTA REFLEXIÓN EN GRUPOS





- | | | | |
|----------------|------------------|---------------------|-------------------|
| GRUPO 1 | GRUPO 2 | GRUPO 3 | GRUPO 4 |
| - ALBA | - LUCÍA M. | - LUCÍA HORTET | - ROBERTO |
| - CLAUDIA | - CLARA | - ARTURO | - ELISA |
| - ROCÍO | - CECILIA | - HÉCTOR | - LUCÍA HERNÁNDEZ |
| - CAROLINA | - PAULA VALLINOT | - SOFÍA | - IZAN |
| - NATALIA | | - PAULA LÓPEZ-FANDO | - NOELIA |

CREADORAS DE CONTENIDO DIGITAL



- Paso 1** Puesta en común de ideas y toma de decisiones en grupo
- Paso 2** Análisis de los elementos técnicos, expresivos y estéticos para potenciar la interacción con sus usuarios.
- Paso 3** Tiempo de preparación en clase: 10 MINUTOS
- Paso 4** Exposición 5 MINUTOS. Todos los miembros del grupo tienen que intervenir

¡RECORDAD!

TRABAJO EN EQUIPO Y COMPAÑERISMO



INDIVIDUALISMOS Y CONDUCTAS IRRESPETUOSAS E IRRESPONSABLES

¡EL MOMENTO DE LA VERDAD!



INICIAR

¿QUIÉN ES ALEX BRETÓN?



BIOGRAFÍA
12 años de trayectoria en AFTERSHARE.TV, gestionando el área digital y posteriormente proyectos de contenidos para clientes nacionales e internacionales. Actualmente dirige el área de Innovación y el equipo de e-Sports & Gaming. Durante su carrera ha gestionado proyectos integrales de contenidos/digitales, desarrollando y gestionando proyectos relacionados con las últimas tecnologías, así como la supervisión y creación propia de contenidos transmitida y relación con clientes.

La agencia de Risto Mejide da el golpe en los eSports: gestionará la marca de The Grefg

Aftershare tv puso en marcha Fan Content a principios de 2020, un spin off dedicada al desarrollo de contenido para marcas en el mundo del gaming y los eSports. Su primer fichaje ha sido el influencer, que ha batido el récord de espectadores en Twitch.

TURNO DE PREGUNTAS



SESIÓN 5

Índice Sesión 5



RESUMEN EXPOSICIÓN PROYECTO FINAL

¿ALGÚN VOLUNTARIO PARA REALIZAR UN RESUMEN DE LA SESIÓN ANTERIOR?



RESUMEN **EXPOSICIÓN** PROYECTO FINAL

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS NARRATIVA DIGITAL



RESUMEN **EXPOSICIÓN** PROYECTO FINAL

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS NARRATIVA DIGITAL



RESUMEN **EXPOSICIÓN** PROYECTO FINAL

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS NARRATIVA DIGITAL



RESUMEN **EXPOSICIÓN** PROYECTO FINAL

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS NARRATIVA DIGITAL



- ⚠ Saturación información
- ⚠ Saturación productos audiovisuales
- ⚠ Saturación impactos publicitarios
- ⚠ ¿Globalización?

RESUMEN **EXPOSICIÓN** PROYECTO FINAL

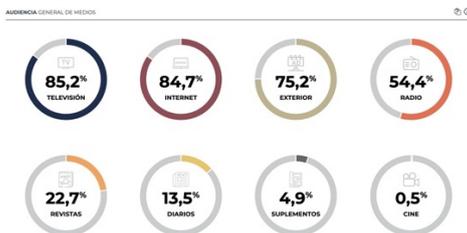
TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS NARRATIVA DIGITAL



- ✓ Democratización: de receptores pasivos a creadores
- ✓ Relato lineal versus relato de la experiencia
- ✓ Nuevas oportunidades
- ✓ Homogeneización versus creatividad

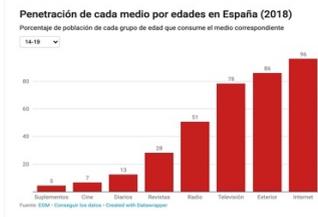
RESUMEN **EXPOSICIÓN** PROYECTO FINAL

ORIGEN TRANSMEDIA STORYTELLING



RESUMEN **EXPOSICIÓN** PROYECTO FINAL

ORIGEN TRANSMEDIA STORYTELLING



RESUMEN **EXPOSICIÓN** PROYECTO FINAL

FORMACIÓN GRATUITA



RESUMEN **EXPOSICIÓN** PROYECTO FINAL

¿QUÉ CONSECUENCIAS TIENE?



RESUMEN **EXPOSICIÓN** PROYECTO FINAL

PROYECTO FINAL

¿QUÉ? ¿CÓMO? ¿CUÁNDO? ¿PARA QUÉ?



RESUMEN **EXPOSICIÓN** **PROYECTO FINAL**

¿QUÉ? VIDEO ORIGINAL

- Temática social** de libre elección, entre las opciones subidas a classroom.
- Duración igual o inferior a **15 segundos**.
- Grabación y edición** con vuestros propios **dispositivos móviles**.
- No es importante la calidad de la imagen. Se valorará la **historia creada** a través de los elementos expresivos como tipo y escala de planos, movimientos de cámara y montaje.

RESUMEN **EXPOSICIÓN** **PROYECTO FINAL**

¿CÓMO? TRABAJO EN EQUIPO

- Trabajo cooperativo:** todas las decisiones deben ser consensuadas.
- Cada miembro del grupo tendrá que asumir **un rol y responsabilidad**.
- Cada miembro tendrá que realizar una **justificación de su trabajo**.

RESUMEN **EXPOSICIÓN** **PROYECTO FINAL**

¿CUÁNDO? CALENDARIO DE TRABAJO



RESUMEN **EXPOSICIÓN** **PROYECTO FINAL**

¿PARA QUÉ? EXPOSICIÓN

-
- PROCESO TRABAJO EN EQUIPO
 - ORIGINALIDAD Y COMPONENTE CREATIVO
 - JUSTIFICACIÓN ORAL
 - INTERÉS Y ACTITUD

SESIÓN 7

Índice SEGUNDO TALLER



[PRIMER TALLER](#) [SEGUNDO TALLER](#) [TERCER TALLER](#)



- ✓ **GUIÓN LITERARIO** - REDACTOR
- ✓ **PROPUESTA DE ARTE** - DIRECTOR DE ARTE
- ✓ **GUIÓN TÉCNICO** - REALIZADOR/PRODUCTOR
- ✓ **PLAN DE RODAJE** - REALIZADOR/PRODUCTOR

[PRIMER TALLER](#) [SEGUNDO TALLER](#) [TERCER TALLER](#)



- ⊕ **RODAJE** - TODOS
- ⊕ **HERRAMIENTA RODAJE** - OPERADOR/EDITOR
- ⊕ **HERRAMIENTA EDICIÓN** - OPERADOR/EDITOR
- ⊕ **SUPERVISIÓN** - DIRECTOR Y DIRECTOR DE ARTE

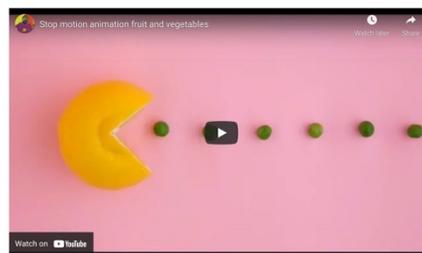
[PRIMER TALLER](#) [SEGUNDO TALLER](#) [TERCER TALLER](#)



