

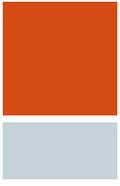


GUÍA DIDÁCTICA INTERDISCIPLINAR PARA LA CREACIÓN DE UN TRÁILER A PARTIR DE UN LIBRO

Otra forma de mirar e interpretar la literatura.

La educación literaria y el fomento de la lectura requieren nuevas técnicas y herramientas que faciliten al profesorado su labor educativa en el aula. Esta guía propone la realización de un tráiler a partir de la lectura de un libro como instrumento que integra las nuevas tecnologías en la enseñanza. El objetivo principal de esta propuesta es motivar al alumnado durante el desarrollo de la clase, captar su atención y mostrarle que los libros pueden ser una fuente de placer, vinculándolos con la cultura visual contemporánea.





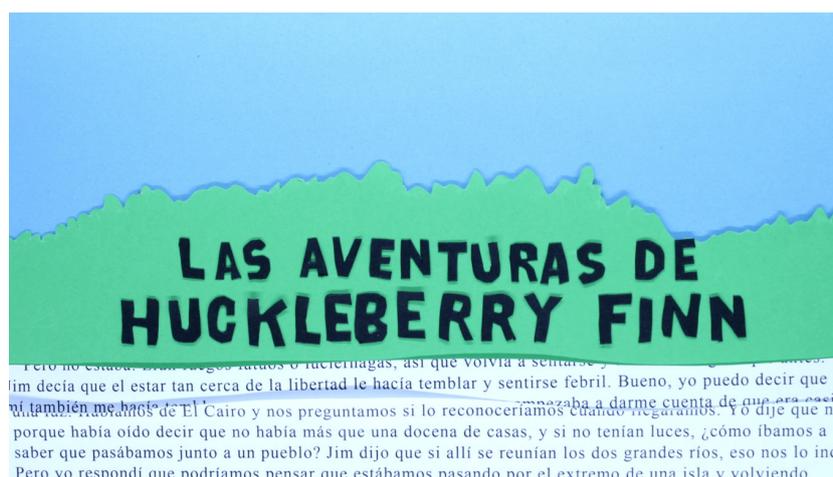
ÍNDICE

1. Introducción
2. Contribución del proyecto a la adquisición de las competencias clave
3. Educación Primaria
 - 3.1. Marco legal
 - 3.2. Nivel educativo
 - 3.3. Asignaturas propuestas
 - 3.4. Programación didáctica interdisciplinar
 - 3.4.1. Objetivos
 - 3.4.2. Contenidos
 - 3.4.3. Criterios de evaluación
4. Educación Secundaria Obligatoria
 - 4.1. Marco legal
 - 4.2. Niveles educativos
 - 4.3. Asignaturas propuestas
 - 4.4. Programación didáctica interdisciplinar
 - 4.4.1. Objetivos
 - 4.4.2. Contenidos
 - 4.3.3. Criterios de evaluación
5. Elementos comunes de la programación didáctica de Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria
 - 5.1. Metodología: pasos para la creación de un tráiler
 - 5.2. Materiales y recursos didácticos
 - 5.3. Temporalización

1. INTRODUCCIÓN

Esta guía está dirigida a los docentes de **Educación Primaria** y de **Educación Secundaria** y les sugiere una forma creativa de incentivar la lectura con la ayuda de sencillas técnicas audiovisuales de animación. Para ello, formula los pasos a seguir en el aula para que el alumnado se convierta en protagonista del proceso de aprendizaje mediante la elaboración de un tráiler. En definitiva, esta guía propone otra forma de mirar la literatura.

Aunque la guía pretende ser un modelo para que el profesorado pueda llevar a cabo con sus alumnos un tráiler animado basado en cualquier lectura adecuada para las diferentes edades, se ha querido ofrecer una ejemplificación, que pueda al mismo tiempo utilizarse como motivación para los alumnos, basada en la obra ***Las Aventuras de Huckleberry Finn*** de Mark Twain. Se aporta, por tanto, un tráiler animado elaborado a partir de esta obra.



Se propone esta lectura por tratarse de un libro visualmente sugerente que ofrece buenas ideas para crear escenarios y personajes dibujados en un tráiler. Se trata de una obra imprescindible de la literatura universal que, con sentido del humor y una prosa ágil, nos lleva río Mississippi abajo de la mano de un niño, Huck Finn, que va en busca de la libertad junto a Jim, un esclavo negro que huye para no ser vendido. Es una novela sobre la amistad, la adolescencia y la felicidad que, por orden del autor, no pretende encontrar un motivo, hallar una moraleja ni un argumento, pero que, sin duda, ofrece un abanico variopinto de recursos al personal docente para que el alumnado quede atrapado en sus páginas.

