



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

“Introducción de las producciones cinematográficas en las aulas”

Alumna: Patricia Ruiz Martínez

Tutora: Ana Tirado de la Chica

Dpto.: Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal

Mayo, 2021

Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	4
1.1. Objetivos	5
1.2. Justificación	5
2. MARCO TEÓRICO	6
2.1. LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA: SU APLICACIÓN DIGITAL:	6
2.2. LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN LAS AULAS:	7
2.2.1. Los medios audiovisuales:.....	7
2.2.2. Comunicación humana: Los nuevos actos comunicativos audiovisuales:	8
2.3. Producciones cinematográficas en el mundo audiovisual:.....	9
2.3.1. Concepto de obra cinematográfica:	9
2.3.2. Preproducción: de la idea a la puesta en escena:.....	10
2.3.3. Producción: la puesta en escena:.....	12
2.3.4. Postproducción: El montaje final:	14
2.4. EL CINE DESDE UNA VISIÓN PEDAGÓGICA:	15
2.4.1. Evolución de los modelos educativos: más allá de la instrucción:	15
2.4.2. Ventajas de las producciones audiovisuales en el proceso educativo:	16
2.4.3. Metodologías: la incorporación del cine en las aulas:	17
3. PROPUESTA DIDÁCTICA:	19
3.1. Características del centro escolar:	19
3.2. Grupo social:	19
3.3. Marco normativo y legislativo:	20
3.4. Elementos curriculares: competencias, objetivos y contenidos:.....	20
3.4.1. Objetivos:	20
3.4.2. Competencias educativas:.....	21
3.4.3. Contenidos educativos:.....	22
3.5. Metodología didáctica:	23
3.6. Evaluación:	23
3.7. Atención a la diversidad:.....	25
3.8. Temporalización:	25
3.9. Plan de trabajo y actividades:.....	27
4. CONCLUSIONES:.....	33
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34
ANEXOS	38

RESUMEN

El presente trabajo trata sobre la enseñanza, en las aulas de Educación Primaria, de uno de los medios de comunicación audiovisuales más influyentes en la actualidad, el cine. El objetivo a conseguir con el mismo es el diseño de una propuesta didáctica basada en el proceso de producción de una película, mediante la cual los discentes obtengan una visión más crítica a la hora de ser consumidores del séptimo arte y, simultáneamente, se incentive la creatividad y la mejora de la comunicación mediante medios digitales. Por lo cual, se propone una proyección didáctica dirigida al alumnado de Educación Primaria para una introducción de la producción audiovisual en el aula, principalmente, para el trabajo de las competencias lingüística y digital, donde la metodología didáctica está basada en la gamificación junto al aprendizaje cooperativo.

Palabras clave: Educación Artística, Comunicación Visual y Audiovisual, Cine, Educación Primaria, Metodología Didáctica

ABSTRACT

This work deals with the teaching, in Primary Education classrooms, one of the most influential audiovisual media today, which is the cinema. The goal to achieve with is the creation of a didactic proposal based on the production process of a film, through which students obtain a more critical vision for being better consumers of the seventh art and, simultaneously, encouraging the creativity and the improvement of communication through digital media. Therefore, we propose a didactic proposal that aims at Primary Education students, whose main objective is to introduce the audiovisual production in the classroom, mainly for the work of linguistic and digital competences, where the didactic methodology is based on gamification together with cooperative learning.

Keywords: Art Education, Visual and Audiovisual Communication, Cinema, Primary Education, Didactic Methodology.

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente, el fomento del cine en el aula ha de ser esencial, ya que es un medio audiovisual que toma gran parte de nuestro tiempo de ocio, con lo cual tiende a ser valorado como un simple pasatiempo, olvidando que estamos ante lo que se podría llamar “obra de arte” expresada mediante recursos audiovisuales.

Teniendo en cuenta la importancia del cine para la sociedad, se ve que hay poca aplicación a la que debería de haber en las aulas a día de hoy, por lo que este trabajo se propondrá indagar en aquellas pautas metodológicas necesarias para su inclusión en la práctica del sistema educativo; así como, en base a dichas indicaciones, plantear una propuesta didáctica donde se forme a los discentes en conceptos cinematográficos, mediante la producción de cortometrajes, con los que se consiga la apreciación de los roles que han de intervenir en la obtención de una película, los cuales tienden a pasar desapercibidos por quienes se limitan a observar un largometraje, sin pararse a hacer un análisis de todo lo que se necesita tras la cámara.

Actualmente son muchas las organizaciones que buscan el fomento de la inclusión del cine como recurso y/o contenido didáctico en las lecciones llevadas a cabo en las escuelas. En el caso de la comunidad autónoma de Andalucía, la Junta ha puesto a disposición de los centros educativos el programa “Aula de Cine”, el cual busca incentivar la alfabetización audiovisual del alumnado y profesorado andaluz. Este programa busca hacer considerar lo audiovisual como un recurso didáctico que enlace la escuela con el contexto sociocultural del alumnado, propiciando que estos vean los medios audiovisuales, en concreto el cine, como una forma alternativa de expresión. Para ello, “Aula de Cine” hace hincapié en que el estudiantado no solo tenga herramientas de lectura de mensajes digitales sino que también sepan escribir en este lenguaje. Asimismo, otro de sus fines principales es la creación de nuevos consumidores de cine, quienes tengan un mayor conocimiento del proceso de producción audiovisual y presenten un espíritu crítico para el análisis, reflexión e intercambio de opiniones.

Propuestas como el “Aula de Cine” o “CinEd” han inspirado la proposición del presente trabajo para abrir el campo de aplicación del cine en las aulas y no limitarnos a observarlo, sin llevar a cabo una valoración crítica de lo que vemos.

1.1. Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es diseñar una propuesta didáctica innovadora con la que introducir a quienes compondrán la futura sociedad en el conocimiento cinematográfico, desarrollando una competencia crítica y creativa.

Para ello, se establecen los siguientes objetivos específicos:

- 1) Definir el cine como recurso didáctico en las aulas.
- 2) Definir las aportaciones educativas a través de la didáctica de los medios audiovisuales.
- 3) Definir los roles que intervienen en una producción cinematográfica.
- 4) Diseñar una didáctica y programación didáctica para una educación audiovisual basada en la producción cinematográfica.

1.2. Justificación

El presente Trabajo de Fin de Grado se presenta con el objetivo de definir usos y didáctica de los medios audiovisuales en las clases de Educación Primaria, exponiendo para ello diferentes aportaciones de expertos sobre el tema, en especial, aquellos que tratan el cine desde una perspectiva pedagógica. En el mismo, se tendrá en cuenta que actualmente, en el sistema educativo, el principal propósito de la educación en los medios audiovisuales es desarrollar en el estudiantado las habilidades suficientes para ser capaces de comunicarse y manejar las tecnologías, ayudándoles, como docentes, a tener una actitud activa y reflexiva respecto a lo que los mensajes audiovisuales (Tyner y Lloyd, 2005). En consecuencia, el destino de la educación audiovisual en esta propuesta será la obtención de la competencia de saber recolectar la información, seleccionarla según unos criterios y hacer un análisis crítico de cualquier medio multimedia. Para que esto sea conseguido es necesario que el estudiantado presente habilidades de lectura, decodificación y análisis; además de ello, ha de identificar los roles que hay en un proceso comunicativo digital, así como, tener conocimiento de técnicas para reconocer la simbología usada para atraer al espectador (Almacelles, 2004). Teniendo en cuenta todas estas ideas aportadas por distintos investigadores, se ve una clara crítica al sistema educativo actual donde se tiene una búsqueda primordial de crear conocimiento sobre multimedia en el alumnado, olvidando que el objetivo esencial a conseguir con la aplicación didáctica del cine ha de ser la integración de la enseñanza audiovisual, a través de explorar el lenguaje del séptimo arte, ampliar las posibilidades creativas de los discentes, y, así, conseguir las herramientas necesarias para que los jóvenes se conviertan en consumidores críticos y participativos.

Lo innovador de este trabajo es precisamente la intención de poner en evidencia estas labores tan esenciales para poder obtener una película mediante el uso del cine como recurso didáctico innovador y motivador, poniendo en valor los beneficios que aporta este para la enseñanza de la educación audiovisual y, junto a ella, un correcto desarrollo de estrategias de comunicación audiovisual esenciales en la sociedad actual. Los autores que serán nombrados en el marco teórico coinciden en que el séptimo arte es un poderoso instrumento didáctico para llevar al aula; empero, muchos de ellos reflejan que no se tiende a hacer un correcto uso del mismo o que no se lleva a cabo una metodología acorde a su correcta enseñanza.

Por este motivo, este Trabajo de Fin de Grado pretende proporcionar una propuesta didáctica, donde los medios audiovisuales sean los instrumentos protagonistas para su consecución y con la cual se consiga cambiar la perspectiva de los jóvenes hacia el cine mediante el ensalzamiento de los distintos roles cinematográficos, sin limitarse a apreciar solo el de los actores.

2. MARCO TEÓRICO

En las siguientes líneas trataremos desde un prisma teórico la propuesta didáctica que se plantea en este trabajo, que dan fundamento al enfoque educativo desde el que se abordan. Para ello, el marco teórico comenzará con una introducción a la comunicación audiovisual, seguida de una interiorización de conceptos relativos al cine y acabando con la aplicación pedagógica del cine.