[PRIMER TALLER](#) [SEGUNDO TALLER](#) [TERCER TALLER](#)



[PRIMER TALLER](#) [SEGUNDO TALLER](#) [TERCER TALLER](#)



Anexo II. Quiz de evaluación inicial elaborado con Kahoot.

| | | |
|---|--|---|
| 1 - Prueba | |  |
| Básicamente, todas las imágenes que nos rodean, podemos dividirlos en dos gra... | | 30 segundos |
| <input type="checkbox"/> Connotativas y denotativas | | ✗ |
| <input type="checkbox"/> Reales o abstractas | | ✗ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Fijas y en movimiento | | ✓ |
| <input type="checkbox"/> Informativas y expresivas | | ✗ |
| 2 - Prueba | |  |
| Los mensajes del lenguaje audiovisual pueden tener una finalidad ... | | 30 segundos |
| <input type="checkbox"/> Narrativa y expresiva | | ✗ |
| <input type="checkbox"/> Artística | | ✗ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Todas son ciertas | | ✓ |
| <input type="checkbox"/> Publicitaria | | ✗ |
| 3 - Prueba | |  |
| En el siguiente vídeo, ¿qué función cumplen las imágenes? | | 120 segundos |
| <input type="checkbox"/> Función emotiva, expresiva o de disposición personal | | ✗ |
| <input type="checkbox"/> Función exhortativa, apelativa o conativa | | ✗ |
| <input type="checkbox"/> Ninguna es correcta | | ✗ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Rojo y azul son correctas | | ✓ |

4 - Prueba

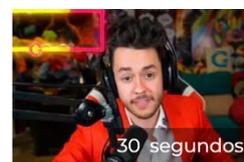
La técnica de la imagen animación y la técnica de la cinematográfica ...



- Son lo mismo ✗
- Ambas son distintas formas de producir imagen en movimiento ✓
- No lo sé ✗
- No tienen nada que ver entre sí ✗

5 - Prueba

¿Qué tipo de plano aparece en la imagen mostrada?



- Plano general ✗
- Primer plano ✗
- Primerísimo primer plano ✗
- Plano medio ✓

6 - Prueba

¿Cuál de los siguientes avances tecnológicos NO está vinculado al lenguaje audi...



- Internet ✗
- Redes 5G ✗
- Realidad virtual ✗
- Carne artificial ✓

7 - Prueba

¿Cuál de los siguientes medios de comunicación consideras que tiene hoy mayor...



- | | | |
|---|------------|---|
|  | Televisión | ✗ |
|  | Internet | ✓ |
|  | Cine | ✗ |
|  | Prensa | ✗ |

8 - Prueba

¿Crees que la tecnología móvil está provocando una saturación de información a...



- | | | |
|---|-------------------|---|
|  | Sí | ✓ |
|  | No | ✗ |
|  | No estoy seguro | ✗ |
|  | Depende del medio | ✗ |

9 - Prueba

¿En qué proporción puede ayudar la música a transmitir emociones?



- | | | |
|---|------|---|
|  | 60% | ✗ |
|  | 80% | ✗ |
|  | 90% | ✗ |
|  | 100% | ✓ |

10 - Prueba

En publicidad, ¿en qué medida influye la música en el reconocimiento de una m...



- | | | |
|-------------------------------------|------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> | 100% | ✓ |
| <input type="checkbox"/> | 90% | ✗ |
| <input type="checkbox"/> | 80% | ✗ |
| <input type="checkbox"/> | 60% | ✗ |

11 - Prueba

¿LIGA DE LEYENDAS o FORNITE?



- | | | |
|-------------------------------------|------------------------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> | League of Legends | ✓ |
| <input type="checkbox"/> | Fornite | ✓ |
| <input type="checkbox"/> | Otro | ✓ |
| <input type="checkbox"/> | No me gustan los videojuegos | ✓ |

Anexo III. Materiales y actividades publicadas en *Google Classroom*.

Ud. Narrativa Productos Interactivos

| | | |
|---|---|--------------------------------|
|  | 1. Reflexión evolución comunicación a través de la tecnología | Fecha de entrega: 20 abr 23:59 |
|  | 2. Avances tecnológicos vinculados al lenguaje | Publicado el 15 abr |
|  | 3. Exposición MEIAC. Información y tarea vinculada | Fecha de entrega: 2 may 23:59 |
|  | 4. Preguntas entrevista | Fecha de entrega: 21 abr 23:59 |
|  | 5. Presentación creadora contenido digital | Fecha de entrega: 22 abr 23:59 |
|  | 6. Proyecto final: elaboración de un contenido interactivo | Fecha de entrega: 5 may 23:59 |

1. Reflexión evolución comunicación a través de la tecnología

Antonio Prieto · 13 abr (Última modificación: 19:20)

100 puntos

Fecha de entrega: 20 abr 23:59

Durante la clase del 13 de abril, se ha proyectado un vídeo que relata en pocos minutos cómo ha cambiado la forma en la que el ser humano se comunica en relación a los avances tecnológicos que han surgido a lo largo de la historia. Después, hemos realizado un debate partiendo de varias preguntas. Tomando como referencia las distintas opiniones y reflexiones lanzadas en clase por toda la clase, hay que realizar una reflexión personal con las pautas que se indican en el documento adjunto llamado "Instrucciones reflexión evolución comunicación a través de la tecnología".

Es muy importante que leáis con atención las instrucciones, seguir todas las pautas en su elaboración y entregarlo en la fecha indicada. Aquellos trabajos que se entreguen con retraso, sólo se calificarán con un máximo de 5 sobre 10, siempre y cuando se realicen siguiendo los criterios establecidos que podéis consultar también en la rúbrica asociada a esta tarea.

Por último, aquellos alumnos que no hayan podido asistir a clase por causas justificadas, no penalizará su falta. Aquí tienen toda la información y material necesarios para elaborar su reflexión. Pueden también consultar a sus compañeros de clase y/o escribirnos para cualquier duda.



¿Que cambios ha sufrido la ...
Vídeo de YouTube 5 minutos



1. UD 1ºBACH C (13 abril) by ...
<https://view.genial.ly/6062f4e15...>



Rubrica_Reflexión Comunic...
PDF



3.1. Instrucciones reflexión e...
PDF

2. Avances tecnológicos vinculados al lenguaje y la comunicación audiovisual.

Antonio Prieto • 15 abr

En la clase del jueves 15 de abril, hemos hablado sobre los principales avances tecnológicos que han influido en la evolución del sector audiovisual y su lenguaje en la era digital: internet de las cosas, alta definición, *streaming* (AVOD, SVOD, TVOD), inteligencia artificial, realidad aumentada, realidad virtual, 3D, robótica o alta definición. Se han mostrado varios ejemplos para facilitar su comprensión.

Se sube el material para que lo podáis consultar, incluida la presentación interactiva proyectada en el aula.

| | | | |
|--|--|---|---|
|  | 2. UD 1ºBACH C (15 abril) by ... https://view.genial.ly/606351bda... |  | The Future According To Mic... Vídeo de YouTube 6 minutos |
|  | El Internet de las cosas ¿Qu... Vídeo de YouTube 3 minutos |  | Que es Streaming y como fu... Vídeo de YouTube 3 minutos |
|  | Así se hizo el anuncio que d... Vídeo de YouTube 1 minuto |  | Publicidad en realidad aume... Vídeo de YouTube 1 minuto |
|  | Que es la Realidad Virtual y ... Vídeo de YouTube 5 minutos | | |

3. Exposición MEIAC. Información y tarea voluntaria

Antonio Prieto • 15 abr (Última modificación: 27 abr)

Fecha de entrega: 2 may 23:59

“Algoritmia: arte en la era de la inteligencia artificial” es una exposición que el MEIAC acoge hasta el próximo 2 de mayo de 2021.

