

Ambròs, Alba (2016) "Luz, cámara y acción. Producción creativa escolar y medios audiovisuales". En Palou, J.; Fons, M (Ed.). *Didáctica de la Lengua y la Literatura en la Educación Primaria*. Madrid: Síntesis. Pp. 227-240.

15

Luz, cámara y acción. Producción creativa escolar y medios audiovisuales

15.1. Punto de partida: el *stop motion* en clase de primaria

Los alumnos de sexto de primaria de una escuela ubicada en una villa han realizado cortos con la técnica del *stop motion* (movimiento detenido, o animación cuadro a cuadro, fotograma a fotograma) en clase de visual y plástica y de lengua. La escuela cuenta con tres líneas y el equipo de coordinación de ciclo superior decidió que llevarían a cabo este proyecto durante el segundo trimestre, con una dedicación de dos horas por semana. Realizaron grupos de cuatro alumnos que pertenecían a clases distintas con el fin de introducirlos en el mundo de la animación cinematográfica, al cual le han dedicado tantas horas como espectadores. Lo que pretenden es que los niños y niñas estén detrás de la cámara y narren sus historias.

Este tipo de proyectos fomentan el desarrollo de todas las competencias debido a que son numerosos los saberes y destrezas que ponen en juego. De forma más intensa se trabajan la competencia comunicativa lingüística y audiovisual, la competencia artística y cultural, la digital y la de aprender a aprender.

El punto de partida del inicio del capítulo es la conversación entre la maestra de lengua inglesa, Julia, y dos niñas del grupo de cuatro que realizaron el *stop motion* titulado: “Una tarde en el cine”. Antes de finalizar el trimestre, todos los grupos asistieron al estreno de los cortos que habían editado, y a parte de compartir la emoción, también aprovecharon para evaluarlos. Después, las maestras los colgarían en el blog del centro para divulgarlo a una audiencia real. Uno de los grupos le pide a la maestra que, por favor, no cuelgue el suyo. Transcribimos un fragmento de la conversación entre ellos.

Maestra: Clara y Martina, ¿por qué no queréis que colguemos vuestra animación en el blog?

Clara: Pues porque nosotros no pudimos terminarlo tal y como queríamos.

Martina: Hombre, falta añadir un trozo, pero como no nos pusimos de acuerdo, no lo hicimos y tampoco hay música.

Maestra: ¿Qué trozo no está?

Clara: El más divertido, las fotos en que el señor y la señora se persiguen por el cine y luego el guarda les llama la atención.

Maestra: ¿Estaba este trozo en el *storyboard* que diseñasteis?

Clara: No, porque se nos ocurrió luego y no quisimos dibujarlo de nuevo, pero sí hicimos las fotos.

Martina: Por eso al final no nos aclaramos. Unos decían que sí, otros que no.

Clara: Y teníamos que terminarlo para verlo hoy, y se tarda un rato en editarlo, y no sabíamos mucho. ¡Qué rollo! Y falta la música.

Maestra: Ya veo, siempre a última hora... ¿qué opinan los otros dos compañeros sobre si debemos colgarlo o no?

Martina: Pues les da igual, porque ahora estamos enfadados.

Clara: No les importa, creo.

Maestra: Pues lo mejor será que hablemos con ellos y les preguntemos. Aparte de esto, ¿os ha gustado la actividad de crear un *stop motion*?

Clara: Me ha encantado porque podíamos inventar lo que quisiéramos con muñecos pequeños, nunca lo habíamos probado antes.

Martina: Una pasada, pero no sabía que había que pensar tanto antes de hacer las fotos, o que fuera tan lento hacer las fotos cuadro a cuadro y vigilar que no se vieran nuestras manos, dedos, etc.

Clara: Sí, sí, tardamos mucho haciendo las fotos, parecía que nunca se terminaba, y eso que queda muy, muy corto. Pero pensar la idea y hacer el escenario también fue divertido.

15.2. La mirada del docente. Una reflexión desde la didáctica

En este apartado reflexionaremos sobre las bases didácticas que sustentan la con-

versación transcrita anteriormente sobre la producción creativa escolar a partir del diseño y realización de una animación. Los temas que trataremos son la creación de historias a partir de la experimentación y la planificación; la gestión del trabajo en equipo y la gestión del tiempo; la técnica y la tecnología, y la valoración del producto.

