



Universidad Internacional de La Rioja  
Facultad de Educación

Máster Universitario en Formación del Profesorado de  
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación  
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

## La imagen en movimiento a través del cine vasco: propuesta para 1º de Bachillerato.

Trabajo fin de estudio presentado por:	Verónica Villa Cantero
Tipo de trabajo:	Propuesta de intervención
Especialidad:	Dibujo y Artes Plásticas
Director/a:	Zaira Joanna Peinado Checa
Fecha:	Enero 2022

## Resumen

En una sociedad donde los humanos no paran de consumir contenido visual y audiovisual en su día a día, existe la necesidad de formar espectadores con pensamiento crítico entre las nuevas generaciones, entre la que se encuentra el alumnado de la etapa de Bachillerato. Para dar respuesta a esta problemática, se presenta el próximo Trabajo Fin de Máster realizado para la asignatura de Cultura Audiovisual I, para ello se propone una variación de elementos transversales utilizados de una manera innovadora. La perspectiva del tema se ve desde el lado de la Comunidad Autónoma desde donde se realiza la propuesta, dando énfasis así al carácter, intereses y cultura por las que se caracteriza. A partir de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) junto con estrategias de aprendizaje activas y significativas y el trabajo colaborativo, se propone un proyecto de elaboración de cortometrajes. Por si fuera poco, la metodología seleccionada otorgará valor a las enseñanzas artísticas entrelazándolas con otras materias de la etapa, entrecruzando aspectos teóricos con la creación, permitiendo desarrollar la estética del arte o el pensamiento crítico entre otros. Gracias al planteamiento presentado, el alumnado será capaz de descubrir por si solo nuevos conocimientos debido al aprendizaje cooperativo y el desarrollo de la motivación, tanto intrínseca como extrínsecamente, favoreciendo al autoestima del alumnado durante todo el camino de enseñanza-aprendizaje que recorrerá a lo largo de su vida.

**Palabras clave:** ABP, Bachillerato, cortometraje, cine, motivación.

## Abstract

In a society where humans do not stop consuming visual and audiovisual content in their daily lives, there is a need to train viewers with critical thinking among the new generations, among which are the students of the Baccalaureate stage. In order to respond to this problem, the next Master's Thesis is presented for the subject of Audiovisual Culture I, for this purpose, a variation of cross-cutting elements used in an innovative way is proposed. The perspective of the subject is seen from the side of the Autonomous Community from which the proposal is made, thus emphasizing the character, interests and culture that characterize it. Based on the Project Based Learning (PBL) methodology together with active and meaningful learning strategies and collaborative work, a short film making project is proposed. As if that were not enough, the selected methodology will give value to artistic teachings by intertwining them with other subjects of the stage, intertwining theoretical aspects with creation, allowing the development of art aesthetics or critical thinking among others. Thanks to the approach presented, students will be able to discover new knowledge on their own due to cooperative learning and the development of motivation, both intrinsically and extrinsically, favoring the self-esteem of students throughout the teaching-learning path they will follow throughout their lives.

**Keywords:** PBL, Baccalaureate, short film, cinema, incentive.

## Índice de contenidos

1. Introducción .....	9
1.1. Justificación .....	10
1.2. Planteamiento del problema.....	11
1.3. Objetivos .....	13
1.3.1. Objetivo general.....	13
1.3.2. Objetivos específicos.....	13
2. Marco teórico .....	14
2.1. Cine y educación .....	14
2.1.1. Introducción al cine.....	14
2.1.2. Pequeño recorrido en la historia del cine vasco. ....	14
2.1.3. El cine y la cultura visual y audiovisual. ....	16
2.1.4. El cine como recurso educativo y didáctico. ....	18
2.1.5. La transversalidad del cine en el aula. ....	19
2.2. Metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos.....	20
2.2.1. Definición del ABP y sus características .....	20
2.2.2. Fases de aplicación del ABP. ....	23
2.2.3. ABP y aprendizaje cooperativo. ....	24
2.2.4. ABP, cine y aula.....	26
2.3. Tecnologías de la Información y la Comunicación. ....	27
3. Propuesta de intervención .....	29
3.1. Presentación de la propuesta.....	29
3.2. Contextualización de la propuesta .....	29
3.2.1. Entorno y características del centro .....	29

3.2.2.	Descripción del alumnado.....	30
3.2.3.	Marco Legislativo .....	30
3.3.	Intervención en el aula.....	31
3.3.1.	Objetivos .....	31
3.3.2.	Competencias .....	32
3.3.3.	Contenidos .....	34
3.3.4.	Metodología.....	35
3.3.5.	Cronograma y secuenciación de actividades .....	37
3.3.6.	Recursos.....	48
3.3.7.	Evaluación .....	49
3.4.	Evaluación de la propuesta .....	59
4.	Conclusiones.....	63
5.	Limitaciones y prospectiva .....	65
5.1.	Limitaciones .....	65
5.2.	prospectivas .....	66
	Referencias bibliográficas .....	67
Anexo A.	Objetivos curriculares.....	70
Anexo B.	Relación de elementos de aprendizaje.....	74
Anexo C.	Preguntas de repaso en <i>Kahoot</i> .....	77
Anexo D.	Ficha técnica para el análisis de la película escogida.....	78

## Índice de figuras

<b>Figura 1.</b> <i>Ama Lur de Nestor Basterretxea y Fernando Larruquert (1968).</i> .....	9
<b>Figura 2.</b> <i>Kalabaza Trinpontzia de Juan Bautista Berasategui (1985)</i> .....	15
<b>Figura 3.</b> <i>Trayectoria del proyecto en el ABP.</i> .....	21
<b>Figura 4.</b> <i>Fases del ABP.</i> .....	23
<b>Figura 5.</b> <i>Roles dentro de un grupo cooperativo</i> .....	25
<b>Figura 6.</b> <i>Preguntas Kahoot</i> .....	77

## Índice de tablas

Tabla 1. <i>Formación de espectadores</i> .....	17
Tabla 2. <i>Maneras en las que puede nacer un proyecto</i> .....	22
Tabla 3. <i>Formación de grupos</i> .....	24
Tabla 4. <i>Objetivos didácticos</i> .....	31
Tabla 5. <i>Clasificación de las Competencias Básicas Transversales</i> .....	32
Tabla 6. <i>Clasificación de las Competencias Básicas Disciplinarias</i> .....	33
Tabla 7. <i>Contenidos que se trabajarán en la propuesta didáctica</i> .....	34
Tabla 8. <i>Cronograma de actividades</i> .....	37
Tabla 9. <i>Actividad 1. Veo - Pienso - Me pregunto</i> .....	38
Tabla 10. <i>Actividad 2. Investigamos y nos documentamos</i> .....	39
Tabla 11. <i>Actividad 3. Visita a la filmoteca del cine vasco</i> .....	40
Tabla 12. <i>Actividad 4. Del plano general al zoom, ¿qué es todo lo que encontramos?</i> .....	42
Tabla 13. <i>Actividad 5. Creación del storyboard</i> .....	43
Tabla 14. <i>Actividad 6. ¡Qué gran lugar!</i> .....	44
Tabla 15. <i>Actividad 7. ¡Acción!</i> .....	45
Tabla 16. <i>Actividad 8. Postproducción</i> .....	46
Tabla 17. <i>Actividad 9. Premier y Votación del jurado</i> .....	47
Tabla 18. <i>Recursos de la UD</i> .....	49
Tabla 19. <i>Criterios de evaluación e indicadores de logro empleados de la Unidad Didáctica</i> . 50	
Tabla 20. <i>Rúbrica de evaluación de proyecto</i> .....	51
Tabla 21. <i>Rúbrica de coevaluación</i> .....	54
Tabla 22. <i>Rúbrica de autoevaluación final del alumnado</i> . .....	55
Tabla 23. <i>Lista de control del portfolio</i> .....	56

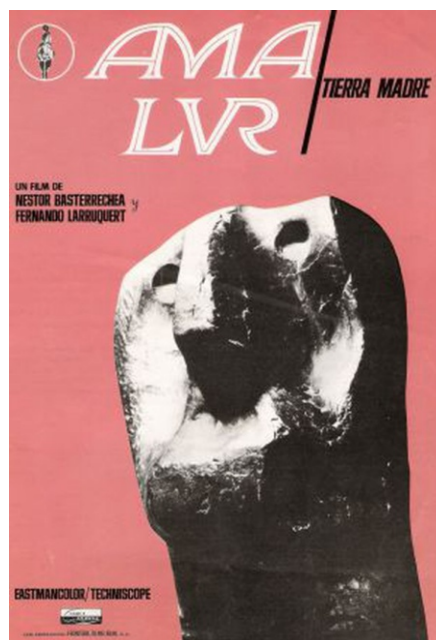
Tabla 24. <i>Rúbrica de evaluación de los familiares y/o tutores.</i> .....	56
Tabla 25. <i>Criterios de evaluación</i> .....	57
Tabla 26. <i>Análisis DAFO</i> .....	59
Tabla 27. <i>Cuestionario de autoevaluación docente.</i> .....	60
Tabla 28. <i>Cuestionario de evaluación de la propuesta para el alumnado.</i> .....	61
Tabla 29. <i>Relación de elementos de aprendizaje.</i> .....	74
Tabla 30. <i>Ficha técnica para el análisis de la película.</i> .....	78



## 1. Introducción

¿Es el cine un espejo de nuestra historia y cultura? En el mundo del arte muchos han sido los artistas que han buscado la creación de una identidad tanto individual como colectiva. En el País Vasco durante la década de los 70, y debido a las dificultades que el pueblo vasco tuvo en la época de la dictadura, existió durante los siguientes años la necesidad de recuperar la identidad de una cultura que se creía perdida (Vadillo, 2018). De esa obligación de “hacerse oír”, fueron muchos los artistas que utilizan el arte para alzar la voz. Artistas procedentes de diferentes campos, unen sus cualidades para dar paso a trabajos como *Ama Lur* (1968) (ver figura 1) donde se intentó plasmar la realidad del territorio vasco en sus aspecto histórico, artístico y socio político de una manera que en aquella época era impensable. Debido al sistema de producción utilizado y gracias a las habilidades de los productores de la obra, se abrió una puerta a grandes nuevos proyectos cinematográficos (Gutiérrez, 1994). Es entonces, cuando el cine es utilizado como medio de comunicación de masas, transmitiendo así la opresión que el pueblo vasco sentía.

**Figura 1.** *Ama Lur* de Nestor Basterretxea y Fernando Larruquert (1968).



Fuente: El País (2013) [https://elpais.com/ccaa/2013/03/01/paisvasco/1362138225\\_464098.html](https://elpais.com/ccaa/2013/03/01/paisvasco/1362138225_464098.html)

El presente trabajo se titula *La imagen en movimiento a través del cine vasco: propuesta para 1º de Bachillerato*. Se centra el diseño de una Unidad didáctica dirigida a alumnos de 1º de Bachillerato de la asignatura Cultura Audiovisual. El diseño de la unidad didáctica sigue dos vías de trabajo: la del análisis de referentes en la filmografía vasca y la de la creación una obra por parte del alumnado utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos.

### 1.1. Justificación

El modelo epistemológico establecido con el paradigma sociocrítico, permite evaluar la obligación de la educación para transmitir, crear y consolidar la cultura de un mismo grupo de gente. De este modo, a lo largo de la historia la educación, al igual que el cine, ha ido evolucionando y ajustándose según los intereses globales de las diferentes instituciones, creando así nuevas demandas para la sociedad. Además, los cambios sociales han generado comunidades multiculturales, creando así nuevas formas de socialización y educación (Rael, 2009).

Diversas metodologías son las utilizadas por los diferentes docentes y maestros a lo largo de los siglos. Leonardo da Vinci (1452-1519), sin ir más lejos, ya aplicaba el “método de observación” en su taller. Pero no será hasta el principio del siglo XX, y gracias a la creación de la Escuela Progresista en EEUU, donde coge importancia la metodología basada en proyectos, siendo John Dewey (1859-1952) uno de los mayores instructores de dicha metodología. Su modelo se basó en el concepto “aprender haciendo”, siendo así el aprendizaje una actividad de investigación y experimentación, proceso mediante el cual el grupo de alumnos desarrollan la solución a un problema (Caeiro, 2018). Debido a la creciente preocupación de las diferentes instituciones, sobre todo en el ámbito preuniversitario, dicho método ha ido cogiendo cada vez más protagonismo, ya que permite trabajar diferentes áreas del conocimiento a la vez, creando así un aprendizaje significativo en el alumnado.

Cabe recordar que la relación sociedad – escuela ha existido siempre, perteneciendo a los pilares más importantes de las instituciones clásicas educativas; siendo en la escuela donde el docente es el principal agente que prepara a la persona para la vida comunitaria (Guzmán,

2011). Es por ello, por lo que la enseñanza y el aprendizaje de la cultura visual y audiovisual, tiene como fin en el alumnado del siglo XXI la creación de herramientas necesarias para el procesamiento crítico de la información visual y audiovisual a la cual están expuestos en todo momento en su día a día. Pero como bien dice Blanco (2017, p.67) no debemos olvidar que el alumnado que nos encontramos en nuestras aulas no sabe usar el conocimiento que ya posee cuando debe dar solución a un problema nuevo. Por lo que el docente se encuentra ante un reto mayor, donde no solo debe de enseñar al alumnado nuevo conocimiento, sino que también debe enseñar a utilizar el que ya posee.

## 1.2.Planteamiento del problema

“Una obra de arte necesita de la reflexión pausada y del análisis crítico para ser comprendida y estudiada desde todas sus vertientes.”

Susana Torrado (2009) “Ni tiranos ni esclavos”. Ama Lur (1968-2008), p.119.

Teniendo como base las palabras de Susana Torrado (2009), las problemáticas que se intentan abordar mediante este trabajo de intervención van desde lo más general hasta lo específico. A continuación se exponen los principales problemas detectados:

### I) La no reflexión sobre las imágenes captadas:

Debido al rápido avance de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, de ahora en adelante denominadas como TIC, para satisfacer las necesidades de la población; los adolescentes se han convertido en consumidores habituales de imágenes visuales y audiovisuales. Uno de los principales productos que consumen, junto con las redes sociales, son las plataformas de contenido audiovisual, al tenerlos al alcance en cualquier momento y lugar. La visualización de series y películas puede ser una vía de escape en la rutina diaria del alumnado, dejando así a un lado los pensamientos y problemas que le puedan preocupar y atormentar (Gorrochotegui, 2012). Pero no se debe olvidar, que el público tan solo ve imágenes de medios audiovisuales sin pensar en ellas seriamente (Ambròs y Breu, 2007). En

consecuencia, tiene como fin el desarrollo el pensamiento crítico y reflexivo, trabajando así su importancia en la educación y en la sociedad. Es por eso, por lo que el cine tiene la:

Habilidad para distraer de la rutina diaria y ayudar a adentrarse en las reales posibilidades de la diversión sana, positiva y reflexiva. No es sino a través de la reflexión, que es una especie de "rompimiento interior", que el ser humano aprende (Gorrochotegui, 2012).

## II) Interés y motivación entre película-alumnado:

Por un lado, se debe de tener en cuenta el interés y motivación que rodea la producción de la película teniendo en cuenta el punto histórico que se quiera trabajar, sin olvidarnos de que la película debe ser también motivadora para el alumnado. Es decir, podemos encontrarnos con el impedimento del visionado de producciones por parte del alumno si el tema que trata no le es de su interés.

## III) Importancia del aprendizaje significativo.

Para que en el alumnado se dé un aprendizaje significativo adecuado, la nueva información debe conectarse con un concepto ya existente en el sistema cognitivo. Ausubel (1918-2008) contraponía este aprendizaje al aprendizaje por repetición; haciendo hincapié en que para que se produzca dicho aprendizaje se debe priorizar el aprendizaje por descubrimiento, dejando así al alumnado descubrir los nuevos conceptos por si mismo antes de tener que asimilarlos. Para ello el docente debe poner en marcha diferentes estrategias dentro del aula para potenciar el aprendizaje significativo entre el alumnado.

Por estos motivos, en esta intervención que se presenta, se hará un recorrido por la historia del País Vasco, donde el cine y sus principales características serán la base fundamental del trabajo, de manera integrada con otras disciplinas como la historia, la cultura y el euskera, apoyándonos en la tecnología y utilizando una metodología activa como es el Aprendizaje Basado en Proyectos junto con el trabajo cooperativo.

### 1.3.Objetivos

#### 1.3.1. Objetivo general

El objetivo general del presente Trabajo Fin de Máster es el diseñar una propuesta de intervención basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos para los alumnos de Cultura Audiovisual de 1º de Bachillerato.

