

TRABAJO FIN DE MÁSTER

MODALIDAD DE PRÁCTICA EDUCATIVA



PROGRAMACIÓN ANUAL DEL MÓDULO DE PLANIFICACIÓN DE LA REALIZACIÓN EN CINE Y VÍDEO

*UNIDAD DE TRABAJO: EL PROCESO CREATIVO Y EL STORYBOARD EN LA NARRACIÓN
DEL GUION AUDIOVISUAL*

Sara Tadeo Zerpa

Máster en Formación del Profesorado de Educación Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanza de Idiomas

Curso académico 2021-2022

A mis padres, que todo se los debo y que me acompañan en cada paso.

A mi tutora académica, Gara Miranda, por su perseverancia e implicación para que todo esto fuera posible.

A mi tutora profesional, María Teresa Bricio, por acogerme y brindarme su mano en mi primera experiencia docente.

A mis compañeras de Máster, y mis compañeras del alma, por ser paño de lágrimas cuando el camino se hace cuesta arriba.

A Alba, por ser mi mano derecha y compañera de vida.

Y a ellos, especialmente a ellos, que hace tiempo que no están aquí, pero que siempre estarán presentes.

Gracias por caminar conmigo.

Índice

1. Introducción	4
2. Contextualización del centro	5
3. Análisis reflexivo y valoración crítica de la programación en el módulo de Planificación de la Realización en Cine y Vídeo	15
3.1 La programación didáctica y su contexto normativo	15
3.2 Estudio de la programación didáctica.....	16
3.3 Propuesta de mejora.....	18
4. Propuesta de programación didáctica del módulo	20
4.1 Contextualización	20
4.2 Justificación del módulo profesional dentro del ciclo formativo	20
4.3 Competencia general del título (objetivos generales).....	21
4.4 Competencias profesionales, personales y sociales vinculadas al módulo	24
4.5 Objetivos generales del módulo.....	26
4.6 Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación.....	26
4.7 Contenidos.....	32
4.8 Atención a la diversidad.....	36
4.9 Estrategias de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores..	39
4.10 Metodología u orientaciones metodológicas.....	41
4.11 Procedimientos e instrumentos de evaluación	43
4.12 Actividades de refuerzo (de recuperación) y en su caso actividades de ampliación	46
4.13 Secuenciación y programación de las unidades de trabajo	46
4.14 Descripción de las unidades de trabajo	47
4.15 Actividades complementarias y extraescolares.....	52
4.16 Materiales, recursos y referencias bibliográficas.....	54

4.17 Anexo covid-19.....	55
5. Unidad de Trabajo: El proceso creativo y el storyboard en la narración del guion audiovisual.....	57
5.1 Descripción	57
5.2 Justificación	58
5.3 Objetivos.....	59
5.4 Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación.....	60
5.5 Competencias.....	62
5.6 Contenidos	62
5.7 Temporalización	64
5.8 Metodología	65
5.9 Materiales y recursos didácticos empleados	66
5.10 Actividades de evaluación y criterios de evaluación asociados.....	67
5.11 Actividades.....	70
6. Conclusiones	84
7. Anexos.....	86
8. Referencias bibliográficas	96

1. Introducción

El siguiente Trabajo de Fin de Máster pretende reflejar los conocimientos y habilidades adquiridos durante el curso 2021/2022, cursando el Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas de la Universidad de La Laguna, concretamente en la especialidad de Módulos Profesionales. Especialmente, recabará aquella información pertinente del periodo de prácticas realizadas en el CIFP César Manrique, ubicado en Santa Cruz de Tenerife.

Con todo ello, el aspecto organizativo y formal de este proyecto se centrará, en primer lugar, en una contextualización del CIFP César Manrique, con el fin de brindar una idea general de las características de este, y poder así enmarcar y dar sentido al presente trabajo.

En segundo lugar, se procederá a desarrollar un análisis reflexivo y una valoración crítica de la Programación Didáctica del Departamento de Imagen y Sonido, más concretamente del título de *Técnico Superior en Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos* (RAE), donde se han realizado las prácticas correspondientes. Posteriormente, se incluye una propuesta de mejora con una Programación Didáctica para el módulo en el que se han ejecutado las prácticas, de *Planificación de la Realización en Cine y Vídeo*, con la voluntad de reflejar aquellas necesidades y apartados ineludibles, adaptándose a las necesidades y características del centro y el alumnado.

Por último, se desarrolla la Unidad de Trabajo 5 (UT5): *El proceso creativo y el storyboard en la narración del guion audiovisual*, en la cual se especifican los contenidos, objetivos, competencias, temporalización, estrategias metodológicas, materiales y recursos didácticos, criterios de evaluación y calificación, actividades complementarias y el apartado de atención a la diversidad. El objetivo primordial de esta unidad de trabajo es implicar al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje y hacerle partícipe de su propio proceso creativo a partir de la metodología del aprendizaje basado en proyectos.

Este trabajo consume con aquellas reflexiones y aportaciones que se han brindado a lo largo de la elaboración de la presente programación, así como con un anexo covid-19 que plantea la posibilidad de adaptar las clases telemáticas debido a un contexto sociosanitario delicado.

2. Contextualización del centro

El Centro Integrado de Formación Profesional César Manrique es un centro público dependiente de la Consejería de Educación y Universidades del Gobierno de Canarias que actualmente imparte las enseñanzas de ciclos formativos de grado superior y medio. Los datos de identificación más representativos del Centro los podemos encontrar en la Tabla 1:

Tabla 1: Datos de identificación del CIFP César Manrique

Denominación	Centro Integrado de Formación Profesional César Manrique
Dirección	Av. Príncipes de España, 5, 38010, Santa Cruz de Tenerife
Teléfono	<u>922 47 72 00</u> / 922 477 209
Correo electrónico	<u>info@cifpcesarmanrique.es</u>
Página web	https://cifpcesarmanrique.es
Redes sociales	Twitter e Instagram: @cifpcesarm
Titularidad	Público
Ofertas enseñanza	Ciclos Formativos de Administración y Gestión, Comercio y Marketing, Electricidad y Electrónica, Imagen y Sonido, Informática y Comunicaciones
Horario	08:00-22:45
Turnos	Mañana (08:00-13:30) / Tarde (14:30-20:00) / Noche (18:60-22:45)

Fuente: *Plan Anual del CIFP César Manrique (2021)* / Elaboración Propia

Tal y como se identifica en el apartado de *Descripción del ámbito económico, social y laboral del Centro*, del Plan Anual del CIFP César Manrique (2021, p.1), “se encuentra situado en Santa Cruz de Tenerife, en el barrio de Ofra, Avenida Príncipes de España nº 5, cuyo entorno es netamente urbano. Se asienta sobre una superficie de 23.000 metros cuadrados. La superficie total construida es aproximadamente de unos 6.000 metros cuadrados, sin contar el espacio dedicado a patios, aparcamientos y pistas deportivas”.

Más de 100 profesores imparten formación a unos 2.000 alumnos en todas sus aulas, y lo hacen en tres turnos, de mañana, tarde y noche. Según afirma la institución en su Proyecto Funcional (2020, p.2), el alumnado procede del área cercana y de otras zonas de la capital atraídos por la oferta formativa, y en “su mayoría, procede de familias de clase media/baja, empleadas en el sector servicios y con un poder adquisitivo limitado”. Desde su instauración, la infraestructura del CIFP César Manrique ha estado encaminada al mundo laboral, más concretamente a las familias profesionales de Administración, Comercio, Informática, Electricidad-Electrónica, e Imagen y Sonido. En este sentido, el CIFP César Manrique de Santa Cruz de Tenerife es, desde hace varios años y gracias a sus grandes dimensiones, “uno de los mayores centros educativos de Canarias por el número de alumnos que en él estudian” (Plan Anual CIFP César Manrique, 2021, p.2). Tal y como se comentó con anterioridad, reconocen tres turnos lectivos, en los que se imparten enseñanzas en régimen presencial en el turno de mañana y de tarde, y en modalidad a distancia en el turno nocturno, y cuyo horario se recoge en la Tabla 2:

Tabla 2: Horario del CIFP César Manrique

MAÑANA	MARTES <i>(Horario Especial)</i>	TARDE	MARTES <i>(Horario Especial)</i>	NOCHE
08:00 – 08:55	08:00 – 08:50	14:15-15:10	14:30-15:20	18:15 – 19:10
08:55 – 09:50	8:50 – 09:45	15:10-16:05	15:20-16:10	19:10 – 20:00
09:50 – 10:45	09:45 – 10:40	16:05-17:00	16:10-17:00	20:00 -20:50
10:45 – 11:15	10:40 – 11:00	17:00 – 17:20	17:00 -17:30	20:50 – 21:05
RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
11:15 – 12:10	11:00 -11:50	17:20-18:15	17:30-18:20	21:05 – 21:55
12:10 – 13:05	11:50 – 12:40	18:15-19:10	18:20-19:10	21:55 – 22:45
13:05 – 14:00	12:40 – 13:30	19:10-20:00	19:10-20:00	

Los martes, las clases serán de 50 minutos para dejar un tiempo entre las 13:30 h y las 14:30 h para celebrar reuniones del profesorado y alumnado. El resto de los días las clases serán de 55 min.

Fuente: Plan Anual del CIFP César Manrique (2021)

Como se adelantaba, el Centro Integrado de Formación Profesional César Manrique se localiza en la zona Ofra-Costa Sur, que es uno de los cinco distritos en que se fragmenta de forma administrativa el municipio de Santa Cruz de Tenerife. Más concretamente, la sede del distrito se encuentra en el barrio de César Casariego. En relación con los datos geográficos cabe destacar que el centro forma parte del Municipio de Santa Cruz de Tenerife, con una extensión total de 149,9 Km² distribuyéndose territorialmente entre los cinco distritos que lo conforman administrativamente según se refleja en la Tabla 3, y con

una población de 204.856 habitantes, según los datos recogidos en el Plan Anual del CIFP César Manrique (2021, p.3)

Tabla 3: Datos geográficos del municipio de Santa Cruz de Tenerife

Datos geográficos del Municipio	
Territorio	Superficie (Km²)
Anaga	119,3
Centro-Ifara	4,4
Salud-La Salle	4,1
Ofra-Costa Sur	7,5
Suroeste	14,6
Santa Cruz de Tenerife	149,9

*Fuente: Ayuntamiento de S/C de Tenerife.
Elaboración: Observatorio Socioeconómico.
Sociedad de desarrollo de S/C de Tenerife.*

A pesar de ser una zona donde aún existen parcelas industriales, durante los últimos años se ha caracterizado por trasladar la actividad productiva hacia la periferia de la ciudad. De hecho, tal y como se recoge en el Proyecto Funcional del CIFP César Manrique (2020, p.4), “se han ido ocupando espacios sin edificar en el sector de Ofra mediante promociones públicas, y se han rehabilitado y repuesto las viviendas de las barriadas construidas en los años sesenta que presentaban un avanzado estado de deterioro como Santa Clara o San Pío X”.

Se considera el cuarto distrito con mayor densidad demográfica de la ciudad, especialmente por la expansión de los edificios, que superan las diez plantas de altura. A pesar de esto, también hay espacio con avenidas amplias rodeadas de árboles como puede ser la avenida Príncipes de España en Ofra. Por su parte, la magnitud de esta zona se ve condicionada por la cercanía de la Autopista del Norte TF-5, del Polígono Costa Sur y de la demarcación con el término municipal de La Laguna. Los barrios concretos de la zona son: “Tío Pino, Villa Benítez, Vistabella, Santa Clara, Camino del Hierro, César Casariego, Chimisay, Somosierra, Las Delicias, Chamberí, San Antonio, Moraditas, Mayorazgo, Ballester, La Multa, Miramar, Las Retamas, Las Cabritas, Juan XXIII, Nuevo Obrero, San Pío X, Tristán, García Escámez y Buenos Aires” (Proyecto Funcional CIFP César Manrique, 2020, p.4).

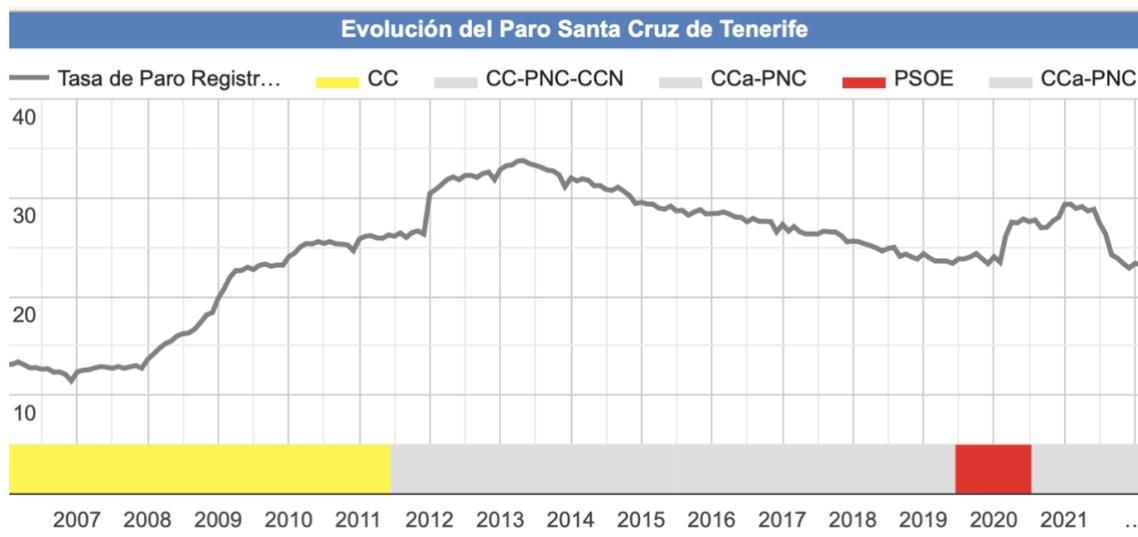
En relación con los datos demográficos cabe analizar que los centros de las diferentes provincias se distribuyen en áreas de influencia, lo que supone la preferencia de acceso a las familias que vivan o trabajen dentro de las zonas de cada centro. Hay que tener en cuenta que pueden ser reformadas por la Consejería de Educación de un año a otro en base al número de plazas escolares que se licencien en cada espacio educativo, así como de las necesidades de la metrópoli del área correspondiente. En este sentido, el aspecto primordial a la hora de admitir al alumnado se basa en la proximidad del domicilio o lugar de empleo de los padres o tutores legales, siempre y cuando no existan plazas suficientes.

Atendiendo a este requisito, el análisis de población se ha desarrollado teniendo en cuenta el municipio donde se halla el CIFP César Manrique, Santa Cruz de Tenerife. Por ello, es necesario estudiar los aspectos económicos, laborales, socioculturales y demográficos en la población tomando como sujeto a los habitantes de los distritos administrativos de Ofra-Costa Sur, área donde reside el centro.

La población del municipio de Santa Cruz de Tenerife ha incrementado sutilmente en durante los últimos 5 años debido a la inmigración. No obstante, según los datos aportados por CIFP César Manrique (Proyecto Funcional, 2020, p.9), es uno de los “municipios emisores de población, incrementando así las poblaciones de otros núcleos de la isla (La Laguna, El Rosario, Tegueste, Candelaria, etc.)”. Manifiesta una de las tasas de envejecimiento más elevadas de Tenerife e incluso de la comunidad autónoma, además de poseer una tasa de dependencia superior a la media canaria. Con relación a la tasa de maternidad se puede apuntar que es inferior teniendo en cuenta los datos de la media nacional y local.

Respecto al ámbito socioeconómico cabe destacar que, según las últimas cifras recogidas en 2022 por datosmacro.com, base de datos del medio económico *La Expansión*, la curva del nivel del paro en Santa Cruz de Tenerife tiende a la baja en comparación con los registros de otros años (véase Figura 1). Asimismo, el propio Centro en su Proyecto Funcional (2020, p.10) asegura que el mercado laboral municipal vino marcado por “un paro femenino por encima del masculino, una contratación temporal inmensamente superior a la indefinida y una estacionalidad en el número de parados”. Aun así, se consideran datos menos representativos al hacer referencia al primer dato disponible (entre 2006-2007).

Figura 1: Evolución del paro en Santa Cruz de Tenerife

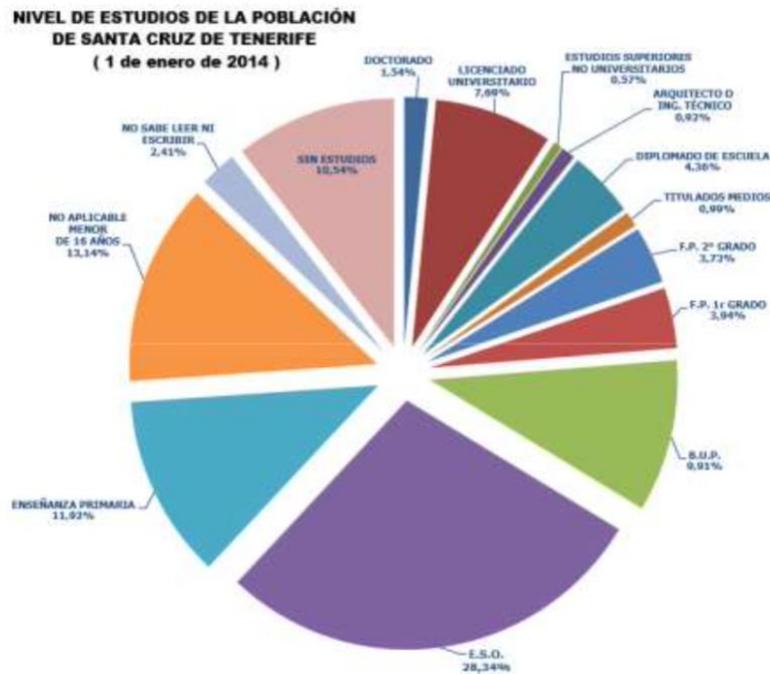


Fuente: *datosmacro.com / La Expansión*

Una vez analizados los datos genéricos de la población habitante en el municipio de Santa Cruz de Tenerife, es relevante estudiar aquellos relacionados con las familias concretas de los alumnos que acuden al centro. En esta línea, la estructura de los hogares se caracteriza por tener la tasa más alta en hogares multipersonales de toda la isla de Tenerife, compuestos normalmente por madre con hijos, lo que supera en aproximadamente dos puntos la media insular. Este hecho pone en relieve las características propias y diferentes de la estructura de los hogares de este municipio.

En cuanto al análisis del nivel del estudio de la población de dichas familias, según los estudios reflejados en el Proyecto Funcional del CIFP César Manrique (2020, p.12) “la mayor proporción se encuentra concentrada en 3º Grado”. Asimismo, aseguran que los niveles de población de personas analfabetas y sin estudios, son ínfimos y corresponden en su generalidad a las personas mayores de 65 años, tal y como se puede vislumbrar en la Figura 2. Si nos fijamos en las condiciones medias (2º Grado) el porcentaje de la población que ha cursado estos estudios es superior a la media insular, autonómica e incluso estatal. En relación con los estudios de FP Grado Medio o Superior, Santa Cruz de Tenerife sostiene datos por encima de la media de Canarias en cuanto a la FP Media, y casi se aproxima en cifras a la tasa en FP Superior. En último lugar, y subrayando los estudios de Diplomatura, Licenciatura o Doctorado, está “muy por encima de la media insular, canaria y española” (Proyecto Funcional CIFP César Manrique, 2020, p.12).

Figura 2: Nivel de estudios de la población de Santa Cruz de Tenerife



Fuente: Plan Anual del CIFP César Manrique (2021)

Con todo ello, las familias cuentan con apoyo social marcado por diversos recursos socioculturales. A través de los Servicios Municipales ofrecen atención ciudadana, atención social, deportes, cultura o servicios públicos (limpieza, vías, alumbrado público, parques, jardines, etc.). En efecto, el Consejo Municipal de Servicios Sociales del Excmo. Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife es un “órgano permanente de participación de naturaleza consultiva, informativa y asesora en el ámbito municipal, que tiene como objetivo favorecer y canalizar la participación social en el ámbito de los servicios sociales municipales” (Proyecto Funcional, 2020, p.15). Por otra parte, cuentan con la colaboración de las Asociaciones y Agrupaciones Culturales del municipio, organización sin ánimo de lucro como pueden ser el OAD o algunas instalaciones de deportes.

Las relaciones que tiene el centro con otras entidades e instituciones, tanto dentro como fuera del municipio son diversas, tanto en el ámbito académico como fuera del mismo. Dichas relaciones se ven reflejadas a partir de las siguientes representaciones:

- La Administración Educativa se vislumbra en todo el proceso educativo, desde las infraestructuras, la legislación vigente, los servicios ofertados, etc. En este sentido, el alumnado siempre está atendido por la Administración a partir de los trabajos de mantenimiento del Centro.
- La implicación por parte de otros centros es muy importante. Todos los años se realizan encuentros en el propio Centro o en otro que se encuentre próximo, donde se realizan jornadas culturales y/o deportivas, jornadas de puertas abiertas, etc. De este modo, el alumnado está en constante contacto con grupos de otros centros, lo cual es crucial en lo que se refiere a la tolerancia, el respeto y, en general, a la transmisión de valores.
- El Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife va desde la ejecución de las obras de reforma, ampliación y mejora (RAM) de las instalaciones del centro (obras que tradicionalmente se hacen en verano), hasta la asistencia para el plan de absentismo escolar y la conciliación con la consejería de servicios sociales.
- El Cabildo de Tenerife también sostiene su implicación, especialmente en aquellos aspectos relacionados con las actividades extraescolares. En este sentido, ayuda al alumnado aportando subvenciones para las salidas y proyectos del mismo.
- También tienen relación con el sindicato CCOO, para las consultas acerca de las prácticas profesionales y la captación de empleo de los alumnos por parte de las empresas relacionadas con las familias profesionales. Así como el propio Servicio Canario de Empleo.
- La contribución y relación entre empresa-centro es una de las más significativas en la Formación Profesional. Por ello, la comunicación con las empresas es constante para el desarrollo y seguimiento de las prácticas educativas del alumnado.
- Fondo Social Europeo, quién colabora con el CIFP César Manrique, financiando parte de la cuantía salarial que el centro estima. Se trata del sustancial instrumento financiero de la Unión Europea para promover el empleo en los Estados miembros.