15.2.1. La creación de historias para la pantalla

Ver proyectada en la pantalla la historia que habías imaginado, transformada en una animación, es una sensación y experiencia que no deja indiferente, a nadie, especialmente a los niños y niñas y adolescentes. La pantalla seduce a sus espectadores. Nada mejor para comprender cómo consigue este poder que ponerse detrás de ella como creadores del mensaje audiovisual. Sin embargo, la empresa requiere tomar en consideración diversos aspectos que comentaremos. Como espectadores, pocas veces nos preguntamos cómo se realizó el mensaje que nos llega a través de una pantalla, y estamos acostumbrados a que el resultado final tenga cierta calidad. A veces, en la escuela el resultado final puede ser más modesto o limitado, pero lo que se ha aprendido durante el proceso de creación artístico y las experiencias vividas a medida que se va avanzando es lo que realmente ayuda a comprender el cómo lo hicieron a partir del cómo lo hemos realizado.

Hoy en día es muy fácil hacer un video con un móvil y colgarlo en *youtube* o *vimeo*, enviarlo en pocos segundos a la red para compartir la primicia de lo sucedido o un momento especial. En este acto casi innato de filmar, fotografiar, grabar y compartir con el mundo lo que ocurre en nuestra vida personal y profesional todo parece tan fácil que olvidamos que existe una gramática, un lenguaje y una sintaxis para crear textos adecuados, coherentes y cohesionados, audiovisual y comunicativamente hablando.

Enseñarlo en las aulas de primaria es fundamental para que los niños y niñas consigan ser competentes con los diferentes lenguajes con los que interactúan a diario. Este es el objetivo principal del caso anterior. Vimos que uno de los motivos de discordia entre los miembros del grupo fue que en el guion ilustrado no añadieron parte de lo que se les ocurrió más tarde, cuando estaban totalmente inmersos en el desarrollo de su historia. Para iniciar un proyecto de *stop motion*, o cualquier otro de producción creativa, lo que necesitamos es tener una buena idea, algo que contar a los demás, y a nosotros mismos. La narración de historias forma parte de nuestra vida y, al mismo tiempo, sirve para sentirnos herederos de la literatura de tradición oral y de autor. Por lo tanto, primero hay que pensar qué queremos contar y cómo vamos a hacerlo. En lugar de un lápiz, en este centro decidieron que lo harían a través de muñecos de plastilina o de *playmobil*. Cada

grupo podría elegir para experimentar y aprender. Además, aprovecharían para trabajar la lengua extranjera, el inglés en esta ocasión. La creación e invención de los personajes es clave, y algunos expertos aconsejan empezar por ahí, y luego centrarse en lo que les pueda suceder y dónde.

El grupo de Clara, Martina, Alberto y Marcos pensaron la siguiente historia.

Una tarde en el cine: Una señora entra en el cine para ver una película. Cuando sube por las escaleras se resbala con la piel de un plátano que había tirado antes un señor de la primera fila. Al tropezar, las palomitas que llevaba la señora caen justo encima del señor que había tirado la piel de plátano. El señor empieza a perseguir a la señora por el cine y el resto de espectadores los animan. Como la película ya había empezado, un guardia de seguridad les llama la atención y les pide que se vayan.

Primero la crearon oralmente mientras la dibujaban en la plantilla del guion ilustrado y la iban ajustando con las aportaciones de todos. Al mismo tiempo iban imaginando los sonidos que tendrían que añadir para conseguir los efectos deseados y los anotaron. Luego tuvieron que escribir la historia y resumirla con un título. Después prepararon el escenario y, con paciencia, empezaron a hacer las fotografías del *stop motion* para editarlo y visionarlo como una animación. Una secuencia completa de lengua oral, escrita y audiovisual.

El *storyboard* o guion ilustrado es una herramienta clave para ayudar a concretar, paso a paso, la historia, y definir los movimientos de los muñecos para fotografiarlos luego. Es normal que en algunas ocasiones los niños y niñas modifiquen el guion a medida que van profundizando y compartiendo la historia entre ellos. Lo mismo puede ocurrir con el título, que en definitiva no deja de ser una estrategia de síntesis interpretativa de lo que se quiere contar. Lo más importante es que los cambios que ocurren se comenten y justifiquen para que tomen conciencia del funcionamiento del proceso creativo y la necesidad de tenerlo pensado y planificado.