#### 1.3.2. Objetivos específicos

Para la adquisición del objetivo general, se plantean los diferentes objetivos específicos:

- Conocer y analizar el uso del Aprendizaje Basado en Proyectos como metodología que contenga el aprendizaje activo y significativo del alumnado de Cultura Audiovisual.
- Investigar sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación visual y audiovisual en alumnos de Bachillerato.
- Descubrir las principales características del lenguaje cinematográfico para poder realizar un proyecto específico.
- Diseñar actividades interdisciplinarias considerando el desarrollo de valores democráticos y la historia y cultura del País Vasco como temas transversales.

## 2. Marco teórico

### 2.1. Cine y educación

En una sociedad donde lo audiovisual está allá donde se mire, se ve la necesidad de crear una cultura audiovisual entre el alumnado de secundaria para crear espectadores conscientes de la utilidad del medio visual y audiovisual. Es por ello, por lo que el cine empieza a ser un recurso educativo como se analizará a continuación.

#### 2.1.1. Introducción al cine

Para poder entender mejor la imagen en movimiento que hoy en día se conoce, se debe retroceder a los años de la prehistoria, donde ya el ser humano intentaba plasmar el movimiento en sus pinturas de las cuevas. Dicha necesidad, se ha visto reflejada en obras de otros artistas; y ha sido motivo de investigación para diferentes científicos durante los siglos pasados.

La invención del taumatropo y el zootropo serán los primeros acercamientos al cine gracias al descubrimiento de la persistencia retiniana. No obstante, fue el descubrimiento de la fotografía lo que encaminó la creación del cine.

El 28 de diciembre de 1895, los hermanos Lumière, gracias a imágenes grabadas con el cinematógrafo, realizaron su primera proyección en una pequeña sala de París. En sus primeras películas, las cuales no duraban más de unos minutos, se podía contemplar desde obreros saliendo de su puesto de trabajo, hasta la llegada del tren a la estación (Ambròs y Breu, 2017). Siendo éstas, el inicio del llamado cine documental. Es a partir de entonces, cuando el cine va evolucionando con el paso del tiempo: se introducen los efectos especiales, se crea el cine sonoro, la animación, el color en las películas, etc. hasta llegar al cine que hoy en día se conoce.

#### 2.1.2. Pequeño recorrido en la historia del cine vasco.

Debido a la industrialización y la cercanía con Francia, el cine llegaría al País Vasco a finales del siglo XIX, donde los grandes cafés fueron los lugares escogidos para realizar las primeras proyecciones (De Pablo, 1995). No obstante, De Pablo (1995) también cita cómo en un

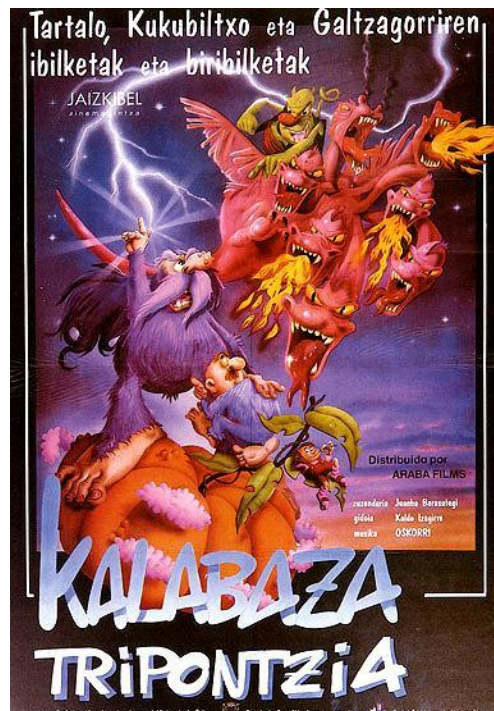
primer impacto, la industria del cine no fue vista como una fuente económica y cultural, sino como una manera de desconexión y diversión.

En 1915 nacerá la primera productora cinematográfica, dando pie a una industria que iría evolucionando a lo largo de los años. Aunque años antes de la Guerra Civil, fueron malos momentos para el cine en el territorio vasco, en los años del franquismo fue cuando se dio su mayor desarrollo; ya que se crearon los primeros cine-clubs y se realizó la primera edición del hoy conocido Festival de cine de San Sebastián (De Pablo, 1995). La necesidad de definir un carácter de identidad, se vio influenciado en el arte (Vadillo, 2018); de este modo, y como cita Torrado (2004), en las diversas jornadas de cine que se crean por la comarca, la preocupación por los conflictos sociales, políticos y económicos son los temas principales que se tratan y se reflejan. La ya citada, *Ama Lur* (1968), es un claro ejemplo de esto. Basterretxea y Larruquert, utilizaron un lenguaje cinematográfico arraigado a la tradición vasca para su producción, recibiendo censura en algunas de las partes filmadas (De Pablo, 1995). El euskera fue otro de los puntos de inflexión a la hora de realizar las películas, ya que como cuenta De Pablo (1995), las producciones realizadas tan solo en lengua vasca tenían menor recaudación que el resto de las que se encontraban en los cines.

La aprobación del Estatuto de Autonomía de 1979 por el Gobierno Vasco (Fernández, 2016), las subvenciones que el Gobierno Vasco empezaba a dar y el nacimiento de Euskal Telebista, supuso un antes y un después para la industria.

Durante esta época también se darían los primeros pasos en el ámbito de los dibujos animados con producciones como *Kalabaza Trinpontzia* (1985), la cual estaba enfocada a un público más infantil (De Pablo, 1995).

**Figura 2.** *Kalabaza Trinpontzia* de Juan Bautista Berasategui (1985)



Fuente: Filmaffinity (1985) <https://www.filmaffinity.com/es/film260841.html>

En la década de los 90 surgió una nueva generación de jóvenes cineastas vascos, los cuales aún siguen en activo, como Enrique Urbizu (1962) o Álex de la Iglesia (1965) siendo grandes referentes en la actualidad del cine nacional (Fernández, sf).

### 2.1.3. El cine y la cultura visual y audiovisual.

A lo largo de la historia, la imagen ha sido empleada para difundir conocimiento o manifestar los pensamientos y creencias del ser humano; desde las pinturas rupestres hasta la creación de Internet. Es por lo que, debido a la evolución de la tecnología, el lenguaje visual y audiovisual evoluciona también. En consecuencia, toda persona que viva dentro de una sociedad donde la imagen sea un elemento dominante, debería de tener las herramientas de análisis adecuadas para leer e interpretar el significado de esta.

Tal y como se ha mencionado anteriormente, los adolescentes de hoy en día reciben una gran cantidad de imágenes desde los diferentes medios visuales y audiovisuales que les rodean; por lo que la educación visual y audiovisual se ha vuelto más necesaria que nunca. Como dicen Ambròs y Breu (2017), la sociedad tiene la mirada colonizada, por lo que cada vez se ven más cosas pero se miran menos. Además, cabe destacar, que la imagen, como



elemento educativo, es bastante más eficaz en el alumnado que cualquier otro signo de comunicación, gracias a la facilidad de retención de la imagen por el cerebro del ser humano. Es por ello por lo que, ahora más que nunca, los docentes ven necesaria la introducción de los medios audiovisuales en la docencia, complementando así el sistema dominado por la letra impresa (García y Pac, 2013). Es así como se conseguiría la correcta formación de espectadores lo suficientemente cualificados para poder tener un pensamiento crítico al respecto.

Estos hechos deben trasladarse también al cine, debido a la alta repercusión social que tiene entre el alumnado. El comienzo de una educación audiovisual en el aula conlleva en dejar de utilizar el cine y la televisión como medio para ver documentales que no les crean interés ni motivación alguna. El cine es mucho más que eso. Es necesario dotar al alumnado de las herramientas adecuadas y necesarias para crear un pensamiento crítico y así comprender lo que los diferentes directores de cine quieren transmitir al espectador. Se debe de dejar de ver como un recurso alternativo a los días de lluvia o las últimas clases del curso donde no hay más materia que dar, sino como un recurso innovador e importante en el aprendizaje significativo de los jóvenes (Ambròs y Breu, 2017). Para lograr dicho objetivo, el primer paso que el docente debe cumplir con el alumnado es el de crear y formar espectadores. Para ello, Ambròs y Breu (2017) proponen una serie de puntos para lograrlo:

**Tabla 1.** *Formación de espectadores*

<b>FORMACIÓN DE ESPECTADORES</b>		
<p><b>Educación en “ver”:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualizar películas de manera tranquila y así disfrutar de las imágenes y propuestas.</li> </ul>	<p><b>Formar espectadores conscientes y cívicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respetar todos los aspectos que engloban a la película: silencios en las proyecciones, leer los títulos, informarse sobre la película...</li> </ul>	<p><b>Crear habilidades comunicativas audiovisuales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar la comprensión de la historia</li> <li>- Profundizar en la lectura del filme</li> <li>- Analizar los planos, ángulos de cámara, personajes...</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia a partir de Ambròs y Breu (2017), p.21-22

Es entonces cuando el docente, el cual deberá estar formado y familiarizado con la educación audiovisual, deberá escoger con meticulosidad la filmografía que quiera trabajar en el aula, teniendo en cuenta los aspectos a trabajar. Su inclusión en los programas curriculares, permitirá un acceso más democrático al arte y acercamiento a la cultura que se esté trabajando (Alves, P., Melaré Barros, D. y Marques, M.C. 2019); por lo que al utilizar la filmografía vasca como recurso didáctico, el alumnado hará un acercamiento más extenso hacia la cultura de dicho lugar.

#### 2.1.4. El cine como recurso educativo y didáctico.

Cuando nos referimos a recurso didáctico, citamos los recursos utilizados para el aprendizaje. De este modo, y como se ha citado anteriormente, teniendo en cuenta la importancia de la cultura visual y audiovisual entre los alumnos y las alumnas de los centros educativos de hoy en día, se debe considerar al cine como un recurso didáctico dentro del camino de la enseñanza-aprendizaje.

Ambròs y Breu (2017) consideran necesario aumentar el valor didáctico del cine desde que se produjo en el siglo XIX. Tanto como Edison (1847-1931) en EEUU, como los hermanos Lumière en Francia, fueron los primeros en comercializar y distribuir pequeñas películas. Aunque fueron los hermanos Lumière los que vieron el cine como un invento el cual debía ser aplicado en academias y en la educación, siendo un complemento en cultura y ciencia. Desde sus orígenes, diversas han sido las historias que se han contado a través del cine, tanto hechos históricos como sociales. No obstante, García (2007) añade que para que el cine sea un recurso didáctico, no es necesario que la película aborde un tema de los anteriormente nombrados; ya que la propia película en sí, contiene su propio marco espacial y temporal concreto, los cuales se basan en una cultura o sociedad concreta, e incluso en el punto de vista concreto del autor. De este modo, se debe tener en cuenta que gracias al cine, el alumnado podrá conocer diferentes épocas o sociedad, sin dejar de aprender.

Así mismo, la utilización del cine en el aula, crea en el alumno la atracción e interés necesario y adecuado por el nuevo conocimiento (Férrandez y Olmedo, 2013). Gracias a estos factores, y junto con el buen clima de aula, el alumno y la alumna de secundaria y bachiller podrán alcanzar la motivación necesaria para afrontar y lograr sus objetivos durante la etapa educativa. Sin embargo, el docente debe de tener en cuenta, que la

motivación no produce el aprendizaje; sino que es la voluntad de aprender, la que motivada, lleva a actuar. Por lo que el docente, debe de seleccionar cuidadosamente las actividades a realizar con su alumnado, para que el aburrimiento y el desinterés no tengan el peso que no deben (Herrán, 2008). Así mismo, se debe recordar que el alumno estará influenciado por dos tipos de motivaciones: la motivación intrínseca y la motivación extrínseca. La primera estará ocasionada por el deseo de aprender del alumno; mientras que la segunda, dependerá de los factores externos de este.

Pero no solo la utilización del cine influenciará la motivación del alumnado, ya que como citan Alves, Melaré Barros y Marques (2019) “el cine permite el desarrollo de modelos pedagógicos que contribuyen activamente a nuevas y mejores formas de desarrollo individual y colectivo, fomentando una participación social más activa”, fomentando entre el alumnado el aprendizaje cooperativo.

Por lo que, si uno de los objetivos de la educación es el adquirir las competencias clave, mediante los contenidos, la utilización del cine dentro del aula no solo se aplicaría como un recurso didáctico, sino que también sería un medio motivador para tratar diversos temas, como por ejemplo en este caso, la historia y cultura del País Vasco.

#### 2.1.5. La transversalidad del cine en el aula.

Antes de nada, se debe tener en consideración que la transversalidad permite al docente realizar su labor desde una visión más humanizadora, trabajando y desarrollando así los aspectos éticos positivos en la formación del alumnado.

Es por ello, por lo que una de las características que permite que el cine se utilice como recurso didáctico, es su capacidad de transversalidad. No solo se considera un elemento que permite al alumnado sentirse atraído por la temática y estética utilizada; sino que también es una gran transferencia de carácter y personalidad que muestra la sociedad en la que se encuentra el alumnado. A lo largo de los años, la relación entre cine y sociedad ha ido estrechando cada vez más los lazos que les unen. De este modo, el cine se ha convertido en el escáner adecuado para analizar a la misma sociedad que lo produce (Ambròs y Breu, 2017). Y es que cuando la película escogida para el visionado es verdaderamente admirable, la diversión no solo es evadirse de la realidad el tiempo que esta dure; sino que, da la

oportunidad de analizarla y comprenderla más allá, transmitiendo al espectador sentimiento y valores que el autor ha querido reflejar en el film (Ruiz Vallejos, 1995). Es así como el alumnado conseguirá reflexionar sobre la relación que tiene con su entorno. Gracias a los valores que el alumnado va aprendiendo a lo largo de su trayectoria, conseguirá establecer y saber, con paciencia y dedicación, cuál es su lugar adecuado en la sociedad en la que vive, convive y con la que de una manera u otra colabora. Es por ello, por lo que cuando se actúa en consecuencia a los valores que uno mismo posee, se crea el bienestar con uno mismo. De este modo, el alumnado conseguirá tener actitud positiva y motivación ante nuevos retos.

No obstante, se debe de tener en cuenta que dependiendo en el ámbito en el que se mueva el alumnado, los valores que se encuentren entre los discentes estarán en diferentes grados de valor. Es por ello que se debe de tener en cuenta que, como dice Sánchez (citado en Herrán, 2008), “cualquier situación puede convertirse en un contexto educativo para el aprendizaje de los valores o los contravalores.”; por lo que el objetivo del docente será tener clara la importancia del aprendizaje de los valores que se trabajen mediante el visionado de películas.

## 2.2. Metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos

Para llevar a cabo la propuesta marcada en el TFM que se presenta, y teniendo en cuenta las características que el cine presenta, a continuación se expondrá la metodología escogida.

### 2.2.1. Definición del ABP y sus características

Como bien se ha mencionado en el apartado *introducción*, fue el filósofo y pedagogo John Dewey (1859-1952) uno de los mayores creadores de la metodología basada en proyectos, teniendo como base la enseñanza activa, donde el alumnado es el centro del aprendizaje y no el docente (Caeiro, 2018). Pero no fue sistematizado hasta 1918 por William H. Kilpatrick (1871-1965) (Sanmartí y Márquez, 2017). Hoy en día, como cita Hernando (2015), se puede definir esta metodología como “una metodología educativa que integra contenido curricular con problemas basado en experiencias reales y prácticas sobre el mundo, sobre el entorno o sobre la vida cotidiana”. Gracias a dicha metodología, el alumnado tiene la oportunidad de

trabajar y adquirir los conocimientos y competencias clave que aparecen en el currículo educativo, pudiendo así, trabajar un mismo tema de manera transdisciplinar.

Cuando el docente escoge el método APB para trabajar en el aula, debe tener en cuenta que el aprendizaje del alumnado será más profundo que con la clase magistral, por lo que el aprendizaje obtenido será significativo. Hernando (2015) en la Figura 3, nos presenta el camino que todo proyecto debe seguir para que el aprendizaje significativo suceda.

**Figura 3.** Trayectoria del proyecto en el ABP.



Fuente: Hernando, 2015

Sanmartí y Marquez (2015), no solo ven necesario que el aprendizaje significativo se dé en el alumno y la alumna, sino que, indican otros rasgos que desde su punto de vista son destacables y deben de tenerse en cuenta en el ABP:

- Adjunta contenido original y evaluaciones con objetivos de aprendizaje específicos.
- Los estudiantes tienen la oportunidad de trabajar con relativa autonomía a largo tiempo.
- El profesor es facilitador pero no director.
- Se trabaja en grupos heterogéneos que fomentan el aprendizaje cooperativo y la colaboración para la reflexión.
- Las herramientas utilizadas para el aprendizaje interactivo, promueven el uso de tecnologías digitales (cognitivas).