2. CONTRIBUCIÓN DEL PROYECTO A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave, comunes a las etapas de Educación Primaria y Secundaria, que en mayor medida puede contribuir a desarrollar el trabajo que se propone en este proyecto son: **Comunicación lingüística**, **Competencia digital** y **Conciencia y expresiones culturales**. No obstante, en función del contenido concreto, las estrategias didácticas que se empleen y las tareas que se lleven a cabo, es posible también desarrollar el resto de competencias que establece el currículo. En función del tipo de obra, y de las prioridades que establezca el profesor, el trabajo realizado en este proyecto puede contribuir en mayor o menor medida a desarrollar las diferentes competencias del currículo:

- **Comunicación lingüística:** con este proyecto se contribuye a que los estudiantes desarrollen diferentes destrezas básicas, desde la oralidad y la escritura hasta la comprensión de textos, tanto en soporte tradicional como audiovisual.
- **Competencia digital:** el uso de herramientas digitales (aplicaciones para dispositivos móviles, programas de edición de vídeo y audio, etc.) es fundamental en este proyecto. Algunas de ellas serán conocidas por el estudiante, pero otras serán novedosas y el profesor se encargará de presentarlas y de enseñar el uso creativo y responsable de las mismas.
- **Aprender a aprender:** la realización de un proyecto de este tipo supone poner en juego la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje. Exige desarrollar la capacidad de motivarse por aprender, generar curiosidad y sentirse protagonista del proceso y del resultado del aprendizaje y, finalmente, trabajar para conseguir alcanzar las metas propuestas, de modo que se produzca en los alumnos una percepción de auto-eficacia. Por otro lado, un proyecto de estas características implica poner en juego la capacidad de planificación, organización y gestión, así como desarrollar el conocimiento y control de los propios procesos de aprendizaje y trabajo para ajustarlos a los tiempos y las demandas de las tareas y actividades que se van a realizar.
- **Competencias básicas en ciencia y tecnología:** con este proyecto se fomentan habilidades al utilizar y manipular herramientas tecnológicas, para lograr el objetivo de crear una animación. A partir del uso de dichas herramientas, el alumnado debe identificar preguntas, resolver problemas y llegar a una conclusión, por lo que los estudiantes realizan un razonamiento científico basado en argumentos.
- **Competencias sociales y cívicas:** dado que se les propone la lectura de un libro escrito en un contexto histórico concreto, los estudiantes deben comprender tanto el contexto histórico-literario en que se inscribe la obra como aquél en el que se desarrolla la acción de unos personajes, así como los códigos de conducta por los que se rigen.

- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** para el desarrollo de este proyecto, los estudiantes deberán poner en práctica habilidades relacionadas con la organización del trabajo, la toma de decisiones, la distribución de funciones, la planificación de tareas para la consecución de un fin. En este sentido, se fomenta la creatividad, la iniciativa y la autonomía en el aprendizaje.
- **Conciencia y expresiones culturales:** el docente, a través de la creación del tráiler de un libro, motivará a los estudiantes para que disfruten de la lectura y potenciará la capacidad estética y creadora, concienciándolos del valor de la obra artística.

Por otro lado, este proyecto contribuye a trabajar los siguientes elementos curriculares transversales, que el currículo básico establece que deben abordarse en todas las asignaturas de las distintas etapas: la **comprensión lectora**, la **expresión oral y escrita**, la **comunicación audiovisual**, las **Tecnologías de la Información y la Comunicación**, el **emprendimiento** y la **educación cívica y constitucional**.

La presente guía didáctica interdisciplinar pretende atender a las dos etapas de Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria, por lo que presentaremos, por un lado, los contenidos y criterios de evaluación de cada una de las etapas y, por otro, los elementos comunes a ambas etapas: metodología, materiales didácticos y temporalización.

3. EDUCACIÓN PRIMARIA

3.1. Marco legal

La presente guía se ha elaborado basándose en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

3.2. Nivel educativo

Esta propuesta didáctica va dirigida al trabajo con el alumnado de los **cursos 5º y 6º de Educación Primaria**. La obra seleccionada y la complejidad del tráiler animado que se elabore deberán ser ajustadas por el profesorado a las diferentes edades o cursos.

3.3. Asignaturas propuestas

Dada la variedad de competencias y contenidos que es posible trabajar en la creación de un tráiler animado a partir de una obra literaria, este proyecto se plantea con un **enfoque interdisciplinar** en el que se impliquen diversas áreas, repartiendo tareas y objetivos entre las mismas.