15.2.2. La gestión del trabajo en equipo y del tiempo

La producción creativa escolar requiere del trabajo en equipo para poder lograr el objetivo. Uno mismo no puede alcanzarlo todo, sino que hay que repartir los roles entre los diferentes compañeros. Sin embargo, como en cualquier colectivo humano, a veces no es fácil ponerse de acuerdo. Transcribimos algunas frases de la conversación anterior que, en voz de Martina, lo ilustran:

Martina: Hombre, falta añadir un trozo, pero como no nos pusimos de

acuerdo, no lo hicimos y tampoco hay música.

Martina: Por eso al final no nos aclaramos. Unos decían que sí, otros que no.

Martina: Pues les da igual, porque ahora estamos enfadados.

Estas situaciones ofrecen posibilidades para poner en práctica estrategias de empatía, de dominar los impulsos, de saber escuchar al otro, en definitiva, de aprender a trabajar en grupo y desarrollar la competencia emocional y de autonomía e iniciativa personal. El docente, como mediador, debe intervenir lo justo para acompañar el proceso de reconciliación. En este caso, plantea una conversación con el resto de miembros para escuchar sus argumentos y buscar, entre todos, una solución al conflicto.

Además de la gestión del trabajo en equipo no podemos olvidar la gestión del tiempo. De entrada, dos horas por semana durante un trimestre debería ser suficiente para poder finalizar el proyecto, pero el ritmo de trabajo de los distintos grupos o los conflictos que puedan surgir lo condicionan. Enseñar a aprender a gestionar el tiempo es otro de los aspectos que favorece este tipo de proyectos. Las tareas no pueden ser eternas, deben tener una fecha de inicio y una de fin, anunciadas y pactadas de antemano. Por lo tanto, el día “X” el *stop motion* se tenía que visionar con los del resto del grupo, era la estrena, a pesar de que no les gustaba. Para ayudar a planificar las tareas les podemos pedir que elaboren un calendario de trabajo semanal y lo vayan revisando. Estas herramientas, junto con la del *storyboard* y la redacción del resumen de la historia fomentan las habilidades de planificación y producción lingüística y audiovisual.

15.2.3. La técnica y la tecnología

Los productores de *Wallace and Gromit*, un clásico inglés de *stop motion*, cuentan que necesitan aproximadamente un día de trabajo para fotografiar un segundo de película. Tardaron 15 meses para realizar *The Curse of the Were-Rabbit*. Para *The nightmare before Christmas*, se realizaron 110.000 capturas y cada semana de trabajo equivalía a un minuto de película, luego tardaron tres años para terminarla. La técnica del *stop motion* requiere paciencia, tranquilidad, mucho humor, una cámara y un trípode. Para empezar, la historia tiene que ser divertida y corta, de una duración de 60 o 90 segundos aproximadamente. Retomamos la voz de las niñas del diálogo:

Martina: Una pasada, pero no sabía que había que pensar tanto antes de hacer las fotos, o que fuera tan lento hacer las fotos cuadro a cuadro y vigilar que no se vieran nuestras manos, dedos, etc.

Clara: Sí, sí, tardamos mucho haciendo las fotos, parecía que nunca se ter-

minaba, y eso que queda muy, muy corto. Pero pensar la idea y hacer el escenario también fue divertido.

Incrementar la experimentación con distintas técnicas de producción de textos amplía las posibilidades comunicativas de los niños y niñas de primaria. Lo mismo sucede con la experimentación de materiales diversos en clase de visual y plástica (barro, pintura, plastilina, etc.). En el caso presentado pusieron en práctica ambas técnicas, debido a que cada grupo tuvo que diseñar y crear el escenario, y en algunos casos también los muñecos de plastilina.

Capturar el movimiento de cada cuadro es lento, y requiere tener presente los distintos tipos de continuidad (o *racord* en el escenario, vestuario, iluminación, etc.) que hay que tomar en consideración para mantener la ilusión de la secuencia. Con una cámara, un trípode y un grupo, se aprende y se comprende cómo lo hicieron. Las niñas se percatan de ello cuando lo expresan verbalmente y lo comparten con la maestra. Su competencia digital y comunicativa estaba mejorando.

El desarrollo tecnológico, gracias a su fácil acceso y manejo, ha sido crucial para impulsar la creación escolar de contenidos audiovisuales. Todo está al alcance de un clic, de un toque. Sin embargo, por muy intuitivos que puedan parecer los niños y niñas con la tecnología, es necesario acompañarles y enseñarles un mínimo sobre el funcionamiento de cada uno de los programas para la grabación y edición del contenido audiovisual. En este caso emplearon el *moviemaker*, pero existen otras opciones de acceso libre para la edición y empleo de tabletas u otros soportes tecnológicos. Todo parece fácil, pero la calidad lleva su tiempo, y previamente el docente tiene que haberlo experimentado. Lo comenta Clara: “Y teníamos que terminarlo para verlo hoy, y se tarda un rato en editarlo, y no sabíamos mucho”.