Teniendo en cuenta todo lo mencionado, uno de los mayores desafíos que el docente tiene es provocar en el alumnado una experiencia educativa para conseguir lograr sus objetivos (Vergara, 2015). Para ello se debe tener en cuenta que, los proyectos propuestos mediante el ABP pueden surgir de varias formas. Todas ellas, no solo tendrán influencia en el alumnado, ya que la motivación del docente también se verá influenciada. Vergara (2015) propone seis formas en las que un proyecto puede nacer:

**Tabla 2.** *Maneras en las que puede nacer un proyecto.*

<b>MANERAS EN LAS QUE PUEDE NACER UN PROYECTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interés espontáneo del alumnado</li> <li>• Sucesos o acontecimientos que ocurren en el entorno social</li> <li>• “Los días de...”. Días internacionalmente que están dedicados a algo</li> <li>• Encargos</li> <li>• Acción provocada</li> <li>• Propuestas comunitarias</li> </ul>

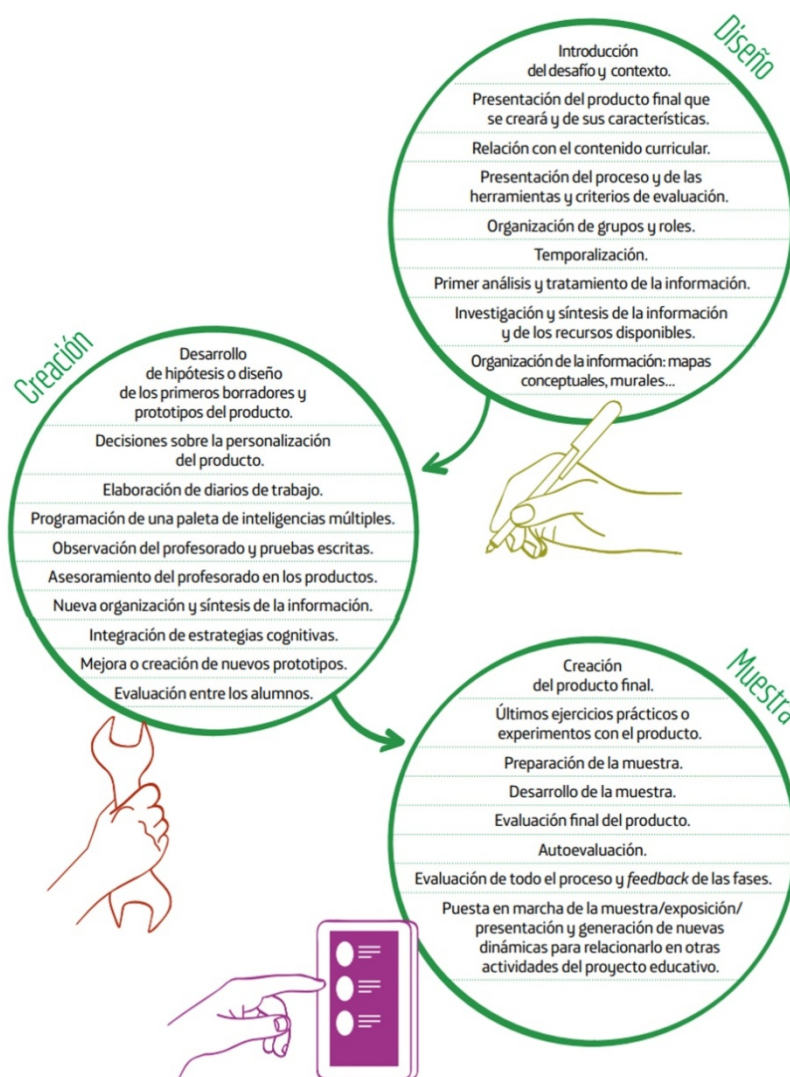
Fuente: Elaboración propia a partir de Vergara (2015), p.62-66

Sea como fuere el nacimiento del proyecto que en el aula se presente, todo proyecto deberá seguir una línea de creación para poder tener un orden y sentido a la hora de realizarlo.

### 2.2.2. Fases de aplicación del ABP.

Para poder llevar a cabo el ABP en el aula, el docente debe seguir una secuencia didáctica que definirá el proyecto a realizar. Esta no será un esquema cerrado, no obstante, seguirlo asegura que las actividades sigan un orden coherente. Una vez más, Hernando (2015) propone un orden en las fases que se deben seguir al realizar un proyecto:

**Figura 4. Fases del ABP.**



Fuente: Hernando, 2015

Como se observa en la imagen, Hernando (2015) expone tres categorías: diseño, creación y muestra. No todos los proyectos que se realicen mediante el ABP deberán cumplir con todos

los apartados que aparecen en cada categoría, sino que será cada docente quien elija en cuáles profundizar para llevar el proyecto a cabo. No obstante, cabe recordar, que todo proyecto debe dar su empuje con una pregunta guía, con la cual el docente conseguirá atraer la atención del alumnado sobre el trabajo que deban realizar.

### 2.2.3. ABP y aprendizaje cooperativo.

Como se observa en el punto anterior, una de las características de la fase del diseño, es la organización de grupos y roles. Y es que sin el grupo, el ABP pierde su rasgo más característico (Vergara, 2015). Los agrupamientos serán diversos en función del trabajo que se quiera realizar. Vergara (2015), propone cuatro tipos de agrupamiento según las necesidades:

**Tabla 3.** *Formación de grupos.*

<b>FORMACIÓN DE GRUPOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gran grupo</li> <li>• Grupo pequeño (4-5 personas)</li> <li>• Grupo más reducido (2-3 personas)</li> <li>• Trabajo individual</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia a partir de Vergara (2015), p.122-123

Hernando (2015), a este tipo de agrupamientos los denomina grupos formales, donde el alumnado trabajará juntos varias sesiones con el objetivo de lograr un aprendizaje compartido. Para que este aprendizaje cooperativo se lleve a cabo, Vergara (2015) cita cuatro características a tener en cuenta para que suceda:

1. El alumnado debe sentir que su éxito personal está vinculado con el del resto.
2. Deben asumir que la responsabilidad del aprendizaje es individual y que para lograr los objetivos se debe tener una actitud de ayuda en el grupo.
3. Se deben desarrollar y entrenar habilidades interpersonales.
4. Para el crecimiento del grupo, se debe hacer autoreflexión acerca del funcionamiento del grupo.



Para poder llevar a cabo estas características, cada alumno podrá disponer de un rol dentro del grupo. Hernando (2015) sugiere diferentes roles que se pueden crear dentro del grupo:

**Figura 5. Roles dentro de un grupo cooperativo**

ROL DINAMIZADOR	ROL ORDENADOR
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomenta la participación.</li> <li>• Se asegura de que todos los miembros participen y contribuyan por igual con sus ideas y opiniones.</li> <li>• Está atento a controlar el tiempo de cada intervención para que todos puedan hablar.</li> <li>• Anima en el reparto de tareas.</li> <li>• Ofrece apoyo verbal y no verbal a las ideas y a la participación de cada miembro.</li> <li>• Media en conflictos emocionales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Controla el tono de voz para que todos hablen, de modo que se pueda trabajar en el aula.</li> <li>• Está atento al tiempo de cada actividad y al tiempo total del proyecto.</li> <li>• Controla el orden de los materiales.</li> <li>• Recoge los materiales al final y al principio de cada tarea.</li> <li>• Controla que los compañeros se muevan entre los grupos sin hacer ruido.</li> <li>• Registra frecuencias u tiempos.</li> </ul>
ROL LÍDER	ROL PENSADOR
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se encarga de explicar y transmitir las tareas a todos los miembros.</li> <li>• Orienta el trabajo del grupo y está atento a los roles de cada cual y al proceso de trabajo.</li> <li>• Lleva un registro del grupo, redacta informes sobre decisiones o presentaciones del grupo.</li> <li>• Verifica la validez del trabajo del grupo en función de las instrucciones para cada tarea.</li> <li>• Se encarga de animar para ampliar y mejorar constantemente los resultados de cada tarea.</li> <li>• Presenta o representa al grupo.</li> <li>• Se comunica en tareas con otros grupos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Está atento para que todos hayan entendido las instrucciones. Las explica o parafrasea.</li> <li>• Se asegura de que todos sepan llegar a la conclusión del resultado de la tarea.</li> <li>• Plantea preguntas que animan a profundizar y pensar más sobre cada actividad.</li> <li>• Lidera el uso de las estrategias cognitivas.</li> <li>• Anima al grupo a ir más allá de la primera respuesta.</li> <li>• Integra las ideas de todos cuando es necesaria una respuesta común.</li> <li>• Media en conflictos sobre ideas y opiniones.</li> <li>• Anima a buscar fundamentos para defender las propuestas o respuestas.</li> </ul>

Fuente: Hernando, 2015

Pero el aprendizaje cooperativo no solo dependerá del alumnado, ya que el aula y el docente también son elementos participativos (Hernando, 2015) en la metodología mencionada durante todo el apartado.

#### 2.2.4. ABP, cine y aula.

A pesar de que cada docente será quien escoja el apartado que se trabaje en cada categoría, la investigación en la primera fase del ABP será esencial, ya que el alumnado será capaz de transferir los conocimientos adquiridos durante la recopilación de información durante la elaboración de su trabajo (Sánchez, 2011). En el año 2011 el profesor de la asignatura Narrativa y Taller de Cine en la Universidad Pontificia Bolivariana de Bucaramanga, Fidel Eduardo Sánchez Rincón, emplearía el ABP como metodología para abordar un proyecto cinematográfico con su alumnado. Para ello, y dependiendo de la fase en la que se encontrase el proyecto, el grupo-clase trabajaría de manera individual, grupo pequeño o gran grupo; marcando en estos dos últimos los diferentes roles que se pueden encontrar a la hora de formar equipos de trabajo. Cada parte del trabajo que debían elaborar, tendría sus propios objetivos, recursos y herramientas de evaluación; de este modo, comprobó que los resultados obtenidos a lo largo del camino de enseñanza-aprendizaje fueron variables, en función de la organización y cooperación que hubiese entre el alumnado que formaban los grupos de trabajo, teniendo mejor resultado los cortometrajes de los alumnos y alumnas que se habían coordinado mejor (Sánchez, 2011).

Teniendo como base la investigación realizada por Sánchez (2011) y Rojas (2005, citado en Maldonado Pérez, 2018), el correcto uso del ABP en el aula no solo genera motivación en el aprendizaje si no que son varios los beneficios que este puede lograr como se muestra a continuación:

- Ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje del cine, generando en el alumnado un pensamiento de diseño de proyectos.
- Trabajan la competencia Aprender a aprender mediante la autoevaluación, trabajando así la reflexión y el pensamiento crítico.
- Conecta el aprendizaje de la escuela con la realidad.
- Prepara al estudiante para el mundo laboral.
- Aumenta las habilidades sociales, comunicación y autoestima.

- Permite al alumnado entender el vínculo entre las diversas disciplinas.

Se debe de tener en cuenta, que la diversidad de metodología aplicadas en al aula generan no solo motivación en el alumnado, sino que también una mayor participación. Estas maneras de trabajar, como cita Maldonado (2018) se refieren a “dejar de lado la enseñanza mecánica y memorística para enfocarse en un trabajo más retador y complejo; utilizar un enfoque interdisciplinario en lugar de uno por área o asignatura y estimular el trabajo colaborativo.”

### 2.3.TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

Como se ha mencionado anteriormente, la motivación del alumnado es fundamental para su aprendizaje. Dicha motivación puede ser trabajada e incrementada gracias a la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula, de ahora en adelante llamada TIC. El paso del tiempo ha ocasionado que el uso de este tipo de recursos se haya incrementado en las aulas de los centros educativos; permitiendo desarrollar una sociedad más inclusiva, la cual puede trabajar de manera cooperativa creando así una educación de calidad para todos (Najar, 2016). Aún estando familiarizados con la tecnología, el alumnado suele presentar un bajo nivel de autonomía en la búsqueda de la información necesaria para poder llevar adelante sus proyectos. Por lo que la utilización de las TIC es una necesidad fundamental para el progreso de las actividades que se plantean en el aula (Martínez, Rollo, Sotomayor, 2017). De este modo:

Las TIC se han convertido en un eje transversal en todos los planes curriculares en cualquiera en las áreas del conocimiento —por mencionar las Artes, la Medicina, la Música entre otras—, considerándolas como eje fundamental generador de competencias digitales para profesores y estudiantes, apropiadas y pertinentes en cada una de las disciplinas (Najar, 2016, p.11)

Al ser una herramienta que se utilizará en cada asignatura de manera diferente, se debe saber gestionarlas en cada momento, facilitando su uso y utilizándolas adecuadamente en cada ocasión. Además, es aconsejable que cada docente, alumno y alumna dispongan de su propio dispositivo tecnológico, ya sea un ordenador o tablet.

Es evidente, que las TIC no son el principal recurso para el desarrollo de la actividad o proyecto ni para mejorar la calidad de lo aprendido, sino que será un recurso añadido en la enseñanza (Area, 2010). De este modo, serán una herramienta de ayuda en la investigación o la documentación para la realización de las diferentes actividades.

### 3. Propuesta de intervención

El presente Trabajo de Fin de Máster tiene como meta el desarrollo de una propuesta de intervención donde se integran el Aprendizaje Basado en Proyectos, la cultura del País Vasco a través del cine en la asignatura de Cultura Audiovisual de 1º de Bachillerato.

#### 3.1. Presentación de la propuesta

Como se ha mencionado en el marco teórico, muchos pedagogos y docentes ven la necesidad de tener en cuenta al cine como un recurso didáctico lo suficientemente potente como para emplearlo en el aula, siendo la herramienta adecuada para crear, entre el alumnado, espectadores cualificados que puedan leer de manera correcta las películas e imágenes de su día a día. Es en este aspecto en el que se centra la propuesta de intervención. De la misma forma, se espera la familiarización por parte del alumnado a la filmografía de diferentes épocas y géneros.

La metodología activa que será empleada también ha sido analizada en el marco teórico. Se ha explorado la consecuencia que el ABP tiene en la motivación del alumnado, aspecto que también se trabaja y desarrolla al trabajar con el cine. Junto con el ABP, se ha estudiado el trabajo cooperativo y la consecuencia positiva que tiene en el aprendizaje significativo del alumnado.

Las características citadas se reúnen en la propuesta de intervención. En ella, los alumnos y alumnas de Cultura Audiovisual de 1º de Bachillerato se sumergirán en el mundo cinematográfico gracias a la elaboración de un pequeño cortometraje.

#### 3.2. Contextualización de la propuesta

##### 3.2.1. Entorno y características del centro

La propuesta de intervención está diseñada para un centro de Educación Secundaria ubicado en la Comunidad Autónoma de Euskadi; concretamente en Errenteria, localidad situada en la provincia de Gipuzkoa. Errenteria es un municipio situado a 12km de la capital gipuzkoana, contando con una población de 39.219 habitantes. El centro educativo se encuentra en el barrio de Beraun, donde el nivel socioeconómico es medio y los niveles de población

inmigrante son altos, viéndose en las calles y en los diferentes centros educativos la multiculturalidad de la que dispone.

El centro para el que se plantea la intervención es un instituto de titularidad pública, el cual ofrece formación de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. El número total de alumnos que dispone es de 600, repartidos entre las diferentes opciones académicas de las que dispone. En el Proyecto Educativo del centro, se pueden encontrar diferentes proyectos e intervenciones innovadoras, donde no solo se involucra al alumnado sino que participa parte del entorno del centro.

### 3.2.2. Descripción del alumnado

La propuesta va dirigida al alumnado de 1º de Bachillerato, el cual cursa la asignatura de Cultura Audiovisual dentro del Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales. Se estima que hay alrededor de 25 alumnos y alumnas por aula de 16 a 17 años.

El alumnado que nos encontramos encaran su primer año para la preparación a los estudios superiores, tanto universitarios como de formación profesional. Muchos ya se conocen de la etapa de la ESO; otros, en cambio, son procedentes de otros institutos de la comarca de Oarsoaldea. Entre ellos, encontramos una alumna con discapacidad auditiva y un alumno con paraplejia. Por lo que, una metodología participativa como el ABP puede resultar motivadora y puede ayudar al grupo a conocerse mejor, llegando juntos a los objetivos marcados durante el proyecto.