2.1. LA APLICACIÓN DIGITAL DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA:

En este trabajo nos centraremos en la educación artística, en la que se busca incentivar el desarrollo creativo del estudiante mediante las artes plásticas y musicales, incorporando simultáneamente los avances tecnológicos del siglo XX; esto último hace referencia a las artes audiovisuales (Agra, 1999). Una de las ideas metodológicas que mejor engloba el fin didáctico de esta área educativa es la aportada por Dewey (2008), quien la sintetiza con la idea de “aprender haciendo”, focalizándose, pues, en el proceso y el producto final obtenido con él.

La educación artística ha sufrido una ampliación de ámbitos de enseñanza-aprendizaje del arte, a causa de la revolución tecnológica producida en estas últimas décadas; conllevando a que en ella se incluya la educación audiovisual (García, 2013). En este sentido el artista Rodríguez Barbero (2008) defiende que en esta asignatura se han de impulsar las creaciones artísticas como una posibilidad de expresión, diálogo y, por ello, de comunicación; propiciando la adquisición de lenguajes no verbales desde edades tempranas. Por lo tanto, la aportación del

mundo audiovisual al arte es la oportunidad de usar medios digitales de imagen y sonido como modo de expresión y de facilitación en la aprehensión y aprendizaje de contenidos que puede ser considerados de difícil transmisión.

Esta relevancia hacia la educación audiovisual se debe a que la mayor cantidad de informaciones que percibimos en nuestro día a día son mediante medios audiovisuales. Por lo que, es imprescindible una unificación de la Educación Artística y Visual, armonizadas con las tendencias sociales actuales y las nuevas tecnologías, para poder conseguir la creación de futuras sociedades donde se reflexione, se exprese y se comunique, de una forma creativa sin tener limitaciones; queriendo decir esto último que es esencial que las tecnologías sean usadas más allá de buscar información y usar redes sociales (Reig y Mancinas, 2013).

Uno de los sistemas audiovisuales más presentes en la sociedad y que está en plena introducción en los centros educativos como recurso de apoyo al aprendizaje, este es el cine, gracias a él es posible la transmisión de historias mediante imágenes y sonidos proyectadas en una pantalla (Pereira, 2009). Vallejo (2010) define el cine como el séptimo arte que da sentido a la sociedad y la muestra en todos sus ámbitos. Este mismo autor destaca el nacimiento de la cultura visual y auditiva como un recurso de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, haciéndolo más atractivo mediante la proyección de producciones cinematográficas o, incluso, realizando propias producciones.

2.2. LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN LAS AULAS:

2.2.1. Los medios audiovisuales:

La incorporación de las tecnologías de la información y de la comunicación en nuestra sociedad ha conllevado a una gran revolución en los modos de comunicación del ser humano, llegando a desarrollar otros medios distintos al intercambio de mensajes cara a cara, dentro de estos haremos mención a los medios audiovisuales (Paz y Hernández, 2017).

El término “medio audiovisual” surge alrededor de los años treinta en Estados Unidos, cuyo desarrollo coincide con el impulso de técnicas de imagen y sonido en dicho país (Gilli, 1983). En España, se comienza a tener noción de este vocablo en los años cincuenta, conllevando a la ampliación del vocabulario derivado del mismo, por ejemplo, a palabras como: audiovisión, audiovisualidad, ...

A grandes rasgos, los recursos audiovisuales, según Moore (1999), son aquellos que recrean datos a través de imágenes y sonidos, es decir, son perceptibles mediante la vista y el oído; este autor destaca entre ellos los soportes tanto impresos como los presentados de manera digital, englobando dentro de los mismos, la fotografía, la televisión, la radio y el cine. Al aporte de Moore, Amaro et al. (2013) orientan la definición de los mismos al ámbito educativo, exponiendo que estos son un conglomerado de herramientas auditivas y oculares que contribuyen al aprendizaje de la codificación y expresión de ideas.

La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (2010) hace mención a las definiciones de medio audiovisual propuestas por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), siendo estas:

- Grabaciones visuales, acompañadas o no de una banda sonora, las cuales son difundidas públicamente mediante la radio, el cine, la televisión o cualquier otro tipo de difusión de información digital.
- Toda obra perceptible por los sentidos del oído y de la vista, constatada por un conjunto de imágenes y sonidos interrelacionados.
- Todas las producciones cinematográficas distribuidas o puestas a disposición de los consumidores, conformando lo que conocemos como patrimonio audiovisual.

2.2.2. Comunicación humana: Los nuevos actos comunicativos audiovisuales:

Una vez concretado el significado de medios audiovisuales, elementos fundamentales para la comprensión del presente apartado sobre comunicación audiovisual, en el cual se procederá a indagar en la significación de la misma y, con ello, a su importancia para la sociedad.

Actualmente, el concepto comunicación es un término de amplia conceptualización, debido a que, desde la existencia del humano, este ha evolucionado tomando diversos enfoques; siendo destacable la gran influencia de las redes sociales y nuevas tecnologías los últimos años en los actos comunicativos interpersonales (Alemany y López-Yarto, 2013). Por ello, se procederá a desglosar cada acepción de este vocablo desde su función más general a la más específica, siendo esta la digital.

A pesar de la complejidad de definir en lo que consiste un acto comunicativo, diversos autores han ofrecido teorías sobre lo que es comunicación, siendo tratada desde múltiples

visiones: antropológica, lingüística, científica, digital, etc. Martínez y Nosnik proponen la siguiente interpretación de carácter global de este proceso:

“La comunicación se puede definir como un proceso por medio del cual una persona se pone en contacto con otra a través de un mensaje, y espera que esta última de una respuesta, sea una opinión, actividad o conducta. En otras palabras, la comunicación es una manera de establecer contacto con los demás por medio de ideas, hechos, pensamientos y conductas, buscando una reacción al comunicado que se ha enviado” (1998, p. 43).

A partir de las palabras enunciadas anteriormente, podemos transcribir de ellas que los seres humanos tenemos la necesidad por naturaleza de comunicarnos y relacionarnos, convirtiéndonos, pues, en emisores y receptores de mensajes. Asimismo, no se ha de pasar inadvertido que el proceso de comunicar no solo va relacionado con decir palabras, sino, también, con silencios, gestos..., en términos más específicos, se ha de incluir el lenguaje no verbal (De Torres, 2005). Harold Lasswell (1948) propone un modelo teórico, denominado “*5W Model*”, para poder describir el acto comunicativo, el cual se basa en dar respuesta a cinco preguntas: Quién, qué se va a decir, en qué canal, a quién va destinado y con qué efecto.

En las últimas décadas, la aparición de los medios de comunicación de masas, como es el caso del cine y el internet, ha producido el aumento de las posibilidades comunicativas de las personas. El análisis histórico de los medios comunicativos modernos realizados por investigadores como Mariano (2009), han llevado a percatarse que las nuevas demandas sociales han producido el surgimiento de una nueva modalidad de intercambiar información, la comunicación audiovisual.

2.3. Producciones cinematográficas en el mundo audiovisual:

2.3.1. Concepto de obra cinematográfica:

En el mundo de lo audiovisual, el concepto producción es considerado como una palabra polisémica, la cual, en base a las palabras de Ortiz (2018), implica a las diversas fases para la obtención de una obra audiovisual, siendo estas desde el rodaje de una película, a su financiación o a las tareas llevadas a cabo por el productor. Para complementar esta definición, acudimos a la expuesta por Goncalves et al. (2011), quienes nombran a las producciones cinematográficas como aquellos productos resultantes de la combinación de una serie de códigos y técnicas de comunicación audiovisual, pertenecientes al séptimo arte, que

contribuyen a ver a través de una cámara de una manera más subjetiva, conllevando a que los espectadores de las mismas sientan determinadas sensaciones y emociones, mediante las cuales conseguir una interpretación de dichas obras.

Definido el término producción cinematográfica, se ve oportuno hacer un breve análisis de aquellos componentes, características y roles que hacen posible la creación de producciones destinadas al cine; por ello, en los siguientes apartados se distinguirán las tres etapas por las que ha de pasar toda producción, realizando, a su vez, introducciones a vocablos indispensables a la hora de valorar el trabajo que hay detrás de una película.

2.3.2. Preproducción: de la idea a la puesta en escena:

La etapa previa al rodaje de una película es denominada como preproducción, parafraseando a Kamín (1999), en esta se desarrollan todas aquellas tareas que garantizan el buen funcionamiento de la etapa posterior, es decir, el rodaje; dichas acciones serán orientadas al ámbito financiero, técnico y artístico de la producción cinematográfica.

Uno de los principales objetivos de esta fase es la creación de un guion, el cual lo escribirá, como su nombre indica, el guionista. El guion es conceptualizado desde sus aspectos literarios y cinematográficos como: “Medio narrativo capaz de transmitir el imaginario artístico de un autor y establecer que en su condición de texto autónomo se relaciona con prácticas culturales implícitas y explícitas que trascienden su vínculo con el cine”. (Pollarolo, 2014). De una manera más concreta, Vanoye (1996) lo define como un texto narrativo-descriptivo cuya finalidad es ser rodado, convirtiéndose, así, en una película.