El Centro ha cumplido 41 años de su apertura. Desde entonces, muchas de sus instalaciones se han ido reformando y reparando debido al deterioro del paso de los cursos académicos. En este sentido, el Centro cuenta con murales llamativos elaborados por todo el ámbito educativo que hace de sus instalaciones un lugar más agradable y acogedor. En total, el César Manrique está compuesto por cinco pabellones, que se habilitan de forma gradual desde la entrada del centro, cuyo ejemplo gráfico se puede ver en la siguiente referencia:

Figura 3: Entrada al CIFP César Manrique



Fuente: Elaboración propia

En el primero se ubica la sala de profesores, los despachos para cada miembro del equipo directivo, el servicio de fotocopias, la secretaría, la portería, la biblioteca y la sala de estudios, la cual han reformado recientemente y han incluido incluso sillones de descanso, nuevos muebles y más documentación y libros accesibles. En este módulo también se pueden encontrar los departamentos de Información y Orientación Profesional y el de Innovación y Calidad.

Asimismo, en el resto de la distribución se vislumbran las aulas de Imagen y Sonido, FOL e Inglés, EMR (FOL), Emprendimiento así como la sala de Coworking que, tal y como aseguran en la sección de *los recursos y la situación de las instalaciones* del Plan Anual (2021, p.1), desde el curso pasado se está utilizando como Servicio Integral de Empleo

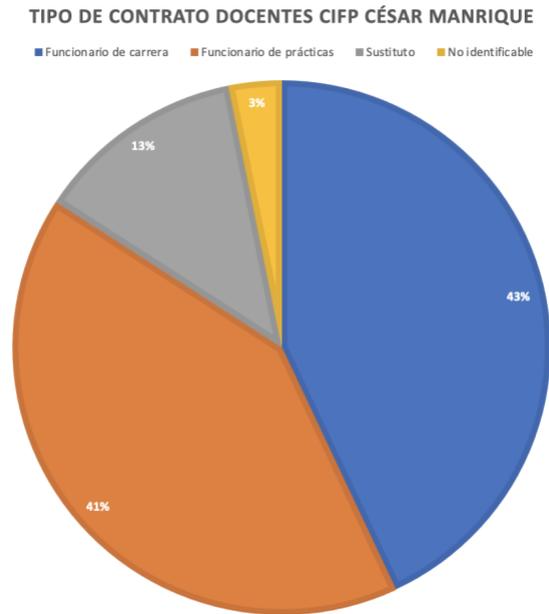
(SIE) en colaboración con el sindicato CCOO, la Consejería de Educación y el Servicio Canario de Empleo. Todas las aulas son de tamaño razonable y cuentan con un equipo tecnológico ideal (proyector, pizarra digital y normal, y ordenadores con torre y pantalla). Asimismo, auguran buena iluminación en forma de luz led y pasan a limpiar las respectivas aulas como mínimo al terminar cada turno.

En los pabellones dos y tres se hallan las aulas o talleres de las especialidades de Informática y Electricidad y Electrónica. En el tercero también existe un aula de uso polivalente que puede usar tanto el profesorado como aquellos alumnos con dificultades motóricas y que además está proporcionada con ordenadores y proyector. En el pabellón cuatro se sitúan aulas para las familias profesionales de Administración y Gestión y Comercio y Marketing, aunque algunas se dedican para prácticas de Electricidad y Electrónica. En los otros pabellones se encuentran las aulas comunes para la docencia, los laboratorios, los talleres, los departamentos didácticos y la sala de audiovisuales.

Además, el Centro cuenta con un salón de actos de magnas dimensiones (con un aforo de 375 personas) en el que se organizan de forma constante actividades, seminarios, exposiciones de filmaciones, etc. También se utiliza para la elaboración de los castings en la preparación de los cortometrajes del alumnado, por lo que puede acudir no solo los alumnos y profesorado, sino también personas de carácter general. Por otro lado, cuentan con un aula de diseño 3D (AVR), un aula ATECA, tres canchas deportivas, un terreno de Lucha Canaria, una cafetería, varios patios interiores y dos aparcamientos de coches para el profesorado.

La plantilla del César Manrique se divide en base las funciones básicas: un director, tres jefes de estudio, un secretario, un vicedirector y diez jefes de departamento. La mayoría de ellos son mujeres. Asimismo, el César Manrique dispone de un total de 158 profesores para el curso 2021/2022. De todos ellos, la mayor parte son funcionarios de carrera, aunque también le siguen sustitutos, y en último lugar, funcionarios en prácticas, tal y como se recoge en la Figura 4, cuyos datos se han extraído del Plan Anual (2021). En general, la edad media gira entorno a los 40-50 años.

Figura 4: Tipo de contrato de las figuras docentes del CIFP César Manrique



Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, en cuanto a las características de la plantilla docente se pueden destacar varias especialidades que se recogen de la siguiente forma:

Figura 5: Tipos de especialidades docentes del CIFP César Manrique



Fuente: Elaboración propia: datos extraídos del Plan Anual del CIFP César Manrique (2021)

En cuanto a las características del alumnado cabe destacar que no existe un perfil general debido a la amplitud y heterogeneidad de la condición de macrocentro que supone el CIFP César Manrique. En esta línea, no se puede diferenciar el perfil del alumno por grupos de edades, sexos o niveles, ya que son indicadores complejos de determinar por dicha razón. A todo ello, se le suma la oferta tan específica que ofrece. No obstante, el propio Centro sí refleja en su Plan Anual que, en general, suelen provenir de familias con nivel medio-bajo y de una zona de influencia que va más allá de la provincia de Santa Cruz de Tenerife, tal y como se ha analizado con anterioridad en los aspectos geográficos y demográficos.

Por otro lado, y teniendo en cuenta los datos específicos del módulo, el alumnado suele ser en su mayoría masculino. De 20 alumnos que compone el módulo de *Planificación de la Realización en Cine y Vídeo*, 17 son chicos, y 3 chicas. Asimismo, las edades corresponden entre 18 y 25 años en su mayoría. Eso sí, hay que tener en cuenta que son datos concretos no extrapolables al resto del centro. Por otro lado, la intervención de otros recursos humanos en el Centro se caracteriza por la presencia de dos conserjes, dos orientadores, varias asistentes de limpieza distribuidas en los tres turnos, camareros y cocineros que cumplen con las funciones propias de la cafetería, diversos entrenadores personales de deporte destinados al profesorado, etc.

3. Análisis reflexivo y valoración crítica de la programación en el módulo de *Planificación de la Realización en Cine y Vídeo*

3.1 La programación didáctica y su contexto normativo

Con relación a la Programación Didáctica del módulo de *Planificación de la Realización en Cine y Vídeo*, del CIFP César Manrique, cabe destacar reflexiones críticas y constructivas acerca de su organización, concisión y estructura. El módulo corresponde al *Grado Superior en Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos*, regulado en base al *Real Decreto 1680/2011, de 18 de noviembre, Técnico Superior en Realización de proyectos audiovisuales y espectáculos y se fijan sus enseñanzas mínimas*, así como en la *Orden ECD/328/2012, de 15 de febrero, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de Grado Superior correspondiente al título de Técnico Superior en Realización de Proyectos de Audiovisuales y Espectáculos*.

3.2 Estudio de la programación didáctica

Tal y como se ha enseñado durante las sesiones ordinarias de la realización del máster correspondiente, la Programación Didáctica a analizar se limita a transcribir de forma exacta lo que dicta el currículum publicado en la página del Gobierno de Canarias. En este sentido, los criterios de evaluación y resultados de aprendizaje se encuentran debidamente desarrollados, pero sin relacionarlo de forma específica con los contenidos. De este modo, se convierte en una ardua tarea especificar lo que se pretende conseguir con el alumnado al abordar cada bloque o los recursos necesarios. Esto repercute de forma directa en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado, debido a que falta organización y especificación previa para poder abordar las sesiones de forma que el aprendizaje adquirido sea significativo.

Asimismo, la metodología no es demasiado concreta. Se basa, nuevamente, en una transcripción de los objetivos generales, recalcando técnicas muy genéricas y poco concisas, como que “el alumnado debe trabajar en grupo” (Departamento de Imagen y Sonido de CIFP César Manrique, 2020, p.42), pero no de qué modo, de cuántos componentes, por cuánto tiempo o con qué finalidad. Otro ejemplo es que determinan que “se emplearán las TIC y se hará un seguimiento por parte del alumnado” (Departamento de Imagen y Sonido de CIFP César Manrique, 2020, p.42), pero sin establecer medidas concretas para fomentar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula.

Por otro lado, en cuanto a la evaluación cabe destacar que la mayoría del porcentaje lo dedican al contenido procedimental, un total del 60%, brindándole un 20% a la puntualidad, interés y desarrollo de las sesiones lectivas, y otro 20% a las pruebas escritas. En este sentido, teniendo en cuenta que el módulo es esencialmente práctico, es crucial que tengan en cuenta el interés y la presencialidad. Aun así, el módulo a desarrollar, en concreto *Planificación de la Realización en Cine y Vídeo*, supone que el alumnado ponga en práctica todo el conocimiento impartido, y la mayor parte del tiempo tiene que hacerlo fuera del aula convencional (acudiendo a las localizaciones, realizando plan de rodaje, etc.). Por este motivo, sería recomendable que se pudieran reinterpretar las cifras de evaluación y definir las de modo que la puesta en práctica del conocimiento se asiente como verdadera prioridad. Una alternativa podría ser aumentar el porcentaje entorno al 70 u 80%.

En los apartados de la diversidad y valores urge analizar las aportaciones con profundidad. En primer lugar, la atención a la diversidad en la programación didáctica del César Manrique no aporta la información necesaria para gestionar al alumno con Necesidades Especiales de Apoyo Educativo en el aula. Simplemente, recoge que “en caso de necesidad de realizar adaptaciones curriculares se valorará la adecuación de actividades de enseñanza/aprendizaje, metodología, recursos e instrumentos de evaluación planificadas en la programación del módulo, modificándose lo que fuese necesario” (Departamento de Imagen y Sonido del CIFP César Manrique, 2020, p.49), pero no estima herramientas concretas para facilitar su aprendizaje e integración en el aula, como podría ser incluir adaptaciones de espacio y evaluación para aquellas personas con discapacidad física o intelectual.

En contraposición, en el concepto de valores introducen un aspecto muy relevante a tener en cuenta: la lucha contra la violencia de género y la normalización de la igualdad de género e identidad sexual, la concienciación medioambiental, la solidaridad, la promoción de la salud y el consumo responsable. En este sentido, sí incorporan medidas específicas y eficientes para fomentar dichos valores, y detallan que: “serán tratados continuamente a través de los audiovisuales seleccionados como material de trabajo, el impulso de esta temática en las creaciones de los alumnos y el comentario o debate de cuestiones de interés relacionadas con ellos y enmarcables en el módulo” (Departamento de Imagen y Sonido de CIFP César Manrique, 2020, p.50). Teniendo en cuenta que el cine trata infinidad de temas que llevan a la reflexión en valores, y, que es la herramienta principal de trabajo del módulo a tratar, son medidas que adquieren un carácter idóneo y sustancial.

Por otro lado, se procederá también a considerar la vinculación del módulo en concreto con los planes, programas y proyectos del CIFP César Manrique. En este sentido, no establecen ninguna relación directa con ninguno de los proyectos o líneas de trabajo que se desarrollan en el Centro. Aunque, en realidad, se podría proponer como propuesta de mejora el hecho de que pudieran organizar cortometrajes o visualizaciones de los filmes en el César Manrique Cultural, un proyecto basado en la difusión cultural en las instalaciones del Centro y poder potenciar y visibilizar así el trabajo del alumnado.

En último lugar, es relevante también subrayar el anexo del covid-19 que colige el Centro en su Programación Didáctica, haciéndolo de forma bastante positiva. En este

sentido, incorporan un anexo completo de cómo se procedería a realizar las clases de forma telemática en caso de ser necesario (horarios, recursos para realizar las teleconferencias, plataformas para la puesta a disposición de los recursos educativos como Google Drive o Google Classroom, métodos de entregas de trabajo, etc.). A su vez, tienen en cuenta la reducción de horario, que pasa de ser de 55 a 50 minutos para “la ejecución de medida de higiene, desinfección y ventilación entre los diversos turnos” (Departamento de Imagen y Sonido de CIFP César Manrique, 2020, p.52).

3.3 Propuesta de mejora

Con todo ello, urge la necesidad de aportar algunos matices susceptibles de mejora para conseguir una comprensión más legítima de la Programación Didáctica. En primer lugar, sería ineludible incorporar un apartado concreto en el que se contemplen elementos prácticos de atención a la diversidad ante posible alumnado que pueda presentar cualquier diversidad funcional, discapacidad física o sensorial. Una alternativa podría ser, por ejemplo, incorporar medidas para aquel alumnado que padezca ceguera, incluyendo aquellas herramientas con las que se cuenta en el aula para poder facilitarle el proceso de aprendizaje. Una solución viable sería especificar que el programa informático Microsoft Word dispone de la herramienta “lector inmersivo” que ayuda a las personas invidentes, y, que, en este caso, se cuenta con ordenadores específicos en el aula para suplir esta necesidad. Por otra parte, en el caso de alguna discapacidad física, se podría incorporar que el aula donde se va a impartir el módulo se encuentre en la primera planta, facilitándole el acceso, ya que, como se comentaba en el apartado “2. Contextualización”, carece de ascensor en la mayor parte de pabellones.

Por otro lado, en cuanto a la secuenciación de los contenidos y las unidades de trabajo, se podrían organizar de modo que la teoría vaya impartándose a medida en que se necesite para los proyectos de prácticas y tener así una aplicabilidad real. Por ejemplo, lo han secuenciado de forma en que la determinación de los espacios escénicos está por delante en el temario de las pruebas de selección de actores y actrices. Cuando en realidad, a efectos prácticos, es necesario conocer primero toda la información relativa al casting para determinar el elenco, y, posteriormente, realizar los procedimientos de localización, decorado, etc. Por este motivo, un aspecto a modificar sería poder organizar los contenidos de modo que sigan un hilo conductor con la puesta en práctica.

Por otra parte, en cuanto al apartado de vinculación del módulo con los planes y proyectos del Centro, se podría ampliar sus iniciativas, de forma que el alumnado conecte con sus proyectos y puedan aportar una aplicación real y conjunta con otro tipo de profesionales y módulos. En este sentido, mi propuesta podría ser que los módulos podrían trabajar en conjunto en un mismo proyecto. Por ejemplo, el alumnado podría trabajar la preproducción en el módulo de *Planificación de la Realización en Cine y Vídeo*, la producción en el de *Procesos de Realización en Cine y Vídeo* y, por último, la edición con el módulo de *Planificación del Montaje y Postproducción de Audiovisuales*. De este modo, se estaría consiguiendo que el alumnado se involucre en un proyecto real, desarrollado por ellos, donde conozcan todas las partes posibles y las pongan en práctica en todos los ámbitos del conocimiento necesario. A su vez, el propio alumnado podría tener contacto con otros roles profesionales del sector audiovisual, lo que, inexorablemente, les estará preparando para su futuro laboral.

Asimismo, en cuanto al contenido se requiere mayor personalización, con el fin de orientarla al alumnado que va a estar en el aula. En este sentido, carece de aportaciones propias, y como se analiza con anterioridad, se ha transcrito lo publicado en el currículo del módulo por el Gobierno de Canarias. En este sentido, y tras haber realizado el proceso de prácticas en el módulo correspondiente, considero totalmente viable brindar un espacio en el contenido para la promoción de proyectos en el sector audiovisual. El alumnado aprende a cómo realizar proyectos, pero no se está teniendo en cuenta las necesidades actuales que implican los proyectos audiovisuales: el conseguir recursos económicos y humanos para poder llevar a cabo un proyecto de dicha escala.

Una solución podría ser aportarles conocimientos de cómo vender un producto audiovisual en Redes Sociales para conseguir financiación y poder suplir gastos del plan de rodaje (dietas, transporte, material audiovisual, etc.), así como elaborar un dossier de presentación del proyecto para poder entregarlo o enviarlo telemáticamente a las empresas. Tras haber planteado dicha propuesta en el periodo de prácticas y haber podido llevarla a cabo, el alumnado pudo hacer frente a los gastos que supone la elaboración del proyecto audiovisual. Y esto se puede extrapolar a su carrera profesional, donde deberán tener recursos para poder financiar cualquier proyecto audiovisual en el que quieran participar o dirigir.

4. Propuesta de programación didáctica del módulo

4.1 Contextualización

Para el desarrollo de la siguiente Programación Didáctica, se ha tenido en cuenta el contexto del CIFP César Manrique, así como las características del alumnado a la cual va dirigida. En esta propuesta se pretende brindar un enfoque más completo y sosegado de aquellas partes que no están correctamente definidas en la programación facilitada por el centro, así como plantear una metodología novedosa que aporte más especialización y profesionalidad al alumnado de cara a su futuro laboral.

La programación didáctica que se presenta se desarrolla al amparo de la *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa*. Esta programación didáctica se desarrolla de acuerdo a las directrices recogidas en el *Real Decreto 1680/2011, de 18 de noviembre, por el que se establece el título de Técnico Superior en Realización de proyectos audiovisuales y espectáculos y se fijan sus enseñanzas mínimas* (en adelante *Real Decreto-ley 1680/2011*), así como en la *Orden ECD/328/2012, de 15 de febrero, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de Grado Superior correspondiente al título de Técnico Superior en Realización de Proyectos de Audiovisuales y Espectáculos*.

4.2 Justificación del módulo profesional dentro del ciclo formativo

El módulo de *Planificación de la Realización en Cine y Vídeo* es uno de los más completos y significativos dentro del *Ciclo Superior en Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos*. El motivo es que implica conocer y dominar aquellos conocimientos relacionados con la fase de preproducción y producción, dos de los momentos de mayor implicación para elaborar un proyecto audiovisual. Es la base de la formalización final y en él se sustentan todos los pasos posteriores para realizar un relato audiovisual con éxito. En este sentido, el módulo aspira a capacitar al alumnado para que pueda ejercer las profesiones de su nivel en el ámbito audiovisual y dotarles con las herramientas básicas en producción y realización para que puedan afrontar su incorporación directa a cualquier empresa del mundo audiovisual.

4.3 Competencia general del título (objetivos generales)

Tal y como recoge el *Real Decreto-ley 1680/2011*: “la competencia general de este título consiste en organizar y supervisar la preparación, realización y montaje de proyectos audiovisuales filmados, grabados o en directo, así como regir los procesos técnicos y artísticos de representaciones de espectáculos en vivo y eventos, coordinando los medios técnicos y humanos y controlando el contenido, la forma, el proyecto artístico y la calidad establecida”.

A su vez, el propio *Real Decreto-ley 1680/2011* indica que los objetivos generales de este ciclo formativo son los siguientes:

Tabla 4: Objetivos generales del título

Orden	Objetivos generales
a)	“Aplicar los códigos expresivos, narrativos y comunicativos audiovisuales, para determinar las características formales y expresivas de los proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos”.
b)	“Analizar las necesidades y funciones de los equipamientos técnicos y materiales para determinar sus características en la realización de proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos”.
c)	“Analizar la organización funcional, las necesidades y las tareas del personal técnico, para determinar sus características en la realización de proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos”.
d)	“Valorar las cualidades del personal artístico según las necesidades del proyecto, para determinar sus características en la realización de proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos”.
e)	“Aplicar las técnicas de programación de actividades y recursos, tanto humanos como materiales, para planificar el proceso de trabajo de realización de proyectos audiovisuales, espectáculos o eventos”.
f)	“Supervisar la elaboración y adecuación de los recursos materiales y técnicos para su disponibilidad según el plan de trabajo de realización de proyectos audiovisuales, espectáculos o eventos”.
g)	“Establecer los criterios que se van a seguir en el montaje, desmontaje y almacenamiento de los equipamientos técnicos y elementos escénicos

	empleados en el registro y en la representación de proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos, para su disponibilidad según el plan de trabajo”.
h)	“Analizar la estructura y la secuencia de las acciones que se van a realizar según la documentación técnica, para anticipar e instruir verbalmente y por escrito sobre sus actuaciones a los participantes del equipo técnico y artístico”.
i)	“Aplicar las técnicas de realización durante el rodaje, grabación y representación, en el control de realización, en el plató de cine, vídeo, televisión y en el escenario, para la coordinación de la puesta en escena, el movimiento de los actores, la figuración y el público”.
j)	“Analizar y aplicar las técnicas de montaje idóneas en la consecución de los objetivos comunicativos, para realizar el montaje/edición y postproducción de proyectos audiovisuales”.
k)	“Planificar y coordinar las operaciones de preparación de materiales y efectos, para la realización de los procesos de montaje/edición y postproducción de proyectos audiovisuales”.
l)	“Aplicar técnicas narrativas y expresivas de planificación de secuencias y puesta en escena para la elaboración de la documentación técnica de realización de ensayos, grabación o filmación de proyectos de audiovisuales y espectáculos”.
m)	“Evaluar las decisiones tomadas durante los procesos de preparación y realización, y la adaptación a los cambios producidos en la puesta en marcha de un proyecto audiovisual, un espectáculo o evento, para fijar de forma definitiva las características de la representación en el guión técnico o en el libro de regiduría”.
n)	“Analizar las características y posibilidades de los distintos programas y dispositivos de las tecnologías de la información y la comunicación propias del sector audiovisual y de los espectáculos, para su aplicación en la realización de los proyectos audiovisuales y de espectáculos”.
ñ)	“Analizar y utilizar los recursos y oportunidades de aprendizaje relacionados con la evolución científica, tecnológica y organizativa del sector y las

	tecnologías de la información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales”.
o)	“Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal”.
p)	“Tomar decisiones de forma fundamentada, analizando las variables implicadas, integrando saberes de distinto ámbito y aceptando los riesgos y la posibilidad de equivocación en las mismas, para afrontar y resolver distintas situaciones, problemas o contingencias”.
q)	“Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo”.
r)	“Aplicar estrategias y técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a la finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia en los procesos de comunicación”.
s)	“Evaluar situaciones de prevención de riesgos laborales y de protección ambiental, proponiendo y aplicando medidas de prevención personales y colectivas, de acuerdo con la normativa aplicable en los procesos de trabajo, para garantizar entornos seguros”.
t)	“Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias, para dar respuesta a la accesibilidad universal y al «diseño para todos»”.
u)	“Identificar y aplicar parámetros de calidad en los trabajos y actividades realizados en el proceso de aprendizaje, para valorar la cultura de la evaluación y de la calidad y ser capaces de supervisar y mejorar procedimientos de gestión de calidad”.
v)	“Utilizar procedimientos relacionados con la cultura emprendedora, empresarial y de iniciativa profesional, para realizar la gestión básica de una pequeña empresa o emprender un trabajo”.
w)	“Reconocer sus derechos y deberes como agente activo en la sociedad, teniendo en cuenta el marco legal que regula las condiciones sociales y laborales, para participar como ciudadano democrático”.