### 3.2.3. Marco Legislativo

A pesar de que en el momento en el que se redacta la propuesta la ley vigente es la LOMLOE, para crear la Unidad Didáctica se tiene en cuenta tanto la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE) como la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), siendo ambas las leyes que estaban en vigor al empezar los estudios del máster. Igualmente se tiene en cuenta tanto el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el cual se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, como la Orden ECD /65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

A nivel autonómico, se ha seguido el modelo educativo pedagógico Heziberri 2020, el cual surge a través del Decreto 175/2007, de 16 de octubre, por el que se establece el currículo de la Educación Básica y se implanta en la Comunidad Autónoma del País Vasco, en coherencia con el Marco Europeo 2020. Dicho plan educativo publica el Currículo de Bachillerato en su segundo proyecto del Plan Heziberri 2020 publicado en el Decreto 127/2016, por el que se establece el currículo del Bachillerato y se implanta en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

### 3.3. Intervención en el aula

#### 3.3.1. Objetivos

##### 3.3.1.1. Objetivos curriculares

Por un lado, a partir del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, de alcance nacional, establece una serie de objetivos de etapa para el Bachillerato. A su vez, y junto con el modelo pedagógico de enseñanza Heziberri 2020, que resulta del Decreto 175/2007, de 16 de octubre, sobre la creación del currículo y su implantación en la Comunidad Autónoma del País Vasco, se formulan una serie de objetivos para la asignatura de Educación Audiovisual a lo largo de dicha etapa. En el Anexo A se recopilan aquellos los alumnos deben de obtener al finalizar dicha etapa.

##### 3.3.1.2. Objetivos didácticos

Para ello, el trabajo a producir mediante la propuesta, está determinado por una serie de objetivos didácticos, los cuales son creados a partir de los objetivos curriculares, los cuales se presentan en la siguiente tabla.

**Tabla 4.** *Objetivos didácticos*

ID.	OBJETIVO DIDÁCTICO	OBJETIVO DE ETAPA	OBJETIVO DE MATERIA
OD.1	Investigar, analizar e identificar los tipos de angulación y movimientos de cámara	a, c, g, i	3,4,7
OD.2	Investigar, analizar e identificar los tipos de planos cinematográficos	a, c, g, i	3,4,7

OD.3	Emplear de manera correcta los tipos de angulación y movimientos de cámara	c, d, g, i	3,4,7
OD.4	Saber utilizar adecuadamente los diferentes tipos de planos cinematográficos según la narrativa escogida	c, d, g, i	2
OD.5	Conocer e investigar aspectos relevantes sobre la historia del cine en el País Vasco	a, b, c, d, e, g	1,2,5
OD.6	Identificar características de la cultura vasca en el cine	a, b, c, d, e, g	1,2,5
OD.7	Investigar, reflexionar y entender la conexión entre las diferentes materias siendo el cine el hilo conductor	f, g	1,2,5
OD.8	Utilizar programas de edición para la creación de la obra final	b, c, f, g, f	4,6,7
OD.9	Valorar las creaciones artísticas y culturales del entorno, así como, respetar la diversidad cultural	a, b, d, h, i	1,2,5,6
OD.10	Comprender el cine como un medio de expresión	a, b, c, e, f, i	1,2,5
OD.11	Fomentar el trabajo en equipo, así como el respeto y la tolerancia hacia el resto	e, g, h	8
OD.12	Reflexionar sobre el propio proyecto y aprendizaje	e, f, g, h, i	8,9

Fuente: Elaboración propia a partir del Plan Heziberri 2020

### 3.3.2. Competencias

Las actividades programadas pretenden alcanzar un conjunto de competencias clave, las cuales según el Plan Heziberri 2020 son catalogadas en Competencias Básicas Transversales y Competencias Básicas Disciplinarias; destacando que ambas son necesarias y esenciales para la vida.

#### 3.3.2.1. Competencias Básicas Transversales

**Tabla 5. Clasificación de las Competencias Básicas Transversales**

<b>CLASIFICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS TRANSVERSALES</b>
<p><b>Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital.</b></p> <p>Utilizar de forma complementaria la comunicación verbal, la no verbal y la digital para comunicar de manera eficaz y adecuada en situaciones personales, sociales y académicas.</p>
<p><b>Competencia para aprender a aprender y a pensar.</b></p> <p>Disponer de los hábitos de estudio y de trabajo, de las estrategias de aprendizaje y del pensamiento riguroso, movilizándolo y transfiriéndolo a otros contextos y situaciones, para poder organizar de forma autónoma el propio aprendizaje.</p>



**Competencia para convivir.**

Participar con criterios de reciprocidad en las distintas situaciones interpersonales, grupales y comunitarias, reconociendo en el otro los mismos derechos y deberes que se reconocen para uno mismo, para contribuir tanto al bien personal como al bien común.

**Competencia para la iniciativa y espíritu emprendedor.**

Mostrar iniciativa gestionando el proceso emprendedor con resolución y eficacia en los distintos contextos y situaciones personales, sociales, académicas y laborales, para poder transformar las ideas en actos.

**Competencia para aprender a ser.**

Reflexionar sobre los propios sentimientos, pensamientos y acciones que se producen en los distintos ámbitos y situaciones de la vida, reforzándolos o ajustándolos, de acuerdo con la valoración sobre los mismos, para así orientarse, mediante la mejora continua, hacia la autorrealización de la persona en todas sus dimensiones.

Fuente: Plan Heziberri 2020

### 3.3.2.2. Competencias Básicas Disciplinarias

**Tabla 6.** *Clasificación de las Competencias Básicas Disciplinarias*

<b>CLASIFICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS DISCIPLINARIAS</b>
<p><b>Competencia en comunicación lingüística y literaria (CCL).</b></p> <p>Utilizar textos orales y escritos, en euskara, castellano y en una o más lenguas extranjeras, para comunicarse de forma adecuada, eficaz y respetuosa con la diversidad lingüística, en situaciones propias de diferentes ámbitos de la vida. Igualmente, desarrollar una educación literaria que ayude a conocerse mejor a uno mismo y al mundo que le rodea.</p>
<p><b>Competencia matemática (CM).</b></p> <p>Aplicar el conocimiento matemático para interpretar, describir, explicar y dar respuestas a problemas relacionados con las necesidades de la vida, utilizando modos de pensamiento, representación y herramientas propias del área.</p>
<p><b>Competencia científica (CC).</b></p> <p>Emplear el conocimiento y la metodología científica de forma coherente, pertinente y correcta en la interpretación de los sistemas y fenómenos naturales así como de las aplicaciones científico-tecnológicas más relevantes en diferentes contextos, para comprender la realidad desde la evidencia científica y tomar decisiones responsables en todos los ámbitos y situaciones de la vida.</p>
<p><b>Competencia tecnológica (CT).</b></p> <p>Desarrollar y utilizar con criterio productos o sistemas tecnológicos aplicando, de manera metódica y eficaz, saberes técnicos y de otras ramas para comprender y resolver situaciones de interés u ofrecer nuevos productos y servicios, comunicando los resultados a fin de continuar con procesos de mejora o de toma</p>

responsable de decisiones.

#### **Competencia social y cívica (CSC).**

Comprenderse a sí mismo, al grupo del que es miembro y al mundo en el que vive, mediante la adquisición, interpretación crítica y utilización de los conocimientos de las ciencias sociales; así como del empleo de metodologías y procedimientos propios de las mismas, para actuar autónomamente desde la responsabilidad como ciudadano en situaciones habituales de la vida; con el fin de colaborar al desarrollo de una sociedad plenamente democrática, solidaria, inclusiva y diversa.

#### **Competencia artística (CA).**

Comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, en distintos contextos temporales y de uso, para tener conciencia de la importancia que los factores estéticos tienen en la vida de las personas y de las sociedades. Asimismo conocer los diferentes lenguajes artísticos y utilizar sus códigos en la producción de mensajes artísticos como forma de expresarse y comunicarse con iniciativa, imaginación y creatividad.

#### **Competencia motriz (CM).**

Afrontar de forma autónoma, crítica, creativa y expresiva las diversas situaciones del ámbito motor relacionadas consigo mismo y con los demás, así como con el entorno físico y cultural, integrando los conocimientos, los procedimientos y las actitudes que contribuyen al desarrollo del comportamiento motor, para adquirir los hábitos de la práctica de actividades físicas y deportivas que ayuden a la consecución del bienestar integral mediante un estilo de vida saludable

Fuente: Plan Heziberri 2020

### 3.3.3. Contenidos

Los contenidos que se trabajarán en la propuesta didáctica están recogidos en el plan Heziberri 2020, en el Bloque 1. Contenidos Comunes y el Bloque 5. La imagen en movimiento, de la asignatura Cultura Audiovisual, la cual se imparte a lo largo de la etapa del Bachillerato. Los contenidos escogidos están clasificados en la siguiente tabla, los cuales están enumerados para su posterior identificación en tablas y fichas de actividad:

**Tabla 7.** *Contenidos que se trabajarán en la propuesta didáctica*

ID.	CONTENIDOS
1	Identificación, obtención, almacenamiento y recuperación de información
2	Creación, elección y expresión de las ideas
3	Ejecución de lo planificado y, en su caso, ajuste
4	Evaluación de lo planificado y realizado y desarrollo de propuestas de mejora
5	Colaboración y cooperación en las tareas de aprendizaje en grupo
6	Fragmentación del espacio: planos, angulación, movimientos de cámara, composición.

7	El guion cinematográfico: guion literario, técnico y <i>story board</i>
8	El montaje y la noción de tiempo
9	Análisis e interpretación de ejemplos significativos extraídos de la historia del cine
10	Sensibilidad en la recepción de los productos audiovisuales, valorando sus aspectos técnicos, sensoriales, emocionales e intelectuales.

Fuente: Elaboración propia a partir del Plan Heziberri 2020

En el Anexo B se presenta la relación entre los objetivos, contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias.

#### 3.3.4. Metodología

Como se ha desarrollado en el marco teórico, para el desarrollo de la unidad didáctica se plantea una metodología de enseñanza-aprendizaje activa y participativa, como es el Aprendizaje Basado en Proyectos y el trabajo cooperativo para aprender diferentes aspectos del cine a través de la historia del cine, estética, producción de arte y opinión artística; elementos que son expuestos durante la realización de las diversas actividades desarrolladas, apoyándose en todo momento en las TIC para la realización de éstas.

A continuación, se explica cómo trabajar cada uno de las características citadas; así mismo, se debe tener en cuenta que se intentará trabajar todos de manera persistente y coordinada.

#### Historia del cine. (Fase de diseño y creación)

Gracias a la visita de Tabakalera y Zinealdea, el alumnado podrá conocer *in situ* y descubrir diferentes aspectos del cine que hay a su alrededor. Por un lado, la visita a la filmoteca del cine vasco situada en el edificio de Tabakalera, dará la oportunidad al alumnado de viajar a través del tiempo gracias al cine. Para ello, como se ve en la actividad 1, el alumno deberá escoger una película de las que se nombre en la visita para realizar un pequeño análisis sobre ella y poder situarla en la historia del País Vasco, acabando dicha análisis con una puesta en común de todas las películas y creando entre todos una línea del tiempo. Por otro lado, Zinealdea le dará la oportunidad de conocer uno de los platos de grabación más grandes del norte de la península, viendo en primera persona las herramientas y necesidades técnicas que se deben de tener en cuenta a la hora de realizar una filmación.

Los aspectos vistos en dicha visita, deberán trabajarlos junto con la realización del cortometraje.

#### Producción de arte. (Fase de creación)

Una vez finalizada la unidad didáctica que se presenta, el alumnado habrán tenido que realizar dos trabajos: por un lado, un pequeño corto, y por otro, un dossier final. En consecuencia, conseguirán trabajar diferentes partes del plan de estudios mientras mejoran sus habilidades a través del ámbito artístico.

#### Estética. (Fase de creación y muestra)

Ésta cualidad se trabajará de dos maneras diferentes. Una de ellas tendrá relación directa con el espacio-tiempo que se trabaja en el cine. Gracias a la visualización de diferentes fragmentos de películas, se intentará motivar al alumnado con el hallazgo y análisis de los diferentes tipos de planos y tiros de cámara que se utilizan en la gran pantalla y sus diferentes usos. Dicho aspecto se trabajará en la actividad 4. Por otro lado, a la hora de realizar sus creaciones deberán tener en cuenta la parte estética que todo proceso creativo debe tener. Para ello, deberán tener en cuenta en todo momento lo que están realizando, cómo lo están realizando y a qué quieren transmitir con ello. Además, con la realización de la última actividad, donde los trabajos serán expuestos al resto del alumnado, cada alumno y alumna tendrá la oportunidad de experimentar el disfrute y placer estético que genera ver su propio trabajo y el ajeno.

#### Opinión artística. (Fase de muestra)

La disposición de juicio en el alumnado se cultivará de dos formas diferentes. Uno de ellos será de manera grupal, mientras que el otro el alumno tendrá la oportunidad de trabajar y desarrollar el pensamiento crítico de manera individual. El primero se realizará analizando y evaluando la obra final de otro grupo de compañeros, elegida al azar, y siempre desde la tolerancia y el respeto. Mientras que en el aspecto individual, y gracias a la autoevaluación, cada alumno hará una pequeña reflexión sobre el trabajo realizado a lo largo del proyecto, tanto de manera individual como colectiva.

Como se ha mencionado anteriormente, una de las características del ABP es su carácter interdisciplinar e integrador. Es por ello, por lo que la propuesta de intervención se

contempla en colaboración con las asignaturas de Euskera eta Literatura, Lengua Castellana y Literatura, y de Lenguaje y Práctica Musical.

En el área de la lengua vasca y castellana, el alumnado deberá redactar el guión y los subtítulos del idioma contrario al que decidan hacer el cortometraje, es decir si lo hacen en euskera deberán subtítularlo en castellano y viceversa; trabajando así la expresión escrita y los textos dialogados. Mientras que, en la asignatura de Lenguaje y práctica musical, deberán crear los diferentes efectos sonoros y banda sonora que después utilizarán en su proyecto final.

### 3.3.5. Cronograma y secuenciación de actividades

El proyecto se desarrollará en diferentes fases y acciones a lo largo de 3 semanas, en 13 de 55 minutos de duración cada una.

En las sesiones que se presentan a continuación no se muestra la duración, contenidos, recursos, etc. de las asignaturas mencionadas en secciones anteriores, ya que esos aspectos serán determinados en las unidades didácticas realizadas por los docentes implicados.

En las tablas siguientes se proporciona una descripción minuciosa de cada labor, su duración y distribución, así como los materiales de aprendizaje y objetivos didácticos utilizados en cada una de ellas.

**Tabla 8.** Cronograma de actividades.

			SEMANA 1				SEMANA2				SEMANA 3				SEMANA 4
			13/02/2023	14/02/2023	15/02/2023	17/02/2023	20/02/2023	21/02/2023	22/02/2023	24/02/2023	27/02/2023	28/02/2023	01/03/2023	03/03/2023	06/03/2023
ACTIVIDAD	INICIO	FINAL													
<b>DISEÑO</b>	Veo - Pienso - Me pregunto	13/02/2023	13/02/2023												

	Investigamos y nos documentamos	14/02/2023	14/02/2023																
	Visita a la filmoteca del cine vasco	15/02/2023	17/02/2023																
CREACIÓN	Del plano general al zoom, ¿qué es todo lo que encontramos?	20/02/2023	20/02/2023																
	Creación del storyboard	21/02/2023	21/02/2023																
	¡Qué gran lugar!	22/02/2023	22/02/2023																
MUESTRA	¡Acción!	24/02/2023	27/02/2023																
	Postproducción	28/02/2023	02/03/2023																
	Premier y Votación del jurado	03/03/2023	06/03/2023																

Fuente: Elaboración propia

Tabla 9. Actividad 1. Veo - Pienso - Me pregunto

Actividad	Sesión y temporalización	
Fase de diseño. Se trabajará la pregunta inicial. 1- Veo - Pienso - Me pregunto	1 sesión. 55 minutos	
Objetivos	Contenidos	
OD9.OD10.	C10	
Criterios de evaluación		Competencias
CE2	Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital. Competencia para convivir. CCL - CT - CSC - CA	
CE13		