En función del libro que se haya seleccionado, a la elaboración del tráiler animado se puede contribuir desde muy diferentes asignaturas, siendo las que se mencionan a continuación las más propicias para desarrollarlo: **Lengua castellana y literatura** y **Educación Plástica**.

3.4. Programación didáctica interdisciplinar

3.4.1. Objetivos

Dadas las características de un proyecto de este tipo, éste contribuirá a desarrollar en los niños y niñas las capacidades que les permitan alcanzar los siguientes objetivos la Educación Primaria:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

3.4.2. Contenidos

Los contenidos curriculares que a través de este proyecto pueden trabajarse de forma más directa en las asignaturas más estrechamente relacionadas con el objeto del mismo, son los siguientes:

Lengua castellana y Literatura

Bloque 1. Comunicación oral: escuchar y hablar

- Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: participación; exposición clara; organización del discurso; escucha; respeto al turno de palabra; papel de moderador; entonación adecuada; respeto por los sentimientos, experiencias, ideas, opiniones y conocimientos de los demás.
- Expresión y producción de textos orales.
- Creación de textos literarios (en este caso, elaboración de un guion).
- Comprensión de textos orales según su tipología: narrativos, descriptivos, informativos, instructivos y argumentativos, etc. Sentido global del texto. Ideas principales y secundarias. Ampliación del vocabulario. Bancos de palabras.
- Valoración de los contenidos transmitidos por el texto. Deducción de las palabras por el contexto. Reconocimiento de ideas no explícitas. Resumen oral.

Bloque 2. Comunicación escrita: leer y escribir

- Comprensión de textos leídos en voz alta y en silencio.
- Estrategias para la comprensión lectora de textos: título. Ilustraciones. Palabras clave. Capítulos. Relectura. Anticipación de hipótesis y comprobación. Síntesis. Estructura del texto. Tipos de textos. Contexto. Diccionario. Sentido global del texto. Ideas principales y secundarias. Resumen.
- Gusto por la lectura. Hábito lector. Lectura de diferentes textos como fuente de información, de deleite y de diversión. Identificación y valoración crítica de los mensajes y valores transmitidos por el texto.
- Crítica de los mensajes y valores transmitidos por un texto sencillo.
- Selección de libros según el gusto personal.

Bloque 3. Comunicación escrita: escribir

- Producción de textos para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades: narraciones, descripciones, textos expositivos, argumentativos y persuasivos, poemas,

diálogos, entrevistas y encuestas.

- Cohesión del texto: enlaces, sustituciones léxicas, mantenimiento del tiempo verbal, puntuación.
- Creación de textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal con intención informativa: carteles publicitarios. Anuncios. Tebeos.
- Normas y estrategias para la producción de textos: planificación (función, destinatario, estructura,...)
- Revisión y mejora del texto. Aplicación de las normas ortográficas y signos de puntuación. Acentuación.
- Caligrafía. Orden y presentación.

Bloque 4. Conocimiento de la lengua

- Reconocimiento de las distintas clases de palabras y explicación reflexiva de su uso en situaciones concretas de comunicación (nombre, verbo, adjetivo, preposición, adverbio, conjunción, pronombres, artículos, interjecciones).
- Vocabulario.
- Ortografía: utilización de las reglas básicas de ortografía. Reglas de acentuación. Signos de puntuación.
- Reconocimiento y explicación reflexiva de las relaciones que se establecen entre el sustantivo y el resto de los componentes del grupo nominal.
- Reconocimiento y observación reflexiva de los constituyentes oracionales: la oración simple, sujeto y predicado.
- Reconocimiento y uso de algunos conectores textuales y de los principales mecanismos de referencia interna.

Bloque 5. Educación literaria

- Creación de textos literarios en prosa o en verso, valorando el sentido estético y la creatividad: cuentos, poemas, adivinanzas, canciones, y teatro.
- Identificación de recursos literarios.
- Dramatización y lectura dramatizada de textos literarios.
- Valoración de los textos literarios como vehículo de comunicación y como fuente de conocimiento de otros mundos, tiempos y culturas y como disfrute personal.

Educación Plástica

Por tratarse de una asignatura específica, el currículo básico no establece contenidos para ella, sino que permite una mayor autonomía a la hora de fijar los horarios y contenidos de la misma, así como para conformar su oferta.

3.4.3. Criterios de evaluación

Son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias.