Os proponemos su visita por ser de gran interés y, como tarea voluntaria, realizar una reseña en el soporte que decidáis (texto o vídeo), en la que al menos debéis incluir alguna imagen en la que vosotros mismos aparezcáis en la exposición. Se tendrá en cuenta en la evaluación final.

Adjunto tenéis un enlace a una web de la exposición que ha facilitado el MEIAC con todas las obras que acoge. Se trata de una exposición gratuita y su horario es:

- Mañanas de 10:00 a 14:00 horas de martes a sábado.
- Tardes de y 17:30 a 20:00 horas de martes a sábado.
- El domingo sólo abre en horario de mañana.

| | |
|---|---|
|  | Algoritmia Arte en la era de... http://netescopio.meiac.es/algor... |
|---|---|



4. Preguntas entrevista



Antonio Prieto • 20 abr

100 puntos

Fecha de entrega: 21 abr 23:59

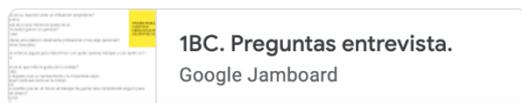
TRABAJO INDIVIDUAL

En la próxima clase del jueves 22 de abril, vamos a realizar una reunión online en directo con el director de la unidad FAN CONTENT de la agencia estratégica y creativa digital AFTERSHARE.TV. También es el representante de *gamers* como TheGrefg. Nos hablará de los siguientes temas:

- Medios convencionales versus medios digitales.
- Youtube vs Twitch.
- El papel de los *influencers* (especialmente *gamers*) como creadores de contenido y prescriptores/embajadores de la industria publicitaria.
- Posibilidades y ventajas de la profesión (de *gamers* y/o *influencers*).
- Mujer en la industria de los gamers.

Al final de su charla tendremos la oportunidad de entrevistarlo. Debéis subir una pregunta al *jamboard* adjunto en esta tarea. Es indispensable que indiquéis vuestro nombre al escribir la pregunta o preguntas. Esta tarea podrá entregarse hasta mañana miércoles a las 23:59 horas.

Cualquier duda, podéis escribir por correo electrónico.



5. Presentación creadora contenido digital



Antonio Prieto • 20 abr (Última modificación: 21 abr)

100 puntos

Fecha de entrega: 22 abr 23:59

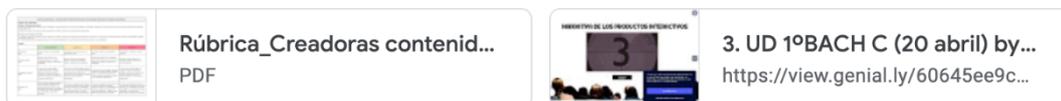
TRABAJO EN GRUPO

Tras la sesión del martes 20 de abril, los nuevos grupos formados, debéis buscar una creadora femenina de contenido digital o influencer (ya sean *youtubers*, *instagramers*, *tiktokers*, *gamers*...) para realizar una exposición en la siguiente clase del jueves día 22 de abril en el que se presenten y justifiquen los elementos técnicos, expresivos y estéticos que utiliza en sus contenidos, principalmente audiovisual, para fomentar y potenciar la interacción con sus usuarios. Todos los miembros del grupo tenéis que exponer en un **tiempo máximo de cinco minutos**. Es muy importante que respetéis este tiempo para no perjudicar al resto de grupos. Podéis utilizar cualquier elemento o herramienta, aunque si necesitáis proyectar algo en el aula, tendréis que avisarme con, al menos, un día de antelación.

Adjunto dos documentos importantes:

1. Una rúbrica con los elementos que se evaluarán en esta exposición.
2. La presentación proyectada en clase por si fuera de utilidad y/o interés.

Cualquier duda, podéis consultarla a través de un comentario privado o correo electrónico.





6. Proyecto final: elaboración de un contenido audiovisual original

Antonio Prieto • 27 abr (Última modificación: 7 may)

400 puntos

Fecha de entrega: 5 may 23:59

TRABAJO EN GRUPO

El objetivo de esta tarea es elaborar un contenido audiovisual con las siguientes características:

1. Temática social de libre elección, entre las opciones subidas en el documento "Instrucciones proyecto final".
2. **Duración:** igual o inferior a 15 segundos.
3. Grabación y edición con vuestros propios dispositivos móviles, tablet y/o ordenador.
4. No es importante la calidad de la imagen. Se valorará la historia creada a través de los elementos expresivos como tipología y escala de planos elegidos, movimientos de cámara y montaje.
5. El trabajo se realizará **en grupo**. Todas las decisiones deben ser tomadas conjuntamente pero cada miembro del grupo deberá asumir los siguientes **roles: director, redactor, realizador-productor, director de arte y operador de cámara-editor de video**. En los grupos de 4 miembros, además, una persona asumirá el rol de realizador-productor y director.
6. **Antes del 5 de mayo**, cada miembro del equipo tendrá que realizar una breve memoria sobre el trabajo en la que expliquen las **propuestas de guión, realización, arte y edición**.

Adjuntos tenéis dos documentos:

1. Enlace a **Jamboard** donde cada grupo deberá publicar la temática elegida antes de la próxima clase del jueves 29 de abril y, a ser posible, los roles asumidos por cada miembro del equipo.
2. **Instrucciones proyecto final** con todos los pasos a seguir: roles, justificación del trabajo y un temario sobre narrativa audiovisual y algunos de sus elementos expresivos.

Los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta en este trabajo son:

- **40% Trabajo en equipo:** interés, respeto y actitud cooperativa.
- **40% Creación audiovisual:** historia original que utilice correctamente los elementos narrativos del lenguaje audiovisual desarrollados en el documento de instrucciones.
- **20% Exposición:** explicación de las propuestas, con los elementos utilizados mediante argumentos fluidos y coherentes que valoren también la cantidad de posibilidades que nos ofrecen las nuevas tecnologías actualmente.

Cualquier duda podéis realizarla mediante correo electrónico o comentario privado.