Fuente: Real Decreto-ley 1680/2011

4.4 Competencias profesionales, personales y sociales vinculadas al módulo

En el artículo número 5 del *Real Decreto-ley 1680/2011*, se indica que las competencias profesionales, personales y sociales de este título son las que se relacionan a continuación:

- a) “Determinar las características formales y expresivas de los proyectos de realización de audiovisuales, espectáculos y eventos, para su realización audiovisual o escénica.
- b) Determinar las características del personal técnico y artístico y de los recursos técnicos, materiales y escénicos necesarios para la puesta en marcha del proyecto de realización de audiovisuales o de espectáculos y eventos.
- c) Planificar el proceso de trabajo del proyecto de audiovisuales, espectáculos y eventos, en consonancia con el plan general de producción.
- d) Coordinar la disponibilidad de los recursos técnicos, materiales y escénicos durante los ensayos, registro, emisión o representación escénica, asegurando la aplicación del plan de trabajo.
- e) Coordinar y dirigir el trabajo del personal técnico y artístico durante los ensayos, registro, emisión, postproducción o representación escénica, asegurando la aplicación del plan de trabajo y reforzando la labor del director, del realizador audiovisual y del director del espectáculo o evento.
- f) Coordinar los procesos completos de montaje/edición y postproducción de programas audiovisuales, planificando las operaciones, preparando materiales y efectos y realizando el montaje y la postproducción hasta la obtención del máster definitivo.
- g) Elaborar la documentación técnico-artística para la realización del proyecto de audiovisuales o espectáculos, recogiendo los cambios y adaptaciones surgidos durante los ensayos, el registro, emisión o representación escénica.
- h) Cumplir y hacer cumplir la legislación vigente que regula los medios de comunicación, espectáculos y eventos.

- i) Aplicar las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación propias del sector, en el desempeño de las tareas, manteniéndose continuamente actualizado en las mismas.
- j) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.
- k) Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.
- l) Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, supervisando el desarrollo del mismo, manteniendo relaciones fluidas y asumiendo el liderazgo, así como aportando soluciones a los conflictos grupales que se presenten.
- m) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.
- n) Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.
- ñ) Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de «diseño para todos», en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios.
- o) Realizar la gestión básica para la creación y funcionamiento de una pequeña empresa y tener iniciativa en su actividad profesional con sentido de la responsabilidad social.
- p) Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones derivadas de su actividad profesional, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente, participando activamente en la vida económica, social y cultural”.

4.5 Objetivos generales del módulo

Según el *Real Decreto-ley 1680/2011*, los objetivos generales de este módulo coinciden, en su mayoría con los objetivos generales del título. De este modo, se pueden considerar los siguientes: a), b), c), d), e), l), m), n), ñ), o), p), r), t), u) (véase Tabla 4).

4.6 Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación

En base a dichos objetivos generales del módulo se han establecido los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación del módulo profesional, que, tal y como figura en el *Real Decreto-ley 1680/2011* corresponden a:

Tabla 5: Resultados de Aprendizaje (RA) y Criterios de Evaluación (CE)

Nº	RA	CE
1.	“Realiza la planificación expresiva de secuencias audiovisuales, aplicando códigos y técnicas estandarizadas de lenguaje audiovisual y consiguiendo los objetivos comunicativos requeridos.”	<p>a) “Se ha analizado la tipología de género, la intencionalidad comunicativa, los condicionantes del diseño para todos y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales.</p> <p>b) Se han valorado las consecuencias comunicativas de la utilización expresiva del encuadre adoptado, el ángulo de cámara y sus movimientos en la resolución de diversos proyectos audiovisuales.</p> <p>c) Se ha relacionado el valor expresivo y comunicativo de una secuencia audiovisual con los aspectos espaciales de la imagen, tales como el campo, el fuera de campo y el movimiento interno y externo de los planos.</p> <p>d) Se han justificado las repercusiones expresivas y funcionales que la adopción de unas u otras formas de composición y de diseño para todos, aportan respecto a la comprensión e interpretación de distintas secuencias audiovisuales.</p> <p>e) Se han aplicado las técnicas de realización de continuidad en la resolución de secuencias audiovisuales con desplazamiento de un sujeto y con tomas de uno, dos o más personajes.</p>

		<p>f) Se ha analizado el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros empleados en la construcción de la banda sonora de una producción audiovisual.</p> <p>g) Se ha diseñado la estructura expresiva de la banda sonora de un producto audiovisual, dando respuesta a sus requisitos comunicativos”.</p>
<p>2.</p>	<p>“Evalúa las características de la puesta en escena de una obra audiovisual, analizando las relaciones establecidas entre los diferentes elementos que la componen según la intencionalidad del proyecto”.</p>	<p>a) “Se han relacionado las distintas funciones técnicas, expresivas y comunicativas que cumplen los elementos que componen la puesta en escena de una obra audiovisual.</p> <p>b) Se ha evaluado la idoneidad del componente escenográfico de una obra audiovisual a partir del estudio de su ambientación y de los elementos que conforman su decoración y atrezzo.</p> <p>c) Se ha valorado la consecución de los objetivos expresivos y comunicativos que en una obra audiovisual aportan la elección de su cromatismo y de su iluminación.</p> <p>d) Se ha determinado la idoneidad del vestuario, maquillaje, caracterización y otros elementos estilísticos que afectan a la puesta en escena de una obra audiovisual.</p> <p>e) Se han distinguido las funciones de los códigos gestuales y del lenguaje corporal empleados como recursos expresivos y comunicativos en la interpretación de una obra audiovisual.</p> <p>f) Se ha relacionado la evolución técnica y expresiva experimentada por el cine con las formas y modos actuales de utilización de la puesta en escena y la iluminación.</p> <p>g) Se han analizado los criterios formales y estéticos de proyectos audiovisuales, atendiendo a los aspectos de época, referencias históricas, estilos artísticos, estilos</p>

		de iluminación, naturaleza del segmento sonoro y escenografía”.
3.	“Elabora un guion técnico audiovisual, relacionando su estructura narrativa con los diferentes tratamientos que hay que emplear según las situaciones planteadas”.	<p>a) “Se han valorado los procesos, características, ventajas y dificultades que plantea la adaptación de una obra literaria preexistente a un guion audiovisual.</p> <p>b) Se han construido las secuencias dramáticas del guion literario, siguiendo las fases estandarizadas: determinación de la idea, documentación, story line, argumento y tratamiento.</p> <p>c) Se ha realizado el proceso de transformación de una secuencia dramática, extraída parcialmente de un guion literario, a una estructura propia del guion técnico audiovisual, y a storyboard.</p> <p>d) Se ha realizado el storyboard de un guion audiovisual adecuado al estilo narrativo del proyecto de realización.</p> <p>e) Se ha elaborado la adecuación de los diálogos y soluciones narrativas del guion a las características del tipo de realización y proyecto.</p> <p>f) Se ha marcado la presencia sonora de la música y los efectos en la solución narrativa del guion audiovisual.</p> <p>g) Se han aplicado los códigos y soluciones del lenguaje audiovisual en la articulación de los documentos principales de planificación de un guion: guion técnico, storyboard, plantas de decorado y guion de trabajo.</p> <p>h) Se han aplicado al guion técnico los criterios formales y estéticos de un proyecto audiovisual, atendiendo a los aspectos de época, referencias históricas, estilos artísticos, estilos de iluminación, naturaleza del segmento sonoro y escenografía”.</p>
4.	“Determina las características de los recursos necesarios para la realización de una	a) “Se han definido las responsabilidades y funciones de los profesionales que concurren en la realización de una obra audiovisual según su tipología (cine, vídeo, multimedia y new media), su alcance y su género.

	<p>obra de cine, vídeo o multimedia, relacionando los procesos de producción con los profesionales y medios técnicos necesarios”.</p>	<p>b) Se han definido las necesidades de recursos humanos, artísticos y técnicos precisos para la realización de un proyecto audiovisual en todas sus fases, a partir del desglose del guion.</p> <p>c) Se han definido las características de equipos, maquinaria, materiales y recursos técnicos precisos para la consecución expresiva de un proyecto audiovisual.</p> <p>d) Se han definido las características precisas de localizaciones, decorados, estudios y su correspondiente ambientación, para la consecución expresiva de un proyecto audiovisual.</p> <p>e) Se han definido las necesidades precisas de documentación visual, gráfica y sonora, para la realización de un proyecto audiovisual, a partir del desglose del guion.</p> <p>f) Se han extraído, de los informes de localización, los datos relativos a accesibilidad, distribución espacial, necesidades de adaptación escenográfica y técnica, disponibilidad de seguridad, comunicaciones y otros aspectos necesarios, para garantizar el registro de las secuencias en la localización.</p> <p>g) Se ha evaluado la viabilidad técnica de realización de un guion a partir del análisis de su estructura y de la determinación de su necesidad de recursos en un contexto determinado de realización cinematográfica o videográfica”.</p>
<p>5.</p>	<p>“Determina las características y la ambientación de los</p>	<p>a) “Se ha justificado una relación de posibles localizaciones para la resolución de una grabación</p>

	<p>espacios escénicos necesarios para el registro de una obra audiovisual, justificando su idoneidad según las necesidades narrativas del guion y la consecución de los objetivos comunicativos del proyecto”.</p>	<p>audiovisual, indicando los argumentos a favor y en contra, desde la perspectiva estética y narrativa.</p> <p>b) Se ha valorado la adecuación, a las necesidades del proyecto narrativo audiovisual, de la documentación, grabaciones, fotografías, planos, Internet, u otras fuentes de información disponible de diferentes localizaciones.</p> <p>c) Se han determinado las características de la ambientación de un decorado acorde con las necesidades del guion técnico.</p> <p>d) Se han elaborado informes, justificando la elección de localizaciones alternativas (coverset), en caso de contingencias surgidas en las localizaciones elegidas.</p> <p>e) Se ha realizado el informe de adaptación del estudio o de la localización, en sus aspectos técnicos y escenográficos.</p> <p>f) Se ha propuesto un orden de grabación por secuencias adecuado a las posibilidades narrativas, a la combinación de todos los recursos técnicos y artísticos, y a la ubicación del estudio de grabación y de las distintas localizaciones”.</p>
<p>6.</p>	<p>Realiza pruebas de selección de actores para obras audiovisuales, valorando las diversas técnicas existentes para conseguir la compatibilidad de</p>	<p>a) “Se han caracterizado, para las pruebas, las necesidades de actores protagonistas, secundarios y episódicos, según los requerimientos artísticos y dramáticos del guion.</p> <p>b) Se ha elaborado un desglose de tiempos y duraciones de participación de actores, reflejando las necesidades de vestuario, caracterización y maquillaje adecuadas a la intencionalidad del guion.</p>

	<p>la elección con los perfiles de los personajes definidos en el guion.</p>	<p>c) Se han especificado los criterios artísticos y funcionales a que deben atenerse las pruebas de selección de actores y de figuración en función de las características del proyecto.</p> <p>d) Se ha diseñado la estructura y características específicas de la prueba de selección de actores, en un proyecto de realización audiovisual determinado.</p> <p>e) Se han redactado informes con los datos recogidos en las pruebas de actores, señalándolos criterios de idoneidad de los participantes para los distintos papeles.</p> <p>f) Se han especificado las necesidades de cada uno de los personajes en cuanto a vestuario, caracterización y maquillaje, a partir de la información extraída del guion.</p> <p>g) Se han justificado los candidatos que se adecuan a los requerimientos artísticos y dramáticos del guion”.</p>
<p>7.</p>	<p>“Planifica el rodaje/grabación de las secuencias de una obra audiovisual, justificando la distribución de sesiones en función de criterios de idoneidad y organización”.</p>	<p>a) “Se han asignado los recursos humanos y materiales necesarios en cada secuencia de producción del proyecto audiovisual, a partir de las listas de desglose.</p> <p>b) Se ha estimado el tiempo necesario para el registro de cada una de las secuencias de producción, bloques o cualquier otra unidad coherente en que se haya subdividido el proyecto audiovisual.</p> <p>c) Se ha decidido el orden de registro de las diferentes secuencias de producción, bloques u otras unidades coherentes del proyecto audiovisual, con criterios comunicativos, de optimización de recursos y de tiempo.</p>

		<p>d) Se ha elaborado el plan de rodaje/grabación, ajustándose al presupuesto establecido e incluyendo soluciones alternativas en previsión de las contingencias que pudieran surgir.</p> <p>e) Se han aplicado técnicas de organización para reflejar, en el plan de rodaje, las necesidades, los horarios de comparecencia y los tiempos previstos.</p> <p>f) Se ha distribuido la información a los distintos responsables del proyecto, para la correcta gestión de sus equipos”.</p>
--	--	---

Fuente: Real Decreto-ley 1680/2011

4.7 Contenidos

Los criterios de evaluación y resultados de aprendizajes anteriormente expuestos son esenciales para decidir cuáles son los contenidos básicos a tratar en el aula. En el caso particular del módulo en *Planificación de la Realización en Cine y Vídeo*, los contenidos que identifica el *Real Decreto-ley 1680/2011* como básicos son los que podemos apreciar en la Tabla 6. Se han dividido por bloques temáticos con el fin de clarificar su descripción y organización.

Tabla 6: Contenidos básicos del módulo

Nº bloque	Título de bloque	Contenidos básicos
Bloque 1	“Planificación expresiva de secuencias audiovisuales”	<ul style="list-style-type: none"> - “Características y códigos de los géneros cinematográficos, videográficos, multimedia y new media: Internet, teléfonos móviles y otras pantallas. - Planificación expresiva de secuencias. - Técnicas de fragmentación del espacio escénico audiovisual.

		<ul style="list-style-type: none"> - El movimiento de la cámara y del referente en el análisis y construcción de mensajes audiovisuales. - Procedimientos de construcción de geografías sugeridas: campo y fuera de campo. - Técnicas de composición aplicadas a la realización de productos audiovisuales. - Técnicas de mantenimiento de la continuidad en los relatos audiovisuales. - Procedimientos de articulación del espacio/tiempo en el relato. - Técnicas de realización audiovisual aplicadas a la resolución de interacciones y situaciones con distinto número de personajes. - Funcionalidad, expresión y comunicación de los recursos sonoros de una producción audiovisual. - Diseño de bandas sonoras de un producto audiovisual que dé respuesta a sus requisitos comunicativos”.
Bloque 2	“Evaluación de las características de la puesta en escena de obras audiovisuales”	<ul style="list-style-type: none"> - “Funciones técnicas, expresivas y comunicativas de la puesta en escena. - Similitudes y diferencias de la puesta en escena según el medio. - Funciones expresivas y comunicativas del vestuario, maquillaje, caracterización y peluquería. - Funciones de los códigos gestuales en la interpretación”.
Bloque 3	“Elaboración de guiones técnicos audiovisuales”	<ul style="list-style-type: none"> - “Tipos y formatos de guiones audiovisuales. - Técnicas narrativas aplicadas a la construcción de relatos audiovisuales de ficción:

		<ul style="list-style-type: none"> • La idea temática y la idea dramática. • El conflicto y la intriga básica. • Planteamiento, problema, nudo y clímax, resolución y desenlace. • Características y tipologías de personajes. • Características y funciones de los diálogos audiovisuales. <ul style="list-style-type: none"> - Proceso de construcción del guion literario. - Proceso de transformación del guion literario a guion técnico: la planificación. - Técnicas de construcción del storyboard. - La adecuación de la expresión sonora en los guiones audiovisuales”.
Bloque 4	“Determinación de las características de los recursos necesarios para la realización de una obra de cine, vídeo o multimedia”	<ul style="list-style-type: none"> - “Funciones y estructura organizativa de la industria en cine, vídeo, multimedia y new media. - Tipología de procesos de la producción audiovisual. - Tipología y características del personal técnico y artístico en las distintas fases de producción del proyecto. Criterios de selección de equipos técnicos y artísticos. - Tipología y características de los recursos materiales y logísticos en las fases de producción del proyecto. - Criterios de selección de materiales escenográficos. - Tipología y características de los elementos empleados en la caracterización. - Tipología y características de la documentación visual, gráfica y sonora de apoyo a la realización de proyectos audiovisuales.

		<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de desglose de recursos a partir del análisis del guion o documentación definitiva del proyecto”.
Bloque 5	“Determinación de las características y la ambientación de los espacios escénicos para el registro de una obra audiovisual”	<ul style="list-style-type: none"> - Ambientación y escenografía: <ul style="list-style-type: none"> • Construcción de decorados y adaptación de localizaciones para producciones audiovisuales. • Atrezzo, vestuario, peluquería, maquillaje y caracterización. - El espacio escénico para cine y vídeo: <ul style="list-style-type: none"> • Características del espacio de rodaje. • Instalaciones de suministro eléctrico y generadores autónomos. - Procedimientos de localización: <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de localizaciones y análisis de documentación. - Informes y fichas de localización. <ul style="list-style-type: none"> • Permisos para la localización. - Posibilidades expresivas de decorados y localizaciones. - Técnicas aplicadas a la gestión de contingencias en los espacios escénicos.
Bloque 6	“Pruebas de selección de actores para obras audiovisuales”	<ul style="list-style-type: none"> - “Tipología de personajes: protagonistas, secundarios, episódicos, figurantes, especialistas y otros. - Definición, caracterización y situaciones de los personajes. - Proceso de selección del personal artístico.

		<p>- Definición de los criterios artísticos y funcionales de las pruebas de selección.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de organización de pruebas de selección. • Redacción de informes de resultados de actuaciones para la selección. • Técnicas de análisis de las características de los personajes”.
Bloque 7	“Planificación del rodaje/grabación de las secuencias de una obra audiovisual”	<ul style="list-style-type: none"> - “Elección del modelo de plan de rodaje/grabación según el medio y el tipo de producto. - Técnicas de valoración del tiempo de registro o realización por secuencias de producción, bloques o unidades coherentes. - Procedimientos de organización del orden de registro o realización por secuencias de producción, bloques o unidades coherentes. - Técnicas de asignación y optimización de recursos en la construcción del plan de rodaje/grabación. - Técnicas de construcción del plan de rodaje/grabación según el medio y el tipo de producto”

Fuente: Real Decreto-ley 1680/2011

4.8 Atención a la diversidad

Con atención a la diversidad no solo se hace referencia al Alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (ACNEAE), derivadas de dificultades específicas de aprendizaje, altas capacidades intelectual o déficit psíquico, sensorial o físico, entre otras. También engloba a todo el alumnado escolarizado del centro educativo correspondiente. De este modo, supone dar respuesta a la diversidad de los alumnos y alumnas,

garantizando una correcta planificación educativa, es decir, atendiendo a los diferentes ritmos de aprendizaje, de madurez, etc. En este sentido, las adaptaciones curriculares para el alumnado de Formación Profesional están recogidas en la *Orden de 13 de diciembre de 2010, por la que se regula la atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en la Comunidad Autónoma de Canarias*.

Según la norma anterior, en la Formación Profesional Específica, “las adaptaciones no supondrán la desaparición de objetivos relacionados con las competencias profesionales necesarias para el logro de la competencia general a que se hace referencia en cada uno de los títulos”, a tenor del artículo 20 *del Decreto 156/1996, de 20 de junio por el que se establece la Ordenación General de las Enseñanzas de Formación Profesional Específica en la Comunidad Autónoma de Canarias* (BOC nº 83, de 10 de julio).

De acuerdo con lo establecido en la *Orden de 3 de diciembre de 2003, por la que se modifica y amplía la Orden de 20 de octubre de 2000, que regula los procesos de evaluación de las enseñanzas de la Formación Profesional Específica en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias*, “se autoriza a los alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad, a cursar en régimen presencial las actividades programadas para un mismo módulo profesional un máximo de cuatro veces, y a presentarse a la evaluación y calificación final, incluidas las ordinarias y las extraordinarias, un máximo de seis veces”.

Dado que el alumnado muestra diferencias, entre otras, en sus capacidades, motivaciones e intereses, se atenderá a la diversidad a través de actuaciones concretas en el currículo, en el ámbito organizativo-funcional del centro y también en la metodología a utilizar.

En primer lugar, y en lo relativo al currículo, se llevarán a cabo las siguientes medidas:

- Se hará una distinción entre los niveles de contenido y las actividades, atendiendo a las diferentes capacidades y estilos de aprendizaje del alumnado. De este modo, se acomodarán las actividades a las motivaciones y necesidades del alumnado, y, siempre que se pueda, se realizará una prueba de evaluación inicial de contenidos, con la que se pretende detectar si entre el alumnado existe alguien que tenga alguna dificultad de aprendizaje, para poder así ofrecerle mayor apoyo.