Tiempo	Descripción de la actividad
3'	<p><b>S1.1. Visualización de vídeo y debate.</b> Se parte de la película "El mayorazgo de Basterretxe" (1928):<a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=157&amp;v=6ufHkLQBaH8&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?time_continue=157&amp;v=6ufHkLQBaH8&amp;feature=emb_logo</a></p> <p>Tras la visualización se realiza la <b>Act 1. Veo - Pienso - Me pregunto</b>. En la fase "Veo", observa el vídeo sin tener que interpretarlo ni pensar sobre él, tan solo atender. En "Pienso", teniendo en cuenta tan solamente lo que ha visto, deberá reflexionar acerca de las ideas que le han venido a la mente. Mientras que en la fase "Me pregunto", teniendo en cuenta lo visto y pensado, redactará una pequeña reflexión en su cuaderno sobre qué es lo que ha visto. A continuación, puestos en grupo grande se realizará la puesta en común, sobre qué es lo que creen que han visto y qué es lo que han sentido.</p>
30'	
10'	<p><b>S1.2. Presentación del proyecto.</b> El docente expone al grupo de clase la labor que deberán realizar en las semanas siguientes, explicando no solo el proyecto, sino que también su finalidad, los criterios de evaluación y cómo se realizará esta última.</p>
12'	<p><b>S1.3. Elección del tema.</b> Se crearán los grupos de trabajo, 5 alumnos por grupo, y se expondrán los temas que se pueden tratar en el cortometraje. Se les facilitarán los minutos finales para que hablen sobre ellos y empiecen a reflexionar sobre el proyecto. Deberán comunicar al docente el tema o temas escogidos cuando lo sepan.</p>
Agrupamiento	Recursos
S3.1. Individual y gran grupo	<b>HUMANOS.</b> Docentes de la asignatura, alumnado.
	<b>MATERIALES.</b> Plantilla de recopilación de información, elementos de escritura.
S3.2. Grupos de 5 personas	<b>RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.</b> Ordenador, proyector, pizarra digital del aula.
	<b>ESPACIALES.</b> Aula del centro
Criterios de evaluación	
Rúbrica de evaluación del proyecto (Tabla 20)	

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 10. Actividad 2. Investigamos y nos documentamos**

Actividad	Sesión y temporalización
Fase de diseño 2- Investigamos y nos documentamos	1 sesión. 55 minutos
Objetivos	Contenidos
OD5.OD6.	C1 C9

Criterios de evaluación		Competencias
CE11		Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital. Competencia para aprender a aprender y a pensar. Competencia para aprender a ser. CLL - CT - CA
Tiempo	Descripción de la actividad	
15'	<b>S3.1 : repaso con Kahoot.</b> Antes de dar comienzo a la parte de preparación de la primera visita, el docente valorará el aprendizaje previo del alumnado mediante un <i>kahoot</i> , donde aparecerán preguntas de todo tipo; desde preguntas técnicas hasta de cultura cinematográfica.	
40'	<b>S3.2 : Investigamos y nos documentamos.</b> El profesor mostrará a los alumnos la página web de la filмотeca del País Vasco. Por un lado, se pretende que el alumnado se familiarice con páginas webs oficiales; y por otro, empezar a crear interés y motivación en el alumnado para la realización de su proyecto. Para ello, cada grupo de alumnos deberá llevar preparadas 2 preguntas para poder formular en la visita al guía del lugar.  <a href="https://filмотeka.eus/es">https://filмотeka.eus/es</a>	
Agrupamiento	Recursos	
Grupos de trabajo	<b>HUMANOS.</b> Docentes de la asignatura, alumnado.	
	<b>MATERIALES.</b> Elementos de escritura.	
	<b>RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.</b> Ordenador, proyector, pizarra digital del aula.	
	<b>ESPACIALES.</b> Aula del centro	
Criterios de evaluación		
Rúbrica de evaluación del proyecto (Tabla 20)		

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 11.** Actividad 3. Visita a la filмотeca del cine vasco

Actividad	Sesión y temporalización
Fase de diseño 3- Visita a la filмотeca del cine vasco	2 sesiones. 2h 15 mins



Objetivos		Contenidos	
OD5.OD6.		C1 C9	
Criterios de evaluación		Competencias	
CE11		Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital. Competencia para aprender a aprender y a pensar. Competencia para aprender a ser. CLL - CT - CA	
Tiempo	Descripción de la actividad		
2h 15 mins	<b>Sesión 3: visita a la filmoteca del cine vasco:</b> Requiere pedir permiso al centro para poder salir, así como a docentes de otras materias, ya que la visita durará 2 horas y 15 minutos. La salida se coordinará juntos con los docentes de las asignaturas de de Euskera eta Literatura, Lengua Castellana y Literatura, y de Lenguaje y Práctica Musical.		
15'	Desplazamiento hasta el edificio de Tabakalera.		
45'	Visita guiada por la filmoteca.		
60'	Por grupos, cada uno deberá seleccionar una de las películas nombradas en la visita y recopilar la información necesaria sobre ella gracias a los diferentes servicios del que dispone la filmoteca. Para ello, se les facilitará una pequeña plantilla de la que se podrán ayudar.		
15'	Vuelta al centro educativo		
50'	<b>Sesión 4: Exposición en el aula.</b> Cada grupo hará una pequeña exposición en la que explique la época de la película y sus características: idioma, subtítulos, género, etc. Según se vayan realizando las presentaciones, se irá creando una línea de tiempo conjunta que tendrán en la plataforma de trabajo.		
Agrupamiento	Recursos		
5 grupos de 5 personas	<b>HUMANOS.</b> Docentes de las asignaturas, alumnado, personal de Tabakalera y la filmoteca vasca, chofer del autobús.		
	<b>MATERIALES.</b> Plantilla de recopilación de información, elementos de escritura.		
	<b>RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.</b> Ordenador, proyector, pizarra digital del aula, recursos informativos de la filmoteca (página web, revistas, catálogos...)		
	<b>Espaciales.</b> Filmoteca del País Vasco en Donostia, aula del centro educativo		
Criterios de evaluación			

Rúbrica de evaluación del proyecto (Tabla 20)

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 12.** *Actividad 4. Del plano general al zoom, ¿qué es todo lo que encontramos?*

Actividad		Sesión y temporalización	
Fase de creación 4-Del plano general al zoom, ¿qué es todo lo que encontramos?		1 sesión. 55 minutos	
Objetivos		Contenidos	
OD1. OD2. OD3.		C6.C3.	
Criterios de evaluación		Competencias	
CE.4 CE.11		Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital. Competencia para la iniciativa y espíritu emprendedor. CT - CA	
Tiempo	Descripción de la actividad		
55'	<b>S4. 1: Del plano general al zoom, ¿qué es todo lo que encontramos?.</b> Cada grupo deberá seguir trabajando la película que escogió para la actividad anterior. En esta ocasión y después de que cada integrante la haya visualizado previamente en casa, deberán localizar y extraer los diferentes planos, angulación y movimientos de cámara que hay en el cine. Deberán escoger dos de ellos y replicarlos mediante la fotografía. Las fotografías que repliquen deberán aparecer en el portfolio final.		
Agrupamiento		Recursos	
Grupos de trabajo		<b>HUMANOS.</b> Alumnado y docente de la asignatura	
		<b>MATERIALES.</b> Cámara de fotos o teléfono móvil.	
		<b>RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.</b> Ordenador, película seleccionada	

	<b>Espaciales.</b> Aula del centro
<b>Criterios de evaluación</b>	
Rúbrica de evaluación del proyecto.	

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 13.** *Actividad 5. Creación del storyboard*

Actividad		Sesión y temporalización
Fase de creación 5- Creación del <i>storyboard</i>		1 sesión. 55 minutos
Objetivos		Contenidos
OD.7		C2.C7.C10.
Criterios de evaluación		Competencias
CE5.  CE11.		Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital. Competencia para la iniciativa y espíritu emprendedor. CLL - CA
Tiempo	Descripción de la actividad	
55'	<b>Act 7: Creación del <i>storyboard</i></b> Una vez finalizado el guion literario tanto en la asignatura de Euskera eta literatura como en la de Lengua Castellana y Literatura, cada grupo de alumnos deberá realizar el guion técnico y el <i>storyboard</i> de su cortometraje. Se les facilitará la opción de que escojan si hacerlo en formato físico o formato digital. En ambos casos, el docente facilitará a cada grupo una plantilla para la realización del <i>storyboard</i> de manera física o acceso a la app <i>krock.io</i> para poder realizarlo en digital.	
Agrupamiento		Recursos
Grupos de rodaje		<b>HUMANOS.</b> Docente de las asignatura, alumnado

	<b>MATERIALES.</b> Plantilla de <i>storyboard</i> , elementos de escritura y dibujo (lápiz, lápices de colores, acuarelas, rotuladores, goma de borrar).
	<b>RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.</b> Ordenador, tableta gráfica, acceso a krock.io
	<b>Espaciales.</b> Aula del centro educativo
<b>Criterios de evaluación</b>	
Rúbrica de evaluación del proyecto (Tabla 20)	

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 14.** Actividad 6. ¡Qué gran lugar!

Actividad		Sesión y temporalización
Fase de creación 6- ¡Qué gran lugar!		1 sesión 55 minutos
Objetivos		Contenidos
OD1. OD2. OD3.		C6.C3.
Criterios de evaluación		Competencias
CE.11		Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital. Competencia para la iniciativa y espíritu emprendedor. CT - CA
Tiempo	Descripción de la actividad	
50'	¡Qué gran lugar! Requiere pedir permiso al centro para poder salir. Una vez más, la salida se coordinará juntos con los docentes de las asignaturas de Euskera eta Literatura, Lengua Castellana y Literatura, y de Lenguaje y Práctica Musical. Esta vez, el alumnado tendrá la opción de visitar uno de los platos más grandes de cine del norte de la Península. En la visita, se les explicará los aspectos que deben tener en cuenta para la grabación en interiores.	
10'	Desplazamiento hasta el edificio de Zinealdea	
30'	Recorrido por los espacios de Zinealdea	
10'	Vuelta al centro educativo	

5'	Una vez en el aula, cada grupo deberá ultimar los últimos detalles antes de empezar la grabación
Agrupamiento	Recursos
Gran grupo	<b>HUMANOS.</b> Docentes de las asignaturas, alumnado, personal Zinealdea, chofer del autobús.
	<b>MATERIALES.</b>
	<b>RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS</b>
	<b>Espaciales.</b> Zinealdea, aula del centro
Criterios de evaluación	
Rúbrica de evaluación del proyecto (Tabla 20).	

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 15. Actividad 7. ¡Acción!**

Actividad	Sesión y temporalización
Fase de muestra 7- ¡Acción!	2 sesiones 1h 50 minutos + tiempo extra que el alumnado deberá de usar para realizar la grabación
Objetivos	Contenidos
OD3. OD4. OD10. OD11.	C3 C10 C7
Criterios de evaluación	Competencias
CE2 CE11 CE12 CE13	Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital. Competencia para la iniciativa y espíritu emprendedor. Competencia para convivir. Competencia para aprender a ser. CSC - CT - CA
Tiempo	Descripción de la actividad
2h 15 mins	<b>Act 7: ¡Acción!</b> Una vez hayan realizado el proceso de preproducción, los grupos estarán preparados para empezar a rodar su cortometraje. El docente les recordará que deben apuntar los nombres de

<p>las personas que realizan cada función y de quien les ayuda para que luego aparezcan en los títulos de crédito. Se tendrá en cuenta la colaboración de los diferentes profesores colaboradores en las diferentes fases del proyecto, estableciendo así varios grupos de trabajo tanto en la reproducción como en el rodaje. De este modo, si alguno de los grupos de trabajo necesitará ayuda en algún momento determinado, podrá ser guiado por el docente sin ningún inconveniente.</p>	
<b>Agrupamiento</b>	<b>Recursos</b>
Grupos de rodaje	<b>HUMANOS.</b> Docentes de las asignaturas, alumnado, personas extras con las que cuente el alumnado para realizar la grabación
	<b>MATERIALES.</b> Elementos de <i>attrezzo</i> , cámara para grabar (ya sea de vídeo, réflex o teléfono móvil), micrófono, <i>storyboard</i>
	<b>RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.</b> Ordenador
	<b>Espaciales.</b> Centro educativo y a los alrededores donde puedan ir con el docente, escenografías escogidas.
<b>Criterios de evaluación</b>	
Rúbrica de evaluación del proyecto (Tabla 20).	

Fuente: elaboración propia

**Tabla 16. Actividad 8. Postproducción**

<b>Actividad</b>	<b>Sesión y temporalización</b>
Fase de muestra 8- Postproducción	2 sesiones 1h 50 minutos
<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos</b>
OD7. OD8. OD11.	C2 C3 C7 C8 C10
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Competencias</b>
CE5 CE10 CE11 CE12	Competencia para aprender a aprender y a pensar. CCL - CT - CA
<b>Tiempo</b>	<b>Descripción de la actividad</b>
1h 50mins	<b>Act 8: Postproducción</b>

Es hora de crear el trabajo final. Cada grupo de alumnos y alumnas deberán de realizar el montaje y la postproducción de su cortometraje. Para ello, deberán seleccionar las imágenes adecuadas entre las que hayan grabado, incluir la parte trabajada en el resto de asignaturas (BSO, efectos sonoros, subtítulos...). Cada grupo de trabajo decidirá cómo querrá presentar su trabajo al resto de compañeros: cartel informativo, "entradas de cine", "invitación" a la premier de su cortometraje, etc.	
Agrupamiento	Recursos
Grupos de rodaje	<b>HUMANOS.</b> Docentes de las asignaturas, alumnado.
	<b>MATERIALES.</b> Grabaciones realizadas, pistas de audio.
	<b>RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.</b> Ordenador, editor de vídeo Vegas Pro, Canva y Microsoft Word
	<b>Espaciales.</b> Aula del centro educativo.
Criterios de evaluación	
Rúbrica de evaluación del proyecto (Tabla 20).	

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 17. Actividad 9. Premier y Votación del jurado**

Actividad	Sesión y temporalización
Fase de muestra 9- Premier y Votación del jurado	2 sesiones 1h 50 minutos
Objetivos	Contenidos
OD9. OD10. OD11. OD12.	C4 C7 C10
Criterios de evaluación	Competencias
CE2 CE12 CE13	Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital. Competencia para convivir. Competencia para la iniciativa y espíritu emprendedor. Competencia para aprender a ser. CCL - CT - CSC - CA
Tiempo	Descripción de la actividad
55'	<b>Sesión 12: Premier</b> Como si se tratara de un festival de cortometrajes, se presentan los trabajos realizados al resto de compañeros y a un pequeño público privilegiado, el cual serán los familiares de los alumnos. y, sobre todo, el jurado. La presentación se realizará en el salón de actos del centro. Cada grupo,

	antes de la proyección de su cortometraje, hará una presentación del trabajo que ha realizado, y lo defenderá desde una perspectiva técnica, mediante una presentación oral de cinco minutos. En ella, deberán transmitir el mensaje que han querido reflejar con su trabajo. Al finalizar la proyección, cada familiar deberá votar el mejor cortometraje, como si se tratase de la elección para el premio del público. Para ello, en la salida del salón de actos se facilitará una urna con papel y bolígrafo junto con una encuesta que podrán realizar de manera anónima.
55'	<b>Sesión 13: El jurado</b> Tras el visionado de los cinco cortos, en la siguiente sesión a cada grupo y de manera al azar, se le asignará el cortometraje de otro grupo. Deberán analizarlo y evaluarlo, desde la tolerancia y el respeto, haciendo una pequeña puesta en común. Se les hará saber cuál ha sido el cortometraje más votado por el público. El alumnado realizará su autoevaluación y responderá a un cuestionario en el que evalúe la UD.
<b>Agrupamiento</b>	<b>Recursos</b>
Gran grupo y trabajo individual	<b>HUMANOS.</b> Docentes de las asignaturas, alumnado, familia y tutores del alumnado
	<b>MATERIALES.</b> Mesa, urna, bolígrafos, hojas de encuestas
	<b>RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.</b> Ordenador, proyector, cortometrajes del alumnado.
	<b>Espaciales.</b> Salón de actos, aula del centro
<b>Criterios de evaluación</b>	
Rúbrica de evaluación del proyecto (Tabla 20).	
Rúbrica de coevaluación del grupo (Tabla 21).	
Rúbrica de autoevaluación (Tabla 22).	
Control de portfolio individual del alumnado (Tabla 23)	
Rúbrica de evaluación de los familiares y/o tutores (Tabla 24)	

Fuente: Elaboración propia

### 3.3.6. Recursos

A continuación se presentan los recursos materiales, espaciales, humanos y didácticos que son necesarios para llevar a cabo las diferentes actividades planteadas en la intervención, para poder llevar a cabo la UD. Algunos de los recursos los pondrá el propio centro, mientras que otros serán adquiridos por el alumnado a principio del curso escolar.