Lengua castellana y literatura

Bloque 1. Comunicación oral: hablar y escuchar

- Participar en situaciones de comunicación, dirigidas o espontáneas, respetando las normas de la comunicación: turno de palabra, organizar el discurso, escuchar e incorporar las intervenciones de los demás.
- Integrar y reconocer la información verbal y no verbal de los discursos orales.
- Expresarse de forma oral para satisfacer necesidades de comunicación en diferentes situaciones con vocabulario preciso y estructura coherente.
- Comprender mensajes orales y analizarlos con sentido crítico.
- Ampliar el vocabulario para lograr una expresión precisa utilizando el diccionario como recurso básico.
- Comprender el sentido global de los textos orales, reconociendo las ideas principales y secundarias e identificando ideas o valores no explícitos.
- Comprender textos orales según su tipología: narrativos, descriptivos, informativos, instructivos y argumentativos, etc.
- Producir textos orales breves y sencillos de los géneros más habituales y directamente relacionados las actividades del aula, imitando modelos: narrativos y descriptivos
- Utilizar de forma efectiva el lenguaje oral para comunicarse y aprender siendo capaz de escuchar activamente, recoger datos pertinentes a los objetivos de comunicación, preguntar y repreguntar, participar en encuestas y expresar oralmente con claridad el propio juicio personal, de acuerdo a su edad.

Bloque 2. Comunicación escrita: leer

- Leer en voz alta diferentes textos, con fluidez y entonación adecuada.
- Comprender distintos tipos de textos adaptados a la edad y utilizando la lectura como medio para ampliar el vocabulario y fijar la ortografía correcta.
- Leer en silencio diferentes textos valorando el progreso en la velocidad y la comprensión.
- Resumir un texto leído reflejando la estructura y destacando las ideas principales y secundarias.
- Utilizar estrategias para la comprensión de textos de diversa índole.
- Concentrarse en entender e interpretar el significado de los textos leídos.
- Utilizar las TIC de modo eficiente y responsable para la búsqueda y tratamiento de la información
- Llevar a cabo el plan lector que dé respuesta a una planificación sistemática de mejora de la eficacia lectora y fomente el gusto por la lectura.

Bloque 2. Comunicación escrita: escribir

- Producir textos con diferentes intenciones comunicativas con coherencia, respetando su estructura y aplicando las reglas ortográficas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación.
- Aplicar todas las fases del proceso de escritura en la producción de textos escritos de distinta índole: planificación, textualización, revisión y reescritura, utilizando esquemas y mapas conceptuales, aplicando estrategias de tratamiento de la información, redactando sus textos con claridad, precisión y corrección, revisándolos para mejorarlos y evaluando, con la ayuda de guías, las producciones propias y ajenas.
- Utilizar el diccionario como recurso para resolver dudas sobre la lengua, el uso o la ortografía de las palabras.
- Elaborar proyectos individuales o colectivos sobre diferentes temas del área.
- Buscar una mejora progresiva en el uso de la lengua, explorando cauces que desarrollen la sensibilidad, la creatividad y la estética.
- Favorecer a través del lenguaje la formación de un pensamiento crítico que impida discriminaciones y prejuicios.
- Llevar a cabo el plan de escritura que dé respuesta a una planificación sistemática de mejora de la eficacia escritora y fomente la creatividad.
- Utilizar las TIC de modo eficiente y responsable para presentar sus producciones.

Bloque 4. Conocimiento de la lengua

- Aplicar los conocimientos básicos sobre la estructura de la lengua, la gramática (categorías gramaticales), el vocabulario (formación y significado de las palabras y campos semánticos), así como las reglas de ortografía para favorecer una comunicación más eficaz.
- Desarrollar las destrezas y competencias lingüísticas a través del uso de la lengua.
- Sistematizar la adquisición de vocabulario a través de los textos.
- Desarrollar estrategias para mejorar la comprensión oral y escrita a través del conocimiento de la lengua.
- Utilizar programas educativos digitales para realizar tareas y avanzar en el aprendizaje.

Bloque 5. Educación literaria

- Apreiciar el valor de los textos literarios y utilizar la lectura como fuente de disfrute e información y considerarla como un medio de aprendizaje y enriquecimiento personal de máxima importancia.
- Integrar la lectura expresiva y la comprensión e interpretación de textos literarios narrativos, líricos y dramáticos en la práctica escolar, reconociendo e interpretando algunos recursos del lenguaje literario (metáforas, personificaciones, hipérbolos y juegos de palabras) y diferenciando las principales convenciones formales de los géneros.
- Conocer y valorar los recursos literarios de la tradición oral: poemas, canciones, cuentos, refranes, adivinanzas.
- Producir a partir de modelos dados textos literarios en prosa o en verso, con sentido estético

y creatividad: cuentos, poemas, adivinanzas, canciones, y fragmentos teatrales.