- Se diferenciará entre información básica y complementaria dentro del apartado conceptual. Así, se fijará un conjunto de contenidos esenciales que deben ser aprendidos por el alumnado para alcanzar los objetivos previstos. A partir de ahí, se propondrán otros contenidos que podrán ser empleados en función de las singularidades y necesidades de cada alumno.

En relación a la metodología a utilizar en el aula, será recomendable seguir los principios del aprendizaje constructivista y cooperativo, siendo estos dos conceptos fundamentales a la hora de atender a la diversidad, ya que hacen que los alumnos sean los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. Para ello, llevaremos a cabo las siguientes actuaciones recogidas del análisis de *La atención a la diversidad en el aula y las adaptaciones del currículo* (Gujarro, 1990).

- Utilizar una extensa elección de materiales didácticos que brinden diversas actividades, que traten ciertos temas con distinto margen de complicación y admitan diferentes maneras de utilización. Es importante tener en cuenta el material específico o adaptado que puedan precisar ciertos alumnos con necesidad específica de apoyo educativo. Por ello, se seleccionarán también materiales para el aula que puedan ser utilizados por todos los alumnos, destacando el papel de las TIC, siendo más visual para aquellos alumnos con discapacidad auditiva (sordera total o hipoacusia). Por otro lado, en caso de tener algún alumno con discapacidad visual, se tratará de contar con la herramienta que ofrece el programa Microsoft Word, donde los documentos podrán convertirse en *Libros hablados*, lo que permitirá al alumnado escuchar la narración.

- “Combinar distintos tipos de agrupamientos, tanto en lo que se refiere al tamaño como a los criterios de homogeneidad o heterogeneidad, que permitan proporcionar respuestas diferenciadas en función de los objetivos que se persigan, la naturaleza de los contenidos a trabajar, y las características e intereses de los alumnos” (Gujarro, 1990, p.8). Es relevante certificar que aquellos con mayores dificultades puedan integrarse en aquellos grupos que mejor satisfagan sus necesidades.

- Utilizar diferentes operaciones de evaluación que se adapten a diferentes estilos, capacidades y alternativas de expresión de los alumnos. “La evaluación a través de las actividades de enseñanza-aprendizaje y las producciones de los alumnos, es un medio sumamente útil para que los docentes puedan ajustar la ayuda pedagógica al proceso de

construcción de cada uno” (Guijarro, 1990, p.8). Asimismo, es crucial que los alumnos sean conscientes de los criterios por los que se les va a evaluar y hacerles saber sus puntos de mejora, las herramientas que les brindan mejor resultado en su aprendizaje, etc., de manera que puedan hacer introspección y conocerse mejor como estudiantes y responsables de su propio proceso de aprendizaje.

- Tal y como asegura Guijarro (1990, p.8), es fundamental organizar el espacio del aula de manera que se genere un ambiente agradable y que favorezca la independencia y la movilidad del alumnado para adaptarse a las diversas sesiones y agrupamientos. Los alumnos con mayores dificultades tendrán que localizarse en aquellos espacios en los que pueda acceder mejor a la información, para poder relacionarse y expresarse de forma más efectiva con su grupo de iguales. “Si en el aula hay niños con problemas sensoriales o motores es necesario crear condiciones adecuadas de luminosidad, accesibilidad y sonorización” (Guijarro, 1990, p.8), así como adaptar el aula y situarla en la primera planta para evitar el desplazamiento por las escaleras del centro a aquel alumno con alguna discapacidad motora.

- Organizar el horario escolar atendiendo a la metodología y las sesiones que se van a desarrollar, para poder dar respuesta a las necesidades de apoyo que puedan ir surgiendo. De este modo, es primordial tener en cuenta aquellos momentos en los que se necesitaría de refuerzo o ampliación para el alumnado.

- En definitiva, se tratará de hacer hincapié en todo momento en los logros conseguidos por el alumno para que sea consciente de los mismos, fomentando su motivación y autoestima. La manera más efectiva de hacerlo es generando un clima de respeto, instituyendo vías de comunicación, realizando actividades que fomenten la unión de grupo como pueden ser los debates, y “emitir mensajes que no sean descalificadores o impliquen situaciones comparativas entre los alumnos” (Guijarro, 1990, p.8).

4.9 Estrategias de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores

Las características del centro en el que se basa esta programación didáctica, así como el entorno donde se encuentra ubicado (descrito en el apartado “2. Contextualización”), requiere plantear estrategias que puedan favorecer la educación en valores por parte del alumnado. Estarán definidos bajo las siguientes premisas, consolidadas por la

Programación Didáctica del Departamento de Imagen y Sonido del CIFP César Manrique (2020, p.50).

1) Educación en valores para la convivencia positiva

- Promover la convivencia democrática y participativa en donde el alumnado sea protagonista en la solución de los conflictos.
- Favorecer medidas y herramientas para la prevención de los conflictos, utilizando el diálogo de forma pacífica.
- Promover la convivencia en igualdad de género, generando una actitud respetuosa y flexible. La educación debe evitar expresiones, representaciones y acciones que contengan una carga de discriminación sexista.
- Beneficiar y asegurar la no discriminación por la orientación sexual, sea cual fuese su procedencia cultural, creencias, etc., entendiendo que en un centro educativo tiene cabida cualquier tipo de opción sexual.
- Fortalecer la interculturalidad, la paz y las cualidades solidarias, especialmente con las desigualdades sociales y el respeto a la diversidad.

2) Educación medioambiental

- Fomentar una actitud crítica y reflexiva sobre el cambio climático, con especial atención al impacto del ser humano sobre el medioambiente.
- Concienciar al alumnado de la relevancia del desarrollo sostenible y de la aplicación de herramientas que certifiquen un medioambiente adecuado para futuras generaciones.

3) Educación en salud

- Promover hábitos de vida saludable basados en una dieta equilibrada, junto con otros aspectos relacionados con la salud (actividad física regular, óptima utilización del tiempo libre, etc.). Así como aquella relacionada con la educación sexual.

4) Nuevas tecnologías

- Avivar el buen uso de las nuevas tecnologías como fuente primordial de información y formación.

- Promover la curiosidad por la investigación utilizando como recurso didáctico las nuevas tecnologías.

Estos aspectos serán tratados continuamente a través de los audiovisuales elegidos como material de trabajo con el fin de fomentar la lucha contra la violencia de género, la normalización de la igualdad de género e identidad sexual, la concienciación medioambiental, etc. Asimismo, se tratará de impulsar esta clase de valores en las creaciones audiovisuales de los alumnos. En este sentido, es una labor no muy compleja de incluir en dicho módulo, ya que el cine trata un sinnúmero de temas relacionados con la reflexión en valores, y es el principal instrumento de trabajo del módulo de *Planificación de la Realización en Cine y Vídeo*. De este modo, se intentará visualizar el papel de las directoras de cine, escritoras, guionistas, etc., poniendo como ejemplos sus trabajos y fomentando así el poder de la mujer en el mundo audiovisual.

4.10 Metodología u orientaciones metodológicas

La metodología que se pretende desarrollar tiene como objetivo sustancial implicar al alumnado de forma activa, involucrándose y participando en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, sin llegar a ser un mero receptor de la información que se va a impartir en el aula durante el curso académico. De este modo, se está respondiendo a la teoría constructivista, en la medida en que la Formación Profesional exige que el alumnado sea autónomo e independiente y cimiente su propio conocimiento para defenderlo en el mercado laboral. Además de fortalecer el trabajo individual e independiente, que es extremadamente relevante para que el alumnado cree sus propias ideas, también se pretende fomentar el trabajo cooperativo a partir de grupos de trabajo, con el fin de motivar las habilidades sociales necesarias y lograr determinados objetivos comunes.

Hay que tener en cuenta que cada unidad de trabajo exigirá una forma de trabajo diferente, por lo que habrá etapas de estudio dentro de la programación que requerirán trabajo individual, y otras que necesitan la formación de pequeños grupos de 4 componentes, ya que pueden trabajar en pareja, se reorganizan rápido, hay mayor compromiso individual y es más fácil detectar y resolver dudas. “El criterio de composición de dichos grupos

será de máxima heterogeneidad en rendimiento-nivel de razonamiento, etnia, género, necesidades educativas especiales, nivel de habilidad para trabajar en grupo y de integración en el aula” (Quintero Ruiz, s. f., p.13).

Como propuestas de aprendizaje para despertar el interés y la motivación por el alumnado, se proponen las siguientes:

- 1) **Aprendizaje basado en proyectos:** Este tipo de metodología será la piedra angular de esta Programación Didáctica. De hecho, el módulo en concreto empezará y culminará con un aprendizaje basado en un proyecto final, una metodología basada en el saber hacer, que será la elaboración de un cortometraje. En este sentido, cada unidad de trabajo pretenderá ir presentando el conocimiento necesario para las diversas fases de elaboración de un cortometraje: preproducción, producción y postproducción. Así, el alumnado trabaja por un producto concreto, busca, hace e investiga para dicho proyecto. De este modo, se está consiguiendo presentar el currículo “de manera funcional, con sentido y significado” (Quintero Ruiz, s. f., p.10), lo que aumentará su autoestima al enorgullecerse de lograr algo que tenga valor fuera del aula de clase, y se consigue también dar mejor respuesta a la diversidad del alumnado.
- 2) **Aula Invertida o flipped classroom:** Este modelo pedagógico pretende realizar la enseñanza de forma invertida, es decir, realizando un reparto de las unidades didácticas para que el alumnado se las prepare en casa y, posteriormente, sean ellos los que den la clase al resto de sus compañeros y al profesor. Esto se podría hacer de forma individual o grupal, pudiendo ser evaluados por el resto de los compañeros. En el caso concreto de nuestra unidad de trabajo a profundizar, se hará de forma grupal, de forma que entre todos investiguen acerca de un recurso narrativo, buscando ejemplos visuales para exponerlos posteriormente en el aula.
- 3) **Learning by doing o aprender haciendo:** Se utilizará también en esta programación la metodología de enseñanza basada en la práctica y la realización de actividades que permitan aplicar los contenidos estudiantiles en un contexto real. Así, el alumnado perfeccionará sus habilidades y competencias por medio de la experiencia, y, en definitiva, los conocimientos serán integrados con mayor firmeza, consiguiendo así un aprendizaje significativo. Se visualizará como en la unidad de trabajo a desarrollar, el estudiante se sentirá más partícipe del proceso

educativo al tener que realizar un storyboard, actividad que cualquier profesional del sector audiovisual se topará en algún momento de su carrera laboral.

- 4) **Aprendizaje cooperativo:** El alumnado trabaja de forma conjunta en la investigación o realización de proyectos o trabajos, por lo que persiguen un objetivo común, que, en este caso, sería la elaboración grupal de un cortometraje.

4.11 Procedimientos e instrumentos de evaluación

Los criterios de calificación y/o evaluación definidos para el módulo son la herramienta esencial para valorar, no solo el grado de obtención de los resultados de aprendizaje, sino también el nivel de adquisición de las competencias profesionales, sociales y personales. También se circunscriben en este sentido las competencias básicas y la propia competencia general del título, el fin último del módulo que ocupa y el resto de los módulos del título de *Técnico Superior en Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos*. El tipo de evaluación será continua, realizada a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con todo ello, la evaluación y posterior calificación se compondrá de aspectos agrupados en tres principales apartados: conceptos, procedimientos y actitudes. Cada apartado se valorará con los siguientes instrumentos:

Tabla 7: Instrumentos de evaluación por criterios competenciales

Criterios de evaluación competenciales	Instrumentos de evaluación
1) Conceptos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos teóricos. - Instrumentos de evaluación: Pruebas teóricas escritas u orales
2) Procedimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Realización de trabajos individuales y en grupo. - Aplicación práctica de los contenidos. - Instrumentos de evaluación: Pruebas prácticas, trabajos entregados realizados tanto fuera como dentro del aula, observación del trabajo en clase.

<p>3) Actitudes</p> <p>Se tendrán en cuenta a la hora de calificar ciertas actitudes transversales al papel profesional asociado a dicho módulo, de forma que serán evaluados conjuntamente con los otros criterios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Actitud creativa, con iniciativa y capacidad de incorporar esfuerzos para ejecutar un proyecto colectivo. - Actitud ordenada y metódica en el proceso de trabajo, planeando con antelación el desarrollo de las tareas y mostrando iniciativa y perseverancia ante las dificultades e inconvenientes hallados. - Actitud responsable, positiva y de compromiso en los diversos proyectos.
---	---

Fuente: elaboración propia

Las técnicas que se utilizarán para evaluar los aspectos anteriormente nombrados serán las que se encuentran reflejadas en el currículo de la asignatura según la normativa vigente y son las siguientes:

- 10% de la nota: Corresponde a la observación sistemática en el aula de ciertos indicadores relacionados con las actitudes personales y procedimientos de trabajado observados, como pueden ser: la organización y el rigor de las actividades, si muestra iniciativa, la forma de relacionarse y trabajar en grupo, la puntualidad, la participación en los debates, la autonomía y la responsabilidad, el respeto hacia las personas, el material y las normas, la destreza en el uso de materiales y en las TIC, etc.
- 20% de la nota: Hace referencia a las pruebas objetivas escritas u orales realizadas por el alumnado de forma individual, que puede ser a partir de cuestionarios de evaluación de las unidades con preguntas teóricas o de tipo test o exposiciones orales que reflejen el dominio del conocimiento. Se podrán realizar un máximo de dos pruebas escritas por evaluación y se calculará la media de ambas, con el único requisito de tener al menos un 4 en cada una de ellas.
- 70% de la nota: Serán los trabajos y ejercicios prácticos individuales o en grupo. Relacionados con cada unidad y/o bloque de contenido: ejercicios prácticos de movimientos y angulación de cámara, análisis y observación de tipos de plano, y todas aquellas actividades prácticas relacionadas con la elaboración del proyecto final (un cortometraje), incluyendo todas las actividades de preproducción y

producción tales como la elaboración de fichas de localización, realización de casting, determinación de fecha, organización y ejecución del rodaje, etc. Cuando por algún motivo, ajeno al profesor o al alumno, no pudieran realizarse los trabajos y/o ejercicios prácticos en una evaluación, su porcentaje pasaría a formar parte de las pruebas objetivas.

Igualmente, el proceso de evaluación se podrá dividir en tres fases claras:

- 1) La evaluación inicial: Es fundamental para conocer el conocimiento previo y las habilidades del alumnado y poder ajustar la programación para responder a las necesidades específicas del alumnado. Se hará a través de instrumentos relacionados con cuestionarios o pruebas escritas, pero también prácticas como debates o conflictos cognitivos para estimular su interés.
- 2) La evaluación formativa: El objetivo último de este momento es detectar si el alumnado encuentra dificultades con el fin de diseñar actividades de refuerzo y ampliación. Para ello, se evaluarán actitudes personales y adquisición de conocimiento a partir de recursos como rúbricas, listados de cotejo de trabajo en grupo o plantillas para la coevaluación del alumnado.
- 3) La evaluación final: Se utilizará para estimar el final del procedimiento de enseñanza-aprendizaje y se podrá desarrollar a partir de una prueba escrita o una exposición oral.

Con el fin de deducir la nota final del módulo en la evaluación ordinaria de junio se calculará la media aritmética de las notas adquiridas en las tres evaluaciones. Para ello, se tendrá que sacar un 5 como mínimo en cada evaluación. Es necesario apuntar que también existirá en la Programación Didáctica unos criterios para evaluar y revisar los procesos de enseñanza y práctica docente. De este modo, tras finalizar cada sesión de evaluación, se hará un análisis de introspección acerca de los resultados de la evaluación, analizando principalmente la ejecución de la Programación Didáctica, los inconvenientes observados, la adecuación de las tareas, los aprendizajes significativos e indispensables, las prácticas metodológicas, los instrumentos de evaluación, etc. El fin de todo ello no es otro que perseguir una valoración efectiva entre el diseño, el progreso y los resultados y poder así prever cambios que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.12 Actividades de refuerzo (de recuperación) y en su caso actividades de ampliación

Todo el alumnado tendrá derecho a ejecutar una serie de recuperaciones no extraordinarias que serán planteadas a lo largo del curso académico. Estas recuperaciones se realizarán antes de las calificaciones de cada una de las evaluaciones, siempre y cuando sea posible. A dichas recuperaciones se podrán presentar aquellos alumnos que no hayan superado los criterios de evaluación indicados en cada unidad didáctica, además de aquellos que no estén conformes con la calificación conseguida y deseen mejorarla. Las formas de recuperación se traducen en la ejecución de cuestionarios, y, si el docente lo considera, también se podrán realizar ejercicios, trabajos propuestos y actividades de aula.

Aquel alumnado que no haya superado la asignatura en la convocatoria ordinaria de junio al no haber adquirido la ponderación necesaria en relación con las competencias y contenidos, podrá realizar la prueba de evaluación extraordinaria de septiembre, que se ajustará a todos los contenidos desarrollados durante el curso escolar. En el caso de no superar la parte pendiente en la prueba realizada, podrá realizarse una segunda y última recuperación solo en casos excepcionales y siempre que la actitud del alumno/a haya sido positiva durante todo el curso.

4.13 Secuenciación y programación de las unidades de trabajo

Tabla 8: Secuenciación y programación de las UT

Bloques	Unidades de Trabajo	Horas	Evaluación
1	UT1: Las articulaciones visuales y sonoras	18	1 ^a
2	UT2: La industria cinematográfica y videográfica	12	1 ^a
2	UT3: El equipo de trabajo de producción de cine y vídeo	8	1 ^a
3	UT4: La ficción dramática	12	1 ^a
4	UT5: El proceso creativo y el storyboard en la narración del guion audiovisual	13	2 ^a
5	UT6: El documental	12	2 ^a
5	UT7: Videoclips, spots y vídeos corporativos	13	2 ^a

6	UT8: La ambientación escénica	10	3 ^a
7	UT9: Los criterios artísticos	10	3 ^a
8	UT10: El plan de rodaje	20	3 ^a
Horas totales		128	

Fuente: Elaboración propia

4.14 Descripción de las unidades de trabajo

Para determinar los contenidos de las unidades de trabajo seleccionadas, se ha utilizado como premisa la información del Instituto Superior de Formación Profesional San Antonio UCAM (s. f.) y el Departamento de Imagen y Sonido de CIFP César Manrique (2020).

Tabla 9: Descripción de las Unidades de Trabajo (UT)

Nº de bloque	Título bloque	Unidad de Trabajo	Contenidos
Bloque 1	Planificación expresiva de secuencias audiovisuales	<u>UT1: Las articulaciones visuales y sonoras</u>	<ul style="list-style-type: none"> - El plano, la escena y la secuencia - La escala de planos - Las angulaciones - Los movimientos de cámara - La composición y el movimiento - El eje de cámaras y miradas, la continuidad y respeto del eje - La continuidad - El campo – contracampo - Los efectos de transición durante la filmación - La banda sonora - La iluminación. Funciones

Bloque 2	Las características de los recursos necesarios para la realización de una obra de cine, vídeo o multimedia	<u>UT 2: La industria cinematográfica y videográfica</u>	<ul style="list-style-type: none"> - La industria cinematográfica - Las fases del proceso de producción de cine - La industria videográfica - Las fases del proceso de producción de vídeo - Los modos de producción
		<u>UT 3: El equipo de trabajo de producción de cine y video</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Estructura y funciones del trabajo de producción de cine y vídeo - Profesiones en la fase de proyecto y dirección (preproducción) - Profesiones en la fase de rodaje o grabación (producción) - Profesiones en la fase de montaje y sonorización (posproducción) - Soportes de registro, distribución y exhibición - Soportes de registro, distribución y exhibición en cine - Soportes de grabación en vídeo
Bloque 3	La ficción dramática	<u>UT 4: La ficción dramática</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Ficción dramática de largo y corto metraje - Los géneros. Tratamiento, hibridación y reformulación - Los personajes y las relaciones entre ellos

			<ul style="list-style-type: none"> - La dirección cinematográfica y la realización videográfica - La puesta en escena
Bloque 4	Elaboración de guiones técnicos audiovisuales: técnicas y funciones	<u>UT 5: El proceso creativo y el storyboard en la narración del guion audiovisual</u>	<ul style="list-style-type: none"> - La idea temática: la emoción - La idea dramática: el proceso creativo. - Los recursos narrativos - Planteamiento, problema, nudo y clímax, resolución y desenlace. - Características y tipologías de los personajes. - Proceso de construcción del guion literario. - Proceso de transformación del guion literario a guion técnico: la planificación. - Técnicas de construcción del storyboard.
Bloque 5	Productos media	<u>UT 6: El documental</u>	<ul style="list-style-type: none"> - El reportaje: rasgos definitorios - La planificación del reportaje y la reacción in situ - El documental: características e implicaciones - Tipos de documentales - Aspectos técnicos y humanos de la realización del documental - Técnicas de realización del documental.

		<p><u>UT 7:</u> <u>Videoclips, spots</u> <u>y vídeos</u> <u>corporativos</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de realización de videoclips, spots y corporativos - Características de la narración en videoclips, spots y corporativos - Diferencias de realización en base al producto - La posproducción del videoclip, el spot y el vídeo corporativo.
Bloque 6	<p>Las características y la ambientación de los espacios escénicos para el registro de una obra audiovisual</p>	<p><u>UT 8: La ambientación escénica</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ambientación y escenografía: <ul style="list-style-type: none"> • Construcción de decorados y adaptación de localizaciones para producciones audiovisuales. • Atrezzo, vestuario, peluquería, maquillaje y caracterización. - El espacio escénico para cine y vídeo: <ul style="list-style-type: none"> • Características del espacio de rodaje. • Instalaciones de suministro eléctrico y generadores autónomos. - Procedimientos de localización: <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de localizaciones y análisis de documentación. • Informes y fichas de localización.