**Tabla 18. Recursos de la UD**

RECURSOS			
HUMANOS	MATERIALES	ESPACIALES	RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS
Docentes de las asignaturas	Plantilla de recopilación de información.	Aula del centro	Ordenador del alumnado
Alumnado	Lápices de grafito de diferentes durezas (2H, HB y 2B)	Filmoteca del País Vasco	Pizarra digital
Personal de Tabakalera	Bolígrafos	Zinealdea	Proyector
Personal de la filmoteca vasca	Cámara de fotos o teléfono móvil	Lugares escogidos por el alumnado para la grabación	<i>Kahoot</i>
Chofer del autobús	Plantilla de <i>storyboard</i>	Salón de actos	Recursos informativos de la filmoteca (página web, revistas, catálogos...)
Personal Zinealdea	Lápices de colores y rotuladores		Película seleccionada por el grupo
Personas extras que participan en la grabación	Acuarelas		Tableta gráfica
Familia y tutores del alumnado	Micrófono		<i>krock.io</i>
	<i>Attrezzo</i> escogido por el alumnado		Programas de edición
	Urna		Fichas de autoevaluación
	Cuestionario final jurado		
	Mesa		

Fuente: Elaboración propia

### 3.3.7. Evaluación

Dado que la metodología usada es el ABP, la evaluación debe ser continua y formativa, de este modo será valorado tanto el proceso de aprendizaje como los resultados. Para ello, el alumnado conocerá desde un primer momento las pautas e instrumentos que se manejarán durante el procedimiento; de este modo, la evaluación forma parte del proceso de aprendizaje y un instrumento más de mejora.

Se realizará una evaluación continua, ya que se valorarán todas las fases del proceso, permitiendo ofrecer *feedback* y *feedward* al alumnado en todo el desarrollo del proyecto.

Para ello, y así también poder tener en cuenta diversos aspectos metacognitivos, se utilizarán diversos instrumentos y herramientas.

Finalmente, todo procedimiento debe valorar el desempeño del docente y del proyecto presentado, por lo que la metodología y mecanismo utilizado para ello también es diseñado.

### 3.3.7.1. Criterios de evaluación e indicadores de logro

Tanto los criterios de evaluación como los indicadores de logro utilizados en la UD aparecen recogidos en el modelo pedagógico de enseñanza Heziberri 2020, que resulta del Decreto 175/2007, de 16 de octubre, sobre la creación del currículo y su implantación en la Comunidad Autónoma del País Vasco. En la siguiente tabla, se muestran los utilizados para que el alumnado alcance las competencias y los objetivos presentados en esta intervención.

**Tabla 19.** *Criterios de evaluación e indicadores de logro empleados de la Unidad Didáctica.*

CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO EMPLEADOS EN LA UNIDAD DIDÁCTICA PRESENTADA
<p><b>CE2.</b> Comprender los dispositivos que generan las imágenes como instrumentos para el conocimiento e interpretación del mundo.</p> <p><b>IL.2.1</b> Reconoce los instrumentos de visión como ampliación de los límites de la percepción humana.</p>
<p><b>CE4.</b> Iniciar la identificación de los elementos básicos del lenguaje de la imagen relativos al espacio y al tiempo, a través de la observación de imágenes gráficas, fotográficas y secuencias cinematográficas significativas en la historia de estos medios.</p> <p><b>IL.4.1.</b> Conoce las causas técnicas que configuran las imágenes fotográficas y cinematográficas, por las que adoptan unas determinadas características formales.</p> <p><b>IL.4.3.</b> Reconoce en producciones audiovisuales diferentes tipos de plano, movimientos de cámara y estructuras de montaje.</p>
<p><b>CE5.</b> Reconocer las interacciones en una misma producción entre distintos lenguajes –sonoro, visual...-, apreciando su contribución a la comunicación global.</p> <p><b>IL.5.1.</b> Argumenta diversas posibilidades de combinación de los lenguajes oral, sonoro, visual...</p>
<p><b>CE10.</b> Realizar narraciones con imágenes fijas, gráficas y fotográficas convirtiendo los recursos técnicos y formales en recursos expresivos.</p> <p><b>IL.10.2.</b> Construye relatos en los que se implica de manera personal.</p>

<p><b>CE11.</b> Analiza narraciones cinematográficas, descubriendo diferencias en la organización del relato.</p> <p><b>IL.11.1.</b> Entiende el relato como una construcción en la que valorar características técnicas, expresivas y simbólicas.</p> <p><b>IL.11.2</b> Comprende el guion –literario y técnico- como parte del proceso de producción audiovisual.</p> <p><b>IL.11.4.</b> Reconoce distintos sistemas de captación y edición en las producciones audiovisuales que analiza.</p> <p><b>IL.11.5.</b> Identifica y valora los elementos expresivos y de significado en las distintas producciones audiovisuales que analiza.</p> <p><b>IL.11.6.</b> Analiza elementos técnicos, expresivos y de significado en la valoración de producciones audiovisuales.</p>
<p><b>CE 12.</b> Desarrollar metodologías de trabajo que diferencien distintas fases necesarias para la elaboración de un proyecto.</p> <p><b>IL.12.1.</b> Se muestra responsable de su participación en los trabajos realizados en grupo.</p> <p><b>IL.12.2.</b> Respeta y valora las intervenciones y aportaciones de las demás personas.</p>
<p><b>CE 13.</b> Tomar conciencia de la necesidad de mantener como receptor o receptora, una actitud consciente, selectiva y crítica ante los mensajes y creaciones audiovisuales.</p> <p><b>IL .13.3.</b> Reflexiona de manera crítica acerca de la trascendencia de la cultura audiovisual en la construcción de valores y en la generación de opinión.</p> <p><b>IL.13.4.</b> Respeta y valora la autoría de las imágenes a las que accede –internet, libros, DVDs...-</p>

Fuente: Elaboración propia a partir del Plan Heziberri 2020

### 3.3.7.2. Instrumentos de evaluación.

Como se verá a continuación, el instrumento principal de evaluación del proyecto es una rúbrica de evaluación, la cual será conocida por el alumnado desde el principio.

**Tabla 20.** *Rúbrica de evaluación de proyecto*

		NIVEL DE LOGRO				NOTA
		NIVEL 1 (Suspenso)	NIVEL 2 (Aprobado)	NIVEL 3 (Notable)	NIVEL 4 (Excelente)	%
<b>DISEÑO</b>	<b>PREGUNTAS CREADAS PARA LA VISITA A LA</b>	Las preguntas creadas no encajan con el	Las preguntas creadas encajan de manera adecuada	Las preguntas creadas son correctas y se	Las preguntas creadas son adecuadas,	2,5

	<b>FILMOTECA</b> <b>CE13</b>	teman que se trabaja o son insuficientes, reflejando una insuficiente documentación previa.	con varios aspectos del tema trabajado, aportando una determinada documentación previa.	ajustan con la diversidad que ofrece el tema, añadiendo una adecuada documentación anterior.	ingeniosas y encajan muy bien con la diversidad que el tema ofrece, reflejando una excelente documentación previa.	
	<b>INVESTIGACIÓN Y DOCUMENTACIÓN</b> <b>CE4</b> <b>CE11</b>	No recopila la información como debe, respondiendo de manera ajustada menos del 50% de la plantilla utilizada.	Reúne la información más bien correctamente, respondiendo de manera adecuada un 50% de la plantilla utilizada..	La información reunida es más que correcta, por lo que es capaz de contestar al 70% de la plantilla utilizada.	La información obtenida está bien trabajada por lo que responde mínimo al 90% la plantilla utilizada.	10
	<b>EXPOSICIÓN ORAL</b>	Se lee un guion en todo momento, no se expresa de manera clara.	Se lee un guion, la expresión es correcta en parte haciendo uso de un lenguaje coloquial.	La expresión es correcta, no obstante, ocasionalmente emplea expresiones coloquiales	La expresión es correcta, utilizando un lenguaje apropiado.	2,5
	<b>APOYO VISUAL DE LA PRESENTACIÓN</b> <b>CE5</b>	No tiene ningún tipo de apoyo visual.	Muestra tan solo una imagen del film como apoyo.	Muestra varias imágenes para la comprensión.	Muestra imágenes que facilitan la comprensión	5
<b>CREACIÓN</b>	<b>ANÁLISIS DE ELEMENTOS VISUALES EN EL FILM SELECCIONADO</b> <b>CE4</b>	En los trabajos audiovisuales no encuentra ningún tipo de plano y movimiento de cámara.	Es capaz de reconocer de manera ocasionada alguna de las técnicas utilizadas en el cine.	Reconoce en producciones una de las partes técnicas analizadas y otras no.	En todo momento es capaz de diferenciar los planos y movimientos que realiza la cámara.	10
	<b>ORGANIZACIÓN</b> <b>CE4</b> <b>CE5</b> <b>CE11</b>	No encuentran el hilo conductor entre el guion literario, técnico y <i>storyboard</i> , ni el correcto uso de los diferentes elementos sonoros y visuales teniendo un resultado pobre en la elaboración.	Presentan dificultades para unir el guion literario, técnico y <i>storyboard</i> , al igual que los diferentes elementos sonoros y visuales..	Desarrollan de manera adecuada el hilo conductor entre el guion literario, técnico y <i>storyboard</i> y los diferentes elementos sonoros y visuales.	Encuentran de manera correcta la unión entre todos los tipos de guiones y el uso de los diferentes elementos sonoros y visuales, creando una elaboración adecuada.	2,5

MUESTRA	<p><b>PLANIFICACIÓN</b></p> <p><b>CE12</b></p>	Debido a la falta de planificación y organización en el grupo, necesitan asistencia durante todo el proceso, por lo que no se aplican los elementos técnicos adecuados y correctos.	La programación entre el grupo no es del todo correcta, teniendo que estar recordándoles los pasos a seguir en numerosas veces, utilizando los elementos técnicos de manera escasa.	La planificación y estructura del grupo es adecuada, por lo que los elementos técnicos aparecen de manera correcta.	Los alumnos son lo suficientemente autónomos para establecer un plan de trabajo, utilizando los elementos técnicos de manera adecuada.	2,5
	<p><b>CONTENIDO</b></p> <p><b>CE10</b></p>	El trabajo final no muestra de forma correcta el reciente aprendizaje adquirido. Se ve una falta de implicación e interés a la hora de tratar el tema seleccionado.	El corto exhibe algún contenido nuevo trabajado. Se ve una suficiente pero mejorable implicación y trato del tema seleccionado.	Los nuevos contenidos se muestran de un modo claro. Refleja una clara implicación por el tema optado.	En el cortometraje se lucen de forma precisa e interiorizada los aprendizajes recientes. El tema seleccionado se trata de manera adecuada y correcta.	10
	<p><b>CREATIVIDAD</b></p> <p><b>CE2</b> <b>CE10</b> <b>CE13</b></p>	El corto no es nada ingenioso, ya que no ocasiona ningún tipo de reacción en el público.	El resultado final tiene ciertos aspectos originales, provocando una mínima reflexión en el espectador.	El resultado final es bastante creativo y original, fomentando la reflexión en el espectador.	El trabajo final es lo suficientemente creativo como para que cree un enorme impacto reflexivo en la persona que lo ve.	15
	<p><b>ELEMENTOS TÉCNICOS.</b></p> <p><b>CE2</b> <b>CE4</b> <b>CE10</b></p>	El vídeo presenta problemas técnicos importantes, los cuales hacen difícil seguir el argumento.	El vídeo en general se ve bien, pero en ocasiones el sonido y la imagen presentan distorsiones. No se tienen en cuenta los cambios de toma, ángulos de cámara, etc. a la hora de realizar el montaje, creando un producto con poca variedad cinematográfica.	El vídeo está realizado con gran calidad. Se perciben no solo diferentes tomas, sino que también ángulos de cámara, uso adecuado del zoom, etc. creando un producto con ritmo el cual crean una lectura correcta del argumento.	El vídeo es de gran nitidez. No se observan problemas de carácter técnicos graves. Se realizan varios cambios de toma, ángulos de cámara, uso adecuado del zoom, etc. creando un producto con ritmo el cual crean una lectura adecuada del argumento.	15
	<p><b>EXPOSICIÓN ORAL</b></p>	Se lee un guión en todo momento, no se expresa de manera clara.	Se lee un guión, la expresión es correcta en parte haciendo uso de un lenguaje coloquial.	La expresión es correcta, a pesar de apoyarse en ocasiones en dichos	La expresión es correcta, utilizando un lenguaje apropiado.	5

			coloquiales.		
<b>ACTITUD COOPERATIVA</b> <b>CE12</b> <b>CE13</b>	El trabajo no se ha realizado de manera conjunta en ningún momento.	El trabajo se ha desarrollado de manera grupal, aún y todo se observa que el producto final es una composición de partes.	El trabajo se ha realizado en su mayoría de manera grupal, pero en ocasiones se ven aspectos incoherentes entre las partes.	El trabajo se ha desarrollado de manera grupal en todo momento, generando un cortometraje donde se refleja el trabajo realizado entre todos.	10
<b>PARTICIPACIÓN EN EL GRUPO</b> <b>CE12</b> <b>CE13</b>	El alumno no ha participado en ningún momento.	En ocasiones expone sus ideas al grupo, sin justificarlas ni aceptar las críticas del grupo de trabajo.	Participa exponiendo sus ideas, justificándolas pero sin aceptar las críticas del grupo de trabajo	Participa exponiendo sus ideas, justificándolas y aceptando las críticas del grupo de trabajo	10
<b>NOTA FINAL:</b>					100

Fuente: Elaboración propia

En la última actividad, cada alumno debe reflexionar sobre el trabajo que ha realizado de manera individual y el trabajo realizado de manera colectiva. Para ello deberá rellenar las siguientes rúbricas que se reflejan en las siguientes tablas.

**Tabla 21. Rúbrica de coevaluación**

<b>NOMBRE Y APELLIDOS:</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>A VECES</b>
Ninguno de los componentes se ha quedado fuera del equipo.			
Todos los miembros participan de manera activa y colaborando durante todo el proyecto.			
Me he preocupado por realizar un trabajo cooperativo con mis compañeros.			
Todos los miembros participan en la creación del producto final.			
Se consideraron todas y cada una de las opiniones de todos los miembros y se apreciaron sus contribuciones.			
<b>Observaciones y comentarios:</b>			



Fuente: Elaboración propia

**Tabla 22.** Rúbrica de autoevaluación final del alumnado.

Responde teniendo en cuenta los siguientes niveles de logro:

1- Nunca; 2- Raramente; 3- A veces; 4- Con bastante frecuencia; 5- Siempre.

AUTOEVALUACIÓN FINAL	1	2	3	4	5
He sabido trabajar en equipo en todo momento.					
He considerado el criterio del resto de componente del grupo de trabajo.					
He sabido trabajar de manera cooperativa en todo momento.					
He trabajado de manera activa durante la Unidad Didáctica.					
Me he implicado en las actividades presentadas tanto de manera individual como cooperativa.					
He investigado con la finalidad de llevar a cabo las actividades de manera correcta					
He investigado sobre el cine creado en el País Vasco.					
He llevado el trabajo al día en todas las actividades.					
He reflexionado sobre el cine como manera de expresión cultural.					

Fuente: Elaboración propia

Para evaluar el portfolio en esta Unidad Didáctica, se ha creado una lista de control que se presenta a continuación:

**Tabla 23.** *Lista de control del portfolio.*

LISTA DE CONTROL PARA EVALUAR EL PORTFOLIO	SI(1 punto)	EN PARTE(0'5 puntos)	NO(0 puntos)	TOTAL
Aparece reflejado el título del proyecto.				
La actividad 1: “Veo, pienso, me pregunto”, está completa y elaborada con corrección.				
Se recoge las preguntas falladas en el <i>Kahoot</i> , con sus correspondientes respuestas correctas.				
Se recoge la información más relevante que podemos encontrar en una página web oficial.				
Se redactan, al menos, cuatro interrogantes para la visita a la filмотeca.				
Se plantea de manera individual al resto de compañeros un proyecto de cortometraje.				
Se recogen los diferentes tipos de planos, ángulos de cámara y zooms que se pueden encontrar en el cine.				
Se recogerán todos los datos del cortometraje que deban realizar: personas extras, <i>attrezzo</i> , días de grabación, lugares de grabación, etc.				
Deberán aparecer los guiones creados de manera cooperativa.				
Deberán aparecer tanto la coevaluación como la autoevaluación.				
El portfolio se presenta de manera cuidada y con una caligrafía adecuada.				
Las actividades aparecen de manera ordenada cronológicamente.				
<b>NOTA FINAL:</b>				

Fuente: Elaboración propia

Y por último, la tabla que deban rellenar y depositar en la urna los familiares y/o tutores en la proyección de los cortometrajes también se tendrá en cuenta para la nota final del proyecto del alumnado. Seguidamente se presenta la rúbrica que deberán de completar.