Será indispensable que a la hora de redactar un guion se tenga en cuenta el género cinematográfico al que irá destinado, es decir, la categorización de películas mediante diversos mecanismos, artísticos y culturales, en función de los elementos comunes que puedan presentar (Grant, 2007). Grant determina las principales características a tener en cuenta para clasificar una película: la temática, las convenciones narrativas y estilísticas, los personajes y la trama. El escritor Pedro Cano (1999) realizó un análisis de la evolución de sistemas de clasificación de producciones cinematográficas, nombrando a Aristóteles como la primera persona que mencionó dicha categorización. Este filósofo fue quien dividió los dramas según el final de las historias y su tipo de narración, surgiendo de ello, cuatro géneros principales: trágico simple, afortunado simple, trágico complejo y afortunado complejo. Con el paso de los siglos, los géneros cinematográficos sufrieron grandes variaciones, desde aumentar a treinta por Polti en

base a las emociones que presentaban o ser catalogados en función de su trama, donde Friedman distinguía entre: trama educativa, trama de redención o trama de desilusión.

Actualmente, la elección de géneros cae sobre la responsabilidad del guionista, quien deberá de seleccionar a qué categoría corresponderá su futura obra. McKee (2013) enumeró una clasificación a nivel general de estos según el tema, ambientación, roles y valores, la cual adicionaremos a continuación:

- *Romance*. Desarrollan historias de amor, normalmente entre dos personajes.
- *Terror*. Son historias que intentan mostrarnos el horror, provocando miedo en el espectador. Este a su vez se divide en dos subgéneros: el cine de misterio, donde la trama relaciona el terror con una explicación racional y el sobrenatural, donde el terror surge de una causa irracional.
- *Drama*. Trata temáticas de acontecimientos de cierta seriedad, con una carga bastante emotiva y trágica.
- *Comedia*. El fin principal de este género es divertir y hacer reír al espectador. Sus subgéneros son muy amplios desde la parodia a la mezcla con el romance, para distinguirlos nos basamos en su ataque cómico y el nivel de ridiculización que presenta.
- *Acción/aventura*. Desarrolla un conflicto entre el “bien” y el “mal” mediante acciones trepidantes o hazañas heroicas.
- *Ciencia-ficción*. Las películas encajadas en esta categorización están ambientadas en futuros hipotéticos, destacando distopías en el avance tecnológico y el caos de la sociedad.
- *Fantasía*. En estas el guion trata mundos donde predomina la magia, la naturaleza, las criaturas mitológicas, etc.
- *Musical*. Género procedente de la ópera, donde se presenta una realidad en la que los personajes se expresan mediante la música y baile.
- *Western*. Producciones cinematográficas cuya ambientación y trama son sobre el lejano Oeste Americano.
- *Documental*. Con este, se narra una historia real mediante testimonios de personas implicadas en la misma.

Por último, en esta fase de preproducción, se ha de mencionar el rol de productor, profesional de la industria cinematográfica cuyo oficio es el menos reconocido y el más complejo de precisar. El productor se tiende a relacionar con aquella persona responsable de la creación de una obra fílmica, en términos económicos-financieros y organizativas; no obstante,

sus funciones no se limitan a esto, sino que este ha de “reunir y combinar los elementos financieros, intelectuales, artísticos y técnicos que permitirán transformar la película, materia inerte a materia viva que encierre una potencia comercial eminente” (Pardo, 2000, pp. 215-216). En resumidas cuentas, este rol de producción es la persona encargada de equilibrar lo creativo y comercial de una propuesta cinematográfica, teniendo en cuenta siempre la futura expectativas de los espectadores, para lo que necesitará un gran don de gentes y de negociación para dotar a la película con las características esperadas, llevando al guionista hacia ellas (Mediavilla, 2009).

2.3.3. Producción: la puesta en escena:

Efectuada la preproducción, se prosigue con el momento de grabar lo planteado, esto sucede en la fase de producción o más conocida como rodaje. El concepto “puesta en escena” tiene sus orígenes en el mundo del teatro, siendo utilizado para denominar a la manera de organizar el *attrezzo* sobre el escenario para dramatizar una escena (Barrueta, 2018); término que con los años fue siendo connotado en la industria cinematográfica. Muntanyola y Lozares (2006) interrelacionan esta fase de producción fílmica con aspectos sociológicos, determinándola como proceso técnico-artístico inscrito en un contexto, proveniente de decisiones, acciones e intenciones de unos agentes, conformados por una red técnica de recursos representacionales de distinta complejidad, coordinación y dependencia instrumental.

Otras de las conceptualizaciones que determina a lo que hace referencia la palabra rodaje es la propuesta por Marzal y Gómez (2015), siendo el conjunto de componentes de una representación audiovisual, entre los que destacan, la puesta en cuadro, la selección de luz y sonido, puesta en escena de decorado o la misma actuación realizada por los actores.

Es de obligada mención los numerosos roles que hacen posible la etapa de producción fílmica. El trabajo más conocido y valorado actualmente es el del actor, como bien es sabido este es el que lleva a cabo la representación de la obra; Rongo hace una fantástica alusión a la labor de este papel, donde dice:

“Un actor tenía un hijo de doce años que iba a la escuela. El padre dijo a su hijo: ‘Lo que un actor no debe aprender nunca es a utilizar un ábaco, la caligrafía y muchas otras cosas que le convendría ignorar’. Tojuro (un actor conocido del lugar) lo oyó y dijo: ‘No, no. Eso no es verdad. El arte del actor es como el saco del mendigo. Independientemente de uno lo necesita en ese momento o no, tenemos que recoger todo lo que se nos presenta y llevarlo con nosotros. Debemos servirnos solo de aquellos que

nos resulta necesario, y lo que no, lo apartamos o lo utilizamos cuando es preciso. No hay nada que debamos ignorar. Incluso el arte de robar a tirones debería ser estudiado con atención” (1969, p. 23).

Pese a la gran relevancia que tiene el actor en la consecución del rodaje desde la vista de los consumidores cinematográficos, no se ha de olvidar que esto no sería posible si no existiesen otros agentes técnicos como el director. Aunque se han sugerido numerosas definiciones sobre este rol, en este caso utilizaremos la aportada por Racionero (2018), quien indica que este es uno de los mayores responsables de una obra audiovisual y, por lo cual, ha de especializarse en gran parte de cada una de las ramas que componen la creación de un largometraje. Como menciona este mismo autor, el director es el coordinador del equipo técnico-creativo de una película, tratando de sacar el máximo rendimiento de cada uno de sus componentes, haciéndoles sentir partícipes de la obtención de la producción fílmica. Siguiendo en esta línea, Marshall (2017) especifica que las obligaciones para la dirección de una película son: evaluar las ubicaciones donde grabar, orientar según sus ideales, planificar la consecución del guion en el rodaje, indicar la posición de la cámara en cada uno de las composiciones fotográficas y participar en la determinación del decorado y caracterización de los personajes; dar recomendaciones a los actores en los ensayos, así como, la supervisión de toda la fase de posproducción.

Finalmente, haremos referencia al equipo de fotografía y el de sonido, este último es el encargado de recopilar todo sonido válido para la producción de obra cinematográfica, en este papel indagaremos más en el siguiente punto. En cuanto al departamento de fotografía, a fin de determinar sus actuaciones en el rodaje, Brown (2017) argumenta que realizan más allá del simple acto de fotografiar; estos han de captar toda aquella acción, emoción o ideas que aporte información no verbal al largometraje. Para conseguir esta finalidad, es esencial dotar a este personal de técnicas de grabación, conceptos artísticos y herramientas fotográficas (Cavadid, 2019); entre todo ello, se ve indispensable introducir el vocablo “plano”, elemento principal para un buen encuadre de las escenas a rodar. El plano en lo audiovisual es más bien conocido como la composición de imágenes integrantes de una misma toma fotográfica, registrándose en igual encuadre y distancia a la cámara (Faican et al., 2012). La mayoría de los consumidores de cine no tienden a apreciar la importante cantidad de significado que puede aportar el grabar desde un plano o desde otro, por lo que se ha de tener un cierto conocimiento crítico para poder valorar dicha selección de encuadre. Entre los distintos tipos de plano existentes, nos

introduciremos en los más usados en el mundo del cine, catalogados por Caldera (2002), quien se basa para ello en cómo se ha captado al actor al encuadrar la escena:

- En el *Plano General*, se verá al personaje u objeto sobre el que se desea que recaiga toda la atención, empero, este no podrá ser identificado de una manera clara, ya que será acompañado por diversos componentes escenográficos que darán significación a la trama.
- El *Plano Americano*, tiene orígenes directos del cine, siendo relacionado con el género de Western; esto se debe a que el actor será captado de rodillas para arriba, consiguiendo con ello, visualizar las armas, esenciales en los tiroteos representados en producciones de dicha tipología.
- El *Primer Plano* focaliza su totalidad la cara de quien actúa, para poder transmitir al espectador de una manera más profunda y producir empatía sobre los sentimientos y sensaciones que experimenta en ese momento el personaje.

2.3.4. Postproducción: El montaje final:

La etapa de postproducción quizás sea la menos valorada por los consumidores de la industria cinematográfica, cuyas acciones pasan casi apercibidas, debido a que globalmente se tiende a especular que esto solo consta de unir lo grabado en el rodaje.