			<ul style="list-style-type: none"> • Permisos para la localización. - Posibilidades expresivas de decorados y localizaciones. - Técnicas aplicadas a la gestión de contingencias en los espacios escénicos.
Bloque 7	Pruebas de selección de actores y actrices para obras audiovisuales	<u>UT 9: Los criterios artísticos</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Proceso de selección del personal artístico - Definición de los criterios artísticos y funcionales de las pruebas de selección. - Técnicas de organización de pruebas de selección. - Redacción de informes de resultados de actuaciones para la selección. - Técnicas de análisis de las características de los personajes.
Bloque 8	Planificación del rodaje/grabación de las secuencias de una obra audiovisual	<u>UT 10: El plan de rodaje</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Elección del modelo de plan de rodaje/grabación según el medio y el tipo de producto. - Técnicas de valoración del tiempo de registro o realización por secuencias de producción, bloques o unidades coherentes. - Procedimientos de organización del orden de registro o realización por

			<p>secuencias de producción, bloques o unidades coherentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de asignación y optimización de recursos en la construcción del plan de rodaje/grabación. - Técnicas de construcción del plan de rodaje/grabación según el medio y el tipo de producto.
--	--	--	---

Fuente: Elaboración propia

4.15 Actividades complementarias y extraescolares

Según la *Orden de 15 de enero de 2001, por la que se regulan las actividades extraescolares y complementarias de los centros públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias*, se entiende por actividad complementaria “aquellas actividades lectivas desarrolladas por los centros, coherentes con el Proyecto Educativo del centro, diferenciada de éstas, por el momento, espacio o recursos que utilizan. Las actividades complementarias serán evaluables y obligatorias para el alumnado”; y por actividades extraescolares “aquellas desarrolladas por los centros, no incluidas en los Proyectos Curriculares, y coherentes con el Proyecto Educativo del Centro, encaminadas a procurar la formación integral del alumnado en aspectos referidos a la ampliación de su horizonte cultural, la preparación para su inserción en la sociedad y el uso del tiempo libre. Las actividades extraescolares, tendrán carácter voluntario para el alumnado del centro y, en ningún caso, formarán parte de su proceso de evaluación”.

La mayor parte de las prácticas propias de este módulo implican su realización en el exterior del centro, debido a que es la forma de adaptarse y recrear la realidad laboral para la que se forma al alumnado. Esto supone que el alumnado debe salir del centro con mucha frecuencia, sobre todo a realizar grabaciones en lugares y localizaciones reales. Por ende, no se considerarán actividades complementarias ni extraescolares en la medida en que la naturaleza de los estudios de Formación Profesional lo exige, siendo imprescindibles para la adquisición de las competencias profesionales del título. En

cuanto a dichas salidas, cabe destacar que se organizarán por grupos y se entregará el material técnico necesario. Serán los propios alumnos quienes decidan el lugar de grabación, en función del proyecto a realizar.

En caso de ser necesario, el alumnado se desplazará por sus propios medios, siendo responsables de su desplazamiento y del material brindado. Aun así, el docente acompañará al alumnado a dichas localizaciones dentro de lo posible. A pesar de que dichas salidas estén inexorablemente asociadas al cumplimiento del currículum, se propondrán a continuación algunas actividades complementarias con el fin de reforzar los conocimientos aprendidos en clase. Dichas actividades implican la salida del alumnado del centro en horario lectivo y no lectivo y el uso del material técnico del centro y son las correspondientes:

- 1) Festival de Cortometrajes en La Orotava¹.
- 2) Festival MIRADASDOC en Guía de Isora².
- 3) Festival FICMEC³.
- 4) ¡Festival WomenTime! Festival de Cine Femenino de Canarias⁴.

A su vez, se propondrán una clase de actividades extraescolares que servirán al alumnado para conocer de primera mano la labor de los equipos técnicos profesionales para los que se están preparando. Con ello, se pretende que el alumnado, de forma voluntaria, amplíe su conocimiento cultural y, a la misma vez, tenga contacto directo con los profesionales del sector audiovisual. Entre las propuestas fomentadas destacan las siguientes:

- 1) Invitación a un musical del reparto cultural de Tenerife.
- 2) Talleres impartidos por directores de cine y guionistas accesibles en el propio centro o en Escuela de Cine de Santa Cruz de Tenerife.

-
1. Festival de Cortos Villa de la Orotava. <https://festivalcortosorotava.com>
 2. MiradasDoc es un Festival Internacional de Cine Documental que atiende de manera preferente a las películas documentales de temática social y a las producidas o rodadas en países en vías de desarrollo y del tercer mundo. Fuente: <https://miradasdoc.com/mdoc2022/festival/>
 3. Festival Internacional de Cine Medioambiental en Canarias (FICMEC), celebrado en Garachico. Fuente: <https://ficmec.es/festival/presentacion/>
 4. Festival de cine online y presencial que pretende visualizar a la mujer como creadora de cine. <https://womentime.es/es/>

4.16 Materiales, recursos y referencias bibliográficas

En cuanto a los recursos físicos y didácticos que se van a utilizar para el desarrollo del módulo se incluyen:

- 1) Instalaciones: Las sesiones teóricas y las prácticas individuales o conjuntas se llevarán a cabo en el aula asignada al grupo. Algunas de las sesiones podrán desarrollarse en otros talleres del centro o aquellas que exijan una mejor calidad de visionado del material audiovisual elegido.
- 2) Equipos y otros recursos materiales: “Reproductor de DVD con monitor, videoprojector, ordenador portátil, cámara de vídeo, material de rodaje e iluminación y proyector de transparencias” (Departamento de Imagen y Sonido de CIFP César Manrique, 2020, p.43).
- 3) Material didáctico: Películas, fragmentos de largo y cortometrajes, series de ficción, productos multimedia interactivos, piezas informativas, documentación de las diferentes fases de la producción audiovisual, presentaciones, y apuntes desarrollados por el profesor. En este apartado, hay que tener en cuenta que el docente debe estar en búsqueda constante de aquel material que motive al estudiante, con temas trascendentales que puedan conectar con su centro de interés, y, que, a la misma vez, favorezca la transmisión de valores. A su vez, aquellas piezas audiovisuales seleccionadas deberán contar con subtitulación, siendo una herramienta de accesibilidad básicas para el alumnado con discapacidad auditiva (sordera total o hipoacusia).

En relación a los recursos bibliográficos se destacan algunas referencias analizadas como pueden ser:

- Gramática del Lenguaje Audiovisual. D. Arijón
- El Guión. R. McKee
- KATZ, S (2000): Plano a plano: de la idea a la pantalla. Madrid: Plot
- Cómo se cuenta un cuento. Gabriel García Márquez
- Cahiers du Cinema. Varios Autores
- Producción y Dirección de Cortometrajes de Cine y Video”, Escuela de Cine y Video de Andoain
- El cine y sus oficios”. Ed. Cátedra. Madrid

- El Guión del Cortometraje. IORTV

Aquellas páginas web recomendadas, y que deben incluirse como información relevante para tener accesible en el aula virtual son las siguientes:

- www.imdb.es
- www.cinespain.com/ICAA/filmoteca
- www.fapae.es
- www.abcguionistas.com
- www.davidbordwell.net
- www.aprendercine.com

No obstante, esta bibliografía se complementará con numerosos textos, tanto en papel como digitales, que contengan los diferentes campos tratados en este módulo. De igual forma el uso de vídeos será una constante, películas de ficción, documentales, tutoriales, etc.

4.17 Anexo covid-19

En caso de que la situación epidemiológica lo requiriese, se modificará la docencia de presencial a la modalidad 100% telemática, siempre y cuando se tengan en cuenta las siguientes premisas:

- Se tendrá como objetivo primordial cumplir los resultados de aprendizaje.
- Las sesiones se impartirán de forma telemática y se respetará el horario de clase asignado en la medida de lo posible.
- Las sesiones de videoconferencia se desarrollarán a través de *Google Meet* o *Webex*.
- Los recursos educativos se podrán a disposición a través del aula virtual o Google Drive, donde también se entregarán los trabajos o se realizarán las pruebas pertinentes.

En este sentido, para trabajar de forma cooperativa, tal y como se ha propuesto en la metodología, se crearán diferentes salas a través del *Google Meet*, donde el alumnado trabajará desde sus casas. El profesor accederá a las distintas salas donde podrá supervisar el trabajo del alumnado. Es cierto que se presenta un impedimento en la medida en que el docente pierde mucho más tiempo asintiendo sala por sala, y no es lo más conveniente

para dirigirse al gran grupo, de forma que podrían tener las mismas dudas o al menos sería conveniente que escucharan la intervención de todos sus compañeros. Por ello, se podría plantear como alternativa la plataforma Webex, que no te obliga a acudir sala por sala a resolver dudas o a comprobar el avance del alumnado.

Cuando se trate de realizar debates o realizar exposiciones, dicha plataforma tiene disponible un chat donde realizar las preguntas de forma escrita, así se puede guardar el orden necesario para garantizar el clima del aula. El portavoz sería el docente, que cedería la palabra a quien corresponda en cada momento, mientras el resto del alumnado permanece a la espera, escuchando a su compañero y con el micrófono apagado para evitar distracciones. Asimismo, si el profesorado necesita un apoyo visual para realizar una sesión temática, podrá compartir su pantalla con el alumnado que se encuentre conectado a través de ambas plataformas. De igual modo, las exposiciones se podrán realizar a partir de la misma técnica. Asimismo, debemos tener en cuenta que no todo el alumnado dispone de los medios suficientes para poder llevar a cabo la actividad lectiva de forma telematizada, ya sea porque no dispongan de los dispositivos o de acceso a la red. Este hecho hay que tenerlo muy presente antes de empezar a impartir las clases por esta alternativa, ya que, si no se tiene en cuenta, se podrá generar una situación de desigualdad de conocimientos entre el alumnado.

Si la situación sociosanitaria no requiere la vía telemática, hay que analizar la posibilidad de una reducción horario presencial, en la medida en que se necesita mayor tiempo para cumplir con las medidas de higiene, desinfección y ventilación. En este caso, lo más oportuno es seguir la iniciativa del CIFP César Manrique, que reduce cinco minutos las sesiones: pasan de 55 a 50 minutos. En este sentido, debido a que se provocará una pérdida de tiempo lectivo, será recomendable añadir contenido online para compensarlo. Tal y como ofrece el Departamento de Imagen y Sonido del centro (2020, p.52), “esta compensación se llevará a cabo mediante diferentes medios telemáticos, tales como correo electrónico, plataformas, almacenamiento digital, etc., dependiendo de las necesidades del grupo y de la tipología del módulo”.

5. Unidad de Trabajo: El proceso creativo y el storyboard en la narración del guion audiovisual

5.1 Descripción

La idea es el punto de partida de una realización audiovisual. Así lo afirman muchos teóricos y manualistas del guion, entre los que destacan Feldman (2017, p.23). Es el principal disparador de creatividad que augura el nacimiento de algo que aún no tiene forma definida, pero que, con esfuerzo y trabajo se puede convertir en una obra fílmica. Según James Webb Young (s.f.), un reconocido publicista estadounidense, “el hábito mental de buscar relaciones entre las cosas llega a ser de primordial importancia en la producción de ideas. Ahora bien, este hábito mental puede sin duda alguna cultivarse”.

Lo que pretende esta unidad de trabajo es cultivar dicho proceso creativo para que el alumnado sea capaz de generar sus propias ideas. Por ello, en primer lugar, se pretenderá que el alumnado indague en su creatividad y sea capaz de generar ideas conmovedoras y con un término trascendental. En segundo lugar, el objetivo a perseguir es que el alumnado consiga llevar esa idea al formato de guion y así poder convertirse en una producción audiovisual. Para ello, se ha considerado que la forma más eficiente y adecuada de hacerlo es a partir del empleo de las inteligencias múltiples. Esta teoría fue desarrollada por Howard Gardner y se basa en la idea de que no existe una única inteligencia, sino que tiene múltiples facetas que deben ser ejercitadas en las aulas. Por ello, equipara “ocho tipos de inteligencia diferentes (lingüística, lógico-matemática, visual-espacial, musical, cinético-corporal, interpersonal, intrapersonal y naturalista)” (*La teoría de las inteligencias múltiples - Hop'Toys*, 2021), con el fin de dar respuesta a la diversidad intelectual que caracteriza al alumnado, en la medida en que cada uno aprende de forma diferente.

Por este motivo, las inteligencias que primarán en esta unidad de trabajo son la visual-espacial y lingüística, en la medida que se utilizará la técnica del storyboard o guion gráfico para potenciar las ideas dramáticas del alumnado. El motivo trascendental es que una imagen vale más que mil palabras, y llevado al ámbito educativo, esto puede suponer un elemento de motivación enorme. A partir de una herramienta tecnológica, motivadora y práctica (que se expondrá en el apartado “5.11 Actividades”), se pretende que el alumnado sea capaz de utilizar el dibujo para representar la idea que tiene en la cabeza de

una forma diferente. De este modo, se estaría diversificando el acceso al conocimiento, lo cual siempre tendrá resultados positivos y daría solución a diversos inconvenientes del sistema educativo como puede ser la preponderancia a la memorización como vía de aprendizaje. Además, este tipo de estrategias visuales ayudan a mantener la atención y facilitan la secuenciación y organización, aspectos cruciales para aquel alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo como el Trastorno por Déficit de Atención con o sin Hiperactividad.

5.2 Justificación

En base a la metodología analizada a partir de la experiencia docente en el CIFP César Manrique y del análisis de varias programaciones didácticas del módulo de *Planificación de la Realización en Cine y Vídeo* se ha procedido a escoger la unidad de trabajo 5, por la relevancia que adquiere ejercitar y potenciar el proceso creativo y el desarrollo del *storyboard* en el ciclo correspondiente. Es necesario tener en cuenta que en la realización de cualquier producto media es transcendental organizar y respetar sus tres fases principales. Primero, la fase de preproducción, donde nace la idea. Segundo, la producción, donde tiene lugar el rodaje. Y, por último, la postproducción, que sería el montaje o la edición.

Con todo ello, hay que resaltar que la fase de preproducción es la piedra angular de cualquier proyecto audiovisual y su actividad más relevante es la elaboración del guion, de ahí a que se haya escogido como principal fuente de conocimiento. Por ende, sin las herramientas necesarias para ultimar esta fase no se podría continuar con el proceso de realización, ni con las unidades de trabajo posteriores, de ahí a que sea sumamente relevante que el alumnado domine y controle todos los conocimientos necesarios para avanzar en este sentido y no estancarse en los siguientes pasos. Para ello, es necesario brindarle técnicas efectivas y coherentes que les permitan extrapolar dicha creatividad a su futuro laboral, siendo uno de los requisitos fundamentales por parte de las empresas en coordinación con los centros de Formación Profesional. A su vez, es crucial para cumplir con las competencias profesionales exigidas en el módulo “creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo” (*Real Decreto-ley 1680/2011*).

Por otro lado, durante los meses de ejecución de las prácticas docentes se observó que el alumnado era consciente de cómo redactar un guion literario, con sus debidas partes y formalidades, pero algunos de ellos ni siquiera fueron capaces de concluir su historia porque no se había trabajado previamente las técnicas narrativas ni la creatividad dramática llevada al guion. Adquiere un carácter inminente, en este sentido, no solo reflejar la importancia de una historia que conecte, que refleje un mensaje o que despierte las emociones del espectador, sino también, que el propio alumno rompa con sus límites creativos y vaya más allá de lo cotidiano y lo establecido. La tendencia metodológica, hasta el momento, se asienta en explicar cómo se hace un guion audiovisual, detallando aspectos formales, organizativos y técnicos, pero no se trabaja ni se practica el proceso creativo previo, que es la clave fundamental para realizar un guion audiovisual de calidad.

De este modo, la presente unidad de trabajo pretende no solo conseguir que el alumnado explote su poder creativo para plasmarlo en el guion, sino también, proponer una metodología diferente que haga partícipe al alumnado de su propio proceso de creación literaria, reflejada en la idea temática y en el storyboard a partir del principio psicoeducativo constructivista. Dicha orientación metodológica tratará de integrar las Tecnologías de Información y la Comunicación, el aula invertida o el aprendizaje cooperativo, entre otras.

5.3 Objetivos

Con el desarrollo de esta unidad se pretende que el alumnado obtenga un amplio conocimiento de las técnicas narrativas y herramientas para elaborar un guion audiovisual, para poder desenvolverse de forma satisfactoria en un escenario profesional que exige resolución, creatividad y dominio de esta índole. Por lo tanto, teniendo en cuenta los objetivos generales de la etapa y las competencias básicas asociadas al módulo, se procederá a identificar los que corresponden concretamente con esta unidad de trabajo.

- 1) Conocer las técnicas narrativas de la industria cinematográfica para desarrollar un proyecto audiovisual.
- 2) Potenciar el proceso creativo en la elaboración de la ficción narrativa aplicada a los formatos de corto y largometraje.

- 3) “Aplicar los códigos expresivos, narrativos y comunicativos audiovisuales, para determinar las características formales y expresivas de los proyectos de audiovisuales” (*Real Decreto-ley 1680/2011*).
- 4) “Analizar las características y posibilidades de los distintos programas y dispositivos de las tecnologías de la información y la comunicación propias del sector audiovisual y de los espectáculos, para su aplicación en la realización de los proyectos audiovisuales” (*Real Decreto-ley 1680/2011*).
- 5) “Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal” (*Real Decreto-ley 1680/2011*).

5.4 Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación

Una vez se haya abordado la unidad de trabajo que nos concierne el alumnado deberá de ser capaz de cumplir con los siguientes resultados de aprendizaje y criterios de evaluación asociados, todos ellos expuestos en el *Real Decreto-ley 1680/2011*:

Tabla 10: Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación de la UT

Nº	Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación
1.	“Realiza la planificación expresiva de secuencias audiovisuales, aplicando códigos y técnicas estandarizadas de lenguaje audiovisual y consiguiendo los objetivos comunicativos requeridos”	a) “Se ha analizado la tipología de género, la intencionalidad comunicativa, los condicionantes del diseño para todos y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales”.
3.	“Elabora un guion técnico audiovisual, relacionando su estructura narrativa con los diferentes tratamientos que hay que emplear según las situaciones planteadas”.	a) ”Se han valorado los procesos, características, ventajas y dificultades que plantea la adaptación de una obra literaria preexistente a un guion audiovisual. b) Se han construido las secuencias dramáticas del guion literario, siguiendo las

		<p>fases estandarizadas: determinación de la idea, documentación, story line, argumento y tratamiento.</p> <p>c) Se ha realizado el proceso de transformación de una secuencia dramática, extraída parcialmente de un guion literario, a una estructura propia del guion técnico audiovisual, y a storyboard.</p> <p>d) Se ha realizado el storyboard de un guion audiovisual adecuado al estilo narrativo del proyecto de realización.</p> <p>e) Se ha elaborado la adecuación de los diálogos y soluciones narrativas del guion a las características del tipo de realización y proyecto.</p> <p>f) Se ha marcado la presencia sonora de la música y los efectos en la solución narrativa del guion audiovisual.</p> <p>g) Se han aplicado los códigos y soluciones del lenguaje audiovisual en la articulación de los documentos principales de planificación de un guion: guion técnico, storyboard, plantas de decorado y guion de trabajo.</p> <p>h) Se han aplicado al guion técnico los criterios formales y estéticos de un proyecto audiovisual, atendiendo a los aspectos de época, referencias históricas, estilos artísticos, estilos de iluminación, naturaleza del segmento sonoro y escenografía”.</p>
--	--	--

Fuente: Real Decreto-ley 1680/2011

5.5 Competencias

Las competencias que se encuentran dentro del Currículo del módulo en el *Real Decreto-ley 1680/2011*, y las que se espera que el alumnado desarrolle a lo largo del desarrollo de esta unidad de trabajo son las siguientes:

- La competencia digital (CD): A través de la utilización de herramientas y fuentes documentales para la realización de proyectos, como las bases de datos de guiones o plataformas para la creación de guiones audiovisuales o el storyboard.
- La competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIE): A partir de la toma correcta de decisiones, el aprendizaje de los propios errores, y el aprendizaje del trabajo cooperativo o en equipo.
- Las competencias sociales y cívicas (CSC): A través de la participación del alumnado de forma activa en su sociedad y en el ámbito profesional.
- La competencia en conciencia y expresión culturales (CEC): A partir de la comprensión y la comunicación a partir de una serie de artes y manifestaciones culturales, como puede ser el cine, aspecto esencial del módulo que nos ocupa.

5.6 Contenidos

A la hora de determinar los contenidos que formarán parte de la UT seleccionada, se han tenido en cuenta las competencias anteriormente nombradas, con el fin de que el alumnado sea capaz de trabajarlas todas de forma paulatina y eficiente. Con todo ello, se tratará de incorporar aquellos contenidos más específicos (disponibles en la Tabla 11), siempre teniendo en cuenta los contenidos generales que estipula el *Real Decreto-ley 1680/2011* para su configuración.

Tabla 11: Contenidos de la Unidad de Trabajo 5

Contenidos básicos de la UT	Apartados de la UT
- La idea temática: la emoción	- ¿Qué es la idea temática en la narración de ficción? ¿Y qué la diferencia de la dramática? - ¿Cuál es el poder de la emoción en la idea temática?
- La idea dramática: el proceso creativo	- ¿Cuál es el proceso de gestación de un ideario de calidad?

	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es la regla del 9 en cine?
<ul style="list-style-type: none"> - Los recursos narrativos 	<ul style="list-style-type: none"> - El conflicto y el conflicto interno - <i>Planting y play of</i> - Ironía dramática - Sorpresa y suspense - Romper la cuarta pared.
<ul style="list-style-type: none"> - Planteamiento, problema, nudo y clímax, resolución y desenlace. 	<ul style="list-style-type: none"> - Características y funcionalidad de la estructura narrativa. - Tipos de estructura narrativa: <ul style="list-style-type: none"> • Estructura narrativa lineal • Estructura no lineal • Estructura interactiva • Estructura narrativa inversa • In media res • Racconto • Estructura de contrapunto.
<ul style="list-style-type: none"> - Características y tipologías de los personajes 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de personajes <ul style="list-style-type: none"> • Arquetipo • Dinámico • Estático • Estereotipado • Ficticio • Plano • Portavoz • Principal • Real • Redondo • Secundario.
<ul style="list-style-type: none"> - Proceso de construcción del guion literario 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es un guion literario y cómo se construye? - ¿Cuál es la función de las fases estandarizadas: determinación de la idea, documentación, story line, ¿argumento y tratamiento?