15.2.4. La valoración

El día D era el día de la estrena de todas las animaciones que habían estado realizando a lo largo de un trimestre. Mucho trabajo, mucha ilusión, pero no todos estaban igual de contentos porque el grado de exigencia de algunos era distinto al de otros. Recordemos otro fragmento del diálogo:

Maestra: Clara y Martina, ¿por qué no queréis que colguemos en el blog vuestra animación?

Clara: Pues porque nosotros no pudimos terminarlo tal y como queríamos.
[...] ¡Qué rollo! Y falta la música.

¿Dónde está el límite? ¿Consiguieron comunicar lo que querían? Las niñas no están satisfechas con su producción, querían un poco más, pero para el resto ya

habían cumplido y el corto se presentó. Cualquier producción, ya sea escrita, oral o audiovisual, siempre puede mejorarse, lo sabemos. Lo importante con la creación escolar es que aprendamos críticamente del proceso y del análisis del producto para aplicarlo a otros textos. Los instrumentos de evaluación, como por ejemplo la rúbrica, ayudan a compartir los mínimos y los máximos entre todos los participantes a través de los descriptores. Es importante explicitar y definir previamente qué tendremos en cuenta para la evaluación, para que cada grupo o alumno pueda autoevaluar y coevaluar tanto el proceso como el producto, favoreciendo así la metacognición. En este sentido, lo que comentamos anteriormente de la importancia del trabajo en equipo para compartir un objetivo común forma parte también de la evaluación.

Finalmente, no podemos olvidar que hay que animar al alumnado a preguntarse si han conseguido comunicar lo que se proponían; por qué tomaron determinadas decisiones y qué efectos han tenido; cómo puede interpretar una audiencia aquello que han creado y qué han aprendido ellos mismos de este hecho. Es decir, una autoevaluación, coevaluación y las preguntas para la metacognición.

Se cerrará este apartado con una cita y con algunos ejemplos de *stop motion* que crearon alumnos de primaria. Unas palabras para imaginar: “La animación es arte, cine, narración, trabajo en equipo y mucha acción”, del libro *Medios audiovisuales: animación en el aula*. Y unas imágenes para reflexionar. En primer lugar, agradecemos a Clara, Martina, Marcos y Alberto que accedieran a colgar su producción sin terminar para ilustrar la conversación transcrita al inicio.

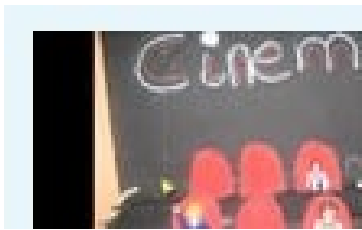


Figura 15.1 Fotograma de “Una tarde en el cine”

Se recomienda visionar dos producciones finalizadas de *stop motion*: “The Aliens accident” y “La ratoncita con suerte”

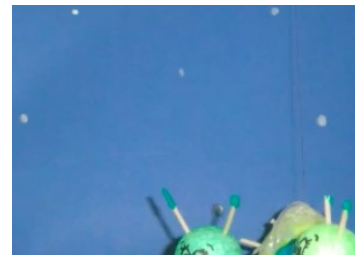


Figura 15.2. Fotograma de “The Aliens accident”



Figura 15.3 Fotograma de “La ratoncita con suerte”.

15.3. Saberes de referencia

La producción creativa escolar en medios de comunicación representa uno de los tres elementos fundamentales de la educación mediática. A continuación trataremos estos tres elementos bajo los títulos: Detrás de la pantalla, Iniciarse en la producción escolar y Pasamos a la acción.

15.3.1 Detrás de la pantalla

Vivimos en un mundo donde la inmediatez conlleva a que nos comuniquemos con un lenguaje sincopado, casi siempre multimodal, de *fast food* cultural y de superficialidad (Ambrós y Breu, 2011). El análisis crítico, el conocimiento del lenguaje comunicativo y la composición de discursos audiovisuales desde la creatividad fomenta la reflexión, la reinterpretación de lo que nos rodea para compartir los distintos significados que se desprenden de cada producto. Dedicar tiempo a crear y reflexionar es dedicar tiempo a comprender para ser más crítico. Consiste en dedicar tiempo a la lectura y escritura de la comunicación del siglo XXI, a la alfabetización múltiple.