- Participar con interés en dramatizaciones de textos literarios adaptados a la edad y de producciones propias o de los compañeros, utilizando adecuadamente los recursos básicos de los intercambios orales y de la técnica teatral.

Educación Plástica

Bloque 1. Educación Audiovisual

- Distinguir las diferencias fundamentales entre las imágenes fijas y en movimiento, clasificándolas siguiendo patrones aprendidos.
- Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos comprendiendo de manera crítica su significado y función social siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de los conocimientos adquiridos.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento.

Bloque 2. Expresión artística

- Identificar el entorno próximo y el imaginario, explicando con un lenguaje plástico adecuado sus características.
- Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual.
- Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada.
- Utilizar recursos bibliográficos, de los medios de comunicación y de internet para obtener información que le sirva para planificar y organizar los procesos creativos, así como para conocer e intercambiar informaciones con otros alumnos.
- Imaginar, dibujar y elaborar obras tridimensionales con diferentes materiales.

4. EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

4.1. Marco legal

La presente guía se ha elaborado basándose en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (aunque la LOMCE no se implante en 4º de ESO y 2º de Bachillerato hasta el curso 2016-2017).

4.2. Niveles educativos

Esta propuesta didáctica va dirigida al trabajo con el alumnado de cualquiera de los cursos de la Educación Secundaria Obligatoria. La obra seleccionada y la complejidad del tráiler animado que se desarrolle, deberán ser ajustadas por el profesorado a las diferentes edades o cursos.

4.3. Asignaturas propuestas

Dada la variedad de competencias y contenidos que es posible trabajar en la creación de un tráiler animado a partir de una obra literaria, este proyecto se plantea con un enfoque interdisciplinar en el que se impliquen diversas áreas, repartiendo tareas y objetivos entre las mismas.

En función del libro que se haya escogido, a la elaboración del tráiler animado se puede contribuir desde muy diferentes asignaturas, siendo las que se mencionan a continuación las más propicias para desarrollarlo: **Lengua castellana y literatura, Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Tecnologías de la Información y Comunicación.**

4.4. Programación didáctica interdisciplinar

4.4.1. Objetivos

Dadas las características de un proyecto de este tipo, éste contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan alcanzar los siguientes objetivos la Educación Secundaria Obligatoria:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

4.4.2. Contenidos

Lengua castellana y Literatura

Bloque 1. Comunicación oral: escuchar y hablar

- Conocimiento y uso progresivamente autónomo de las estrategias necesarias para la producción y evaluación de textos orales.
- Comprensión, interpretación y valoración de textos orales en relación con la finalidad que persiguen: textos narrativos. El diálogo.
- Lectura, comprensión e interpretación de textos narrativos.
- Conocimiento y uso de las técnicas y estrategias para la producción de textos escritos: planificación, obtención de datos, organización de la información, redacción y revisión del texto. La escritura como proceso.
- Escritura de textos narrativos, descriptivos y dialogados.

Bloque 2. Comunicación escrita: leer y escribir

- Conocimiento y uso de las técnicas y estrategias necesarias para la comprensión de textos escritos.
- Lectura, comprensión, interpretación y valoración de textos escritos.

- Lectura, comprensión e interpretación de textos narrativos. Actitud progresivamente crítica y reflexiva ante la lectura organizando razonadamente las ideas y exponiéndolas y respetando las ideas de los demás.
- Conocimiento y uso de las técnicas y estrategias para la producción de textos escritos: planificación, obtención de datos, organización de la información, redacción y revisión del texto. La escritura como proceso.
- Escritura de textos narrativos, descriptivos, instructivos, expositivos y argumentativos y escritura de textos dialogados. Interés creciente por la composición escrita como fuente de información y aprendizaje y como forma de comunicar sentimientos, experiencias, conocimientos y emociones.

Bloque 3. Conocimiento de la lengua

- Reconocimiento y uso de los diferentes recursos de modalización en función de la persona que habla o escribe.

Bloque 4: Educación literaria

- Introducción a la literatura a través de los textos.
- Redacción de textos de intención literaria a partir de la lectura de textos utilizando las convenciones formales del género y con intención lúdica y creativa.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Por tratarse de asignaturas específicas, el currículo básico no establece contenidos para ellas, sino que permite una mayor autonomía a la hora de fijarlos horarios y contenidos de las asignaturas, así como para conformar su oferta.