Para lograr un entendimiento de este término, hemos de saber que proviene de “montaje”, denominación más usada comúnmente para hacer referencia a esta etapa donde se llevan a cabo las últimas y decisivas operaciones para la obtención final de la producción fílmica (Rubio, 2006). Sin embargo, a juicio del nombrado investigador, estas nos han de ser usadas como sinónimos absolutos, dado que designan circunstancias ciertamente desiguales. Por un lado, el montaje es una acción concreta para la consecución de la postproducción de una obra cinematográfica, mientras que la postproducción hace referencia al proceso global; como se hacía mención con anterioridad, en base a esta distinción, se invita a una reflexión teórica sobre el correcto nombramiento a esta fase, donde no solo se procede a sincronizar imágenes y sonidos.

Pinel (2004) hace alusión a las tres funciones primordiales llevadas a cabo en la postproducción, donde se ven ciertas referencias a la mecánica de la era industrial del siglo XX. La primera que nombra es el *cutting*, proceso de ensamblaje de planos, en otras palabras, el acoplamiento de los mismos para crear la escena deseada de una manera lógica y coherente. Tras ello, se procede al *editing*, una vez montadas cada una de las escenas, se disponen de la

manera cronológica establecida y, por último, el *montage*, ordenadas las escenas, se finaliza uniéndolas y suprimiendo el metraje más superfluo, tramos que menor significado aporten. Como se puede observar Pinel se limita a las funciones estrictamente de montaje, por lo que se hará referencia a Dominique Villain (1994) para complementar las palabras de este autor; para Villain en esta fase se realizan los montajes indicados de planos, se incorporan los sonidos captados por el sonidista junto a la banda sonora, más todos los trabajos de laboratorio precisos, como son la adicción de efectos especiales, tratamiento de imágenes, entre otros.

Indiscutiblemente, el oficio del equipo de sonido en una producción audiovisual es esencial, quienes están encargados de complacer la necesidad de asignar a una escena un segmento sonoro, o sea, de articular y elaborar la parcela sonora de una película (Iglesias, 2004). La presencia de estos profesionales puede ser muy variada dependiendo de las necesidades sonoras que presente una película, por lo que puede ir de requerir una sola persona para captar el sonido en la grabación hasta unas cincuenta personas ocupadas en el ajuste de la sonoridad de la obra (Jullier, 2007). Ahora bien, en el inicio del cine, este departamento no era muy valorado, ya que la mayoría de las filmografías eran mudas; pero con el transcurso del tiempo, el departamento de sonido ha sufrido una gran evolución hasta ser considerado uno de los más importantes, a causa de que, como bien indica Jullien (2007), a día de hoy una banda sonora de alta calidad es sinónimo de calidad estético y éxito entre los espectadores.

2.4. EL CINE DESDE UNA VISIÓN PEDAGÓGICA:

2.4.1. Evolución de los modelos educativos: más allá de la instrucción:

El término “educar” ha sido relacionado durante siglos atrás con la acción de instruir, de hecho, hoy en día siguen existiendo maestros cuyas pedagogías están basadas en la instrucción; pero si se analizase en profundidad este concepto, se puede concluir que este no tiene connotaciones educativas (Erro, 2011).

A partir de reflexiones derivadas de la conexión educación-instrucción, han surgido diversas teorías críticas a ello, como es el caso de la enunciada por el famoso psicólogo Howard Gardner (1991), quien habló que la educación debería de partir de la consideración de los siete tipos de inteligencias que presenta el ser humano: intrapersonal, interpersonal, lógico-matemática, corporal-quinestésica, lingüístico-verbal, musical y visual-espacial.

Gracias a las aportaciones de dicho investigador, se ha visto la posibilidad de incorporar nuevos conceptos a trabajar en las aulas como es el caso del séptimo arte, el cine, el cual ayuda al desarrollo de las inteligencias descritas con anterioridad. Para autores como Cao et al. (2015), la incorporación del arte en las aulas es esencial, ya que este comprende el conocimiento del ser humano, la incentivación de la comunicación, entre otras aptitudes. Por tanto, siguiendo en estas líneas, el cine no ha de ser considerado como una propuesta educativa de evasión, sino como un instrumento educativo que ayuda a pensar, hacer reflexionar, conocer y hacer conocer (Rico y Yanguas, 2010).

2.4.2. Ventajas de las producciones audiovisuales en el proceso educativo:

De acuerdo a trabajos en los cuales se expone que vivimos en un mundo fundamentalmente audiovisual, como el escrito por La Torre (2005), se refleja un cierto incremento producido del consumo de mensajes digitales por la juventud actual, de los cuales, la mayoría de casos, no se les ha facilitado un desarrollo de estrategias para reconocer cada uno de los detalles presentados en un mensaje audiovisual. En consecuencia, se ha de revalorizar las producciones audiovisuales como material educativo, el cual presenta especial potencial en aquello referido a la comunicación y la incentivación de futuros ciudadanos críticos; asimismo, estas aumentan la ambición por aprender, ya que pueden estar basadas en los diversos intereses de los discentes.

Una de las aportaciones más enriquecedoras sobre la importancia de enseñar en el cine en los centros educativos, es la mencionada por Ambrós:

“Cada año que pasa sin que la cultura audiovisual se enseñe en las escuelas, sin que se reflexione sobre ella, sin que se elabore un análisis crítico del hecho audiovisual y sin que el alumnado pueda expresarse mediante las imágenes, se agravan los problemas de interpretación y comprensión de análisis de la sociedad contemporánea, donde el analfabetismo mediático es el analfabetismo de nuestros tiempos” (2007, p.13).

Complementando a Ambrós, Bustos (2021) aporta las tres grandes razones por las que incluir el cine en las aulas:

- 1) El mundo audiovisual se ha convertido en una parte indispensable en nuestras vidas, por lo cual el docente ha de otorgarle un apartado en su pedagogía.
- 2) La imagen y el sonido acercan a los discentes a temáticas que componen la estructuración propia de saberes del currículum escolar.

- 3) Usar las producciones audiovisuales como recursos didácticos conlleva a crear un alumnado crítico, creativo y reflexivo.

Sabiendo la importancia de una educación cinematográfica en las sociedades actuales, hemos de tener en cuenta también las ventajas que esta puede ofrecer con su aprendizaje y aplicación en las aulas. Es Almagro (2011) quien hace referencia a estos beneficios, destacando la alta capacidad del cine para resultar atractivo, junto a ello, se caracteriza por el uso de sencillos códigos comunicativos y la presencia de situaciones muy variadas, propiciando un grado alto de participación e identificación emocional por parte del espectador; en resumidas cuentas, este lleva a cabo consecutivamente una educación emocional, desarrollando la Inteligencia Emocional, y el trabajo en aspectos comunicativos, desde lectura de guiones a escuchas de diálogos de una escena.

Marín y González (2009), al igual que Almagro, defienden la introducción del cine como recurso educativo, considerándolo un instrumento completo que amplía las posibilidades metodológicas del proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo que el estudiante aprenda sin que casi ni se dé cuenta de que está siendo educado, a causa de que se presenta como un método fuera del tradicional y lúdico.

2.4.3. Metodologías: la incorporación del cine en las aulas:

Para proceder a la inserción del cine como recurso educativo, hemos de tener en cuenta como docentes que este puede presentar dos funcionalidades posibles, detectadas por Martínez-Salanova (2002). Por un lado, distingue su uso como “instrumento técnico de trabajo”, este ha de servir para conocer diferentes modos de acceso a la sociedad y de descripción de la realidad. Por otro lado, una producción cinematográfica puede ser considerada como “sustento conceptual, ideológico y cultural”, fundamental para la configuración de la personalidad de los niños y jóvenes, con esta función se hace referencia a que los temas tratados en el séptimo arte han de ser elementos de reflexión y orientación de comportamientos (Martínez-Salanova, 2003).

De esta forma, Alfonso Escuder (1998) propone una serie de objetivos fundamentales para la integración de las obras fílmicas en el currículo de Educación Primaria, siendo estos: la alfabetización audiovisual del alumnado, desarrollo de espectadores críticos tanto del cine como de otros medios, enseñanza de códigos verbales y no verbales en la comunicación audiovisual; facilitación de un medio para conocer y expresarse que beneficie la creatividad y

las habilidades cognoscitivas y artísticas y, por último, aportar a los discentes un instrumento donde mostrar los conocimientos y sentimientos propios.

El investigador Raúl Rojano (2015) hace una distinción entre la educación “por” la imagen o “para” la imagen, en base a qué proposición sea seleccionada se llevará una planificación de las actividades a proponer u otra. En los casos donde el docente opta por la preposición “por”, está eligiendo usar el cine como una mera herramienta educativa, sin tener en cuenta sus múltiples opciones de puesta en práctica. En dichas situaciones, el conocimiento fílmico pierde importancia, ya que lo transcendental no es el cómo se llega a una producción cinematográfica, sino qué es esta. Por lo tanto, las actividades planificadas deberán estar orientadas a la observación de un largometraje para llegar a cumplir con los objetivos y contenidos didácticos a conseguir con la propuesta. En cambio, cuando se educa “para” la imagen, a esta el docente le ha de otorgar un papel completamente distinto sustancialmente, donde no se ha de focalizarse en las funciones de la imagen sino en las funciones pedagógicas que se pueden aplicar a esta; empero, esta corriente didáctica no se ha desarrollado a día de hoy de una forma muy destacable. Santos, a juicio propio, critica claramente la desvirtuación del séptimo arte como recurso didáctico, a través de las siguientes líneas: “Frecuentemente se pierden de vista los objetivos en que se inserta la acción pedagógica de los llamados medios audiovisuales, dejando en un desamparo teológico la utilización de los mismos y desposeyendo de sentido antropológico la actividad” (1984, p.22).