El profesor Buckingham, del instituto de Educación de la Universidad de Londres, es uno de los líderes internacionales sobre la investigación de la educación mediática dirigida a los niños y niñas y a los adolescentes. Sus últimas investigaciones ponen de manifiesto y corroboran que el propio concepto de educación mediática implica, necesariamente, *saber escribir* a través de los medios (2005, 2015). Alonso y Matilla (1990) siempre han defendido que en el mundo de la comunicación hay que fabricar mensajes, traducir audiovisualmente, desde un punto de vista estético, lo que se quiera comunicar.

La producción escolar creativa artística conlleva aprender a escribir con imágenes, palabras y sonidos. Asimismo, es un elemento fundamental para desarrollar la competencia mediática y de gran riqueza educativa para mantener una relación lo más “sana” posible con los medios. Si solo mantenemos una relación de consumidores pasivos frente a la televisión y otros medios, es decir, solo ver, pero no analizar, ni criticar, ni producir, perderemos la capacidad de abstracción. Ver no significa ni conocer ni comprender. Para conocer y comprender tiene que haber abstracción, crítica, reflexión, creación, experimentación e investigación.

Después sí que podremos desarrollar una actitud crítica para transformar lo que vemos en conocimientos.

La finalidad de la producción creativa es contrarrestar el sentido unidireccional de la lógica de los medios de comunicación, que prefiere una audiencia disciplinada que no hable y que vaya “tragando” lo que ellos deciden que es importante. Iniciar la producción en la educación infantil y primaria es una forma de contribuir al desarrollo de la “cultura participativa” que acuñó Jenkins en 2008 en el libro *Convergence Culture*. El experto americano sobre comunicación insiste en la importancia de que tanto los productores como los consumidores de medios de comunicación se han transformado en participantes que interactúan e intercambian información de tipo informal acorde un nuevo sistema que todavía no acabamos de comprender. Facilitar el conocimiento y las herramientas sobre este tipo de comunicación es un primer paso para conseguir consumidores críticos y participativos.

15.3.2 Iniciarse en la producción escolar

Iniciarse con la producción ha de darse con espontaneidad y sin tentaciones extremadamente perfeccionistas. El hecho de coger la cámara, el móvil, el micro, etc. fascina por sí mismo y genera tal emoción que ya es valioso para aprender, al margen de los resultados que se logren (que deben tener un mínimo de calidad).

Todavía hay quien piensa que las producciones escolares no son más que una grosera imitación de los grandes medios dominantes. Sin embargo, las experiencias nos dicen otra cosa, nos señalan un camino diáfano para comprender el lenguaje mediático. La creatividad espontánea ha de ser respetada sin obstáculos. A veces, las ideas o planteamientos del alumnado podrán ser, con toda seguridad, caóticas, irreales o casi imposibles de llevar a la práctica. ¡Están aprendiendo! Una vez superada esta etapa donde el docente deberá maniobrar con habilidad, se entrará en el proceso de replanteamiento para llegar a buen puerto.

Como cualquiera otra forma de escritura, las habilidades de producción deben adquirirse de forma estructurada y gradual. A través de la práctica es cómo el alumnado lo comprenderá, y también después de algún pequeño fracaso. Con ello descubrirá que la aparente magia de la pantalla no existe, sino que era una ilusión que aprenderemos a crear y a gozar con ello. El recorrido a seguir es el mismo de cuando aprendimos a leer y escribir. Tendremos a mano modelos para analizarlos y luego empezar a intentarlo. Sugerimos partir siempre con la muestra de producciones de alumnos para seguir el proceso deductivo, a partir del cual nos cuestionaremos los aspectos teóricos de qué nos comunica y cómo. Todo ello enmarcado dentro de un ciclo ininterrumpido de acción y reflexión, ya que la reflexión es un aspecto central e indispensable del trabajo práctico; pero es de vital importancia

que aparezca integrada dentro del proceso y no constituya un elemento forzoso al final del mismo. Por otro lado, los estudiantes han de sentirse estimulados a tomar decisiones y a escoger opciones sensatas sobre la producción.