Tecnologías de la Información y la Comunicación

Por tratarse de asignaturas específicas, el currículo básico no establece contenidos para ellas, sino que permite una mayor autonomía a la hora de fijarlos horarios y contenidos de las asignaturas, así como para conformar su oferta.

4.4.3. Criterios de evaluación

Son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias.

Lengua castellana y literatura

Bloque 1. Comunicación oral: escuchar y leer

- Comprender, interpretar y valorar textos orales de diferente tipo.
- Reproducir situaciones reales o imaginarias de comunicación, potenciando la representación de realidades, sentimientos y emociones.

Bloque 2. Comunicación escrita: leer y escribir

- Aplicar estrategias de lectura comprensiva y crítica de textos.
- Leer, comprender, interpretar y valorar textos.
- Manifestar una actitud crítica ante la lectura de obras literarias.
- Valorar la importancia de la escritura como herramienta de adquisición de los aprendizajes y como estímulo del desarrollo personal.

Bloque 3. Conocimiento de la lengua

- Aplicar los conocimientos sobre la lengua y sus normas de uso para la composición y revisión progresivamente autónoma de los textos propios y ajenos.
- Identificar la intención comunicativa de la persona que habla o escribe.

Bloque 4. La educación literaria

- Leer obras de la literatura española y universal de todos los tiempos y de la literatura juvenil, cercanas a los propios gustos y aficiones, mostrando interés por la lectura.
- Favorecer la lectura y comprensión obras literarias, contribuyendo a la formación de la personalidad literaria.
- Promover la reflexión sobre la conexión entre la literatura y el resto de las artes: música, pintura, cine, etc., como expresión del sentimiento humano.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Bloque 1. Expresión plástica

- Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
- Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
- Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
- Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

- Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
- Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
- Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
- Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
- Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo
- Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

Tecnologías de la Información y la Comunicación

Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital

- Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.
- Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones, empleando aplicaciones de animación en dispositivos móviles.

5. METODOLOGÍA PARA LA ELABORACIÓN DE UN TRÁILER DE ANIMACIÓN A PARTIR DE UNA OBRA LITERARIA

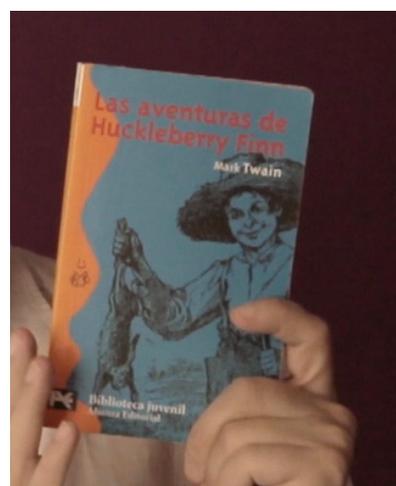
El grado de complejidad del proceso metodológico deberá ser adaptado por el profesor al nivel educativo y edad del alumnado. No obstante, el proceso deberá seguir los siguientes pasos:

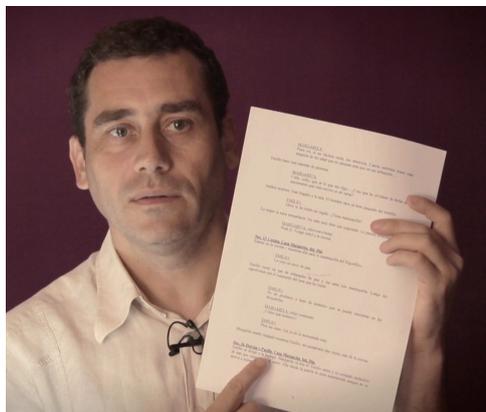
5.1. Metodología: pasos para la creación de un tráiler

1º. Transformación de la obra literaria en un guion literario

• **Lectura de la obra literaria:** tras la elección de una obra que resulte atractiva y adecuada para la edad de los alumnos, deberán realizar la lectura en casa. Para comprobar si los estudiantes están comprendiendo la obra, se podría establecer semanalmente un control de la lectura basado en preguntas orales acerca de lo que han leído hasta ese momento. Una vez que se haya terminado la lectura del libro, entre todos se determinará cuál es el **tema principal de la obra**.

• **Sinopsis:** los estudiantes deberán elaborar una sinopsis del libro. Posteriormente, se hará una puesta en común para elaborar de forma colectiva un único **resumen** (de 3 líneas), que será la base del guion.