<ul style="list-style-type: none"> - Proceso de transformación del guion literario a guion técnico: la planificación 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es un guion técnico y qué lo diferencia del literario? - ¿Cómo se construye un guion técnico? - ¿Cuáles son los recursos creativos del guion técnico? - ¿Cómo conocer el valor expresivo distintos tamaños de plano/ angulaciones de cámara/ posiciones de cámara?
<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de construcción del storyboard. 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es un storyboard? - ¿Cómo crear un storyboard o guion gráfico? - ¿Qué herramientas utilizar para su elaboración?

Fuente: Elaboración propia

5.7 Temporalización

Una vez definidos los contenidos, se procederá a definir la temporalización en que se irán impartiendo a lo largo del curso académico. Esta unidad de trabajo se llevará a cabo en la 2ª evaluación y tendrá una duración de cuatro semanas. Las sesiones están distribuidas en 4 días a la semana, ajustándose a las horas estipuladas en la legislación vigente. Asimismo, por motivos de organización y distribución del centro, cada sesión tendrá una duración de 55 minutos. A continuación, en la Tabla 12 se muestra la temporalización de esta unidad de trabajo.

Tabla 12: Temporalización de la UT 5

Semana	Actividad	Sesiones
1ª semana	Actividad 1: “Explotando la emoción” (clase teórico-práctica)	Sesión 1
	Actividad 2: “La regla del 9” (propuesta práctica)	Sesión 2
	Actividad 3: “Descubriendo los recursos narrativos” (exposición del alumnado)	Sesión 3
	Actividad 4: “Nuestros primeros pasos creativos” (clase teórico-práctica)	Sesión 4

2ª semana	Actividad 5: “Creando nuestro propio guion literario” (propuesta práctica)	Sesión 5
	Actividad 6: “Del guion literario al guion técnico” (clase teórico-práctica)	Sesión 6
	Actividad 7: “Elaboración del guion técnico” (práctica grupal)	Sesión 7 y 8
3ª semana	Actividad 8: “El poder de la imagen” (clase teórica)	Sesión 9
	Actividad 9: “Practicando el arte del dibujo”	Sesión 10
	Actividades 10: “Aproximación al <i>Storyboard That</i>” (propuesta práctica)	Sesión 11 y 12
4ª semana	Actividad 11: “La exposición final”	Sesión 13

Fuente: Elaboración propia

5.8 Metodología

La metodología que se va a aplicar en esta unidad de trabajo para cumplir con los objetivos y competencias estimadas será la desarrollada en el apartado “4.10. Metodología”, así como otros concretos derivados del temario.

El principal aspecto metodológico que destacar de esta unidad de trabajo es el aprendizaje basado en proyectos. En esta línea, se pretende seguir las directrices de la legislación actual, ya que como figura *la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE)*, “con objeto de fomentar la integración de las competencias, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado y a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad” (art.19.4). Por este motivo, el proyecto que se va a llevar a cabo es la realización de un

cortometraje elaborado por todo el grupo, en el que cada alumno tendrá una responsabilidad y deberá cumplir con unas funciones dentro del equipo técnico organizado. A la misma vez, se está explotando el aprendizaje cooperativo, donde el alumnado tendrá que trabajar de forma conjunta para perseguir un objetivo común.

Asimismo, en esta unidad de trabajo se fagocitará la metodología del *Learning by doing* o aprender haciendo. Absolutamente todos los contenidos conceptuales que se irán impartiendo a lo largo del curso tendrán que ser llevados a la práctica, de modo que el propio alumnado consiga integrar dichos conocimientos a partir de su experiencia. En algunos momentos, se incentivará el aula invertida, con el fin de que el alumnado sea protagonista de la búsqueda de conocimiento. Lo más relevante será combinar dichas metodologías con el fin de generar un clima afectivo entre el alumnado y profesorado, basado en el respeto mutuo, así como compartir los conocimientos y experiencias previas del grupo y conseguir una participación activa del mismo en su propio proceso de aprendizaje. De igual modo, podrán utilizarse otras metodologías que no figuren en dicha Programación Didáctica siempre y cuando la naturaleza de las sesiones lo requiera, y siempre que se ajuste a los objetivos y resultados de aprendizaje de dicho módulo.

5.9 Materiales y recursos didácticos empleados

Entre los recursos materiales que se van a utilizar en esta unidad de trabajo destacan el proyector de aula, ordenador y buscadores web, la pizarra y el material escolar necesario para la realización de actividades y/o los trabajos (folios, bolígrafos, rotuladores, cajas).

Por otro lado, en cuanto a los recursos didácticos empleados se pueden destacar herramientas motivadoras como *Storyboard That*³, *Celtx*⁴ o *WriterDuet* o *ISMDb*⁵. A su vez, se incorporará la siguiente lista de recursos didácticos bibliográficos:

3. *Storyboard That* es una plataforma que utiliza herramientas visuales para la creación de guiones gráficos y fue creada en Boston en 2012. <https://www.storyboardthat.com>

4. *Celtx* es un programa para la escritura de guiones audiovisuales, obras de teatros y libros de historietas. <https://celtx.softonic.com/mac>

5. *IMSDB* es una base de datos de guiones de películas que incluye guiones de todo tipo y género. <https://imsdb.com>

- Piezas y guiones audiovisuales tanto de cortometraje como largometraje, a poder ser de figuras femeninas como Cecilia Margarita o de índole canario como Roberto Pérez Toledo.
- Ejemplos de desglose de localizaciones, de escenas, de arte, etc., obtenidos de las fuentes bibliográficas nombradas en el apartado “4.16. Materiales, recursos y referencias bibliográficas”.

5.10 Actividades de evaluación y criterios de evaluación asociados

Tal y como se comentaba con anterioridad, la evaluación será continua y se valorará a partir de instrumentos conceptuales, procedimentales y actitudinales. De esta forma, se tendrán en cuenta los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables, así como la participación y cooperación del alumnado. De igual modo, la ponderación de la evaluación será la siguiente:

- 10%: actitud y cooperación en el aula
- 20%: pruebas orales
- 70%: ejercicios prácticos

Llevado a la secuenciación y temporalización de la unidad de trabajo a impartir, y teniendo en cuenta los Resultados de Aprendizaje (RA), los Criterios de Evaluación (CE) y las competencias con las que se relaciona, la respectiva evaluación se indicará en la Tabla 13:

Tabla 13: Evaluación con las ponderaciones de la UT 5

Situación de aprendizaje	Porcentaje	RA	CE	Competencias
Actividad 1: “Explotando la emoción”	-	1. 3.	a) a)	CEC
Actividad 2: ‘La regla del 9’	5%	3.	e), h)	CEC, SIE
Actividad 3: ‘Descubriendo los recursos narrativos’	10%	3.	a), b)	CEC, CD, SIE

Actividad 4: ‘Nuestros primeros pasos creativos’	-	3.	b), e)	CD, SIE
Actividad 5: ‘Creando nuestro propio guion literario’	20%	3.	b), e)	CD, SIE
Actividad 6: ‘Del guion literario al guion técnico’	-	3.	c), e)	CD, SIE, CEC
Actividad 7 y 8: ‘Aproximación al guion técnico’	10%	3.	d), e), h)	CD, SIE
Actividad 9: ‘El poder de la imagen’	-	3.	c), g)	CD, SIE
Actividad 10: “Practicando el arte del dibujo”	5%	3.	c), g)	CD, SIE
Actividad 11 y 12: “Aproximación al <i>Storyboard That</i>”	20%	3.	c), f), g)	CD, SIE
Actividad 13: “La exposición final”	10%	3.	a), b), c), d), e), f), g), h)	CD, SIE, CSC
Participación	10%	-	-	-
Asistencia	10%	-	-	-
TOTAL	100%			

Fuente: Elaboración propia

El hecho de que algunas actividades no dispongan de ponderación se debe a que son sesiones de evaluación inicial para ajustar los contenidos a las características del alumnado, o formuladas como clases expositivas, donde, a pesar de que el alumnado participa con argumentos o elaboración de preguntas, no se considerará evaluables al entenderse como dinámicas naturales asociadas a las propias sesiones. Aun así, se tendrá en cuenta la participación en cada una de ellas.

Asimismo, se le ha asignado una distribución o ponderación mayor a la elaboración del guion literario y el desarrollo del storyboard (un 20%), debido a que son las actividades que responden a un nivel más alto de exigencia e implicación, e integran el mayor porcentaje de objetivos y competencias básicas del módulo.

A su vez, atendiendo a los procesos de evaluación descritos en el apartado de “4.10 Metodología u orientaciones metodológicas”, se definirán, igualmente, las siguientes etapas de evaluación:

- 1) La evaluación inicial: Se desarrollará a partir de una práctica y reflexión grupal con el fin de conocer el conocimiento previo acerca de la idea temática y dramática de los proyectos audiovisuales, y, en caso de ser necesario, se ajustará la unidad a las características del alumnado.
- 2) La evaluación formativa: Para computar el grado de implicación del alumnado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje se medirán las actitudes, el trabajo en grupo, y las prácticas realizadas. Para calcular el primer aspecto, se utilizará la rúbrica de medición de valores y actitudes (disponibles en el Anexo I y de elaboración propia). A su vez, para valorar el trabajo cooperativo se podrá resolver un listado de cotejo (accesible en el Anexo II y de elaboración propia). Por último, se seguirá el instrumento de coevaluación, fundamental para favorecer la responsabilidad y sus habilidades analíticas. Para ello, el alumnado evaluará los guiones literarios escritos por cada compañero, siguiendo la plantilla de evaluación disponible en el Anexo III, y, finalmente, aquel que mayor nota tenga, será el elegido para llevarlo a fase de rodaje.
- 3) La evaluación final: El instrumento para perseguir esta fase de evaluación será una exposición oral donde el alumnado tendrá que reflejar todo lo aprendido a lo largo de la unidad de trabajo, y realizar una reflexión final sobre la utilidad y dificultades encontradas a lo largo del proceso.

5.11 Actividades

Para el desarrollo de la presente unidad de trabajo se dispone de un total de 13 sesiones, teniendo una duración de 55 minutos cada una, tal y como se ha estimado en la temporalización elaborada. En los siguientes apartados se procederá a especificar, de forma concreta y específica, en qué consiste cada actividad.

1ª actividad: ‘Explotando la emoción’

Para la motivación y activación del alumnado, la primera sesión dará comienzo presentando el proyecto que se va a llevar a cabo. Consiste en la realización de un guion literario que cada uno de ellos tendrá que escribir. Este guion será llevado a todas sus fases de realización (preproducción, producción y postproducción), y será en forma de cortometraje. Por lo tanto, el alumnado evaluará los guiones elaborados por todo el grupo y se votará el que más les haya gustado para llevarlo a la fase de rodaje.

Para llevar a cabo la primera actividad se respetará la siguiente secuenciación:

- 1) El profesor pedirá al alumnado que cada uno piense en su película favorita y trate de analizar el mensaje que transmite, y qué emoción podría despertar en el público, con el fin de servirle de guía. De este modo, se estará despertando la curiosidad y conectando con sus intereses para presentar la temática a tratar, además de estar observando su conocimiento previo en el tema.
- 2) El profesor aprovechará, una vez expuestos los argumentos del alumnado, para introducir la importancia de la idea temática y dramática, de lo importante que es reflejar un mensaje que despierte no solo una emoción, sino también un interés en el espectador. Para ello, les proyectará algunos cortometrajes del guionista y director canario Roberto Pérez Toledo, que trata temas como la transexualidad, la homosexualidad, la soledad, la diversidad funcional, etc. Se tratará siempre de exponer con subtítulos para aquellos alumnos con discapacidad auditiva.

Actividad 1: Explotando la emoción

Sesiones	Agrupamiento	Tiempo estimado	Tipo de actividad	Ubicación
1	Individual	55 minutos	Introducción de un tema y realización de una práctica	Aula
<p>Objetivo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentarles el conocimiento de la idea temática y dramática. - Generar motivación e interés en el alumnado por la nueva unidad de trabajo. - Despertar la creatividad. 				
<p>Recursos: Ordenador, proyector, conexión a Internet, pizarra, rotulador de pizarra, presentación subida al aula virtual sobre la idea temática, y los cortometrajes seleccionados (<i>Sí a Todo</i> de Roberto Pérez Toledo, 2016 y <i>Antes de la Erupción</i> de Roberto Pérez Toledo, 2021).</p>				
<p>Secuencia y desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación del proyecto final. - Práctica reflexiva previa a la presentación de la clase expositiva. - Exposición de la importancia de la idea dramática y temática con ejemplos visuales. 			<p>Duración:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 10 minutos - 25 minutos - 20 minutos 	
<p>Seguimiento del docente:</p> <p>Durante el desarrollo de la actividad se realizarán las matizaciones oportunas al respecto de las dudas que vayan surgiendo sobre el proyecto y la exposición, presentando especial atención a aquel alumnado que pueda reflejar una ayuda complementaria en el entendimiento de la clase, de tal forma que, en caso de ser necesario, se podrá proponer plan de refuerzo si el docente lo considera.</p>				

2ª actividad: ‘La regla del 9’

El profesor explicará las técnicas narrativas más utilizadas en la industria cinematográfica relativas a la estructura narrativa (planteamiento, problema, nudo y clímax, resolución y desenlace; y personajes) y lo hará poniendo fragmentos de cada uno de los métodos a partir de piezas audiovisuales. Por ejemplo, para presentar la estructura se utilizarán las películas de *Nomadland* (Chloe Zhao, 2020) y para reflejar la narrativa lineal se proyectará la de *500 days of summer* (Marc Webb, 2009). El resto de los ejemplos se podrán encontrar en la presentación disponible en el Anexo IV. Para reflejar los tipos de personajes, se pedirá al alumnado que piense en uno por cada tipología demostrada.

Una vez realizado esto, se procederá a explotar la creatividad del alumnado a partir de un experimento en grupo que les permita conocer de primera mano cómo trabajan los guionistas en el mundo profesional. A la hora de redactar un guion, cualquier guionista debe pensar en la regla del 9. Esto implica que de 10 ideas que un escritor tenga, 9 serán de baja calidad, por lo que siempre deberemos tener suficientes ideas en el tintero para alcanzar el éxito. Para explotar dicha creatividad y poner en prácticas las técnicas narrativas explicadas, se procederá a realizar el siguiente experimento:

- 1) Cada alumno va a pensar y a escribir en un papel pequeño y diferenciando los siguientes términos: un personaje masculino, un personaje femenino, un tema y un lugar. Deberá tratar de reflejar, como se ha explicado, aquellas emociones o elementos que les evoquen algo personal sobre cada uno de los aspectos solicitados.
- 2) Los papeles se guardarán en cuatro cajas diferentes, cada una de ellas diferenciando el tópico solicitado.
- 3) Se dividirá a la clase en grupos de tres o cuatro personas. Se reunirán y cogerán un papel por cada caja. Una vez hecho esto, deben tratar de responder de forma colectiva a la siguiente pregunta: ¿Qué pasaría si...? Por ejemplo, si los personajes son un piloto de avión, una agricultora, el tema la soledad y el lugar un supermercado, ellos deberán hacer fórmulas tales como: ¿Qué pasaría si un piloto, cansado de estar siempre volando y solo, decide cambiar el rumbo de su destino...?
- 4) Una vez tengan su pregunta o su hipótesis de la historia, cada grupo lo compartirá en alto para que el alumnado reflexione acerca de las diversas tramas que han surgido simplemente con formular unos tópicos, y, que, además, para muchos de ellos implican un impacto emocional.

La sesión dos acabará adelantando y especificando las instrucciones de la tarea que tendrán que realizar en casa para exponer en la siguiente clase, y cuyo objetivo es seguir trabajando en la importancia de la idea. La metodología a seguir será la del aula invertida, donde el alumnado, en grupos de cuatro integrantes, tendrá que investigar acerca de los recursos narrativos y realizar una presentación al respecto en la plataforma que más les convenga (Power Point, Canva, Genially, etc). El docente les facilitará uno de los recursos a analizar a cada grupo y serán ellos quienes investiguen en casa acerca del recurso

narrativo y busquen ejemplos visuales de películas o series para presentarlos al resto del grupo. Los recursos por repartir son: el conflicto y el conflicto interno, *planting* y *play off*, ironía dramática, sorpresa y suspense, y *romper la cuarta pared*. La exposición tendrá una extensión máxima de 10 minutos, y cada uno de los integrantes tendrá que explicar una parte. En el aula virtual podrán encontrar aquellos recursos bibliográficos necesarios para proceder a la investigación.

Actividad 2: La regla del 9

Sesiones	Agrupamiento	Tiempo estimado	Tipo de actividad	Ubicación
1	Individual/Pequeños grupos heterogéneos	55 minutos	Clase teórico-práctica sobre las técnicas narrativas	Aula
Objetivo de la actividad:				
<ul style="list-style-type: none"> - Enseñar las distintas técnicas narrativas de las piezas audiovisuales. - Potenciar el proceso creativo del alumnado. - Fomentar el trabajo cooperativo. 				
Recursos: Ordenador, proyector, conexión a Internet, pizarra, rotulador de pizarra, ejemplificación de las técnicas narrativas con los ejemplos de las piezas audiovisuales seleccionadas (disponibles en el anexo IV)				
Secuencia y desarrollo:			Duración:	
<ul style="list-style-type: none"> - Clase expositiva de las técnicas narrativas con ejemplos - Práctica de <i>la regla del 9</i> - Explicación de la tarea para realizar en casa 			<ul style="list-style-type: none"> - 15 minutos - 30 minutos - 10 minutos 	
Seguimiento del docente:				
Durante el desarrollo de la actividad se realizarán las matizaciones oportunas al respecto de las dudas que vayan surgiendo sobre la exposición y la práctica, presentando especial atención a aquel alumnado que pueda necesitar ayuda para el desarrollo de la práctica de creatividad.				

3ª actividad: ‘Descubriendo los recursos narrativos’

La tercera sesión, como se adelantaba, se utilizará para la exposición de cada recurso narrativo investigado en casa. En total son cinco grupos de cuatro integrantes, a un máximo de diez minutos de exposición, por lo que ocupará toda la sesión. Se solicitará

que tras finalizar la exposición el alumnado adjunte el documento de presentación al aula virtual en la tarea correspondiente para evaluarlo como tarea.

Actividad 3: Descubriendo los recursos narrativos

Sesiones	Agrupamiento	Tiempo estimado	Tipo de actividad	Ubicación
1	Pequeños grupos heterogéneos	55 minutos	Exposición de los recursos narrativos	Aula
Objetivo de la actividad:				
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar los recursos de expresión lingüística. - Fomentar el trabajo autónomo. - Favorecer el trabajo cooperativo. 				
Recursos: Ordenador, proyector, conexión a Internet, y presentaciones realizadas por el alumnado.				
Secuencia y desarrollo:			Duración:	
<ul style="list-style-type: none"> - Exposición en grupos de los recursos narrativos 			<ul style="list-style-type: none"> - 55 minutos (10 minutos por exposición) 	
Seguimiento del docente:				
Durante el desarrollo de la actividad el docente hará las preguntas respectivas al grupo sobre el recurso narrativo utilizado, e irá aportando comentarios que puedan generar mayor concisión a la explicación.				

4ª actividad: ‘Nuestros primeros pasos creativos’

Una vez explicados los recursos y las técnicas narrativas como dos herramientas fundamentales para potenciar el proceso creativo, el alumnado ya estará preparado entonces para ponerse con la práctica más importante de la unidad de trabajo: la elaboración de un guion literario. Cada alumno tendrá que escribir su propio guion literario de extensión libre, dependiendo de la idea, pero con una guía de entre 7 y 12 páginas (y con un máximo de 50 escenas). El docente facilitará al alumnado varios recursos representados en plataformas para la elaboración de guiones audiovisuales, como pueden ser *WriterDuet* o *Celtx* (la que se va a utilizar), y explicará el formato de guion literario. En la sesión número 4, el alumnado pensará en la idea, y, si es necesario, utilizará de nuevo la herramienta de la regla del 9 facilitada por el docente para empezar

su guion literario. Siempre y que lo tengan claro, podrán empezar a redactar su guion. El docente destacará que es un trabajo que se terminará fuera de clase, donde el alumnado tendrá que trabajar ajeno a las sesiones presenciales para su culminación. El motivo de esta decisión es que el alumnado busque inspiración en su rutina de ser necesario, que utilice borradores y experimente con su proceso creativo de una forma individual, relajada y en un ambiente seguro para ellos.

Actividad 4: Nuestros primeros pasos creativos

Sesiones	Agrupamiento	Tiempo estimado	Tipo de actividad	Ubicación
1	Individual	55 minutos	Realización del guion literario	Aula
Objetivo de la actividad:				
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar los recursos de narración lingüística. - Fomentar el trabajo autónomo. - Promover la creatividad. 				
Recursos: Ordenador, conexión a Internet, proyector, plataforma <i>Celtx</i> , pizarra, rotulador de pizarra, presentación de cómo elaborar un guion literario.				
Secuencia y desarrollo:			Duración:	
<ul style="list-style-type: none"> - Explicación de cómo elaborar un guion literario - Presentación de las herramientas digitales a utilizar - Práctica de elaboración del guion literario 			<ul style="list-style-type: none"> - 15 minutos - 10 minutos - 30 minutos 	
Seguimiento del docente:				
Durante el desarrollo de la actividad el docente irá realizando las matizaciones oportunas al respecto de las dudas que vayan surgiendo sobre la exposición, presentando especial atención a aquel alumnado que pueda reflejar una ayuda complementaria en el entendimiento de la clase. Asimismo, irá supervisando uno a uno la idea que tienen para elaborar el guion, y dejará claro que es un trabajo a seguir cumplimentando fuera del aula.				