Desde la didáctica de la lengua y la literatura se enseña la importancia de planificar antes de la creación de cualquier texto oral u escrito. De ahí que hablemos de las tres fases: la planificación, la textualización y la revisión de un texto. Esta estrategia es igualmente válida para la producción escolar, pero teniendo en cuenta algunos matices. En el diálogo inicial vimos que se hablaba del guion ilustrado para representar la historia. Ya sea en radio, televisión, cine, etc. se trabaja con guiones, plantillas que tienen la misión de ayudar a organizar la información de la historia (guion literario) y de los elementos que intervendrán en su producción (planos, iluminación, sonido, música, el guion técnico). Ello ayuda a prever tanto lo que se quiere comunicar como los instrumentos tecnológicos necesarios. Según el nivel en el que estemos trabajando, se pueden adaptar las plantillas de planificación con distintos grados de exigencia.

15.3.4 Pasamos a la acción

Una vez lo tenemos todo preparado y diseñado, estamos listos para pasar a la acción, es decir, crear o montar el escenario, buscar exteriores, mirar si tenemos suficiente luz, si los aparatos tienen batería y funcionan correctamente, grabar, filmar, fotografiar. Todas estas acciones prácticas se realizan en equipo, y hay que considerarlas porque luego pueden provocar desánimo y retardar el trabajo, como vimos en el primer apartado. Sin embargo, la planificación contribuye a un mejor desarrollo de toda la tarea.

En este capítulo partimos de la experiencia de la creación de un *stop motion*, pero las posibilidades son muchas. A la hora de elegir qué producción queremos llevar a cabo es importante tener en consideración algunos aspectos. En primer lugar, contemplar las posibilidades del docente, su formación, su estado emocional frente a la actividad y el soporte tecnológico con el que cuenta para ello. En segundo lugar, las características del grupo clase en el que se tiene que llevar a cabo. Y en tercer lugar, las características de la materia.

Cuando hablamos de producción escolar creativa sobre los medios de comunicación entendemos que se puede publicar un periódico escolar, un programa de radio, un video-clip, un corto, un anuncio verboicónico o audiovisual, una fotovideo, un breve documental sobre el centro, traducir audiovisualmente un poema, un cuento o una historia, parodiar una producción televisiva, mostrar científicamente un hecho, etc.

Presentamos un decálogo orientativo de la secuencia formativa que podría seguir el docente:

1. Definir el proyecto audiovisual o radiofónico que se quiere llevar a cabo con sus objetivos didácticos, competencias y vinculación con una materia o varias, según la finalidad comunicativa.
2. Visionar con el alumnado diversos ejemplos de la producción que se quiere llevar a cabo para generar preguntas tanto de la forma como del fondo, es decir, qué nos comunican y por qué, cómo lo hacen y qué opinamos como espectadores. También resulta útil el comentario en clase de *making-off* que aparecen en las televisiones o en los extras de contenido audiovisual, u otras producciones de los propios estudiantes.
3. Valorar el conocimiento que el alumnado tiene sobre el lenguaje y la gramática que debe manejar para la producción. Si es para la radio, practicar la prosodia y conocer los conceptos básicos. En el caso que sea audiovisual, una introducción de los planos, la angulación, la iluminación, etc.
4. Realizar actividades de preparación, de entrenamiento previas a la producción que lo faciliten. Por ejemplo, traducir una frase del lenguaje oral a audiovisual, elaborar autorretratos de los alumnos utilizando herramientas expresivas distintas como la luz, la música, narrar noticias en voz alta, etc.
5. Diseñar la producción. Propuesta y discusión de las diversas ideas en grupos; elaboración de la sinopsis una vez determinado el tema; elaboración de la escaleta; redacción del guión literario y técnico, o bien el guión ilustrado, acorde con el nivel del grupo.
6. Planificar el rodaje. Se trata de organizar detalladamente horarios, espacios donde se grabarán las imágenes; concertar entrevistas si las hubiere; coordinar la construcción del decorado y, muy importante, revisar el estado de los aparatos tecnológicos para que funcionen correctamente.
7. Distribuir las funciones de cada miembro del grupo antes de pasar a la acción, a la grabación del proyecto. Algunos tendrán que filmar, otros aguantar el decorado, hacer fotografías, sostener el micro o algún papel, mover a los muñecos, maquillar, actuar, etc.

8. Editar la producción a través de distintos programas. El docente responsable deberá poseer unos mínimos conocimientos sobre edición, o bien contar con la ayuda del profesorado de informática. En algunos casos se pueden establecer colaboraciones con los medios municipales (Ambrós y Breu, 2011).
9. Estrenar la producción escolar ante un público presencial o virtual: compañeros, profesorado, padres y madres, colgarlo en la red, el bloc del centro... Es muy importante que el alumnado presente su trabajo a la audiencia acompañado de una breve descripción en la que se expliquen qué objetivos han perseguido.
10. Evaluar y autoevaluar. Al evaluar el trabajo de producción, así como la respuesta de la audiencia, los estudiantes deben sentirse estimulados a reflexionar sobre la interrelación propósito-resultados, sobre el lenguaje de la comunicación, sobre las ideas que se han transmitido y la complejidad de creación.