- **Guion:** La trama estará compuesta por una serie de secuencias cortas de acontecimientos que componen el guion del tráiler, lo que permitirá convertir la historia en un producto: la película. Una buena trama consigue que los espectadores tengan la necesidad imperiosa de saber lo que va a ocurrir. Se trata de mantener en vilo, suscitar y conseguir que los espectadores tengan ganas de leer el libro que se anuncia en el tráiler. Siguiendo el tratado sobre la tragedia de Aristóteles, el comienzo, la mitad y el final han de basarse en una acción única, que debe ser un todo completo en sí mismo, de manera que la obra pueda

procurar su propio placer y estar dotada de la unidad orgánica. De esta manera, se seleccionarán las tres secuencias más importantes de la novela, identificando, sobre todo, aquellas que la vertebran en el comienzo, la mitad y el final, comprobando que guarden relación con la sinopsis.

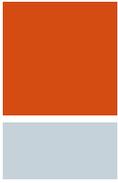
Para animar a los estudiantes en la lectura del libro, durante su lectura se les deberá pedir que encuentren la frase principal, que se usará a modo de cierre; se trata de identificar la frase que resume la esencia del libro. En “Las Aventuras de Huckleberry Finn”, obra literaria que se ha tomado como ejemplo en esta guía, sería la frase que Huck le dice a Jim hacia el final del tráiler: “Ahora, viejo Jim, vuelves a estar libre, y te apuesto a que nunca volverás a ser esclavo”). Los alumnos deberán debatir para decidir cuál es esa frase en su obra, para que el protagonista la diga al final del tráiler.

Todo guion se concibe para transformarse en imágenes. Por ello se distinguen dos tipos de guion: el literario y el guion técnico. El valor primordial del primero es el relato mismo. Consiste en la presentación narrativa y ordenada de las acciones y diálogos. Debe ser lingüísticamente sencillo y formalmente directo: los detalles y las situaciones secundarias recargan la acción. Por el contrario, es en el guion técnico donde se planifican todas las secuencias y escenas. En este se señalan los emplazamientos de cámara, tipos de plano, ángulos de la toma, movimientos de cámara, transiciones entre planos, efectos dramáticos, etc.

Syd Field, autoridad en la escritura de guiones, considera que cada página Din A4 de un guion equivale a un minuto de proyección en pantalla. También distingue entre planos maestros (los que abarcan espacios escénicos amplios) y planos específicos (los que se muestran una parte determinada de ese espacio).

- **Análisis y descripción de los personajes:** los personajes del libro son una pieza clave de cara a la elaboración del tráiler. Una buena historia generalmente tiene unos personajes atractivos y complejos que generan empatía. Se identificarán los personajes principales y a continuación, para definirlos física (estatura, complexión, contorno facial, nariz, ojos, cejas, boca...) y psicológicamente (cómo reacciona, cuales son sus sentimientos, cual es su





actitud...), se harán a los alumnos una serie de preguntas como las siguientes: ¿Qué motivación tienen los personajes de la trama? ¿Qué personalidad tienen? ¿Cómo podrían representarse sus características personales en su aspecto físico? ¿Cuál sería su forma de actuar y de moverse?

2º. Del guion técnico al guion gráfico (storyboard).

• **Diseño de los personajes:** A continuación, los alumnos deberán realizar bocetos de los personajes principales atendiendo a las características que los definen. Los dibujos tendrán una altura aproximada de medio folio. Una de las formas más sencillas de diseñar un personaje para animación es buscar combinaciones con formas geométricas simples que resulten interesantes.

Una vez dibujados los personajes, se colocan las cartulinas debajo de la hoja y se repasan con un lápiz los bordes para que queden remarcadas. Las articulaciones del muñeco deben hacerse un poco más largas que el dibujo original para poder solaparlas y que se puedan articular.



Después de cortar las piezas, se dedicará un tiempo a enderezar la cartulina si está doblada. Se usará blutack o encuadernadores para enganchar los brazos y las piernas con el fin de que puedan rotar sin que se separen.

• **Diseño de los fondos.** Necesitaremos tantos fondos como escenas hayamos propuesto. El diseño de los fondos debe ser coherente con el diseño de los personajes para mantener la estética del film.



- **Storyboard.** El storyboard o guion gráfico es la traducción visual del guion técnico. Se dibuja, en distintos paneles, la acción de la película para consolidar visualmente los planos. Se trata de establecer el orden y la distribución espacial de los elementos que aparecerán en pantalla.



El storyboard es muy similar a una historieta, ya que se compone de varias viñetas donde están representados fragmentos de la película, dividida en secuencias y éstas, a su vez, en planos. Sin embargo, debemos pensar en términos estrictamente fílmicos: plasmar todos los aspectos que después permitan la correcta elaboración de cada plano.