A modo de conclusión, Álvarez y Timón (2010) enumeran las aplicaciones didácticas que ofrece el cine para las aulas, más allá de transmitir conocimiento, las cuales son:

- *Informativa*: Exposición de contenidos adecuados a las necesidades del grupo-clase y la materia en la que se vaya a incorporar, pudiendo ser aplicado en cualquier asignatura a causa de la gran variedad de temáticas y géneros que existen en el mundo cinematográfico.
- *Motivadora*: El séptimo arte puede ser usado como aliciente al aumento de interés por parte del alumnado hacia la comunicación audiovisual y sus códigos lingüísticos.
- *Lúdica*: Ha de tenerse en cuenta esta funcionalidad, donde los largometrajes son considerados un deleite para los jóvenes tanto al verlos como al producirlos.
- *Expresiva*: Esta aporta una de las maneras de conocer creaciones expresivas de artistas, despertando el interés por el qué se narra y por el cómo se narra.

- *Investigadora*: En esta funcionalidad, el docente ha de explorar en los temas más atractivos para el estudiantado para hacerles sentir protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje; aumentando en ellos su grado de motivación y atención en experiencias cinematográficas.
- *Metalingüística*: Para conseguir esta aplicación, se ha de instruir a los alumnos en el uso, conocimiento e integración de una gran diversidad de lenguajes, desde el musical, pasando por el fotográfico hasta el narrativo.

3. PROPUESTA DIDÁCTICA:

3.1. Características del centro escolar:

La propuesta didáctica será llevada a cabo en el C.D.P. “Santa Eulalia”, colegio de titularidad concertada, ubicado en el norte de la ciudad de Linares (Jaén). Su localización propicia que este centro cubra las demandas educativas de barriadas de nivel socioeconómico bajo, como es el caso del barrio de Arrayanes, considerado por la Junta de Andalucía como zona de actuación preferente. Las familias que habitan en estos barrios, en rasgos generales, se caracterizan por tener dos hijos y presentan un nivel de estudios medio – bajo, cuyos empleos suelen ser de durabilidad inestable, recayendo, en la mayoría de los casos, sobre la figura paterna.

Este colegio consta de tres etapas educativas: Infantil, Primaria y Secundaria y, a su vez, cada una de ellas cuenta con dos líneas educativas; además, el centro cuenta con dos aulas de integración para atender al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. Asimismo, en instalaciones a destacar decir que el colegio tiene gimnasio usado, también, como salón de actos, dos aulas de informática y una amplia biblioteca con variedad de recursos.

3.2. Grupo social:

Este proyecto está enfocado al 6º curso de Educación Primaria, el cual comprende las edades de 11 a 12 años, ubicadas, según Piaget, en la etapa de operaciones formales del desarrollo cognitivo, destacando de ella, el aumento de la capacidad de abstracción. Además, la elección de dicho curso se ve motivada por que en dicha edad se espera que la mayoría de los estudiantes hayan adquirido competencias significativas en lingüística y en la manipulación de medios digitales (Moreno,2006), lo cual no ha ocurrido en muchos de los alumnos de estas clases, destacando un pequeño desfase en habilidades lingüísticas de expresión tanto oral como escrita, ya que en base a los indicadores de desarrollo lingüístico, ofrecidos por Salmerón y Pérez (2006), los niños han de tener un completo dominio del lenguaje entre los 7 u 8 años,

competencia que aún no se ve totalmente adquirida por dicho alumnado, ya que tienden a hacer estructuras sintácticas simples.

El aula para la que está diseñada la propuesta están formadas por 25 alumnos, de los cuales habrá que tener en cuenta que dos de estos presentan Trastorno por Déficit de Atención e hiperactividad. El conjunto de discentes muestra interés por el mundo audiovisual y, en especial, por el cine; por lo que se ha decidido trabajar mediante esta temática, con la que conseguir que los niños desarrollen habilidades comunicativas a través de recursos audiovisuales, tan relevantes en nuestra sociedad actual.

3.3. Marco normativo y legislativo:

El proyecto educativo a desarrollar para el tercer ciclo de Educación Primaria en las áreas de Educación Artística y en Lengua Castellana, se ha diseñado siguiendo lo establecido en la siguiente normativa:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Orden de 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la educación primaria en Andalucía.
- Orden de 4 de noviembre de 2015 por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de educación primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

3.4. Elementos curriculares: competencias, objetivos y contenidos:

A continuación, serán expuestos los elementos curriculares a desarrollar con la puesta en práctica del proyecto educativo.

3.4.1. Objetivos:

De acuerdo a la Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo educativo de la comunidad andaluza, se establecen los siguientes objetivos generales y específicos:

Objetivos de área	Objetivos específicos
O.EA.1. Conocer y utilizar las posibilidades de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación y utilizarlos como recursos para la observación, la búsqueda de información y la elaboración de producciones propias, ya sea de forma autónoma o en combinación con otros medios y materiales.	1. Conocer los roles que intervienen en una producción cinematográfica. 2. Saber utilizar vocabulario relativo al cine e identificarlo dentro de producciones propias.
O.EA.2. Utilizar las posibilidades del sonido, la imagen y el movimiento como elementos de representación y comunicación para expresar ideas y sentimientos, contribuyendo con ello al equilibrio afectivo y a la relación con los demás.	3. Grabar cortometrajes de creación propia. 4. Aplicar efectos audiovisuales a imágenes en movimiento.
O.EA.5. Mantener una actitud de búsqueda personal y colectiva, integrando la percepción, la imaginación, la sensibilidad, la indagación y la reflexión de realizar o disfrutar de diferentes producciones artísticas.	5. Transmitir ideas y sensaciones mediante el lenguaje audiovisual

3.4.2. Competencias:

De acuerdo a la Orden de 17 de marzo de 2015, la cual determina las competencias a desarrollar en Educación Primaria en los centros educativos andaluces, se establecen las siguientes competencias:

- **Conciencia y expresiones culturales:** Esta competencia será considerada en todas las actividades programadas, debido a que ayuda al alumnado a la ampliación de sus posibilidades expresivas y comunicativas con el resto de la población, mediante el desarrollo de técnicas que posibilitan la representación de una idea a través de lenguajes

artísticos audiovisuales, promoviendo la creatividad y, al mismo tiempo, el respeto a otros pensamientos o formas de expresión.

- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** El proyecto planteado exige la actuación de una forma lo más creativa y autónoma posible, mostrando la multitud de posibilidades distintas que se pueden obtener para un mismo supuesto. Asimismo, la propuesta requiere habilidades de planificación y de elaboración de trabajos que conlleven al desarrollo de capacidades como la autocritica o el sentido de responsabilidad, las cuales están directamente relacionadas con el desarrollo de esta competencia.
- **Comunicación lingüística:** Los intercambios comunicativos generados en cada una de las actividades propuestas y el vocabulario específico que aporta la propuesta contribuyen a la obtención de esta competencia.
- **Digital:** Sobre esta competencia girarán todas las sesiones, ya que el uso de la tecnología estará muy presente en esta propuesta didáctica. Mediante los recursos audiovisuales, se acercará a los colegiales al proceso de producción artística de una película y, sincrónicamente, desarrollarán habilidades de análisis de imagen, sonido y mensajes que las tecnologías nos transmiten.

3.4.3. Contenidos educativos:

En base a la Orden de 17 de marzo de 2015, la cual determina el currículo educativo de Andalucía, se establecerán los contenidos a desarrollar con la presente propuesta didáctica. Los contenidos previstos están englobados en el bloque 1: “Educación audiovisual” del área de Educación Artísticas, los cuales son:

- 1.1. Búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento y su aplicación en el cine.
- 1.2. Uso intencionado de la imagen como instrumento de comunicación.
- 1.4. Comunicación oral y elaboración de textos escritos sobre la intencionalidad de las imágenes.
- 1.10. Valoración de los medios de comunicación y tecnologías de la información y comunicación como instrumentos de conocimiento, producción y disfrute, con una utilización responsable.
- 1.12. Uso de programas digitales de maquetación y procesamiento de imágenes, video y texto.

1.15. Preparación, conocimiento y análisis del proceso empleado para la creación, montaje y difusión de una película o un documental.

3.5. Metodología didáctica:

Haciendo una reflexión sobre los componentes del proceso educativo, se ve que uno de ellos está tomando especial importancia en los últimos años, siendo este, las metodologías de enseñanza, entre las que toman especial relevancia aquellas que motivan al alumnado a aprender. La revalorización de los métodos didácticos se debe a, que como argumentan Gutiérrez et al. (2013), estos son considerados esenciales en el aprendizaje de los alumnos, ya que si estos son adecuados contribuirán a facilitar la incorporación de nuevos contenidos de una forma más significativa por parte de los discentes.

La metodología didáctica que se llevará a cabo será fundamentalmente activa y participativa, esto, según Baro (2011), supone que las enseñanzas impartidas han de estar basadas en los contenidos que resulten interesantes al alumnado, consiguiendo, así, un aprendizaje significativo. Esta autora indica que las protagonistas de estas metodologías son la manipulación de contenidos y la elaboración de materiales como objeto de conocimiento, estas han de ir junto a la flexibilización de los espacios y de los tiempos. Estos métodos didácticos serán complementados por la gamificación, cuya base metodológica es la aplicación de elementos de videojuegos en contextos educativos, con el objetivo de transformar el aprendizaje a un proceso atractivo y motivador donde un videojuego será el guía de la exposición y puesta en práctica de lo programado (Quintana y Prieto, 2020).