Un saludo,

| | | | |
|---|--|---|--|
|  | Tipos de planos cinematogr... Vídeo de YouTube 2 minutos |  | Tipos de planos cinematogr... Vídeo de YouTube 4 minutos |
|  | Test Your Awareness : Whod... Vídeo de YouTube 1 minuto |  | Plano secuencia- Stedycam... Vídeo de YouTube 3 minutos |
|  | GUÍA PRESENTACIÓN PROY... PDF |  | INTRUCCIONES PROYECTO ... PDF |
|  | Guion literario_Ejemplo.pdf PDF |  | Guion técnico_Ejemplo.pdf PDF |
|  | Manual de Estilo Turespaña.... PDF |  | Guion técnico_Plantilla ejem... Word |

Anexo IV. Rúbricas diseñadas para los trabajos individuales y en grupo de la UD

TAREA 1

| CULTURA AUDIOVISUAL I_ EVOLUCIÓN COMUNICACIÓN A TRAVÉS DE LA TECNOLOGÍA | | | | |
|---|--|--|---|--|
| <p>Criterios de evaluación. Bloque 1. Imagen y Significado. 4. Valorar la importancia de la evolución de los medios y lenguajes audiovisuales en los diversos medios de comunicación en las sociedades actuales y la interrelación creativa que brindan las Tecnologías de la Información y la Comunicación.</p> <p>Estándares de aprendizaje evaluables. 4.1. Explica las principales características de los sistemas audiovisuales, sus relaciones y diferencias. 4.3. Analiza los avances que se han producido a lo largo de la historia en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en la evolución estética de los mensajes audiovisuales.</p> | | | | |
| RÚBRICA | | | | |
| | Excelente/Notable | Notable-bien | Suficiente | Insuficiente |
| Presentación 25% | La reflexión se presenta con limpieza, orden y una estética muy cuidada. | La reflexión se presenta en su mayor parte con limpieza, orden y una estética muy cuidada. | Tiene partes que se han hecho deprisa y denotan falta de limpieza. Estética no muy cuidada. | Presentación no entendible, falta limpieza y orden. Estética nada cuidada. |
| Contenido 25% | El contenido sigue todas las pautas indicadas previamente. No comete faltas de ortografía. | El contenido es bastante completo aunque no ha seguido todas las pautas indicadas previamente. Reflexión correcta. No comete faltas de ortografía. | Faltan algunos contenidos requeridos en las pautas indicadas. No profundiza mucho en su reflexión. Comete algunas faltas de ortografía. | Faltan la mayoría de los contenidos requeridos en las pautas indicadas. Reflexión muy pobre. Comete muchas faltas de ortografía. |
| Referencias debate 25% | En la reflexión hace referencia a varias opiniones vertidas en clase mostrando total respeto. | En la reflexión hace referencia a menos de dos opiniones vertidas en clase mostrando respeto. | En la reflexión hace referencia a una opinión realizada en clase con poco respeto. | No hace referencia a las distintas opiniones que se han expresado en el debate en clase. |
| Investigación 25% | Comenta muchos ejemplos de adultos, de su entorno cercano, sobre cómo ha evolucionado la forma en la que se comunicaban a su misma edad. | Comenta algunos ejemplos de adultos, de su entorno cercano, sobre cómo ha evolucionado la forma en la que se comunicaban a su edad. | Comenta pocos ejemplos de adultos, de su entorno cercano, sobre cómo ha evolucionado la forma en la que se comunicaban a su edad. | No ha realizado ninguna investigación entre los adultos de su entorno. |

TAREA 2

| CULTURA AUDIOVISUAL I_ INVESTIGACIÓN Y PRESENTACIÓN NUEVAS TECNOLOGÍAS VINCULADAS AL LENGUAJE AUDIOVISUAL | | | | |
|---|--|---|---|---|
| <p>Criterios de evaluación. Bloque 1. Imagen y Significado. 4. Valorar la importancia de la evolución de los medios y lenguajes audiovisuales en los diversos medios de comunicación en las sociedades actuales y la interrelación creativa que brindan las Tecnologías de la Información y la Comunicación.</p> <p>Estándares de aprendizaje evaluables. 4.2. Establece las diferencias entre imagen y realidad y sus distintas formas de representación. 4.4. Valora los diferentes contenidos multimedia y new media en la representación de la realidad.</p> | | | | |
| RÚBRICA | | | | |
| | Excelente/Notable | Notable-bien | Suficiente | Insuficiente |
| Participación 20% | Siempre muestra una participación activa. | La mayoría de las veces muestra una participación activa. Presenta argumentos bien contruidos y a veces relevantes. | No siempre muestra una participación activa. No presenta argumentos bien contruidos ni relevantes | No participa en el debate ni muestra iniciativa. |
| Respeto y trabajo en equipo 50% | Muestra mucho interés en las actividades grupales, con actitud cooperativa y respeto al trabajo de sus compañeros. | Muestra interés en las actividades grupales, con actitud cooperativa y respeto al trabajo de sus compañeros. | Muestra poco interés en las actividades grupales. No demuestra una actitud muy cooperativa o respeto al trabajo de sus compañeros. | No muestra ningún interés en las actividades grupales. Tampoco una actitud cooperativa. |
| Investigación y análisis 10% | Busca información de forma precisa e investiga sobre diferentes contenidos digitales, analizando la saturación tecnológica y audiovisual actual de forma autónoma y con actitud crítica. | Busca información de forma precisa sin profundizar sobre diferentes contenidos digitales, analizando la saturación tecnológica y audiovisual actual de forma autónoma y con actitud crítica. | Apenas busca información y tampoco profundiza sobre los diferentes contenidos digitales. Tampoco realiza un gran análisis de la saturación tecnológica y audiovisual actual de forma autónoma ni con actitud demasiado crítica. | No busca información ni analiza ningún contenido digital. |
| Exposición oral e iniciativa 20% | En su presentación valora mucho los principales avances tecnológicos del lenguaje audiovisual, diferenciando bien la imagen y la realidad en sus distintas formas de representación. Presenta argumentos bien contruidos, precisos y relevantes con actitud crítica. | En su presentación valora los principales avances tecnológicos del lenguaje audiovisual, diferenciando bien la imagen y la realidad en sus distintas formas de representación. Presenta argumentos bastante bien contruidos, precisos y relevantes con actitud crítica. | En su presentación valora poco los principales avances tecnológicos del lenguaje audiovisual, diferenciando poco la imagen y la realidad en sus distintas formas de representación. Presenta argumentos suficientemente bien contruidos, precisos y relevantes con actitud crítica. | No interviene en ningún momento en la presentación. |

TAREA 3

| CULTURA AUDIOVISUAL I_ RÚBRICA EXPOSICIÓN CREADORAS CONTENIDO DIGITAL | | | | |
|--|--|--|---|--|
| <p>Criterios de evaluación. <u>Bloque 4. Narrativa audiovisual</u> 5. Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen las imágenes en movimiento, analizando los aspectos narrativos de los productos audiovisuales y aplicando criterios expresivos. 6. Identificar y analizar los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales.</p> <p>Estándares de aprendizaje evaluables. 5.1. Identifica y analiza los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales y aplicarlos en la valoración de diversos productos, película cinematográfica, programa de televisión, entre otros. 6.1. Analiza producciones multimedia interactiva y "new media" identificando las características de los distintos productos y sus posibilidades.</p> <p>RÚBRICA</p> | | | | |
| | Excelente/Notable | Notable-bien | Suficiente | Insuficiente |
| Participación 20% | Siempre muestra una participación activa. | La mayoría de las veces muestra una participación activa. | No siempre muestra una participación activa. | No participa en el debate ni muestra iniciativa. |
| Trabajo en equipo 20% | Muestra mucho interés en las actividades grupales, con actitud cooperativa y respeto al trabajo de sus compañeros. | Muestra interés en las actividades grupales, con actitud cooperativa y respeto al trabajo de sus compañeros. | Muestra poco interés en las actividades grupales. No demuestra una actitud muy cooperativa o respeto al trabajo de sus compañeros. | No muestra ningún interés en las actividades grupales. Tampoco una actitud cooperativa. |
| Investigación y análisis 30% | El referente de creadora digital responde totalmente a las pautas indicadas, realizando un análisis completo de los elementos técnicos, expresivos y estéticos que utiliza en sus creaciones audiovisuales. | El referente de creadora digital responde a la mayor parte de las pautas indicadas, realizando un buen análisis de los elementos técnicos, expresivos y estéticos que utiliza en sus creaciones audiovisuales. | El referente de creadora digital responde a algunas de las pautas indicadas, sin llegar a analizar en profundidad los elementos técnicos, expresivos y estéticos que utiliza en sus creaciones audiovisuales. | El referente de creadora digital no responde a ninguna de las pautas indicadas y no realiza un análisis de sus elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en sus creaciones audiovisuales. |
| Exposición oral 30% | Valora mucho los aspectos interactivos de los contenidos, identificando los distintos productos utilizados y las posibilidades que brinda la era digital en la creación de contenido audiovisual. Exposición fluida y argumentos relevantes. | Valora bien los aspectos interactivos de los contenidos, identificando los distintos productos utilizados y las posibilidades que brinda la era digital en la creación de contenido audiovisual. Exposición bastante fluida y argumentos relevantes. | Valora poco los aspectos interactivos de los contenidos, identificando algunos productos utilizados y las posibilidades que brinda la era digital en la creación de contenido audiovisual. Exposición poco fluida y argumentos poco relevantes. | No valora los aspectos interactivos de los contenidos ni identifica los productos utilizados y las posibilidades que brinda la era digital en la creación de contenido audiovisual. Exposición muy entrecortada sin argumentos relevantes. |