A modo de síntesis cabe considerar que la producción no es un fin en sí misma, sino que lo más importante es lo que ocurre durante el *making off*. En el contexto de la educación mediática, la producción debe ir acompañada de reflexión y autoevaluación sistemáticas. La responsabilidad sobre la educación mediática debe ser compartida entre la Administración, las escuelas y profesores, las familias y, también, de los propios medios de comunicación.

15.4. Conceptos clave

Créditos: Títulos, listado nominal de todas las personas que colaboran de una forma u otra en la realización de una producción audiovisual, y que se incluye al principio o al final.

Guion literario: Es el relato escrito de la historia que se quiere contar. Contiene los diálogos, las escenas y las secuencias y una descripción de lo que los actores tienen que hacer en cada escena.

Guion técnico: Es el plan visual que se añade al guion literario para poder rodar la película, es decir, se numeran las escenas en las que se añaden los planos, el audio, el tiempo y otras anotaciones que faciliten su puesta en escena.

Escaleta: Parte del proceso de elaboración de un guión en la cual se desarrollan esquemáticamente las escenas que de una manera ordenada y cronológica harán avanzar la narración o el programa.

Editar o montar: Proceso a través del cual las imágenes y sonidos originales que han sido previamente gravados se ordenan a través, hoy en día, de un programa informático; siguiendo el orden correlativo del guión, eliminando las tomas defectuosas o las escenas que no interesan para el montaje final.

Racord: es la continuidad visual entre escenas en un producto audiovisual, es decir, que los personajes vistan de la misma forma, que lleven los mismos objetos, el mismo peinado, etc. Lo que se busca es la coherencia visual entre las escenas que estén relacionadas.

Stop motion o animación cuadro a cuadro. Técnica de animación que manipula físicamente un objeto de la realidad para que de la impresión de que se mueva por sí mismo. El efecto se consigue gracias a la captura de fotografías consecutivas del objeto en cuestión moviéndolo un poco entre fotograma y fotograma. Cuando se visualizan rápidamente todos los fotogramas del objeto se consigue el efecto deseado.

Storyboard o guión ilustrado: Esbozo dibujado plano a plano de un guión audiovisual, que sirve de guía para la planificación, el emplazamiento y la angulación de la cámara durante el rodaje.

15.5. Para saber más

- Ambrós, A. y Breu, R. (2011) *Educación en medios de comunicación. La educación mediática*. Barcelona: Graó.

Manual de los principales aspectos que conforman la educación mediática enfocada a todos los escolares. Se pasa revista a los canales por los que circula la educación mediática para apostar por su implantación en las aulas. Su estructura favorece la reflexión del lector.

- Alonso, M. / Matilla, L. (1990) *Imágenes en acción. Análisis y práctica de la expresión audiovisual en la escuela activa*. Madrid: Akal

Este libro se erige en otra herramienta clásica y fundamental para el profesorado dedicado a la educación audiovisual. *Imágenes en acción* aborda de una manera completa y entroncada en la práctica, la incorporación de la comunicación audiovisual a las actividades educativas. Los autores, profesionales de la comunicación y de la educación, demuestran que la iniciación al lenguaje audiovisual, a la autoexpresión en los medios y a la comprensión de los procesos de comunica-

ción masiva no exige necesariamente al educador/a complicados conocimientos ni recursos sofisticados.

- Sánchez Carrero, J. y Martínez López, E. (2009) Los secretos de la tele: Manual de Alfabetización Televisiva para Niñ@s y Maestros. Aconcagua Libros.

Los secretos de la tele es un manual ilustrado sobre el universo del vídeo y la televisión dirigido especialmente a niñas y niños, con un anexo para las familias y los docentes. Está dividido en talleres monográficos sobre el conocimiento de la producción, camarografía, sonido e iluminación y edición digital. Cada taller cuenta con un apartado para la lectura o recepción crítica de dibujos animados, series de TV, películas, anuncios e informativos. Le acompaña un CD-ROM interactivo con imágenes activas que harán comprensible los procesos de la comunicación audiovisual al pequeño telespectador.