Todos los métodos de enseñanza partirán de los intereses del alumnado, favorecerán el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales. Se fomentará especialmente una metodología centrada en la participación del alumnado, que favorezca el pensamiento racional y crítico, el desarrollo de habilidades digitales, el trabajo individual y cooperativo del alumnado, así como la estimulación de la creatividad.

3.6. Evaluación:

Para la evaluación del proyecto tendremos en cuenta tres puntos. El primero de ellos será el llevar a cabo una evaluación continua mediante observación directa complementada con un cuaderno de registro, donde se destacará los hechos más significativos del desarrollo del trabajo y donde se reflejará la evolución de cada uno de los estudiantes; así como los obstáculos y errores que se vayan descubriendo. Además, el guion ayudará a percibir la evolución en la

redacción del estudiantado. El segundo es la evaluación final, donde se verá si los objetivos previstos han sido alcanzados mediante la complementación de una rúbrica como la mostrada en el Anexo 1, esta rúbrica será realizada por los profesores implicados en el proyecto y por cada grupo de trabajo para conseguir que los estudiantes se sientan protagonistas de su aprendizaje. Por último, como evaluación global del proyecto, los profesores harán una lista de cotejo (Anexo 2), donde se reflejará si los aspectos que se esperan desarrollar con la propuesta didáctica han sido alcanzados o no, complementados con una serie de observaciones si fuera necesario.

Mapa de desempeño:

En este punto, se recoge los criterios de evaluación que trabajaremos y los estándares de aprendizaje todos ellos conectados con los objetivos de área citados con anterioridad. Guardando así relación entre objetivo, criterio de evaluación y estándar de aprendizaje.

Objetivo de área	Criterios de Evaluación de tercer ciclo	Estándares de Aprendizaje
O.EA.1.	CE.3.3. Aplicar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento, sirviendo para la ilustración de sus propios trabajos.	STD 3.1. Maneja programas informáticos sencillos de elaboración y retoque de imágenes digitales (copiar, cortar, pegar, modificar tamaño, color, brillo, contraste...) que le sirvan para la ilustración de trabajos con textos.
	CE.3.7. Utilizar recursos bibliográficos, de los medios de comunicación y de internet para obtener información que le sirva para planificar, valorar críticamente y organizar los procesos creativos, siendo capaz de compartir el proceso y el producto final obtenido con otros compañeros.	STD.7.1. Organiza y planea su propio proceso creativo partiendo de la idea, recogiendo información bibliográfica, de los medios de comunicación o de internet, desarrollándola en bocetos y eligiendo los que mejor se adecúan a sus propósitos en la obra final, sin utilizar elementos estereotipados, siendo capaz de compartir con otros alumnos el proceso y el producto final obtenido.

O.EA.2.	CE.3.17. Indagar en los medios audiovisuales y recursos informáticos para crear piezas musicales, utilizando las posibilidades sonoras y expresivas que nos ofrecen.	STD.17.2. Utiliza los medios audiovisuales y recursos informáticos para crear piezas musicales y para la sonorización de imágenes y representaciones dramáticas.
O.EA.5.	CE.3.6. Demostrar la aplicación y conocimiento de las distintas técnicas, materiales e instrumentos dentro de un proyecto grupal respetando la diversidad de opiniones y creaciones.	STD.6.2. Lleva a cabo proyectos en grupo respetando las ideas de los demás y colaborando con las tareas que le hayan sido encomendadas. STD.6.3. Explica con la terminología aprendida el propósito de sus trabajos y las características de los mismos.

3.7. Atención a la diversidad:

En el alumnado encontramos dos alumnos que están diagnosticados como Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad, no obstante, estos no presentan ninguna necesidad educativa requerida por lo que no se realizará una adaptación significativa del currículo del área, esto es basado en las orientaciones de intervención aportadas por Cela y Herreras (2007). Por tanto, en el diseño y consecución de la propuesta didáctica se adoptarán las siguientes medidas, para conseguir una correcta inclusión de los mismos.

- 1) División de tareas en pequeños pasos.
- 2) Presentación del temario de una forma resumida y atractiva para el alumnado, sin mucho estímulo distractor.
- 3) Enfocar actividades hacia sus intereses para captar su atención e incentivar la motivación.

3.8. Temporalización:

En la siguiente tabla se recoge el horario escolar a tener en cuenta para la consecución de este proyecto educativo, correspondiente al horario de la clase de sexto en el curso 2020/2021, marcando solo las horas de Lengua Castellana y de Educación Artística, ya que son las dos áreas donde se llevará a cabo la propuesta

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:15 - 10:00			Lengua Castellana		
10:00 – 11:00	Lengua Castellana				Lengua Castellana
11:00 – 11:30	RECREO				
11:30 – 12:30		Lengua Castellana		Lengua Castellana	
12:30 – 13:30	Educación Artística			Educación Artística	
13:30 – 14:15					

La propuesta didáctica durará cuatro semanas, concretamente, comenzará el 3 de mayo y finalizará el 22 de mayo. Durante estas semanas, se llevarán a cabo 10 actividades que tomarán un total de 14 horas lectivas, siendo la última de estas destinada a la evaluación de las producciones.

MAYO-JUNIO 2021				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
3	4	5	6	7 Actividad 1: “Bienvenidos al cine”
10 Actividad 2: “Aprendemos los géneros cinematográficos”	11 Actividad 3: “¿Y un guion...? ¿Qué es?”	12	13 Actividad 3: “¿Y un guion...? ¿Qué es?”	14 Actividad 4: “A actuar”
17 Actividad 5: “Imagen y sonido”	18	19	20 Actividad 5: “Imagen y sonido”	21 Actividad 6: “Dirigimos y producimos”
24 Actividad 7: “Ensayo general”	25	26	27 Actividad 8: “Luces, cámara, acción”	28

29 Actividad 9: “Montaje”	30	31	1 Actividad 9: “Montaje”	2
5 Actividad 10: “Gala final”				

3.9. Plan de trabajo y actividades:

Las actividades programadas serán desarrolladas por la maestra de Lengua Castellana y el maestro de Educación Artística, quien da las asignaturas de música y plástica.

Previamente a la descripción de estas, decir que todas serán presentadas a través de un videojuego realizado por los dos profesores implicados, complementado con explicaciones y actividades llevadas en el aula. Por ello, cada actividad junto a su descripción, se indicará cómo será presentada en el videojuego subido en una plataforma digital.

Actividad 1: “Bienvenidos al cine”	
Descripción: Esta primera actividad será el evento de entrada del proyecto, se ambientará el salón de actos como si de un cine se tratase y se proyectará un cortometraje en la pizarra digital para introducir al alumnado en el proyecto y en el videojuego que será usado como guía. En este primer momento, se realizará la repartición por grupos de trabajo para la producción de cortometrajes. Al mismo tiempo que se adjudican los grupos, se procederá a un sorteo sobre el género, elementos que han de aparecer en la grabación, conflicto que ha de surgir en la trama y un escenario del colegio para la grabación. Este será llevado a cabo en el escenario del salón de actos donde se encontrarán tres urnas con las diferentes opciones. Presentación en el videojuego: El primer escenario, también, será una sala de cine donde estará esperando el personaje-guía del juego, este presentará el proyecto, indicará de una forma animada los grupos y dará las indicaciones necesarias para hacer el sorteo.	
Duración: Una hora	Recursos: Proyector, altavoces, urnas y papeles del sorteo

Participantes: Profesor de Educación Artística y alumnos de sexto	Agrupamiento: Gran grupo hasta que se ordenen en pequeños grupos
--	---

Actividad 2: “Aprendemos los géneros cinematográficos”	
Descripción: En esta segunda sesión, se procederá a la explicación de los distintos géneros cinematográficos, apoyándonos en el videojuego, lo cual ayudará a que el alumnado comprenda mejor qué son y así conocer las características a tener en cuenta para la redacción de los guiones de sus cortometrajes en sesiones posteriores. Presentación en el videojuego: Se seguirá en la sala de cine donde se proyectarán escenas representativas de cada género cinematográfico, como se ha expuesto con anterioridad el profesor irá dando explicaciones simultáneas a estas proyecciones. Una vez clarificados, se presentarán otras escenas distintas y en pequeños grupos deberán de optar por qué género representan. Para poder pasar de escena en escena, el alumnado deberá ponerse de acuerdo en gran grupo sobre el género de cada una y responder en el videojuego correctamente.	
Duración: Una hora	Recursos: Proyector, altavoces y ordenadores
Participantes: Profesor de Educación Artística y alumnos de sexto	Agrupamiento: Grupos de trabajo y gran grupo

A partir de la anterior actividad, cada una estará destinada al conocimiento de un rol participante en la producción cinematográfica y sus funciones.

Actividad 3: “¿Y un guion...? ¿Qué es?”
Descripción: En esta hora, se introducirá a los alumnos en las funciones de un guionista, aprendiendo y llevando a la práctica el concepto de guion junto a la estructura que ha de tener. Posteriormente, se agruparán en grupos y harán una lluvia de ideas sobre la trama de su cortometraje, consiguiendo, así, un borrador de lo que será su guion. En la siguiente hora deberán de redactar el definitivo.