TAREA 4

| CULTURA AUDIOVISUAL I_ PROYECTO FINAL_CREACIÓN CONTENIDO AUDIOVISUAL ORIGINAL | | | | |
|---|--|--|--|---|
| <p>Criterios de evaluación. <u>Bloque 4. Narrativa audiovisual</u> 1. Relacionar la construcción del plano de imagen y su capacidad narrativa 7. Identificar las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como Internet.</p> <p>Estándares de aprendizaje evaluables. 1. Relaciona los elementos formales del plano y su consecuencia narrativa. 7.1. Identifica y explica las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como Internet.</p> <p>RÚBRICA</p> | | | | |
| | Excelente/Notable | Notable-bien | Suficiente | Insuficiente |
| Trabajo en equipo 40% | Muestra mucho interés en las actividades grupales, con actitud cooperativa y respeto al trabajo de sus compañeros. | Muestra interés en las actividades grupales, con actitud cooperativa y respeto al trabajo de sus compañeros. | Muestra poco interés en las actividades grupales. No demuestra una actitud muy cooperativa o respeto al trabajo de sus compañeros. | No muestra ningún interés en las actividades grupales. Tampoco una actitud cooperativa. |
| Creación audiovisual 40% | La obra audiovisual creada construye una historia muy original y bien estructurada, que utiliza con gran acierto elementos narrativos del lenguaje audiovisual. | La obra audiovisual creada construye una historia bastante original y estructurada, que utiliza notablemente los elementos narrativos del lenguaje audiovisual. | La obra audiovisual creada construye una historia con una estructura aceptable y utiliza con poco acierto los elementos narrativos del lenguaje audiovisual. | La obra audiovisual no construye ninguna historia. No tiene ninguna estructura y utiliza los elementos narrativos del lenguaje audiovisual sin ninguna finalidad coherente. |
| Exposición oral 20% | Valora y explica muy bien las nuevas posibilidades que ofrecen las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación en la creación de contenido audiovisual digital. Exposición muy fluida y argumentos muy relevantes. | Valora y explica bien las nuevas posibilidades que ofrecen las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación en la creación de contenido audiovisual digital. Exposición fluida y argumentos relevantes. | Consigue valorar y explicar, sin gran profundidad en su presentación, las nuevas posibilidades que ofrecen las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación en la creación de contenido audiovisual digital. Exposición poco fluida y argumentos poco relevantes. | No valora ni explica las nuevas posibilidades que ofrecen las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación en la creación de contenido audiovisual digital. Exposición muy entrecortada sin argumentos relevantes. |

Anexo V. Preguntas planteadas por alumnos para encuentro digital en directo.

El día anterior al encuentro digital con Álex Bretón, los alumnos publicaron las siguientes preguntas en un tablón de jamboard subido al campus virtual:

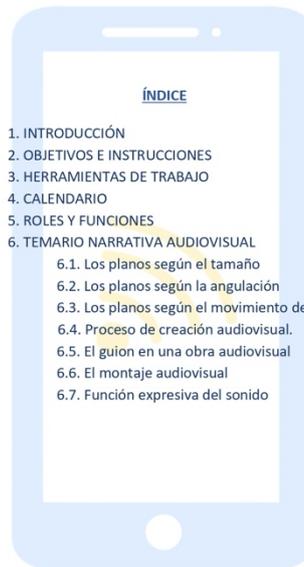
1. ¿Cómo decidiste entrar en el mundo *gamer* como una forma de trabajo? ¿Qué fue lo que le inspiró para llegar hasta ahí?
2. ¿Cómo llegaste a ser su representante de *gamers*?
3. ¿Te imaginabas algún día llegar a realizar este trabajo?
4. ¿Qué has estudiado para llegar a tu puesto de trabajo actual? ¿Ha sido muy difícil?
5. ¿Representas solo a TheGrefg o también representas o querrías representar a otro tipo de *influencers* que realicen otro tipo de contenido?
6. ¿Cuál es la mejor cualidad de TheGrefg?
7. ¿Qué criterios sigues para determinar con quién quieres trabajar y con quién no?
8. ¿En qué características te fijas para ver que un *streamer* tiene potencial?
9. ¿Que posibilidad hay de hacerse *influencer*?
10. ¿Cuál es su reacción ante un *influencer* prepotente?
11. ¿Mantiene una relación totalmente profesional o hay algo personal?
12. ¿Qué es lo que menos te gusta de la comunidad *gamer* en general?
13. ¿Cuándo crees que el mundo de los *esports* dejará de ser una inversión y empezará a dar beneficios?
14. ¿Qué juegos crees que tienen futuro en el mundo de los *esports*?
15. ¿Ves posible que en un futuro el trabajar de *gamer* sea considerado seguro para ganar dinero?
16. ¿Qué es lo que más te gusta de tu trabajo?
17. ¿Cuánto tiempo de vacaciones tienes al año?

Anexo VI. Documento de instrucciones y temario del proyecto final



_CULTURA AUDIOVISUAL I. 1º Bachillerato

_IES REINO AFTASÍ 2020-2021



2

_CULTURA AUDIOVISUAL I. 1º Bachillerato

_IES REINO AFTASÍ 2020-2021

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad estamos inmersos, más que nunca, en la era digital. Un fenómeno tecnológico que está cada vez más presente en todos los ámbitos de la vida en sociedad. Como consecuencia, los medios de comunicación convencionales han tenido que evolucionar en su forma de transmitir ideas, información y valores. Los numerosos productos audiovisuales interactivos que han surgido en la red se caracterizan por una narrativa muy cercana a medios de comunicación tradicionales como la televisión o el cine. Como consecuencia, durante los últimos diez años, dichos medios han realizado esfuerzos para digitalizar su modelo, que se han percibido aún más necesarios, tras la pandemia del coronavirus.

La clara separación entre realidad y ficción, entre cine y televisión, entre arte y medios de comunicación, ha desaparecido. Los medios y recursos tecnológicos se hibridan con la llegada de los contenidos digitales. La cantidad de estímulos visuales es de tal magnitud que resulta difícil asimilar o procesar. Nos encontramos ante un proceso de saturación tecnológica y audiovisual con un claro protagonismo en el uso de aplicaciones y redes sociales.