**Tabla 24.** *Rúbrica de evaluación de los familiares y/o tutores.*

Evalúa teniendo en cuenta los siguientes niveles de logro:



1- Muy escaso ; 2- Escaso ; 3- Aceptable; 4- Bueno; 5- Muy bueno

	ASPECTOS A VALORAR				
	PRODUCCIÓN	TEMÁTICA	ORIGINALIDAD (Guion, sonido, attrezzo, etc.)	MONTAJE	ASPECTOS TÉCNICOS (Tipos de planos, zooms, etc.)
CORTOMETRAJE 1					
CORTOMETRAJE 2					
CORTOMETRAJE 3					
CORTOMETRAJE 4					
CORTOMETRAJE 5					
<b>PUNTUACIÓN TOTAL:</b>					

Fuente: Elaboración propia

### 3.3.7.3. Criterios de evaluación.

Para la calificación final del proyecto se calculará con la siguiente tabla, la cual pondera las calificaciones de la rúbrica principal (Tabla 19) , el trabajo del portfolio (Tabla 22) y la rúbrica que deben rellenar los familiares y/o tutores (Tabla 23), en los siguientes porcentajes:

**Tabla 25.** *Criterios de evaluación*

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Rúbrica de proyecto	80%
Portfolio	15%

Valoración de los familiares y/o tutores	5%

Fuente: Elaboración propia

#### 3.3.7.4. Atención a la diversidad

Todas las personas son diversas y singulares, no solo a nivel de dificultades, sino también en intereses, motivaciones y estilos de aprendizaje. Es por ello por lo que la Unidad Didáctica pretende atender a la diversidad gracias a la metodología del ABP y el aprendizaje cooperativo. Por lo que, tanto la metodología como la evaluación escogidas, están planteadas para atender a la diversidad de habilidades, entendimientos o motivaciones del grupo-clase, brindando soluciones educativas que incluyen sus necesidades.

Es por ello, por lo que es recomendable realizar un sociograma, durante diferentes etapas y momentos del curso escolar, que facilite al docente la comprensión del alumnado dentro del grupo y así poder crear de manera “aleatoria” grupos cooperativos efectivos, y trabajar estrategias metacognitivas adecuadas para el grupo-clase.

Del mismo modo, y de acuerdo con el punto 3.2.2., el grupo incluye un alumno con discapacidad motora, paraplejia más exactamente, y una alumna con discapacidad auditiva. Es por ello, por lo que requieren de algunas adaptaciones reguladas en la Orden de 24 de julio de 1998, por la que se regula la autorización de las adaptaciones de acceso al currículo y las adaptaciones curriculares individuales significativas para el alumnado con necesidades educativas especiales así como el procedimiento de elaboración, desarrollo y evaluación de las mismas en las distintas etapas del sistema educativo no universitario y el Decreto 118/1998, de 23 de junio, de ordenación de la respuesta educativa al alumnado con necesidades educativas especiales, en el marco de una escuela comprensiva e integradora.

El alumno con paraplejia, deberá tener adaptaciones de acceso, tanto en el centro, aula y los lugares donde el grupo de alumnos decida grabar, debiendo verificar la supresión de las barreras arquitectónicas que puedan encontrar. De la misma manera, dispondrá de la llave del ascensor para poder utilizarlo cuando sea necesario.

En cuanto a la persona con discapacidad auditiva:

- Se sentará en primera fila para que las explicaciones, presentaciones de compañeros y audios de los vídeos puedan escucharlos de manera adecuada. Los vídeos creados por el docente u obtenidos de internet deberán de estar subtítulos.

- Se pedirá a los compañeros que sus exposiciones orales las realicen con un volumen y velocidad adecuados, mirando siempre al resto de compañeros para que no se obstaculice la lectura de labios.

- En las visitas guiadas tanto en la filmoteca como en Zinealdea, se le facilitará material extra para que no pierda detalle de las explicaciones de los guías.

### 3.4. Evaluación de la propuesta

Para evaluar la propuesta que se ha diseñado, se realizará el análisis mediante un DAFO, así como una rúbrica de autoevaluación para evaluar las actividades realizadas. Del mismo modo, se facilitará un cuestionario al alumnado para que puedan valorar la UD de manera individual, así como aportar las sugerencias adecuadas para su mejora.

**Tabla 26.** Análisis DAFO

DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obstáculos en la organización para realizar las filmaciones.</li> <li>• Inconvenientes técnicos en las diferentes fases: rodaje, postproducción, etc.</li> <li>• Posible vergüenza de los adolescentes en salir en cortometrajes.</li> <li>• Baja planificación entre el alumnado para los trabajos en grupo.</li> <li>• Falta de tiempo para la realización de las actividades.</li> <li>• Falta de seguridad del docente frente al ABP.</li> <li>• Falta de apoyo del resto de profesorado para la realización del proyecto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Falta de apoyo para la utilización del salón de actos fuera de horario escolar.</li> <li>• Asuntos burocráticos si aparecen menores en los cortometrajes.</li> <li>• Falta de permisos para grabar en ciertas localizaciones fuera del centro educativo.</li> <li>• Imprevistos con las diferentes instituciones a la hora de realizar las salidas didácticas.</li> </ul>
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades diversas y creativas para el alumnado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fortalecer el vínculo entre instituto y familiar/tutor.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conexión con su día a día.</li> <li>• Acercamiento y unión entre diferentes materias.</li> <li>• Apoyo del grupo para llevar a cabo el trabajo adelante.</li> <li>• Aprendizaje no rutinario y activo.</li> <li>• Integración de las TIC y competencias en su aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implicación de familiares y amigos de otros centros educativos en las grabaciones.</li> <li>• Facilidad de utilización de dispositivos electrónicos para diferentes funciones.</li> <li>• Existencia de abundante material de apoyo para el alumnado para poder entender mejor el cine.</li> </ul>
--	---

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 27.** Cuestionario de autoevaluación docente.

**1:** Totalmente en desacuerdo. **2:** En desacuerdo. **3:** Ni de acuerdo ni en desacuerdo.

**4:** De acuerdo. **5:** Totalmente de acuerdo.

		AUTOEVALUACIÓN DOCENTE				
Nombre de la UD:Curso en la que se ha impartido:		1	2	3	4	5
TEMÁTICA	Los temas recogidos motivan e interesan al alumnado.					
	Se presenta un proyecto abierto, incluyendo varias áreas y aprendizaje significativo entre el alumnado.					
	El contenido se aborda con claridad, siendo uno con el currículo.					
PRESENTACIÓN AL ALUMNADO	El proyecto se presenta mediante un recurso que genere interés desde su inicio.					
	El alumnado escoge el tema que va a trabajar.					
	El alumnado participa de manera activa en la toma de decisiones en la planificación y desarrollo del producto final.					
ACTIVIDADES	Se presentan de manera clara en todo momento.					
	Se plantean actividades para detectar el conocimiento previo.					
	Se tiene en cuenta la diversidad del alumnado a la hora de crear las actividades.					
	Promueven la iniciativa y autonomía individual y grupal.					
	Se diseñan actividades adecuadas a los contenidos y objetivos creados para la UD.					

<b>RECURSOS DIDÁCTICOS</b>	El proyecto integra las TICs.						
	Se requieren diferentes fuentes de información para la investigación y documentación.						
	Utiliza herramientas y recursos de su día a día en el proyecto presentado.						
<b>EVALUACIÓN</b>	Los instrumentos utilizados son variados y formativos.						
	Se incluye la autoevaluación y la coevaluación.						
	Los criterios de calificación son presentados al alumnado al inicio de la UD.						
	Se evalúan los procesos de enseñanza y planificación.						
<b>Observaciones y/o propuestas de mejora:</b>							

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 28.** Cuestionario de evaluación de la propuesta para el alumnado.

Responde a este cuestionario teniendo en cuenta los siguientes niveles de logro:

Nunca; 2- Raramente; 3- A veces; 4- Con bastante frecuencia; 5- Siempre

<b>EVALUACIÓN DEL ALUMNADO</b>					
Nombre y Apellidos:					
Curso:					
El proyecto me ha parecido interesante y motivador en todo momento.					
Considero que he adquirido nuevos conocimientos de la materia.					
He recibido instrucciones claras de mi profesor.					
Me ha resultado fácil crear un guion técnico y <i>storyboard</i> a partir del guion literario.					
He disfrutado de las sesiones de preproducción, producción y postproducción.					
Hemos tenido dificultades en encontrar lugares para realizar las grabaciones.					

Las salidas realizadas durante la Unidad Didáctica me han servido para ampliar conocimientos y tener facilidad en la investigación.					
Me he integrado bien en mi equipo, aportando ideas y conocimientos en diferentes fases.					
Hemos realizado un trabajo cooperativo, repartiendo las tareas y participando todos en todo el proceso.					
Considero que el tamaño del grupo no es el adecuado.					
Conozco desde el primer momento cómo se me evaluará y que herramientas se utilizarán para ello.					
Después de finalizar comprendo el cine como un medio de expresión cultural y sentimental.					
Gracias a las actividades he podido reflejar parte de mi forma de ser en ellas.					
Después de finalizar comprendo el cine como un medio de expresión cultural y sentimental.					
¿Qué actividad me ha gustado más? ¿Y la que menos? ¿Por qué?					
Sugerencias para el docente de tu asignatura.					

Fuente: Elaboración propia

## 4. Conclusiones

La propuesta de intervención que se ha presentado, “La imagen en movimiento a través del cine vasco: propuesta para 1º de Bachillerato” la cual se diseñaba para la asignatura de Cultura Audiovisual I utilizando la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), se había marcado unos objetivos iniciales que se recogen en el apartado 1.3. y que a continuación se analizan, a modo de conclusiones del trabajo, el grado de cumplimiento de los objetivos marcados.

El objetivo principal consistía en diseñar una propuesta de intervención con metodología ABP, basado en el cine realizado en el País Vasco trabajándolo de manera interdisciplinar con otras asignaturas de la etapa educativa escogida, trabajando así la cultura de la Comunidad Autónoma. Para ello, se diseña una UD que se basa en lo recogido a lo largo del marco teórico. Las actividades diseñadas giran en torno al cine filmado en los alrededores del día a día de los estudiantes, creando así la motivación de conocer los lugares y metodologías empleadas en grandes producciones cinematográficas. En consecuencia, el alumnado logrará un aprendizaje significativo mediante la cognición, interiorizando así los nuevos contenidos. Todo ello, gracias al trabajo multidisciplinar realizado con el resto de materias.

En cuanto a los objetivos específicos puede decirse que, en mayor o menos medida, también se han logrado:

- Los dos primeros objetivos marcados trataban sobre utilizar el ABP como metodología activa y significativa e investigar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación artística y visual. A lo largo del apartado 2 se indaga sobre la manera correcta y adecuada de aplicar la metodología escogida en el aula, teniendo en cuenta las características e intereses del alumnado, así como la temática que se quería trabajar y los objetivos didácticos que se pretendían alcanzar. Por lo tanto se han elaborado actividades diversas para poder trabajar diferentes aspectos que van en unión con el arte. Las actividades finales (desde la 7 a la 9), conseguiría recoger el conjunto de actividades realizadas en un único producto; reflejándose tanto el ABP como el aprendizaje y trabajo cooperativo. Mientras que durante el proceso de realización de las actividades, tanto el

docente como el alumnado son capaces de analizar el proceso en el que están sumergidos para poder llevar a cabo el proyecto.

- Mientras que los dos siguientes propósitos, se trabajan de manera multidisciplinar y transversal a lo largo de la intervención. Mediante las visitas educativas a los diferentes lugares propuestos, el alumnado será capaz de descubrir *in situ* las características más relevantes del cine en general y el realizado en su lugar de residencia; así como las herramientas necesarias para poder llevar a cabo una producción cinematográfica. Dicha relación no solo se verá reflejada en las visitas, sino que en las actividades planteadas en clase, como la realización del guión técnico y storyboard teniendo de base el guion literario, crea unión entre las diferentes asignaturas que el alumnado cursa; teniendo así la capacidad de no solo de formar espectadores; sino también de crear en ellos un pensamiento crítico respecto a la utilización del cine desde diferentes puntos de vista.

Por último, y teniendo en cuenta la opción que tomó la educación por separar disciplinas, y la necesidad de la educación del siglo XXI en la que nos encontramos de entrelazarlas, se puede considerar la propuesta de intervención como ejemplo para entender cómo entrecruzando materias el aprendizaje del alumnado se enriquece y ayuda a formar individuos más creativos y críticos para la sociedad.



## 5. Limitaciones y prospectiva

A lo largo de este apartado se analizan las limitaciones y prospectivas encontradas en la realización de este trabajo.

### 5.1. LIMITACIONES

La principal limitación que he encontrado a la hora de desarrollar la propuesta de intervención, es la nula experiencia real de la misma, ya que es imposible llevarla a cabo por un docente en un centro educativo. Considero que el tener este inconveniente, conlleva a que no es posible recibir *feedbacks* durante el proceso de creación de la misma, los cuales harían que la propuesta mejorasen en muchos de sus ámbitos, como por ejemplo, en la temporalización de las actividades o recursos utilizados. Del mismo modo, mi falta de destreza a la hora de crear UD juega un papel en mi contra a la hora de desarrollar de manera adecuada las actividades presentadas, ya sea a la hora de escoger las directrices para llevar a cabo las actividades, o la manera en la que se debe decidir cómo abordar el proyecto con el resto de profesorado del centro.

Por otro lado, en lo que respecta a las competencias que cada comunidad autónoma debe realizar respecto al currículo, la no publicación del currículo en el País Vasco teniendo en cuenta la LOMLOE ha impedido crear el TFM basándome en la nueva ley de educación que se debe implantar a lo largo de estos cursos educativos, teniéndome que apoyar en el plan Heziberri 2020 el cual se rige por la LOMCE.

Otras de los obstáculos encontradas a la hora de realizar la propuesta ha sido la elección de recursos que el alumnado debe de utilizar en el aula o fuera de él. Aunque el instituto en el que se plantea la propuesta dispone de recursos y material suficientes para poder llevarla a cabo, se debe de tener en cuenta, que no todo el alumnado dispone de las herramientas necesarias fuera del centro educativo para poder complementar o finalizar las actividades que se plantean en el aula. Esto ocasionaría un pequeño hándicap para el alumnado a la hora de seguir el ritmo del aula y del proyecto.

## 5.2. PROSPECTIVAS

En lo referente a las oportunidades que da el proyecto, me gustaría destacar el cine como elemento didáctico. La utilización de este arte, ofrece la posibilidad de crear y llevar a cabo diferentes Unidades Didácticas en las que no solo se trabajen los aspectos fundamentales del cine desde un punto de vista del artista; sino que da la oportunidad de poder trabajar temas relativos a otras disciplinas como son la historia, las diferentes lenguas o incluso temas como los Derechos Humanos o la multiculturalidad entre otros. En otras palabras, el cine da la oportunidad de ser un elemento interdisciplinar para trabajar diferentes ámbitos y aspectos en la educación de nuestro alumnado. De esta misma manera, me parece interesante y motivacional la utilización de películas en las que el entorno se les haga familiar, como pasa en la película de Maixabel (2021), donde el alumnado de Oarsoaldea puede identificar con exactitud lugares donde está filmada la película, acercándose así a la cultura del lugar donde residen.

Teniendo como base el proyecto presentado, se podrían desarrollar proyectos más ambiciosos, donde el cine, el País Vasco y el ABP fuesen el hilo conductor de las materias y los proyectos. Una continuidad, por ejemplo de la intervención aquí planteada, podría ser la realización de una aplicación móvil donde creasen diferentes recorridos interactivos a través de los lugares más emblemáticos donde grandes producciones han desarrollado sus películas, cortometrajes o series.