Presentación en el videojuego: En esta actividad el videojuego será seguido en ordenadores. En este se pasará al siguiente escenario, donde se conocerá a un guionista y hablará de sus funciones, destacará escritores de películas famosas e introducirá al alumnado en el término guion. Una vez explicado esto, les pondrá el reto de si son capaces de entregarle el borrador de un guion en menos de una hora o no podrán conocer a sus compañeros de trabajo.	
Duración: Dos horas	Recursos: Un ordenador por grupo, folios y bolígrafos
Participantes: Profesora de Lengua Castellana y alumnos de sexto	Agrupamiento: Grupos de trabajo

Actividad 4: “A actuar”	
Descripción: La actividad irá encaminada al conocimiento del papel del actor en las películas. Para ello, los alumnos deberán de interpretar trabalenguas. Esta ayudará a que el alumnado con problemas en expresión y dramatización se desenvuelvan, perdiendo el miedo a actuar a través de un juego. Presentación en el videojuego: Se volverá a proyectar en la pizarra digital. En este caso, entraremos a plató donde habrá una actriz esperando. La chica nos dirá que sus compañeros le han abandonado y que necesita nuevos actores, por lo que propondrá al alumnado un juego de práctica donde aparecerán dos ruletas: una con trabalenguas y otra con emociones. Deberá salir un alumno, pulsar un botón y saldrá un trabalenguas que deberá de decir actuando y poniendo la acentuación según la emoción que le haya tocado.	
Duración: Una hora	Recursos: Proyector y altavoces
Participantes: Profesora de Lengua Castellana y alumnos de sexto	Agrupamiento: Gran grupo

Actividad 5: “Imagen y sonido”

Descripción: Se presentará al alumnado los roles encargados de la imagen y del sonido, es decir, el cámara, el sonidista y el microfonista. En una primera hora, se usará el videojuego y en una segunda, nos visitarán el cámara y el sonidista de la televisión de la ciudad, quienes además nos dejarán los materiales necesarios para la grabación. Estos profesionales enseñarán cómo usar la cámara y los recursos necesarios para la obtención de los efectos sonoros.

Presentación en el videojuego: Una vez conseguido el reto de la actriz por cada uno de los alumnos, llegarán al apartado dónde están las cámaras y micrófonos, allí habrá dos personajes quienes les explicarán sus funciones y harán hincapié en los tipos de planos fotográficos. Para pasar este nivel, por grupos, deberán de subir fotos al videojuego con ejemplos de cada tipo de plano.

Duración: Dos horas

Recursos: Proyector, altavoces, cámara, micrófonos y captador de sonido

Participantes: Profesor de Educación Artística y alumnos de sexto

Agrupamiento: Grupos de trabajo

Actividad 6: “Dirigimos y producimos”

Descripción: La actividad dará a conocer las funciones del equipo de producción y de dirección de una producción cinematográfica. Una vez asimilados, el alumnado deberá reunirse con su grupo y decidir, en base a su guion, quiénes serán los actores de su grabación y la decoración y el vestuario que necesitarán.

Presentación en el videojuego: Conocidos al cámara y el sonidista, nos presentarán a los jefes, es decir, a la productora y el director. Estos hablarán de qué hacen en una película y les planteará su problema, el cual es que se han quedado sin personal y tienen que presentar varios cortometrajes a la gala de dentro de una semana. Para pasar este reto, el estudiantado tendrá que subir al videojuego un listado por grupo con el atrezzo necesario, los actores seleccionados, el guion terminado y la repartición de roles cinematográficos; esto lo leerá el profesor y será quien decida si abrirles el siguiente nivel o no.

Duración: Una hora	Recursos: Proyector, altavoces, folios y bolígrafos
Participantes: Profesor de Educación Artística y alumnos de sexto	Agrupamiento: Grupos de trabajo

Actividad 7: “Ensayo general”

Descripción: Previamente al rodaje de las producciones audiovisuales, el alumnado contará con una sesión para ensayar.

Presentación en el videojuego: Cada grupo cogerá un ordenador y comprobará si han pasado al siguiente nivel. Una vez conseguido el reto anterior, el director y guionista les felicitarán por el trabajo logrado y los animará a empezar a ensayar los cortometrajes.

Duración: Una hora	Recursos: Proyector, altavoces y material necesario para cada corto
Participantes: Profesora de Lengua Castellana y alumnos de sexto	Agrupamiento: Grupos de trabajo

Actividad 8: “Luces, cámara, acción”

Descripción: En estas dos horas, se grabarán los cortometrajes de cada grupo. Se cogerán las horas del lunes de ambas asignaturas, siendo el encargado de las grabaciones el profesor de Educación Artística.

Presentación en el videojuego: En esta sesión el videojuego no será utilizado.

Duración: Dos horas	Recursos: Cámara, equipo de sonido y material necesario para cada corto
Participantes: Profesor de Educación Artística y alumnos de sexto	Agrupamiento: Grupos de grabación

Actividad 9: “Montaje”

Descripción: La penúltima actividad consistirá en la creación del corto mediante el montaje de imágenes y sonidos captados en el rodaje.

Presentación en el videojuego: Cada grupo deberá estar en un ordenador, dentro del videojuego, se pasará a la sala de postproducción donde les esperará el sonidista. En ella, los discentes deberán entrar en un ordenador y verán distintas carpetas, debiendo seleccionar la correspondiente a su cortometraje, en esta se encontrarán las escenas y sonidos grabados. Con esto, deberán montar su cortometraje, teniendo opciones de cambiar las cualidades fotográficas, añadir efectos visuales y sonidos.

Duración: Dos horas

Recursos: Un ordenador por grupo y programa de edición

Participantes: Profesor de Educación Artística y alumnos de sexto

Agrupamiento: Grupos de trabajo

Actividad 10: “Gala final”

Descripción: En la gala final, se presentarán y visualizarán todos los cortos realizados por el alumnado. Durante la visualización, los estudiantes deberán rellenar una rubrica en la que se tendrán en cuenta aspectos del corto como, por ejemplo: originalidad del guion, calidad de las actuaciones, correspondencia con el género, etc.

Presentación en el videojuego: El último escenario será una gala cinematográfica donde el personaje-guía será el presentador, irá invitando a salir a cada grupo para presentar su producción y se irán proyectando los cortos obtenidos.

Duración: Una hora

Recursos: Proyector y altavoces

Participantes: Profesorado participante y alumnado de tercer ciclo

Agrupamiento: Gran grupo

4. CONCLUSIONES:

Tras la realización de este proyecto, concluyo con la idea de que el tema de la aplicación didáctica de las producciones cinematográficas es sin lugar a dudas un terreno en el que se ha avanzado mucho en las últimas décadas, pero, a su vez, a día de hoy queda mucho por explorar e interiorizar en este recurso didáctico tan reciente. Debemos dar gracias a un amplio conjunto de expertos en educación, los cuales han abierto las puertas a la inclusión de las tecnologías audiovisuales, así como, en particular, la introducción del mundo cinematográfico en la educación. Este aporte de estudios y propuestas ha llamado la atención de organizaciones y docentes que han ido aumentando el número de fines educativos aplicados a la educación audiovisual basada en el cine. Siguiendo en esta línea, este proyecto se ha centrado en el área de la Educación Artística, encargada de llevar a cabo la educación audiovisual, empero, muchas veces se destinan pocas tareas al conocimiento de la misma.

La transformación continua de las nuevas tecnologías ha provocado un giro en el desarrollo de los intereses de la sociedad, haciendo imprescindible que las nuevas tecnologías sean aprovechadas por los docentes para crear personas más formadas para la sociedad tecnológica en la que vivimos. Así pues, este trabajo procura recopilar información, con la que, en base a ella, aportar un grano de arena a la montaña que supone la actualización docente en lo que a la educación audiovisual se refiere.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agra, M.J. (1999). Orientaciones interdisciplinarias en educación artística. *ADAXE: Revisa de Estudios e Experiencias Educativas*, (14), 160-164.
- Alemaný, C. y López-Yarto, L. (2013). *La comunicación humana una ventana abierta*. Bilbao: Desclee de Brouwer.
- Almagro, A. (2011). *El cine como recursos didácticos: Tercer curso de todas las especialidades*. Úbeda: Escuela Universitario del Profesorado SAFA.
- Almacelles, M. (2004). *Educación con el cine. 22 películas*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.
- Álvarez, M. y Timón, L. M. (2010). *El cine en la escuela como recurso en el área de educación plástica y visual: aspectos educativos y actividades para su desarrollo en la ESO*. Sevilla: Wanceulen Editorial.
- Amaro, C., Borda, V. y Toribio, M.A. (2013). *Los Recursos Audiovisuales y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del centro de idiomas San Marcos*. [Tesis doctoral no publicada, Universidad Enrique Guzmán Lavalle]. Repositorio Institucional UNE. https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/679/T025_45381427_T.pdf?sequence=1
- Ambrós, A. (2007). *Cine y educación: el cine en el aula de primaria y secundaria*. Barcelona: Editorial Graó.
- Baro, A. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. *Innovación y experiencias educativas*, 8-10.
- Barrueta, J.D. (2018). *Características de la puesta en escena cinematográfica de claudia llosa que la definen como cine de autor* [tesis de doctorado, Universidad de San Martín de Porres]. Repositorio Académico USMP. http://repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/3652/barruet_a_cjd.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Bongo, Y. (1969). *The Actors' Analects* (Charles Dunn, Trad.). Nueva York: Columbia University. (Obra original publicada en 1693).
- Brown, B. (2017). *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors* (2ª. ed., vol. 1). Burlington: Focal Press.
- Bustos, P. (2021). *El Cine como herramienta eficaz para un aprendizaje concreto, activo y reflexivo: una experiencia en Aula* [Comunicación en congreso]. Congreso Iberoamericano de Educación: METAS 2021, Buenos Aires.
- Cadavid, S. (2019). *La dirección de fotografía y su contribución a la dirección de actores, una guía con base al cortometraje autor* [tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Occidente]. Repositorio Institucional UAO: <http://red.uao.edu.co/handle/10614/11720>
- Caldera, J. (2002). Incidencia angular y planos en la descripción de imágenes en movimiento para los servicios de documentación de las empresas televisivas. *Biblios: Revista de Bibliotecología y Ciencias de la Información*, 4(13), 14-19.
- Cano, P. L. (1999). *De Aristóteles a Woody Allen: poética y retórica para cine y televisión*. Barcelona: Gedisa Editorial.