La llegada de internet ha propiciado nuevas vías y campos para la experimentación audiovisual, permitiendo compartir y generar toda una "cultura digital". También nuevos peligros que afectan a la privacidad y a la libre circulación y utilización responsable o ética del material propio y ajeno. Al acceso generalizado a Internet se suman avances tecnológicos como las *smart TV*, el auge de los *smartphones*, fenómenos como la multipantalla, la emisión en *streaming*, la aparición de múltiples plataformas de *video on demand*; el desarrollo de tecnologías como la inteligencia artificial, internet de las cosas, la realidad virtual, el rápido crecimiento del *e-commerce* o la relevancia de los *influencers* digitales como creadores de contenido y prescriptores publicitarios. Todo ello ha provocado un cambio de tendencia en la forma en la que consumimos contenido audiovisual.

Un dato relevante de este 2021, aportado por un estudio de consumo digital de la plataforma *Hootsuite*, apunta que el 91% de la población española tiene acceso a internet y el 80% son usuarios de redes sociales. Estos usuarios de entre 16 y 64 años pasan un tiempo medio de 6 horas y 11 minutos conectados a internet para distraerse, informarse, comunicarse o gastar su tiempo en ocio. De esa ratio de tiempo, casi dos horas corresponden a redes sociales y el 95% de los contenidos que consumen son vídeos. En este sentido, los *influencers* (*youtubers*, *instagramers*, *tiktokers*, *gamers*...) se han erigido como uno de los principales creadores de contenido digital audiovisual, convirtiéndose además en prescriptores publicitarios en los que nueve de cada diez jóvenes confían.

En este contexto, la narrativa audiovisual está experimentando profundos cambios hacia productos que buscan principalmente, un impacto rápido en sus usuarios. La industria cinematográfica, televisiva o publicitaria han hibridado sus modelos de producción, entre otras causas, porque su distribución o promoción no puede dejar a un lado esta macro tendencia. Una tendencia donde técnicas y estrategias de narración como el *storytelling* o la narrativa *transmedia* tienen un gran peso. En conclusión, la transformación digital es un hecho que hay que saber valorar y analizar con espíritu crítico. Y, con este objetivo, vamos a realizar este proyecto final. A continuación, se exponen las instrucciones, roles, planificación y un breve temario sobre los elementos básicos relacionados con la narración de la imagen en movimiento que debéis usar como referencia.

3

_CULTURA AUDIOVISUAL I. 1º Bachillerato

_IES REINO AFTASÍ 2020-2021

2. OBJETIVOS E INSTRUCCIONES

El objetivo de esta tarea es crear un contenido audiovisual digital con las siguientes características:

1. El contenido debe construir una historia utilizando las siguientes temáticas sociales de libre elección, en relación al buen uso que podemos hacer de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación:
 - a) Desarrollo sostenible y medio ambiente.
 - b) Prevención de la violencia contra personas con discapacidad.
 - c) Situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como la prevención y denuncia del acoso escolar, violencia de género...
 - d) Denuncia de comportamientos incívicos.
 - e) Igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres.
 - f) Prevención de la violencia de género.
 - g) Respeto y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal, social o cultural como la prevención y condena de toda clase de racismo, xenofobia y violencia.
 - h) Compromiso social.
 - i) Promoción de valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la pluralidad, el pluralismo político, la paz, la democracia y el respeto de los derechos humanos.

Este listado es una **guía genérica**. Siempre se podrá elegir un hilo argumental concreto relacionada con los anteriores ítems.

2. Duración: igual o inferior a **15 segundos**.
3. No se valorará la calidad de la imagen, sino la **historia creada a través de los elementos expresivos relacionados con la imagen en movimiento** como son la elección en el tipo de plano, su angulación, los movimientos de cámara o el tipo de montaje.
4. **El trabajo se realizará en grupo**. Todas las decisiones deben ser tomadas conjuntamente pero cada miembro del grupo deberá asumir los siguientes roles: director, redactor, realizador-productor, director de arte, operador de cámara-editor. En los grupos de 4 miembros, además, una persona asumirá el rol de director y realizador-productor.
5. **Antes del 5 de mayo**, cada miembro del equipo tendrá que realizar una **breve memoria sobre el trabajo en la que expliquen sus propuestas de guion, realización, arte y edición**, que deberá coordinar y subir a *classroom* el director de cada grupo.

4

3. HERRAMIENTAS DE TRABAJO

La grabación y edición de vuestra obra audiovisual se realizará con vuestros propios dispositivos. Para ello, se ofrecen algunas sugerencias sobre aplicaciones y software gratuitos que pueden ser de interés:

DISPOSITIVO MÓVIL O TABLET:

ANDROID

- InShot
- FilmoraGO
- Adobe Premiere Rush
- Quik
- Kinemaster
- YouCut
- VivaVideo
- ActionDirector
- VideoShow

IOS

- iMovie
- InShot
- FilmoraGO
- Adobe Premiere Rush
- VivaVideo
- Splice

ORDENADOR:

En este caso, durante los talleres, podemos hablar de las opciones de software gratuito. Hay que tener en cuenta que, si se trata de un ordenador portátil, se puede traer al aula para trabajar durante los talleres. Si se trata de un ordenador de mesa, habría que editar la creación completa en casa.

5

4. CALENDARIO

El calendario de trabajo para el proyecto final es el siguiente:

- **PRIMER TALLER:** sesión **jueves 29 de abril**. **PREPRODUCCIÓN**. Lluvia de ideas, investigación y toma de decisiones sobre la temática elegida.
- **SEGUNDO TALLER:** sesión **jueves 29 de abril**. **PREPRODUCCIÓN**. Inicio elaboración propuesta de guion, propuesta de arte, propuesta de realización y de edición.
- **TERCER TALLER:** sesión **martes 4 de mayo**. **PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN**. Realización de la grabación y edición del contenido audiovisual. El vídeo se podrá subir a *classroom* antes del 5 de mayo, con una breve memoria que de la propuesta de guion, realización, arte y edición.
- **EXPOSICIONES:** sesión **jueves 6 de mayo**. **DISTRIBUCIÓN Y PROMOCIÓN**. Cada grupo presentará el resultado final a toda la clase y justificará su propuesta de guion, realización, de arte y de edición. Todos los miembros tendrán que intervenir. **El tiempo máximo será de 10 minutos**. En la presentación pueden utilizarse todos los recursos y herramientas que se estimen oportunos. Uno de los aspectos que se valorará es el componente creativo.

Durante todos los talleres podréis consultar a los profesores en el aula cualquier duda sobre el objetivo, instrucciones, planificación y herramientas de trabajo en la realización de vuestro proyecto.

6

5. ROLES Y FUNCIONES

El proyecto final es una creación en equipo. Todos los miembros deben cooperar en el desarrollo y toma de decisiones de los roles expuestos en este apartado. El reparto de los mismos depende de cada grupo. Es importante tener en cuenta que la **asunción de una mayor responsabilidad individual en cada rol, no exime de desatender al resto de miembros**. Los buenos resultados sólo son posibles cuando hay una correcta coordinación y buen trabajo en equipo.

Antes de desglosar las funciones de cada profesión, es importante aclarar que se ha realizado una adaptación de funciones según las características de este trabajo. Tanto estas nomenclaturas, como las funciones asociadas, varían siempre del sector audiovisual en el que se desarrollen. Incluso en un mismo sector, en función de múltiples variables como puede ser el presupuesto, pueden hibridarse. Por tanto, para que podáis entender la responsabilidad que deberá ejercer cada miembro, enumeramos aquí las principales funciones de cada rol adaptadas a las características y objetivos de esta práctica.