## Referencias bibliográficas

- Alves, P., Melaré Barros, D. y Marques, M. C. (2019). Cine, Educación y Sociedad. Presentación. *Icono 14, 17* (2), 1-9. doi: 10.7195/ri14.v17i2.1423
- Ambròs, M.A. y Breu, R. (2007). *Cine y educación: El cine en el aula de primaria y secundaria*. Graó
- Area Moreira, M. (2015). El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. *Revista de Educación, 352*, 77-97
- Blanco, A. (2017). Estrategias metacognitivas en el aprendizaje del lenguaje musical. *Eufonía, didáctica de la música, 73*, 65-70
- Caeiro, M. (2018). Aprendizaje Basado en la Creación y Educación Artística: proyectos de aula entre la metacognición y la metaemoción. *Arte, Individuo y Sociedad, 30*(1), 159-177. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/57043/52918>
- Decreto 175/2007, de 16 de octubre, por el que se establece el currículo de la Educación Básica y se implanta en la Comunidad Autónoma del País Vasco. *Boletín Oficial del País Vasco, núm. 218*, de 13 de noviembre de 2007, 26035-26074. <https://www.euskadi.eus/bopv2/datos/2007/11/0706182a.pdf>
- Decreto 127/2016, de 6 de septiembre, por el que se establece el currículo Bachillerato y se implanta en la Comunidad Autónoma del País Vasco. *Boletín Oficial del País Vasco, núm. 182*, de 23 de septiembre de 2016, 1-300. <https://www.euskadi.eus/bopv2/datos/2016/09/1604054a.pdf>
- De Pablo, S. (1996). *Cien años de cine en el País Vasco (1896-1995)*. Diputación Foral de Álava
- Fernández, J. (s.f.) *Euskal Zinema. Cine Vasco. Basque Cinema*. Etxepare Euskal Institutua
- Fernández Palomares, F. y Olmedo Reinoso, A. (Septiembre, 2003). Barbiana y las “escuelas japonesas”: apoyos audiovisuales para ayudar a comprender la dimensión social de la enseñanza. *X Conferencia de Sociología de la Educación, Valencia*

- García, N. y Pac D. (2013). El cine como herramienta de aprendizaje en el aula. Claves de una experiencia docente multidisciplinar en el ámbito económico. *Revista Internacional de Organizaciones*, nº 10, junio 2013, 181–197
- García, R. (2007). El cine como recurso didáctico. *Eikasia: revista de filosofía*, 3 (13), 123-127.
- Gorrochotegui, A. (2012). Enseñanza del liderazgo a través del cine. *Enl@ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 9 (3), 103-116
- Gutiérrez, J.M. (1994). EUSKAL ZINEA, CINE VASCO. *RIEV: Revista Internacional de los Estudios Vascos*, 2, 277-295.  
<https://www.euskonews.eus/0257zbn/artikuluak/39277295.pdf>
- Guzmán, M. (2011). Sociedad y educación: La educación como fenómeno social. *Foro educacional*, 19, 109-120
- Herrán, A. y Paredes, J. (2008). *Didáctica general: la práctica de la enseñanza en educación infantil primaria y secundaria*. McGraw-Hill
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 29, de 4 de mayo de 2006, 17158-17207. <https://www.boe.es/boe/dias/2006/05/04/pdfs/A17158-17207.pdf>
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 29, de 10 de diciembre de 2013, 97858-97921.  
<https://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>
- Maldonado Pérez, M., (2008). APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS COLABORATIVOS. Una experiencia en educación superior. *Laurus*, 14(28), 158-180 Recuperado de:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111716009>
- Martínez Cañete, Y., Roll Hechavarría, M., & Sotomayor Guevara, L. (2017). El ABP con el Uso de las Tic en la Enseñanza de la Inteligencia Artificial. *Revista de Investigación, Formación y Desarrollo: Generando Productividad Institucional*, 5(3), 9.  
<https://doi.org/10.34070/rif.v5i3.75>

- Márquez Bargalló, C., & Sanmarti Puig, N. (2017). Aprendizaje de las ciencias basado en proyectos: del contexto a la acción. *Ápice. Revista de Educación Científica*, 1(1), 3-16. <https://doi.org/10.17979/arec.2017.1.1.2020>
- Najar Sánchez, O. (2016). Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación. *Praxis & Saber*, 7(14), 9–16. <https://doi.org/10.19053/22160159.5215>
- Rael, M.I. (2009). Educación y Sociedad. *Innovación y experiencias educativas, Revista digital*. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numer\\_o\\_17/MARIA%20ISABEL\\_RAEL\\_FUSTER\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numer_o_17/MARIA%20ISABEL_RAEL_FUSTER_1.pdf)
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado, núm.3*, de 3 de enero de 2015, 1-21. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2015/BOE-A-2015-37-consolidado.pdf>
- Ruiz Vallejos, F. (1995). Cine, educación y valores. *Educación*, 4(8), 197-200. Recuperado a partir de <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/5099>
- Sánchez Rincón, F.E. (2011). El Aprendizaje Basado en Proyectos como técnica didáctica en la pedagogía del cine. *Revista Comunicación*, 28, 73–80. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5466147>
- Torrado, S. (2009). “Ni tiranos ni esclavos”. *Ama Lur (1968-2008). RIEV: Revista Internacional de los Estudios Vascos*, 54, 117-145
- Vadillo, M. (2019). El carácter identitario de las iniciativas artísticas populares en el País Vasco durante los años setenta. *ASRI. Arte y sociedad: Revista de investigación*, 16, 163-177.
- Vergara, J.J. (2015). *Aprendo porque quiero. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso*. SM

## Anexo A. Objetivos curriculares

A partir del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, de alcance nacional, y el modelo educativo pedagógico Heziberri 2020, el cual surge a través del Decreto 127/2016, establece, por un lado, una serie de objetivos de etapa que el alumnado de bachillerato deberá de alcanzar; y por otro, a nivel autonómico una serie de objetivos de materia para 1º de Bachillerato, es decir, una serie de fines a cuya obtención por parte del alumnado contribuirá en su camino de enseñanza-aprendizaje. A continuación se presentan los objetivos a alcanzar en la etapa de Bachillerato y en la asignatura de Cultura Audiovisual.

- Objetivos de etapa:
  - a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
  - b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
  - c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
  - d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
  - e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.

- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.
- Objetivos de asignatura:
  - 1) Asimilar la importancia fundamental de la cultura audiovisual en la sociedad contemporánea, observando los diferentes contextos en los que se genera –social,

científico, artístico, informativo, comunicativo, económico- para comprender el papel que desempeña en la configuración de modelos de representación del mundo.

- 2) Conocer la evolución de los medios y lenguaje audiovisuales, apreciándolos como parte de la historia de las imágenes, para comprender que los productos audiovisuales surgen en consonancia con el desarrollo técnico y expresivo.
- 3) Conocer los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y dominar el vocabulario específico, a través del análisis e interpretación de documentos de la cultura audiovisual, para valorar aspectos técnicos, expresivos y estéticos; y mejorar el intercambio comunicativo.
- 4) Conocer y comprender los aspectos técnicos y las posibilidades de expresión y comunicación de los medios de producción de imágenes y sonido, para crear imágenes y documentos audiovisuales, desde el uso correcto de los medios utilizados.
- 5) Reconocer y analizar las diferencias existentes entre la realidad y la representación que de ella nos ofrecen los medios audiovisuales, a través de la lectura reflexiva de ejemplos extraídos de los diferentes ámbitos de la cultura audiovisual y de la creación de documentos audiovisuales propios, para lograr una sensibilización ante los mismos, adoptar una postura crítica y participar de la cultura.
- 6) Valorar la importancia de la función expresiva del sonido y de la música en el proceso de creación audiovisual, favoreciendo el desarrollo de la percepción auditiva y experimentando relaciones entre imágenes y sonidos, para entender la dimensión sonora como un elemento clave en la construcción de sentido de los productos audiovisuales.
- 7) Analizar y crear narraciones con imágenes, a través del uso adecuado de las estrategias de representación espacio-temporales, para comprender cómo se



construyen los relatos y cómo se configuran en representaciones simbólicas que conforman un imaginario personal y/o colectivo.

- 8) Incrementar las actitudes creativas y la reflexión sobre el proceso de trabajo, valorando la iniciativa, flexibilidad y responsabilidad individual al participar en proyectos realizados en grupo, para favorecer la inserción en la sociedad.
  
- 9) Comprender las características técnicas y expresivas de los medios de comunicación, manteniendo una actitud de análisis y favoreciendo una recepción sensible, para desarrollar actitudes selectivas y críticas frente a los productos audiovisuales difundidos a través de los diferentes canales.

## Anexo B. Relación de elementos de aprendizaje

A continuación se presenta la Tabla 8 donde se ponen en relación los objetivos didácticos diseñados para la propuesta de intervención con los contenidos que se trabajarán, los criterios de evaluación, los indicadores de logro y las competencias básicas disciplinares y transversales. Como se ve, se mantiene la nomenclatura tal y como aparece en el Plan Heziberri 2010 para su identificación y posterior utilización en tablas de actividades.

**Tabla 29.** *Relación de elementos de aprendizaje.*

OBJETIVO	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	COMPETENCIAS
<b>OD1. OD2.</b>	<b>C6.</b> Fragmentación del espacio: planos, angulación, movimientos de cámara, composición.	<b>CE4.</b> Iniciar la identificación de los elementos básicos del lenguaje de la imagen relativos al espacio y al tiempo, a través de la observación de imágenes gráficas, fotográficas y secuencias cinematográficas significativas en la historia de estos medios.	<b>IL4.1.</b> Conoce las causas técnicas que configuran las imágenes fotográficas y cinematográficas, por las que adoptan unas determinadas características formales. <b>IL4.3.</b> Reconoce en producciones audiovisuales diferentes tipos de plano, movimientos de cámara y estructuras de montaje.	Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital. Competencia para la iniciativa y espíritu emprendedor. Competencia para aprender a aprender y a pensar. CA
<b>OD3.OD4.</b>	<b>C6.</b> Fragmentación del espacio: planos, angulación, movimientos de cámara, composición.  <b>C3.</b> Ejecución de lo planificado y, en su caso, ajuste.	<b>CE11.</b> Analiza narraciones cinematográficas, descubriendo diferencias en la organización del relato.	<b>IL 11.1.</b> Entiende el relato como una construcción en la que valorar características técnicas, expresivas y simbólicas. <b>IL 11.6.</b> Analiza elementos técnicos, expresivos y de significado en la valoración de producciones audiovisuales.	Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital. Competencia para la iniciativa y espíritu emprendedor. CT - CA
<b>OD5.OD6.</b>	<b>C1.</b> Identificación, obtención, almacenamiento y recuperación de información.	<b>CE11.</b> Analiza narraciones cinematográficas, descubriendo diferencias en la	<b>IL 11.5.</b> Identifica y valora los elementos expresivos y de significado en las distintas producciones	Competencia para la comunicación verbal, no verbal y

		organización del relato	audiovisuales que analiza.  <b>IL 11.4.</b> Reconoce distintos sistemas de captación y edición en las producciones audiovisuales que analiza.	digital. Competencia para aprender a aprender y a pensar. Competencia para aprender a ser. CLL - CT - CA
<b>OD7.</b>	<b>C2.</b> Creación, elección y expresión de las ideas  <b>C10.</b> Sensibilidad en la recepción de los productos audiovisuales, valorando sus aspectos técnicos, sensoriales, emocionales e intelectuales.  <b>C7.</b> El guion cinematográfico: guion literario, técnico y <i>story board</i> .	<b>CE5.</b> Reconocer las interacciones en una misma producción entre distintos lenguajes – sonoro, visual...-, apreciando su contribución a la comunicación global.  <b>CE11.</b> Analiza narraciones cinematográficas, descubriendo diferencias en la organización del relato.	<b>IL5.1.</b> Argumenta diversas posibilidades de combinación de los lenguajes oral, sonoro, visual...  <b>IL 11.2</b> Comprende el guion –literario y técnico- como parte del proceso de producción audiovisual.	Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital. Competencia para la iniciativa y espíritu emprendedor. CLL - CA
<b>OD8.</b>	<b>C3.</b> Ejecución de lo planificado y, en su caso, ajuste  <b>C8.</b> El montaje y la noción de tiempo.	<b>CE10.</b> Realizar narraciones con imágenes fijas, gráficas y fotográficas convirtiendo los recursos técnicos y formales en recursos expresivos.	<b>IL10.2.</b> Construye relatos en los que se implica de manera personal.	Competencia para aprender a aprender y a pensar. CCL - CT - CA
<b>OD9.OD10.</b>	<b>C10.</b> Sensibilidad en la recepción de los productos audiovisuales, valorando sus aspectos técnicos, sensoriales, emocionales e intelectuales.	<b>CE2.</b> Comprender los dispositivos que generan las imágenes como instrumentos para el conocimiento e interpretación del mundo. <b>CE 13.</b> Tomar conciencia de la necesidad de mantener como receptor o receptora, una actitud consciente, selectiva y crítica ante los mensajes y creaciones	<b>IL 2.1</b> Reconoce los instrumentos de visión como ampliación de los límites de la percepción humana.  <b>IL 13.3.</b> Reflexiona de manera crítica acerca de la trascendencia de la cultura audiovisual en la construcción de valores y en la generación de opinión.	Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital. Competencia para convivir. CCL - CT - CSC - CA




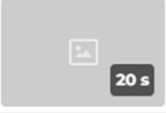


		audiovisuales.	<b>IL 13.4.</b> Respeta y valora la autoría de las imágenes a las que accede –internet, libros, DVDs...-	
<b>OD11.</b>	<b>C7.</b> Colaboración y cooperación en las tareas de aprendizaje en grupo.	<b>CE 12.</b> Desarrollar metodologías de trabajo que diferencien distintas fases necesarias para la elaboración de un proyecto.	<b>IL 12.1.</b> Se muestra responsable de su participación en los trabajos realizados en grupo. <b>IL 12.2.</b> Respeta y valora las intervenciones y aportaciones de las demás personas.	Competencia para convivir. Competencia para la iniciativa y espíritu emprendedor. Competencia para aprender a ser. CSC
<b>OD12.</b>	<b>C4.</b> Evaluación de lo planificado y realizado y desarrollo de propuestas de mejora.	<b>CE 12.</b> Desarrollar metodologías de trabajo que diferencien distintas fases necesarias para la elaboración de un proyecto. <b>CE 13.</b> Tomar conciencia de la necesidad de mantener como receptor o receptora, una actitud consciente, selectiva y crítica ante los mensajes y creaciones audiovisuales.	<b>IL 12.1.</b> Se muestra responsable de su participación en los trabajos realizados en grupo. <b>IL 13.3.</b> Reflexiona de manera crítica acerca de la trascendencia de la cultura audiovisual en la construcción de valores y en la generación de opinión.	Competencia para convivir. Competencia para la iniciativa y espíritu emprendedor. Competencia para aprender a ser. CSC

Fuente: Elaboración propia a partir del Plan Heziberri 2020

## Anexo C. Preguntas de repaso en Kahoot

Para conocer el nivel y la situación del alumnado en el tema del cine, como primera toma de contacto, se realizará un pequeño *kahoot* donde la temática será el cine, tanto en aspectos técnicos como en el ámbito del realizado en el País Vasco. A continuación se muestran varias de las preguntas que el alumnado deberá de responder.

**Figura 6.** Preguntas *Kahoot*


1 - Quiz ¿Quién inventó el cinematógrafo?	
2 - Quiz ¿Qué película en euskera casi llega a los Oscars?	
3 - Quiz El cine convencional, ¿a cuántos fotogramas por segundo se graba?	
4 - Quiz La primera película de animación en euskera es...	
5 - Quiz ¿Quién es el director de la siguiente película?	
6 - Quiz ¿Quién consiguió el Goya a la mejor actriz revelación en 2022?	

Fuente: Elaboración propia

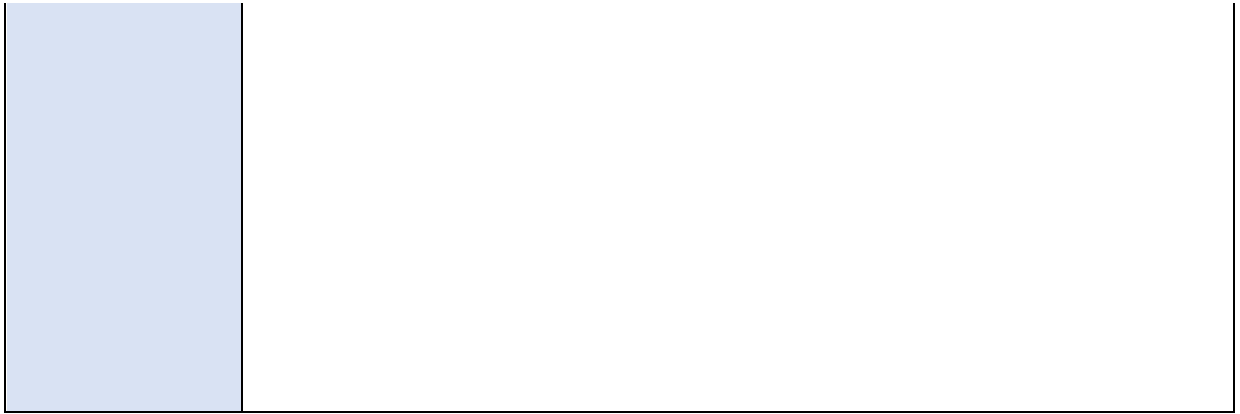
## Anexo D. Ficha técnica para el análisis de la película escogida.

Durante la visita a la filmoteca ubicada en el edificio de Tabakalera en Donostia, el alumnado en grupos de trabajo previamente organizados, deberán escoger una película para después documentarse sobre ella y realizar un pequeño trabajo expositivo al resto de compañeros, para ello, se les facilitará la siguiente ficha para que la tengan de manera orientativa.

**Tabla 30.** *Ficha técnica para el análisis de la película.*

	
FICHA TÉCNICA	
TÍTULO	
DIRECTOR	
DURACIÓN	
PAÍS	
AÑO	
REPARTO	
GUIONISTA	
PRODUCTORA	
FOTOGRAFÍA	
MÚSICA	
GÉNERO	
LUGARES DE GRABACIÓN	

La imagen en movimiento a través del cine vasco: propuesta para 1º de Bachillerato.



Fuente: Elaboración propia