Un plano es la unidad básica cinematográfica y una secuencia, el conjunto de planos correlativos que comparten una misma acción. Hay que tener en cuenta que en animación no existen movimientos reales, se desplaza el fondo no la cámara.

En el storyboard encontramos la información que necesitaremos posteriormente para realizar la animación: tipo de plano, duración aproximada de cada plano y secuencia, breve descripción del plano o secuencia, diálogo de los personajes, anotaciones de los efectos sonoros, etc.

Su finalidad es la de estudiar el planteamiento visual de la narración. De esta forma, podemos ver aquello que hemos previsualizado en nuestra mente.

3º. Ejecución artística

- **Preparación del set de rodaje:** Se colocará el móvil (o tableta) en la pinza (véase tutorial) y se abrirá la aplicación (iMotion, Pic Pac). A continuación se colocan los fondos y los personajes en el lugar correspondiente. (Composición de la escena).



• **Animación:** Con la animación se crea una ilusión de movimiento a través de la unión de una secuencia de imágenes inmóviles. Se basa en la persistencia de la visión: una imagen permanece en la retina humana una décima de segundo antes de desaparecer por completo. Como dice Sergi Càmara: “El cine es posible gracias a una combinación entre la lentitud del proceso visual y la rapidez de unas imágenes proyectadas a una velocidad determinada.” (El dibujo animado, 2006).

Cada segundo de animación contiene 24 fotogramas, pero para la animación que se realizará con los alumnos puede tener 12 imágenes, e incluso 8 serían suficientes. La clave consiste en duplicar cada una de ellas para que duren dos fotogramas y alcanzar los 24 requeridos.

Las técnicas del stop motion (animación de objetos estáticos) y la de recortes (animación de figuras recortadas de papel) consisten en simular el movimiento: se captura con la cámara la imagen de un personaje u objeto y, a continuación, se mueve ligeramente para realizar la siguiente captura, consiguiendo la secuencia de imágenes necesarias para crear la ilusión de movimiento. Es decir, fotografiamos la composición con los objetos y el fondo, movemos ligeramente sus posiciones y volvemos a fotografiar y así, sucesivamente.



• **Doblaje de las voces.** Es el proceso, en un producto cinematográfico, de grabar las voces para añadir los diálogos a los personajes de animación. Los efectos sonoros y la música también se añaden después de que se haya completado su edición.

Se pueden grabar un cualquier aparato que registre sonido, ya sea una grabadora o con un móvil. Estos archivos se utilizarán después en el montaje para acoplar imágenes y audio.

• **Montaje:** Se extraerán las animaciones a la librería del dispositivo. A continuación, se procederá a montar el tráiler en el programa Windows Movie Maker (PC) o el iMovie (Mac).

5.2. Materiales y recursos didácticos

Para realizar un tráiler de características similares al de “Las Aventuras de Huckleberry Finn” se necesitan los siguientes materiales fungibles y herramientas tecnológicas:

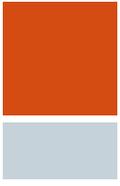
- **Materiales fungibles:** papeles, cartulinas, periódicos o revistas usadas, tijeras, pegamento, blutack.
- **Herramientas tecnológicas:** PC, dispositivo móvil o tableta digital, trípode. Además, se pueden utilizar algunas de las siguientes aplicaciones recomendadas:
 - Para el dispositivo móvil o tableta digital: “PicPac Stop Motion & TimeLapse” o “iMotion”.
 - Para editar vídeo y audio en el PC: “Windows Movie Maker” (PC), iMovie (Mac) o “Audacity”.



5.3. Temporalización

A modo orientativo, para la realización de este proyecto se propone la siguiente temporalización:

- Lectura de la obra literaria: tres semanas (fuera del horario lectivo).
- Realización de la sinopsis y creación del guion: dos sesiones.
- Diseño de personajes (dibujo): dos sesiones.
- Elaboración de fondos y personajes en cartulina: dos sesiones.
- Animación y doblaje de voz: cinco sesiones.
- Montaje de vídeo: dos sesiones.



Nota sobre los autores:

PDA Films

Pequeños Dibujos Animados (PDA) es un proyecto educativo y creativo fundado por Mario Torrecillas, con sede en Barcelona, que tiene el objetivo de educar a la infancia en el cine, realizando producciones audiovisuales promoviendo la diversidad cultural, la creatividad y el pensamiento de la infancia a través de la animación, el dibujo y la música.

Autor storyboard: Unai Pérez

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte
(Centro Nacional de Innovación e Investigación Educativa)