- Cao, M., López, M. y Martínez, N. (2015). La Educación Artística ante los retos sociales del siglo XXI. *Revista Tendencias Pedagógicas*, (2), 180-195.
- Cela, J. L., y Herreras, E. B. (2007). Propuesta psicoeducativa de evaluación y tratamiento en niños/as con TDAH. *Revista de Psiquiatría y Psicología del Niño y del Adolescente*, 7(1), 113-117.
- De la Torre, S. (2005). *El cine, un entorno educativo: diez años de experiencias a través del cine*. Madrid: Narcea Ediciones.
- De Torres, M. (2005). *Cuando el silencio habla*. Bilbao: Desclée Brouwer.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Erro, J. (2011). Comunicación y Educación para el Desarrollo. *Revista Pueblos*, 1(2), 10-15.
- Escuder, A. (1998). ¡Nos gusta tanto hacer pedazos el cine! *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (11), 21-27.
- Faican, L., Serrano, L., Paredes, P. y Vega, V. (2012). *Apreciación cinematográfica: Video respaldo* [tesis de doctorado, Universidad de Cuenca]. Repositorio Institucional Universidad de Granada, DIGIBUG: <http://hdl.handle.net/10481/21630>
- Gadner, H. (1991). *La mente no escolarizada. Cómo piensan los niños y cómo deberían enseñar los colegios*. Barcelona: Editorial Paidós.
- García, Á. (2013). Videoarte en contextos educativos [tesis de doctorado, Universidad de Granada]. Repositorio Institucional Universidad de Cuenca: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/471>
- Gilli, G. (1983). La enseñanza audiovisual. *Revista de la Universidad de La Salle*, 3(9), 98-102.
- Goncalves, A. L., Fandos, M., y Aguaded, J. I. (2011). Learning to Watch Cinema in the Classroom: Production and Investigation for the Teaching of Cinematographic Language. *Online Submission*, 4(3), 10-12.
- Grant, B. K. (2007). Genre. En B. K. Grant (Ed.), *Schirmer Encyclopedia of Film*, (vol.2, pp.299-308). Detroit: Schirmer Reference.
- Gutiérrez, M., López, R., Llerena, M., Yanes, R. y Olano, M. (2013). Medios de enseñanza con nuevas tecnologías versus preparación de los docentes para utilizarlos. *Medisur*, 11(2), 44-45.
- Iglesias, P. (2004). El diseñador de sonido: función y esquema de trabajo. *ADE-Teatro*, (101), 199-210.
- Jullier, L. (2007). *El sonido en el cine. Imagen y sonido: un matrimonio de conveniencia*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Kamín, B. (1999). Presupuesto – Plan financiero. En *Introducción a la producción cinematográfica* (pp.30-43). Buenos Aires: Centro de Investigación Cinematográfica.
- Lasswell, H. (1948). The structure and function of communication in society. En L. Bryson (Ed.), *The communication of ideas*. Institute for Religious and Social Studies.
- Mariano, F.J. (2009). *La comunicación de los sentimientos a través del lenguaje audiovisual* [tesis de doctorado, Universidad de Sevilla]. Depósito de Investigación Universidad de Sevilla: <https://hdl.handle.net/11441/70869>
- Marín, V. y González, I. (2006). El cine y la educación en la etapa de Primaria. *Aula de innovación educativa*, (153), 67-70.
- Marshall, P. (2017). *Making the Magic happens: The Art and Craft of Film Directing*. San Francisco: Michael Wiese Productions.

- Martínez, A. y Nosnik, A. (1998). *Manual Gerencial: Comunicación organizacional práctica*. México DF: Editorial Trillas.
- Martínez-Salanova, E. (2002). *Aprender con el cine, aprender película. Una visión didáctica para aprender a investigar con el cine*. Huelva: Grupo Comunicar Ediciones.
- Martínez-Salanova, E. (2003). El valor del cine para aprender y enseñar. *Comunicar*, (20), 47-50.
- Marzal, J. y Gómez, F. (2015). *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales*. Madrid: Editorial Cátedra.
- McKee, R. (2013). *El guion story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Editorial.
- Mediavilla, J. C. (2009). El papel del productor en el proceso de fabricación fílmica. En *El productor y la producción en la industria cinematográfica*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Moore, G.A. (1999). *Crossing the Chasm: Marketin and Selling High-Tech Products to Mainstream Customers*. Nueva York: Harper Business.
- Moreno, J.M. (2006). Competencia lingüística y estilo cognitivo en niños institucionalizados. *Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología*, 26, 117-119.
- Muntanyola, D. y Lozares, C. (2006). El poder del ejemplo: un análisis reticular del rodaje de una escena cinematográfica. *REDES: Revista hispana para el análisis de redes sociales*, 10, 7-8.
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (2010). *Glosario de Derecho de Autor y derechos conexos*. Nueva York: OMPI.
- Ortiz, M. J. (2018). *Producción y realización en medios audiovisuales*. RUA Universidad de Alicante.
- Pardo, A. (2000). La creatividad en la producción cinematográfica. *Comunicación y sociedad*, 13(2), 215-216.
- Paz, L.E. y Hernández, E.A. (2017). Plan de acciones para potenciar la educación audiovisual en el contexto universitario. *Revista Conrado*, 13 (95), 95-96.
- Pereira, C. (2009). El valor social del cine en la infancia. En M. Raposo, *El cine en educación: realidades y propuestas para su utilización en el aula*. A Coruña: Editorial Andavira.
- Pinel, V. (2004). *El montaje: El espacio y el tiempo del film*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Pollarolo, G. (2014). El guion cinematográfico, ¿texto literario? *Lexis*, 35(2), 291.
- Quintana, J. y Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Perfiles Educativos*, 16(168), 108-109.
- Racionero, A. (2018). *El lenguaje cinematográfico*. Barcelona: Editorial UOC.
- Reig, R. y Mancinas, R. (2013). *Educación para el mercado: Un análisis crítico de mensajes audiovisuales destinados a menores y jóvenes*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Rico, L. y Yanguas, V. (2010). *Filmoteca Infantil: Una selección de películas y series*. Pamplona: Castuera Ediciones.
- Rodríguez, A. (2008). La creación escultórica en la formación de docentes. En M.A. Ortiz (coord.), *Música. Arte. Diálogo. Civilización*. Coimbra: Center for Intercultural Music Arts y Grupo de Investigación HUM-742.

- Rojano, R. (2015). Cine y educación. *El uso didáctico del cine en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Málaga* [tesis de doctorado, Universidad de Málaga]. Repositorio Institucional RIUMA: <http://hdl.handle.net/10630/10442>
- Rubio, A. (2006). *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos* [tesis de doctorado, Universidad Jaume I]. Repositorio Institucional UJI: <http://hdl.handle.net/10803/10457>
- Salmerón, T. y Pérez, P. (2006). Desarrollo de la comunicación y del lenguaje: indicadores de preocupación. *Revista pediátrica de atención primaria*, 8(32), 686-687.
- Santos, M.A. (1984). *Imagen y educación*. Madrid: Anaya.
- Tyner, K. y Lloyd, D. (2005). *Aprender con los medios de comunicación*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Vallejo, M. (2010). El cine como recurso educativo. *Revista digital: Innovación y experiencias educativas*, 30, 2-7.
- Vanoye, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guion: argumentos clásicos y modernos en el cine*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Villain, D. (1994). *El montaje* (Alicia Martorell, Trad.). Madrid: Editorial Cátedra (Obra original publicada en 1994).

ANEXOS

ANEXO 1: Rúbrica del proceso de aprendizaje

En la rúbrica se reflejan puntuaciones del 1 al 5, siendo el 1 la nota más baja y el 5, la más alta.

	1	2	3	4	5
Originalidad					
Actuación					
Vestuario/Atrezo					
Adecuacion al género					
Uso de los audiovisuales					

ANEXO 2: Lista de cotejo

	Sí	No
El alumnado ha entendido el vocabulario enseñado		
Se ha hecho un correcto uso de los audiovisuales		
El videojuego ha facilitado la aplicación de los contenidos		
Los alumnos valoran el trabajo tras una producción cinematográfica		