DIRECTOR

1. Organizar la tarea semanal de acuerdo a un calendario y verificar que se cumplen los plazos.
2. Convocar y dirigir todas las reuniones de equipo.
3. Ser el enlace entre todos los miembros y mediar en las disputas que surjan.
4. Buscar soluciones para cualquier problema e inconveniente que surja.
5. Responsable principal del correcto funcionamiento del grupo.
6. **Ayudará en la elaboración y entrega efectiva de las propuestas de sus compañeros.** También será la persona que realice el discurso inicial y luego irá presentado al resto de sus compañeros en la exposición final.

REDACTOR / ESCRITOR / GUIONISTA

1. Su propuesta consistirá en la elaboración del **guion literario de la historia** a partir de la elección del tema principal. Es aconsejable comenzar una tormenta de ideas en grupo a través de las siguientes preguntas: ¿Qué historia queremos contar? ¿Qué objetivo perseguimos con ella? ¿Cuál sería la mejor forma de contarla para que tuviera mayor impacto?. A partir de aquí, debemos considerar las siguientes posibilidades:
 - Definición de un situación o problema y cuál sería su trama o solución.
 - Descripción de los personajes, si los hubiese, con la definición de una breve biografía, los rasgos de su personalidad, su relación con otros personajes de la historia...
 - Escribir los diálogos si hay varios personajes. En la medida de lo posible, cada uno, debe crear su propia "voz". Por ejemplo, a través de su particular forma de hablar y expresarse, movimientos corporales, caracterización física...
2. En todo momento, el redactor deberá comunicarse principalmente con el director y el director de arte para discutir la viabilidad de su propuesta y que todos los miembros del grupo puedan comenzar a trabajar en sus respectivas tareas.

7

REALIZADOR / PRODUCTOR

1. Planificación y preparación del rodaje: búsqueda y propuesta de localizaciones, material necesario, permisos, atrezzo...
2. Organización y coordinación de todos los miembros en rodaje: datos del equipo, horarios, lugares de rodaje, preparación y necesidades de las diferentes tomas, **timing** de trabajo...
3. Búsqueda y control financiero. Alternativas y propuestas ante escasos recursos económicos.
4. Dirección de actores (si hubiese) durante el rodaje en colaboración con el director.
5. **Elaboración del guion técnico**, con todos los elementos visuales y sonoros de la obra respetando el guion literario y la propuesta de arte.
6. Supervisión de la realización y rodaje de las diferentes tomas/secuencias respeten y consigan los objetivos marcados.

DIRECTOR DE ARTE

1. Crear una estética global acorde al concepto de la historia.
2. Desarrolla principalmente su labor durante la preproducción, aunque también supervisará todo el proceso de producción y postproducción de la obra.
3. Investigación, valoración y creación de los elementos visuales del rodaje que ayudarán a potenciar la intención narrativa desarrollada por los redactores. **En su propuesta de arte** deberá valorar elementos como el escenario, maquillaje, vestuario, iluminación, atrezzo, diseño de gráficos o animaciones insertadas en edición de video...
4. No siempre controlan la realización, a nivel técnico, de los elementos visuales anteriormente mencionados, pero sí deben aportar una gran sensibilidad artística.
5. Deberá mantener una comunicación muy fluida con el redactor.

OPERADOR DE CÁMARA - EDITOR DE VÍDEO

1. Conocer y manejar bien todas las herramientas y funciones del sistema con el que operen para realizar el rodaje y también para la edición del contenido.
2. El operador compone los planos de rodaje durante la grabación con la supervisión del realizador.
3. Son los responsables de la calidad técnica y artística de la grabación. Para ello, pueden asesorar constantemente sobre el efecto visual de los distintos encuadres, angulaciones o movimientos de cámara.
4. Uno de los elementos más importantes que deben controlar durante la grabación es la iluminación.
5. El iluminador dispone de muchos tipos de luz (ambiental, directa, frontal) pero básicamente hay dos tipos de luz: luz dura y luz suave.
6. Elaboración de una **propuesta de edición**, en la que deberá nombrar y justificar el tipo de montaje realizado, música insertada, efectos visuales o sonoros...

8

Anexo VII. Evidencia alumnos del taller de preproducción del proyecto final

GRUPO 1

Alba / Carolina / Natalia / Claudia / Rocío

Hoy día 29 de abril en clase hemos organizado las partes para el trabajo:

- Directora → Rocío.
- Redactora → Alba.
- Realizadora/productora → Carolina.
- Directora de arte → Claudia.
- Operadora de cámara/directora de video → Natalia.

Hemos elegido el tema que trata el respeto y discriminación y hemos santificado las partes de la idea principal. Hablaremos sobre una casa en la cual se crean risetas a diario y en el orden de las cosas se crean de las cosas sea en una casa, dos pero sea sea en el mes y para ser más claros el primer pero para central la atención en el resto de la persona. Esta será una imagen de Claudia a la cual pediremos su ayuda.

GRUPO 2

Grupo 2: Lucía Morillo, Cecilia Anne York, Paula Vallina, Lucía Hernández, Clara González

Director: Lucía H

Gionista: Paula

Productor-realizador: Cecilia

Dirección de Arte: Clara

Editor: Lucía M

Día 1:

Hemos seleccionado el tema, fijado la idea y la historia, escrito el guion literario y asignado los roles.

El guion de la historia gira entorno a una botella que se va vaciando poco a poco que refleja el consumo y la destrucción humana del medio ambiente, al final la botella que permanece estática, aparece en un entorno obscurido lleno de basura y polución.

GRUPO 3

ORGANIZACIÓN

ROLES

- Director: Arturo
- guionista/redactor: Paula
- Editor de vídeo: Sofía
- Director de arte: Luzía
- Realizador/productor: Hector

LLUVIA DE IDEAS

Redes sociales

Internet

Artes crítica: hitler le rechazan en la escuela de pintor y se hace dictador

Crítica remasterizada: en el cambio de transición de 'bueno' a 'malo' van saliendo imágenes en los que muestran actos que Hitler hizo. Vuelve un paso atrás en el pasado y pregunta ¿qué pasaría si hubiese sido más persistente? La persistencia puede cambiar la historia.

¿Dónde grabar?