5ª actividad: ‘Creando nuestro propio guion literario’

En esta sesión se seguirá trabajando en la redacción del guion literario de forma individual, y el profesorado irá supervisando uno por uno si van surgiendo dudas y viendo el avance del alumnado. Asimismo, les recordará que seguirán teniendo que trabajar en casa para la finalización de este.

Actividad 5: Creando nuestro propio guion literario

Sesiones	Agrupamiento	Tiempo estimado	Tipo de actividad	Ubicación
1	Individual	55 minutos	Realización del guion literario	Aula
<p>Objetivo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajar los recursos de narración lingüística. - Fomentar el trabajo autónomo. - Promover la creatividad. 				
<p>Recursos: Ordenador, conexión a Internet, plataforma <i>Celtx</i>.</p>				
<p>Secuencia y desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Práctica de elaboración del guion literario 			<p>Duración:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 55 minutos 	
<p>Seguimiento del docente:</p> <p>El docente irá supervisando uno a uno la redacción del guion, resolviendo dudas, aportando los matices necesarios para su mejora, y utilizará el refuerzo positivo para dirigirse a la creación de sus ideas.</p>				

6ª actividad: ‘Del guion literario al guion técnico’

En primer lugar, el docente tratará de explicar la planificación de un guion técnico, atendiendo a la adecuación de los diálogos y soluciones narrativas, así como la representación del sonido en los guiones audiovisuales. La manera más eficiente de hacerlo es presentando una plantilla de modelo, que, en la medida de lo posible, tratará de ser el mismo que el de las películas, series o cortometrajes analizados a lo largo de las sesiones (ejemplo disponible en el Anexo V).

Una vez presentada, y antes de realizar el guion técnico propiamente, cada alumno analizará tres escenas de la película favorita escogida en la primera sesión. Utilizará la base de datos de [IMSDb](#). Lo que se procederá a hacer es que, teniendo en frente el guion literario de dicha película y el corte audiovisual de la escena concreta, intentará rellenar los apartados del guion técnico de la tabla disponible en el Anexo V (plano, descripción, movimiento, acción, diálogo, etc.). Con todo ello, se pretende que el alumnado se ponga en la piel del director y sepa reflejar aquello necesario para que la escena quede como se planifica en la mente. A su vez, el objetivo es que domine la técnica de elaboración de un

guion técnico antes de empezar con la transformación del guion como tal (que será la siguiente actividad).

Actividad 6: Del guion literario al guion técnico

Sesiones	Agrupamiento	Tiempo estimado	Tipo de actividad	Ubicación
1	Individual	55 minutos	Puesta en práctica de cómo hacer un guion técnico	Aula
Objetivo de la actividad:				
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las partes de un guion técnico. - Transformar la secuencia dramática de un guion literario a la estructura del guion técnico. 				
Recursos: Ordenador, conexión a Internet, proyector, pizarra, rotulador de pizarra, presentación de cómo elaborar un guion técnico, ejemplo de plantilla de guion técnico (anexo V).				
Secuencia y desarrollo:			Duración:	
<ul style="list-style-type: none"> - Explicación de cómo transformar un guion literario a un guion técnico - Presentación de un ejemplo de la estructura de un guion técnico - Práctica previa a la realización del guion técnico 			<ul style="list-style-type: none"> - 20 minutos - 10 minutos - 25 minutos 	
Seguimiento del docente:				
Durante el desarrollo de la actividad el docente irá realizando las matizaciones oportunas al respecto de las dudas que vayan surgiendo sobre la exposición, y haciendo preguntas relacionadas con la temática para comprobar que lo han entendido. En la parte práctica supervisará el trabajo individual de cada uno, comprobando nuevamente que han comprendido el procedimiento.				

7ª actividad: ‘Elaboración del guion técnico’

La siguiente sesión (número 7), y ya habiendo practicado sobre la plantilla final, el alumnado se dividirá nuevamente en grupos y cada uno de ellos irán avanzando en el guion técnico. Para ello, cogerán el guion literario y se dividirán las escenas por grupos de localizaciones. La estimación frente a las 50 escenas, y teniendo unos 20 alumnos en el aula, es que se dividan en cinco grupos de cuatro componentes, como hasta el momento. Cada alumno, de forma individual, se encargará de llevar al guion técnico entre dos y tres escenas, que se repartirán según criterio del alumnado. Se tendrá en cuenta que se podrá

prolongar una sesión más en caso de ser necesario, y, que todo aquel trabajo no realizado en el aula, se culminará como trabajo independiente en casa.

En la sesión número 8, se continuará trabajando en la realización del guion técnico en caso de no haberse finalizado. Pero antes, se incorporarán los criterios formales y estéticos de un proyecto audiovisual. Así, el docente explicará cómo incluir en el guion técnico los aspectos de época, referencias históricas, estilos artísticos o de iluminación y la importancia del sonido y la escenografía. Todo ello, tendrán que incluirlo en el apartado de *Observaciones* de la plantilla brindada (disponible en el anexo V). Una vez acabada la explicación, el alumnado seguirá realizando el guion técnico, e incorporando dichos apartados, siempre y cuando sea posible.

Actividad 7: Elaboración del guion técnico

Sesiones	Agrupamiento	Tiempo estimado	Tipo de actividad	Ubicación
2	Pequeños grupos heterogéneos	2 horas	Realización del guion técnico	Aula
Objetivo de la actividad:				
<ul style="list-style-type: none"> - Transformar la secuencia dramática de un guion literario a la estructura del guion técnico. - Realización del guion técnico siguiendo las pautas teóricas. - Incorporación de criterios formales y estéticos al guion técnico. 				
Recursos: Ordenador, conexión a Internet, proyector, pizarra, rotulador de pizarra, presentación de cómo elaborar un guion técnico, presentación de cómo incluir los criterios formales y estéticos al guion técnico, ejemplo de plantilla del guion técnico, ejemplo impreso del guion literario.				
Secuencia y desarrollo:			Duración:	
<ul style="list-style-type: none"> - Práctica de realización del guion técnico. 			<ul style="list-style-type: none"> - 2 horas. 	
Seguimiento del docente:				
Durante el desarrollo de la actividad el docente irá realizando las matizaciones oportunas al respecto de las dudas que vayan surgiendo sobre la exposición, y haciendo preguntas relacionadas con la temática para comprobar que lo han entendido. En la parte práctica supervisará el trabajo individual de cada uno, comprobando qué han avanzado del guion técnico y puntualizando aspectos susceptibles de mejora en caso de que existiesen.				

8ª actividad: ‘El poder de la imagen’

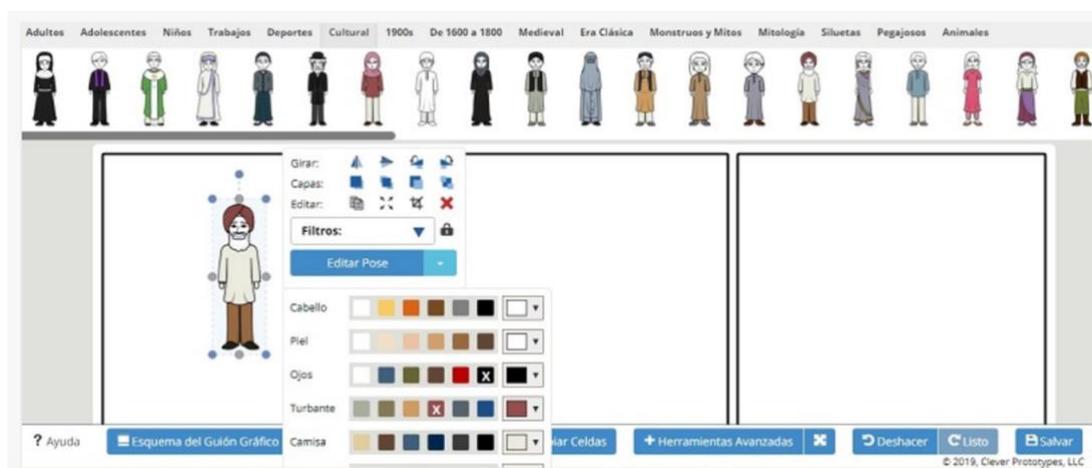
La sesión número 9 pasará a ser otra actividad basada en la necesidad de explotar el proceso creativo del alumnado. En primer lugar, el docente explicará qué es un storyboard y cómo se realiza, utilizando una definición breve y sencilla, en conjunción con un ejemplo visual (disponible en el anexo VI). En segundo lugar, se le facilitará al alumno las instrucciones de la herramienta digital con la que se va a desarrollar dicho término: *Storyboard That*. Se utilizará una presentación que visualice cómo se utiliza la plataforma y que recoja las siguientes explicaciones:

Tal y como revela Moreno Cantano (s.f.), pinchando sobre “Guion gráfico” nos aparecerá un menú (ver imagen precedente) general que se fragmenta en:

- 1) “Escenas”,
- 2) “Caracteres” (todo tipo de figuras humanas y animales),
- 3) “Textos”,
- 4) “Formas”

A partir de su acceso, el usuario podrá acceder de manera rápida y sencilla a un sinfín de formas de espacios, personajes, tipos de cuadros explicativos, diálogos, fácilmente manejables. Además, podemos acceder a cualquier otro tipo de imágenes desde nuestro ordenador o Drive mediante la opción “subir”. Finalmente, podremos guardar las composiciones realizadas desde “salvar”, accediendo desde nuestra cuenta de Google, sin necesidad de un nuevo registro y de manera gratuita (6 viñetas).

Figura 6: Ejemplo de cómo utilizar la plataforma Storyboard That



Fuente: Moreno Cantano (s.f.)

También se pondrá a disposición del alumnado un [tutorial interactivo en la plataforma de Youtube](#) por si necesitan información complementaria, o si precisan volver a ver alguna instrucción, eso sí, sin marginar al profesorado de esta tarea, pero teniendo en cuenta los diversos ritmos de aprendizaje del alumnado, especialmente aquel con necesidades de refuerzo. Una vez entendido qué es un storyboard y analizada la plataforma a utilizar, el alumnado revisará, en primer lugar, el guion técnico y analizará cuáles son las escenas más importantes que incluirán en el storyboard. Se encargarán de las mismas escenas realizadas en el guion técnico.

Actividad 8: El poder de la imagen

Sesiones	Agrupamiento	Tiempo estimado	Tipo de actividad	Ubicación
1	Individual	55 minutos	Aproximación al storyboard	Aula
Objetivo de la actividad:				
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer qué es y cómo se elabora un storyboard. - Conocer la funcionalidad y el uso de la herramienta para realizar la práctica: <i>Storyboard That</i>. 				
Recursos: Ordenador, conexión a Internet, proyector, pizarra, rotulador de pizarra, presentación de cómo se utiliza el <i>Storyboard That</i> , plataforma de <i>Storyboard That</i> , tutorial interactivo subido al aula virtual.				
Secuencia y desarrollo:			Duración:	
<ul style="list-style-type: none"> - Explicación de qué es un storyboard. - Explicación de la herramienta a utilizar: <i>Storyboard That</i>. - Práctica de análisis de las escenas del guion literario. 			<ul style="list-style-type: none"> - 10 minutos. - 20 minutos. - 25 minutos. 	
Seguimiento del docente:				
Durante el desarrollo de la actividad el docente irá realizando las matizaciones oportunas al respecto de las dudas que vayan surgiendo sobre la exposición, y haciendo preguntas relacionadas con la temática para comprobar que lo han entendido. En la parte práctica supervisará el trabajo individual de cada uno, cerciorándose de que cada uno está cumpliendo con su labor.				

9ª actividad: ‘Practicando el arte del dibujo’

Posteriormente, y tras haber estudiado nuestra historia y su guion técnico llega el momento de reflejarlo en imágenes. Debido a la ardua tarea de este trabajo, será necesario

realizar bocetos rápidos y organizarlos en secuencias para poder plasmarlos en la plataforma *Storyboard That*. Cualquier duda acerca de la representación gráfica de una escena, el alumno podrá consultar al director o guionista que ha elaborado el guion para aclarar dudas. En último lugar, será necesario completar las viñetas con pequeñas anotaciones para aclarar conceptos como ángulos, movimientos de cámara o la salida de un personaje, lo que ayudará al equipo técnico en la fase de producción.

Para ello, el alumnado se volverá a dividir en los mismos grupos, y cada uno se encargará de sus dos o tres escenas correspondientes para poder realizar estos dos pasos explicados (llevarlo a bocetos rápidos y anotar lo que fuese necesario).

Actividad 9: Practicando el arte del dibujo

Sesiones	Agrupamiento	Tiempo estimado	Tipo de actividad	Ubicación
1	Individual	55 minutos	Práctica de secuenciación de las escenas en viñetas	Aula
Objetivo de la actividad:				
<ul style="list-style-type: none"> - Determinar y organizar las escenas en forma de viñeta. - Representar necesidades técnicas en el storyboard. 				
Recursos: Ordenador, conexión a Internet, proyector, presentación de cómo se utiliza el <i>Storyboard That</i> , plataforma de <i>Storyboard That</i> , tutorial de Youtube.				
Secuencia y desarrollo:			Duración:	
<ul style="list-style-type: none"> - Práctica de realización y secuenciación por parte del alumnado de bocetos y anotaciones. 			<ul style="list-style-type: none"> - 55 minutos. 	
Seguimiento del docente:				
Durante el desarrollo de la actividad el docente irá supervisando uno a uno que la secuenciación sea la óptima, y garantizando que tienen en cuenta las necesidades técnicas en forma de anotación. Tendrá en cuenta a aquel alumnado que pueda presentar mayores dificultades para brindar mayor apoyo.				

10ª actividad: ‘Aproximación al *Storyboard That*’

La sesión número 11 se destinará a trasladar los bocetos realizados por el alumnado a la plataforma *Storyboard That*. El docente se encargará de ir supervisando uno a uno el trabajo realizado durante los primeros 55 minutos.

La sesión número 12 se utilizará para finalizar aquellas viñetas que aún no se hayan ultimado y para preparar la exposición final. Así, el docente explicará las instrucciones, que se secuenciarán de la siguiente forma:

- 1) Entre todos, y en formato Canva o Power Point compartido (a elección del alumnado), tendrán que incluir todas las viñetas realizadas por cada uno de ellos.
- 2) Cada alumno explicará muy brevemente cuál era la idea que ha querido transmitir con sus viñetas.
- 3) Se hará una valoración final sobre qué les ha parecido todo el proceso de creación del guion, desde la explotación de su creatividad hasta la elaboración del storyboard, reflejando aquellos aspectos que les han resultado más complejos y aportando las utilidades de cada actividad, con el fin de recordar los pasos a seguir y fortificar así el conocimiento alcanzado.

Actividad 10: Aproximación al Storyboard That

Sesiones	Agrupamiento	Tiempo estimado	Tipo de actividad	Ubicación
2	Individual	2 horas	Práctica de realización del storyboard y preparación de la siguiente tarea	Aula
Objetivo de la actividad:				
<ul style="list-style-type: none"> - Determinar y organizar las escenas en forma de viñeta. - Representar necesidades técnicas en el storyboard. 				
Recursos: Ordenador, conexión a Internet, proyector, presentación de cómo se utiliza el <i>Storyboard That</i> , plataforma de <i>Storyboard That</i> , tutorial de Youtube, plataforma de Canva o Power Point.				
Secuencia y desarrollo:			Duración:	
<ul style="list-style-type: none"> - Práctica de realización y secuenciación por parte del alumnado de bocetos y anotaciones. - Práctica de realización y secuenciación por parte del alumnado de bocetos y anotaciones. - Explicación de la siguiente práctica. - Preparación de la presentación final con todas las viñetas realizadas. 			<ul style="list-style-type: none"> - 55 minutos. - 20 minutos - 10 minutos. - 25 minutos 	
Seguimiento del docente:				
Durante el desarrollo de la actividad el docente irá supervisando uno a uno que la secuenciación sea la óptima, y garantizando que tienen en cuenta las necesidades				

técnicas en forma de anotación. Tendrá en cuenta a aquel alumnado que pueda presentar mayores dificultades para brindar mayor apoyo.

11ª actividad: ‘La exposición final’

La última sesión se destinará a realizar una exposición en el aula con todos los cómics realizados por el alumnado, de forma que todo el grupo pueda conocer las composiciones de todos sus compañeros/as, y puedan compartir su opinión acerca del proceso de creación de un guion audiovisual, con el fin de reforzar el conocimiento adquirido y cumplir así con los criterios e instrumentos de la evaluación final.

Actividad 11: La exposición final

Sesiones	Agrupamiento	Tiempo estimado	Tipo de actividad	Ubicación
1	Grupal	55 minutos	Exposición final del trabajo realizado	Aula
<p>Objetivo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fomentar el trabajo cooperativo. - Reflexionar acerca de las actividades realizadas. - Exposición del trabajo realizado. - Reforzar el conocimiento adquirido. 				
<p>Recursos: Ordenador, conexión a Internet, proyector, presentación elaborada por el alumnado.</p>				
<p>Secuencia y desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exposición grupal sobre el storyboard final. - Valoración individual y refuerzo cognitivo sobre las actividades realizadas. 			<p>Duración:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 35 minutos - 20 minutos. 	
<p>Seguimiento del docente:</p> <p>Durante el desarrollo de la actividad el docente felicitará al alumnado por su labor e implicación llevada a cabo durante toda la unidad de trabajo. Asimismo, cuestionará las preguntas que considere, y aportará las matizaciones necesarias a lo largo de la exposición.</p>				

6. Conclusiones

Estamos experimentando un reto educativo sin precedentes que nos sitúa en un contexto marcado por la modernidad líquida, la generación de los nativos digitales y nuevas formas de aprendizaje basadas en el acceso inmediato a todo tipo de información. Con todo ello, se convierte en epicentro de las nuevas necesidades educativas el encontrar vías para potenciar la creatividad, la autonomía y la interdependencia. Plasmado en la Formación Profesional, y más concretamente en el *Ciclo Superior en Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos*, se torna totalmente necesario indagar en nuevas herramientas que les abran camino al conocimiento, que les acerquen a la realidad laboral que les espera fuera y les permitan sentirse totalmente válidos y seguros para convertirse en excelentes profesionales.

De este modo, la Programación Didáctica que nos ocupa, tiene como principal objetivo didáctico que el alumnado sea capaz de liderar su propio proyecto grupal, utilizando el conocimiento obtenido a lo largo del curso académico, y explotando su capacidad creativa. En este sentido, cabe destacar que los proyectos audiovisuales que sobresalen son aquellos que auguran un trabajo de esfuerzo, creatividad, imaginación, y, que, además, consiguen transmitir un mensaje que cale en el espectador. En la idea y la historia recae el mayor peso a la hora de desarrollar cualquier pieza audiovisual, y eso es lo que se ha trabajado en la unidad de trabajo seleccionada: el poder de expresar un mensaje que no solo conecte con las emociones del espectador, sino que también sea ejemplo de sensibilización de valores en diversidad de género, diversidad funcional, la sostenibilidad, etc.

Así, la metodología a utilizar ha sido el aprendizaje basado en proyectos, donde el alumnado participe de forma activa y directa en la búsqueda de conocimiento y en la aplicación práctica del mismo. Ellos mismos serán los responsables de elaborar su cortometraje, cumpliendo con todos y cada uno de los pasos reales que se llevan a cabo en el sector profesional cinematográfico. De este modo, se está fomentando principalmente la competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, a partir de la toma correcta de decisiones, el aprendizaje de los propios errores, y el aprendizaje del trabajo cooperativo o en equipo.

No obstante, esta Programación Didáctica también pretende fomentar la competencia digital, en la medida en que implica el “uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad y el aprendizaje” (Ministerio de Educación y Formación Profesional, s.f.). En definitiva, se pretende que el alumnado conozca y domine aquellas herramientas que le faciliten el trabajo de preproducción de cualquier proyecto audiovisual, y que puedan extrapolar también a su carrera profesional, tales como *Storyboard That*, un conjunto de herramientas visuales mediante la creación de guiones gráficos, que pretende potenciar el pensamiento crítico, la creatividad, la comunicación y la colaboración entre sus usuarios, y, que, desde el plano de vista curricular, permite expresar conocimientos e ideas a través de imágenes y potenciar su capacidad de síntesis y de relacionar conceptos mediante entornos virtuales.

Asimismo, se hace especial relevancia al empleo de las inteligencias múltiples, que debería ser obligación de cualquier docente en el aula. De ser así, se estarían resolviendo muchos de los inconvenientes que encuentra el alumnado, como puede ser la tendencia excesiva del currículo al aprendizaje por memorización. En este sentido, diversificar el acceso al conocimiento siempre tendrá resultados efectivos, especialmente si se ampara con herramientas motivadoras, tecnológicas y de fácil uso como la expuesta con anterioridad. Tal y como anunciaba Nelson Mandela: “la educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo”, pero para conseguir ese cambio significativo, también es necesario una continua evolución y adaptación del proceso educativo con el fin de dar respuesta a las necesidades actuales de la sociedad. Esto implica una reconstrucción y valoración permanente tanto en cuestiones metodológicas como en nuevos contenidos y estrategias motivacionales para el alumnado.