Estos mismos autores tienen el blog Telekids, <http://tallertelekids.blogspot.com/>, que ofrece recursos y experiencias sobre cómo desarrollar talleres y proyectos de producción de educación mediática.

Figura 15.4 Blog *Telekids*

- MEDIA CINE, del Ministerio de Educación de España

Esta página web contiene información teórica y práctica, dirigida al docente, sobre los distintos medios de comunicación: cine, televisión, publicidad, prensa y radio. Algunos de sus contenidos también se pueden trabajar con el alumnado.

<http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque10/index.html>



Figura 15.5 *Mediacine*

- Web Una mà de contes <http://www.super3.cat/unamadecontes/contes>

Esta web está relacionada con el programa de cuentos audiovisuales que se emite en el canal Super3, que lleva el mismo título, y que ofrece la oportunidad de adentrarse en la aventura de viajar y disfrutar con los cuentos. Desde el año 2000, en el web se pueden consultar un centenar de cuentos provenientes de las tradiciones culturales más diversas, combinando la literatura oral y escrita con la ilustración, las artes plásticas



y la música. Ofrecen también talleres interactivos.

Figura 15.6 *Una mà de contes*

15.6. Actividades de desarrollo

1. ¿Cuál es vuestra película preferida de animación? ¿Qué emociones os evoca? Describidlo en un póster audiovisual, pensando que lo prepararéis para compartirlo con niños y niñas de educación primaria. Empezar por recordar lo que os fascina.

2. En la red encontraréis varios diseños y ejemplos de guion ilustrado, guion literario y técnico. Veréis que no existe un formato único y fijo, sino que se puede adaptar. Elegid uno para elaborar un guion ilustrado para contar una historia breve sobre el origen de los dibujos animados.

3. Diseñar el esquema de la microsecuencia didáctica interdisciplinar que se planteó en el inicio del capítulo sobre la creación de un *stop motion* en clase de lengua (puede ser castellana, vasca, catalana, gallega, etc.) Describir el objetivo general, los específicos y los contenidos. Esbozar el enunciado de las actividades a partir de la información que se ha tratado en el capítulo. Toda secuencia didáctica debe contener los siguientes apartados: introducción, número de sesiones, trimestre, asignatura/s, objetivos didácticos, competencias, contenidos, actividades iniciales, de desarrollo y síntesis, organización social del grupo, tiempo estimado y las actividades de evaluación. Os facilitamos algunos de los contenidos relacionados con la secuencia:

- Diferenciación del mundo real y de su representación en los medios de comunicación y las TIC, mediante la reflexión sobre la construcción de los mensajes.
- Producción de textos audiovisuales sencillos (utilizando la imagen fija o en movimiento y el sonido) de forma individual o colectiva para describir, narrar e informar, y para expresar emociones y opiniones (cómic, reportaje fotográfico, folletos informativos, anuncios en imagen fija y en movimiento, videoclips, películas breves, etc.)
- Producción de textos radiofónicos sencillos para informar o narrar de forma colectiva.

BIBLIOGRAFÍA PARA AÑADIR AL FINAL:

Buñuel, A. y Albà, N. (2009) *El gust per la lectura. Educació primària. Una mà de contes*. Generalitat de Catalunya. Artículo que explica el uso didáctico de la competencia comunicativa lingüística y audiovisual a partir de los cuentos narrados en el programa y web *Una mà de contes*. El artículo se puede consultar en línea y es de acceso libre.

http://www.xtec.cat/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/e3e8b80a-0efc-421a-abdc-bed4602f8583/ma_de_contes_professorat.pdf

Buckingham, D. (2015) “La evolución de la educación mediática en Reino Unido: algunas lecciones de la historia” en Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, Abril 2015, 82(29,1). AUFOP http://aufop.com/aufop/uploaded_files/revistas/14357550629.pdf#page=78

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación (2011). *Medios audiovisuales: animación en el aula*. Buenos Aires: Ministerio de Educación. Descarga libre de internet: http://www.buenosaires.gob.ar/areas/educacion/curricula/pdf/animacion_web.pdf

Jenkins, H. (2008) *Convergence culture*. New York: New York University Press.

Pérez Rodríguez, A. (2004) *Los nuevos lenguajes de la comunicación. Enseñar y aprender con los medios*. Barcelona: Paidós

Producciones escolares con *stop motion*:

“Una tarde en el cine”. <https://vimeo.com/139867560>

“The Aliens accident” <http://epcaldessuperior12.blogspot.com.es/p/stop-motion.html>

“La ratoncita con suerte” <https://vimeo.com/87689904>