En clase y fuera, en el prado

Material:

Caballote

Pincel

Bigote

Lápiz negro (maquillaje)

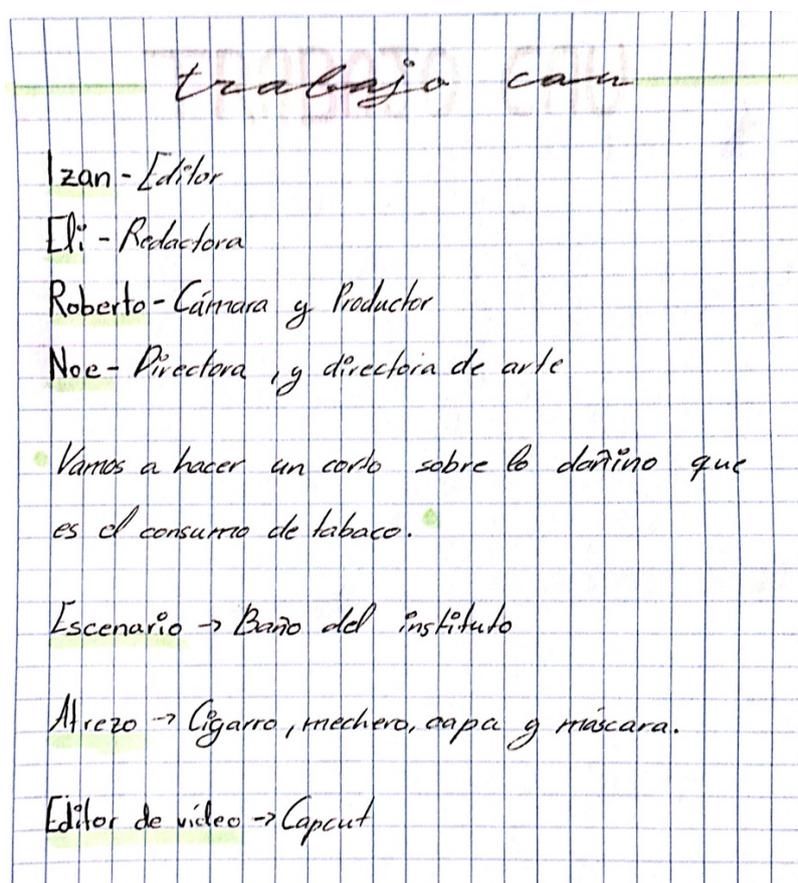
¿Qué tener en cuenta?

Formato: por y para qué

Redes sociales

Horizontal/ vertical

GRUPO 4



Anexo VIII. Guía para la exposición del proyecto final



_CULTURA AUDIOVISUAL I, 1º Bachillerato

_IES REINO AFTASÍ 2020-2021

GUÍA PRESENTACIÓN PROYECTO FINAL

Para la presentación que tendrá lugar el jueves 6 de mayo, debéis realizar los siguientes pasos:

1. Realización de una **breve memoria** sobre el proyecto en el que se explique el proceso seguido y la justificación de vuestras **propuestas de guion, realización, arte y edición**. Todas deberán coordinarlas y **subirlas a classrom** el director de cada grupo **hasta las 23:59 del miércoles 5 de mayo**.
2. Los elementos que deben contener cada memoria son:
 - **Propuesta de guion:** elaboración del **guion literario** con justificación de la temática principal que aborda, el motivo de su elección, y el objetivo perseguido.
 - **Propuesta de arte:** justificación del tratamiento visual para el contenido original creado como son la elección del escenario, maquillaje, vestuario, iluminación, atrezzo, diseño de gráficos o animaciones propuestas para la fase de postproducción...
 - **Propuesta de realización:** elaboración del **guion técnico** con justificación sobre el motivo de la elección de planos (tamaño, angulación y movimiento), así como de los elementos sonoros (música, efectos sonoros...) para conseguir el objetivo marcado con el guion literario y la propuesta de arte.
 - **Propuesta de operación-edición:** explicación de las características técnicas de aplicaciones y/o *smartphone* elegido para el rodaje, así como del software de edición. También justificación del tipo de montaje (narrativo, expresivo, ideológico, creativo o poético), el tratamiento de la **continuidad o rãcord** de la historia, las posibles dificultades en el proceso y cómo se han solventado.
3. Durante la **clase del jueves 6 de mayo**, cada grupo tendrá 8 minutos para presentar, proyectar y justificar el proyecto realizado. Se puede utilizar cualquier formato o presentación como guía y/o apoyo.

Se recomienda utilizar la siguiente estructura:

- Director presenta equipo, los roles de cada miembro, la temática elegida de lista lista proporcionada por el profesor, un repaso muy rápido del proceso seguido y cómo se han organizado para su óptima realización.
- Proyección del contenido audiovisual original.
- Director da paso a redactor que explica los puntos descritos en su memoria.
- Director da paso a director de arte que explica los puntos descritos en su memoria.
- Director da paso a realizador-director que explica los puntos descritos en su memoria.
- Director da paso a operador-editor que explica los puntos descritos en su memoria.
- Director finaliza la presentación narrando los principales conflictos y problemas a los que se han enfrentado y cómo le han dado solución.

No se recomienda en absoluto leer vuestra justificación desde un teléfono móvil o desde una presentación. Vuestros discursos deben ser fluidos y coherentes destacando siempre el gran valor del trabajo en equipo y las posibilidades que nos ofrecen hoy las nuevas tecnologías.

- Atrás
- Resumen
- Cuaderno**
- Diario
- Notas
- Plano
- Tablero
- Recordatorios
- Backup
- Ayuda
- Opciones

CUA I_Cuaderno

Cuaderno de notas

| | | UD. Narrativa Productos Interactivos | | | | Asistencia | | | | | | |
|---------|-------|--|--------------------------------------|--|----------------------|---|-----|-------------------------|------------|----|-------|---------|
| | | Trabajos y actividades | | | | Proyecto final | | Actitud | | | | Average |
| | | 1. Reflexión evolución comunicación a tecnología Trabajo | 2. Investigación Tecnologías Trabajo | 3. Presentación creadora contenido digital Trabajo | 4. Preguntas Trabajo | 6. Proyecto final aplicación de aprendizaje | | Participación e interés | Asistencia | | | |
| C Group | Grupo | | | | | | | | | | | |
| | | D | 70 | 100 | 100 | 0 | 95 | 95 | A | 10 | 8.75 | 73% |
| | | A- | 90 | 70 | 100 | 100 | 95 | 95 | A+ | 10 | 10 | 91% |
| | | D | 70 | 0 | 100 | 100 | 95 | 95 | A+ | 10 | 10 | 74% |
| | | A- | 85 | 100 | 85 | 100 | 95 | 95 | A+ | 10 | 10 | 93% |
| | | F | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0% |
| | | C+ | 40 | 100 | 70 | 100 | 65 | 65 | A+ | 10 | 10 | 75% |
| | | F | 0 | 75 | 45 | 0 | 55 | 55 | A+ | 50 | 8.75 | 44% |
| | | A | 95 | 100 | 100 | 100 | 95 | 95 | A+ | 10 | 10 | 98% |
| | | A+ | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | A+ | 10 | 10 | 100% |
| | | B- | 50 | 100 | 70 | 100 | 85 | 85 | A+ | 10 | 10 | 81% |
| | | A | 95 | 100 | 95 | 100 | 95 | 95 | A+ | 10 | 10 | 97% |
| | | F | 0 | 100 | 45 | 0 | 60 | 60 | A+ | 50 | 10 | 50% |
| | | A | 95 | 100 | 95 | 100 | 95 | 95 | A+ | 10 | 10 | 97% |
| | | A | 90 | 100 | 100 | 100 | 95 | 95 | A+ | 10 | 10 | 97% |
| | | D | 0 | 100 | 60 | 100 | 65 | 65 | A+ | 85 | 8.75 | 80% |
| | | E | 95 | 100 | 0 | 0 | 95 | 95 | A | 10 | 08.75 | 59% |
| | | A | 95 | 100 | 95 | 100 | 95 | 95 | A+ | 10 | 10 | 97% |
| | | A | 90 | 100 | 95 | 100 | 95 | 95 | A+ | 10 | 10 | 96% |
| | | A | 95 | 100 | 100 | 100 | 95 | 95 | A+ | 10 | 10 | 98% |
| | | A | 95 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | A+ | 10 | 10 | 99% |