7. Anexos

Anexo I: Rúbrica de evaluación

1) Ser empático y ser capaz pone en el lugar del compañero

	No cumplió	Cumplió	Cumplió bien	Excelente
Comprende las emociones de los compañeros (25%)	No muestra comprensión ante lo que sucede.	Muestra comprensión ante lo que sucede.	Muestra comprensión ante lo que sucede y escucha a sus compañeros.	Muestra comprensión ante lo que sucede, escucha de forma activa y ayuda a sus compañeros.
Propone y llega a acuerdos para el buen funcionamiento del grupo (20%)	Trata de imponer su criterio.	Trata de imponer su criterio, pero tiene en cuenta otras opiniones y alternativas.	Propone y llega a acuerdos para el buen funcionamiento del grupo	Escucha otras opiniones diferentes a su criterio, las reconoce y colabora para llevarlas a cabo
Refleja una actitud constructiva y de respeto ante la resolución de conflictos (25%)	No muestra una actitud propia para la resolución de conflictos.	Refleja una actitud comprometida en la resolución de conflictos.	Refleja una actitud comprometida en la resolución de conflictos y participa de forma activa.	Refleja una actitud comprometida en la resolución de conflictos, participa de forma activa y además utiliza la negociación y el diálogo.
Utiliza el diálogo y la negociación como vía de entendimiento (30%)	No utiliza el diálogo para conseguir pactos.	Utiliza el diálogo para conseguir pactos.	Utiliza el diálogo y la negociación como vía de entendimiento.	Utiliza el diálogo para conseguir pactos, plantea soluciones y refleja un papel activo en la negociación.

2) Ser participativo y colaborador

	No cumplió	Cumplió	Cumplió bien	Excelente
Colabora y toma la iniciativa en las actividades con los compañeros (20%)	No colabora en las actividades con el grupo.	Colabora en las actividades con el grupo.	Colabora en las actividades con el grupo y participa de forma activa.	Colabora en las actividades con el grupo, participa de forma activa y muestra actitud de liderazgo.
Toma decisiones de forma democrática (25%)	No participa en la toma de decisiones de forma democrática.	Participa en la toma de decisiones de forma democrática, pero con cierto problema.	Participa en la toma de decisiones de forma democrática, utilizando el diálogo.	Participa en la toma de decisiones de forma democrática, utilizando el diálogo y respeta los turnos de palabra.
Participa de manera constructiva en todas las actividades de la sociedad (25%)	No participa en las actividades de la sociedad.	Participa en las actividades de la sociedad.	Participa muy activamente en las actividades de la sociedad.	Resolución favorable en la participación de manera activa y constructiva en las actividades de la sociedad.
Manifiesta solidaridad el interés por resolver los problemas de la sociedad (30%)	No muestra interés ni solidaridad por solucionar los problemas de la sociedad.	Muestra interés y solidaridad por solucionar los problemas de la sociedad.	Refleja interés por solucionar los problemas de la sociedad y colabora de forma activa.	Se interesa por resolver los problemas de la sociedad, y colabora de forma activa, proponiendo alternativas.

3) Ser tolerante y respetar las normas y los valores

	No cumplió	Cumplió	Cumplió bien	Excelente
Respetar los turnos de palabra (20%)	No respeta los turnos de palabra.	Respetar los turnos de palabra.	Respetar los turnos de palabra y los hace respetar.	Respetar los turnos de palabra, los hace respetar y colabora en la organización de estos.
Cumple siempre las normas de convivencia (25%)	No cumple las normas de convivencia.	Cumple las normas de convivencia.	Respetar las normas de convivencia y las hace cumplir.	Cumple las normas de convivencia, las hace cumplir y ayuda al grupo a reflexionar acerca de sus actitudes.
Expresa y comprende puntos de vista diferentes (25%)	No entiende puntos de vista diferentes.	Comprende puntos de vista diferentes.	Comprende y expresa puntos de vista diferentes.	Comprende, expresa y respeta los puntos de vista diferentes.
Entiende y respeta los conceptos de igualdad, no discriminación por sexo, identidad de género, etc. (30%)	No comprende los conceptos de igualdad, no discriminación por sexo o identidad.	Comprende los conceptos de igualdad, no discriminación por sexo o identidad.	Comprende los conceptos de igualdad, no discriminación por sexo o identidad y los respeta.	Comprende los conceptos de igualdad, no discriminación por sexo o identidad, los respeta y valora y asegura de su importancia en la sociedad.

4) Respetar las creencias, las culturas y la historia personal y colectiva de los otros

	No cumplió	Cumplió	Cumplió bien	Excelente
Comprende los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos (20%)	No respeta los turnos de palabra.	Respeto los turnos de palabra.	Respeto los turnos de palabra y los hace respetar.	Respeto los turnos de palabra, los hace respetar y colabora en la organización de estos.
Comprende las conductas aceptadas en distintas sociedades y entornos (25%)	No cumple las normas de convivencia.	Cumple las normas de convivencia.	Respeto las normas de convivencia y las hace cumplir.	Cumple las normas de convivencia, las hace cumplir y ayuda al grupo a reflexionar acerca de sus actitudes.
Entiende conceptos de igualdad entre diferentes grupos étnicos y culturales (25%)	No entiende puntos de vista diferentes.	Comprende puntos de vista diferentes.	Comprende y expresa puntos de vista diferentes.	Comprende, expresa y respeta los puntos de vista diferentes.
Tiene disposición para superar los prejuicios y respetar las diferencias (30%)	No comprende los conceptos de igualdad, no discriminación por sexo o identidad.	Comprende los conceptos de igualdad, no discriminación por sexo o identidad.	Comprende los conceptos de igualdad, no discriminación por sexo o identidad y los respeta.	Comprende los conceptos de igualdad, no discriminación por sexo o identidad, los respeta y valora y asegura de su importancia en la sociedad.

Anexo II: Listado de evaluación individual del trabajo cooperativo

	No cumplió	Cumplió	Cumplió bien	Cumplió excelente
1. Participa de forma activa en las actividades del grupo				
2. Cumple con el reparto de tareas				
3. Sigue las normas establecidas de trabajo en grupo				
4. Realiza su parte de elaboración del proyecto				
5. Utiliza estrategias de comunicación para relacionarse con el grupo				
6. Muestra entusiasmo y compromiso en la elaboración del trabajo en grupo				

Anexo III: Plantilla de coevaluación del guion literario

CRITERIOS	Falta o no aplicable	Mejorable	Bien	Excelente	
NOTAS	(1)	(2)	(3)	(4)	PT
Propósito/sentido	Es complejo definir el propósito de la historia.	Se determina un propósito inicial y mantiene el enfoque durante la mayor parte de la narración.	Se constituye un propósito inicial y se refleja que tiene algo importante que comunicar.	El propósito se intuye perfectamente durante toda la historia y se evidencia que la historia narra un tema trascendental, actual y que consigue hacer reflexionar al espectador.	
Tema/contenido (creativo y original)	El tema no se identifica y no es nada creativo.	El tema es poco identificable y es medianamente original o susceptible de generar debate.	El tema resulta fácilmente identificable y su contenido es creativo, yendo más allá de lo cotidiano.	El tema se identifica perfectamente de principio a fin, y su contenido es original, yendo más allá de lo cotidiano e incorporando debates difíciles de encontrar.	
Descripción del argumento (planteamiento, problema, nudo y clímax, resolución y desenlace)	No relata ningún aspecto del argumento.	Faltan dos o más apartados del argumento.	Falta uno de los aspectos del argumento.	Describe a la perfección el planteamiento, problema, nudo y clímax, resolución y desenlace.	
Descripción de los personajes	No se menciona la existencia de personajes.	Se describen solo algunos de los personajes, sin mencionar sus rasgos y características	Se representan todos los personajes, pero no se mencionan características ni rasgos.	Se describe quién interviene en la historia y sus características y rasgos importantes.	
Establecimiento del tiempo y espacio	No se refleja la idea argumental, el tiempo ni el lugar donde tiene lugar la historia	Se narra el tiempo y el lugar donde acontece la historia, pero no se describe ni se le da contexto.	Narra perfecto el tiempo pero no el lugar donde acontece la historia.	Determina perfectamente el momento y el lugar donde transcurre la historia.	
Uso de técnicas narrativas	No utiliza ninguna técnica narrativa estudiada	Utiliza una técnica narrativa, pero sin cumplir con sus partes.	Utiliza una técnica narrativa y cumple con sus partes	Utiliza una o más técnicas narrativas y se aprecian sus partes de forma clara en la historia	

Anexo IV: Presentación de estructura narrativa con ejemplos cinematográficos



2. ESTRUCTURA NO LINEAL

- En esta estructura sí se incluyen saltos de tiempo, hacia el pasado (flashback) o hacia el futuro (flashforward).



500 días con ella (Marc Webb, 2009)

4. ESTRUCTURA INTERACTIVA

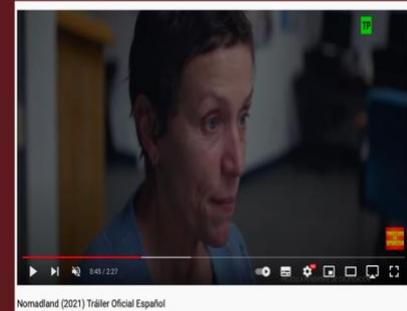
- Es más común en la literatura o los videojuegos, donde el espectador interactúa directamente con la historia y puede decidir sobre el orden.



Capítulo de Black Mirror. *Bandersnatch* (2018, David Slade)

1. ESTRUCTURA NARRATIVA LINEAL

- Es la más típica. Las acciones se presentan siguiendo un orden cronológico, y no existen saltos temporales ni anacronías.



El ejemplo más claro es Nomadland (Chloe Zhao, 2020.)

3. ESTRUCTURA CIRCULAR O RACCONTO

- Se da cuando la obra presenta una misma acción que inicia y que finaliza. Es como un círculo infinito, donde se empieza igual que acaba.



1917 (2019, Sam Mendes)

5. ESTRUCTURA NARRATIVA INVERSA

- Es una estructura compleja donde la historia suele comenzar por el final y se traslada hacia el principio.



Memento (Christopher Nolan, 2000)

6. IN MEDIA RES

- “Es un tipo de estructura no lineal, ya que el principio de la historia se sitúa en medio del relato, vuelve atrás para narrar desde el comienzo, y cuando llega a la parte central, retoma la narración y prosigue hacia el final de la historia de forma lineal”.



Old Boy (Park Chan-wook, 2003)

7. ESTRUCTURA DE CONTRAPUNTO

- Es una repetición del mismo hecho, pero presentándolo desde distintos puntos de vista.



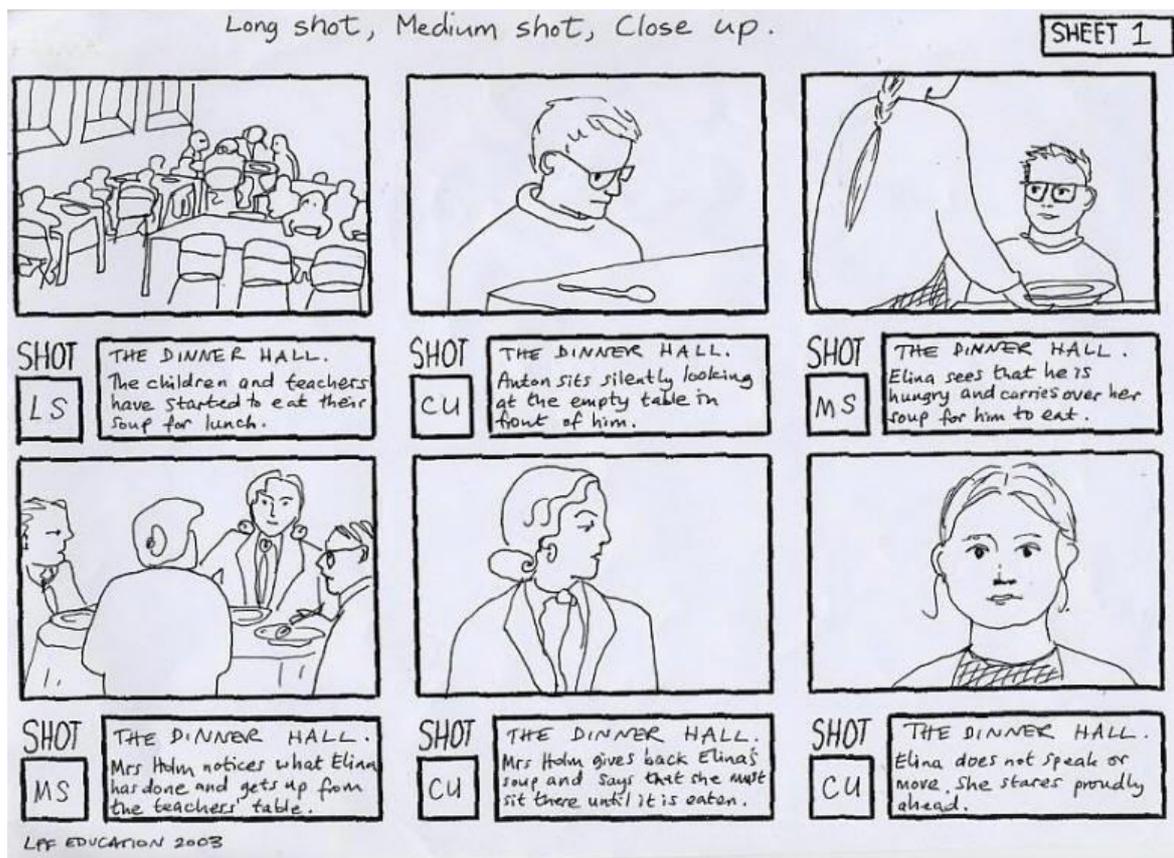
Pulp Ficción (Quentin Tarantino, 1995,



Anexo VI. Explicación de qué es un storyboard con ejemplo visual

Un storyboard o guion gráfico es un conjunto de ilustraciones o viñetas que se ordenan de forma secuencial y cuyo objetivo es servir de guía para comprender una historia. Se organizan en forma de dibujos secuencias, escenas, planos, encuadres y ángulos de visión que se utilizarán en el rodaje de un proyecto audiovisual.

El ejemplo de storyboard seleccionado para mostrar en clase, y donde se ejemplifican a la perfección los contenidos es el siguiente:



Fuente: Information Technology – A digital Focus, s.f.

En él se reflejan los principales contenidos a incluir: la escena (en la imagen como *sheet*), los planos (en la imagen como *shot*), y observaciones (accesibles dentro de la casilla).

8. Referencias bibliográficas

Aprendercine.com. (2021, 9 julio). *Estructura narrativa: el arte de contar historias*. Recuperado 24 de mayo de 2022, de <https://aprendercine.com/estructura-narrativa/>

Arijon, D. (1976). *Gramática del lenguaje audiovisual*.

Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife (2012). *Datos Geográficos y Socioeconómicos básicos de Santa Cruz de Tenerife*. Recuperado 2 de abril 2022, de <http://www.sociedad-desarrollo.com/me-interesa/informacion-socioeconomica/informacion-socioeconomica-santa-cruz/default.htm>

CIFP César Manrique. (s.f.). *Normas de organización y funcionamiento*. Santa Cruz de Tenerife.
<https://drive.google.com/drive/folders/1gRcx445NQbMfb9jYOliZhFSNwUq9qJ7Q>

CIFP César Manrique (2020). *Proyecto Funcional*. Santa Cruz de Tenerife.
https://drive.google.com/drive/folders/1tgykQ1p89k6ldo2Ning_VmROUtK6V927

CIFP César Manrique (2021). *Plan Anual*. Santa Cruz de Tenerife.
https://drive.google.com/drive/folders/1Tsj_RkinUXeyQNM7l6yeVdXius3hqwoh

Con TIC de TECnología (2020, 13 septiembre). *Tutorial Storyboard That español 2020 Crear guiones gráficos* [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=VtPhEbAequw>

Decreto 156/1996, de 20 de junio, por el que se establece la Ordenación General de las Enseñanzas de Formación Profesional Específica en la Comunidad Autónoma de Canarias, *Boletín Oficial de Canarias*, 83, de 10 de julio de 1996.
<http://www.gobiernodecanarias.org/boc/1996/083/001.html>

Departamento de Imagen y Sonido (2020). *Programación Didáctica del módulo de Planificación de la Realización en Cine y Vídeo*. CIFP César Manrique, Santa Cruz de Tenerife.
https://drive.google.com/drive/folders/12_eIt0hXrLzDGUgwZH0yp7baRn9whhFq

Feldman, S. (2017). *La realización cinematográfica* (7.ª ed.). Gedisa Mexicana.

Festival de Cortos Villa de la Orotava (s.f.). *Festival Cortos Orotava – XVI Festival de Cortos Villa de La Orotava*. Recuperado 13 de marzo de 2022, de <https://festivalcortosorotava.com>

FICMEC. (2022, 1 junio). FICMEC / 2022. Recuperado 24 de mayo de 2022, de <https://ficmec.es>

Guijarro, R. B. (1990). La atención a la diversidad en el aula y las adaptaciones del currículo. *Desarrollo psicológico y educación*, 411-438.
https://www.academia.edu/download/58413464/ATENCION_A_LA_DIVERSIDAD.pdf

Heil, C. (s. f.). *Más sobre el proceso creativo / Sueños de un guionista*. Sueños de un guionista. Recuperado 10 de marzo de 2022, de <https://blogs.ffyh.unc.edu.ar/suenosdeunguionista/?p=28>

Information Technology – A digital Focus (s.f.). Storyboard Examples. digitalmedia11atcalc. Recuperado 2 de junio de 2022, de <https://sites.google.com/site/digitalmedia11atcalc/assignments/unit-6-movie-maker/storyboard-examples>

Instituto Superior de Formación Profesional San Antonio UCAM. (s. f.). *Planificación de la Realización en Cine y Video Técnico Superior de Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos Ciclo Formativo Superior de Grado (LOE)*. fp.ucam.edu. Recuperado 24 de abril de 2022, de https://fp.ucam.edu/sites/fp.ucam.edu/files/public/cfags-realizacion-de-proyectos-audiovisuales-y-espectaculos/0902_planificacion_de_la_realizacion_en_cine_y_video.pdf

Katz, S., & a Plano, P. (2000). de la Idea a la Pantalla, Ed. *Plot, Madrid*.

La expansión (2022). *Paro por municipios: Santa Cruz de Tenerife – (Santa Cruz de Tenerife) 2022*. Datosmacro.com. Recuperado 16 de abril de 2022, de <https://datosmacro.expansion.com/paro/espana/municipios/canarias/santa-cruz-de-tenerife/santa-cruz-de-tenerife>

La teoría de las inteligencias múltiples – Hop'Toys. (2021, 19 julio). Hop'Toys. Recuperado 18 de marzo de 2022, de <https://www.bloghoptoys.es/inteligencias-multiples/>

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (2013). *Boletín Oficial del Estado*, 295, de 10 de diciembre de 2013, 97858 a 97921. <http://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>

Márquez, G. G., & Márquez, G. G. (2003). *Cómo se cuenta un cuento*. Debolsillo.

McKee, R. (2011). *El guión. Story*. Alba editorial.

Ministerio de Educación y Formación profesional (s. f.). *Competencia Digital*. Recuperado 1 de mayo de 2022, de <https://educagob.educacionyfp.gob.es/curriculo/curriculo-actual/competencias-clave/digital.html>

MiradasDoc. (2021, 25 marzo). *Festival*. Recuperado 14 de mayo de 2022, de <https://miradasdoc.com/mdoc2022/festival/>

Moreno Cantano, A.C. (s.f.) *Storyboard That: El uso de guiones gráficos en el aprendizaje*. INTEF. Recuperado 17 de abril de 2022, de

https://intef.es/observatorio_tecno/storyboard-that-el-uso-de-guiones-graficos-en-el-aprendizaje/

Nates, R. E. (2009). Cahiers du cinema: Palabra autorizada. *Creación y Producción en Diseño y Comunicación*, 23.

Orden de 15 de enero de 2001, por la que se regulan las actividades extraescolares y complementarias en los centros públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias. *Boletín Oficial de Canarias*, 11, de 24 de enero de 2001. <http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2001/011/003.html>

Orden de 3 de diciembre de 2003, por la que se modifica y amplía la Orden de 20 de octubre de 2000, que regula los procesos de evaluación de las enseñanzas de la Formación Profesional Específica en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias. *Boletín Oficial de Canarias*, 248, de 22 de diciembre de 2003. <http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2003/248/001.html>

Orden de 13 de diciembre de 2010, por la que se regula la atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en la Comunidad Autónoma de Canarias. *Boletín Oficial de Canarias*, 250, de 22 de diciembre de 2010. <http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2010/250/001.html>

Orden ECD/328/2012, de 15 de febrero, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de Grado Superior correspondiente al título de Técnico Superior en Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos. *Boletín Oficial del Estado*, 47, de 24 de febrero de 2012. <https://www.boe.es/eli/es/o/2012/02/15/e.cd328>

Pérez Toledo, R. (2016, 2 febrero). *Cortometraje SÍ A TODO* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=T5fkH6JcH28&t=6s>

Pérez Toledo, R. (2021, 14 mayo). *Antes de la erupción – Trailer oficial – Roberto Pérez Toledo* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=TqipNXHc6Cw>

Quintero Ruiz, L.D. (s.f.). *Metodología*. Dirección General de Ordenación, Innovación y Promoción Educativa. Consejería de Educación, Universidades y Sostenibilidad. Gobierno de Canarias. Recuperado 12 de abril de 2022, de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/cprofesnortedetenerife/wp-content/uploads/sites/4/2015/10/Metodologias.pdf>

Rea, P. W., & Irving, D.K. (2005). *Producción y dirección de cortometrajes en cine y vídeo* (1ª ed., 1ª imp. (03/2005) ed.). Escuela de Cine y Vídeo de Andoáin.

Real Decreto 1680/2011, de 18 de diciembre, por el que se establece el título de Técnico Superior en Realización de proyectos audiovisuales y espectáculos y se fijan en sus enseñanzas mínimas. *Boletín Oficial del Estado*, 302, de 16 de diciembre de 2011. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2011/11/18/1680>

Real Decreto 224/2017, de 13 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de organización y funcionamiento de los centros integrados de formación profesional en la

comunidad Autónoma de Canarias. *Boletín Oficial del Estado*, 223, de 20 de noviembre de 2017. <http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2017/223/002.html>

WomenTime. Festival de cine femenino de Canarias. (2021, 17 junio). *EL FESTIVAL – WomenTime- cortometraje femenino*. Recueprado 13 de marzo de 2022, de <https://womentime.es/es/el-festival/>