

## UNIDAD DIDÁCTICA

<b>Título:</b>	«LA PELÍCULA DE MI CLASE»
<b>Autores:</b>	M <sup>a</sup> Begoña Teijeiro Soto, José L. Domínguez Barroso, Ángel A. Fernández Silva
<b>Requerimientos técnicos:</b>	Aula con PDI y suficientes ordenadores para trabajar individualmente y en pequeños grupos (3-4 alumnos)

<b>CATALOGACIÓN</b>	
<b>Etapa:</b>	Primaria
<b>Curso:</b>	5º
<b>Área:</b>	Educación Artística
<b>Bloque:</b>	1. Educación audiovisual / 2. Expresión artística
<b>Tema:</b>	Iniciación al manejo de programas digitales de edición y procesado de imagen, vídeo y texto

<b>PROGRAMACIÓN</b>	
<b>Finalidad</b>	<p>Conocer las distintas herramientas tecnológicas y el uso de la información en los distintos soportes así como las posibilidades técnicas actuales para la realización del proyecto audiovisual: “La película de mi clase”, es decir, la creación de una obra audiovisual, que permita al alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recopilar y clasificar música e imágenes digitales.</li> <li>- Buscar, crear y difundir, de forma responsable, imágenes usando las TIC.</li> <li>- Utilizar las TIC para el tratamiento de imágenes fijas y vídeo.</li> <li>- Utilizar las TIC para el tratamiento de textos orales y escritos.</li> <li>- Hacer un uso responsable de las imágenes en Internet.</li> </ul>

<b>COMPETENCIAS</b>									
	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Competencias</th> <th style="text-align: center;">Tareas relacionadas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Comunicación lingüística</td> <td>Interpretar la información y expresar conceptos, razonamientos y opiniones de forma oral y/o escrita apoyándose en imágenes.</td> </tr> <tr> <td>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</td> <td>Realizar proyectos de investigación con información de diversas fuentes, siguiendo las fases de: identificación del objetivo, planificación y elaboración del proyecto Comunicarse directamente con el entorno físico para poder captarlo en imágenes.</td> </tr> <tr> <td>Competencia digital</td> <td>Utilizar de modo eficaz y seguro de los recursos TIC para el acceso al conocimiento. Usar programas de tratamiento digital de textos e imágenes. Conocer programas de creación y tratamiento de vídeo digital</td> </tr> </tbody> </table>	Competencias	Tareas relacionadas	Comunicación lingüística	Interpretar la información y expresar conceptos, razonamientos y opiniones de forma oral y/o escrita apoyándose en imágenes.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	Realizar proyectos de investigación con información de diversas fuentes, siguiendo las fases de: identificación del objetivo, planificación y elaboración del proyecto Comunicarse directamente con el entorno físico para poder captarlo en imágenes.	Competencia digital	Utilizar de modo eficaz y seguro de los recursos TIC para el acceso al conocimiento. Usar programas de tratamiento digital de textos e imágenes. Conocer programas de creación y tratamiento de vídeo digital
Competencias	Tareas relacionadas								
Comunicación lingüística	Interpretar la información y expresar conceptos, razonamientos y opiniones de forma oral y/o escrita apoyándose en imágenes.								
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	Realizar proyectos de investigación con información de diversas fuentes, siguiendo las fases de: identificación del objetivo, planificación y elaboración del proyecto Comunicarse directamente con el entorno físico para poder captarlo en imágenes.								
Competencia digital	Utilizar de modo eficaz y seguro de los recursos TIC para el acceso al conocimiento. Usar programas de tratamiento digital de textos e imágenes. Conocer programas de creación y tratamiento de vídeo digital								

	Aprender a aprender	Desarrollar de forma consciente el propio aprendizaje y aplicar los aprendizajes aprendidos en las actividades de aula.
	Competencias sociales y cívicas	Desarrollar habilidades de trabajo en equipo. Manifestar actitudes de respeto, tolerancia y cooperación en el uso de imágenes, textos y videos digitales.
	Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Desarrollar capacidades de trabajo individual e iniciativa personal. Compartir proyectos audiovisuales, exponiendo y defendiendo su posición de forma autónoma.
	Conciencia y expresiones culturales	Comprender y valorar de forma crítica determinadas acciones y/o manifestaciones artísticas presentes en la sociedad. Valorar la fotografía, el cómic y el vídeo como expresiones artísticas.

<b>CONTENIDOS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Documentos propios de la comunicación artística como videoclips y cortometrajes.</li> <li>2. Tecnologías de la información y la comunicación para:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) el tratamiento de imágenes, diseño y animación, y</li> <li>b) su empleo para la difusión de los trabajos elaborados.</li> </ol> </li> <li>3. Proceso empleado para la creación, montaje y difusión de una película.</li> <li>4. Programas digitales de edición y procesado de imagen, audio y vídeo.</li> <li>5. <u>Vocabulario básico</u>: clips, cinematógrafo, efectos especiales, distorsiones, rotación, fundido, transición, montaje, guion... <u>Vocabulario de ampliación</u>: banda sonora, filtros cromáticos, captura de imágenes, pixelización,...</li> </ol>
-------------------	--

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>
	1. Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento comprendiendo de manera crítica su significado y función social.	1.1. Reconoce las imágenes fijas y en movimiento en su entorno y las clasifica. 1.2. Reconoce el cine como expresión artística y comenta el proceso empleado para la creación, montaje y difusión de una película.

	<p>2. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y realización de proyectos audiovisuales sencillos.</p>	<p>2.1. Maneja programas informáticos sencillos de elaboración y retoque de imágenes digitales (copiar, cortar, pegar, modificar tamaño, color, brillo, contraste...) que le sirvan para la ilustración de trabajos con textos.</p> <p>2.2. Realiza sencillas obras de animación para familiarizarse con los conceptos elementales de la creación audiovisual: guion, realización, montaje, sonido.</p> <p>2.3. Conoce las consecuencias de la difusión de imágenes sin el consentimiento de las personas afectadas y respeta las decisiones de las mismas</p>
	<p>3. Representar de forma personal, original y creativa ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual.</p>	<p>3.1. Organiza y planea su propio proceso creativo partiendo de la idea, recogiendo información bibliográfica, de los medios de comunicación o de Internet.</p> <p>3.2. Lleva a cabo proyectos en grupo aportando ideas, respetando las de los demás y colaborando con las tareas que le hayan sido encomendadas.</p>
<p><b>PROCESO DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>METODOLOGÍA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexión / motivación a partir de una imagen, recurso TIC o texto informativo orientado a la reflexión y activación de los conocimientos y experiencias previos relacionados con las producciones audiovisuales y el tratamiento de imágenes.</li> <li>- Desarrollo de los contenidos y competencias con ayuda de textos, imágenes, animaciones y recursos TIC que permitan al alumnado construir y compartir el conocimiento.</li> <li>- Realización de tareas y actividades de organización, consolidación y ampliación de los contenidos y competencias que tengan en cuenta la diversidad del alumnado.</li> <li>- Diseño y realización de un proyecto relacionado con un sencillo montaje audiovisual que favorezca la interacción y colaboración entre el alumnado.</li> <li>- Actividades de evaluación, coevaluación y autoevaluación.</li> </ul>	
<p><b>TEMPORALIZACIÓN</b></p>	<p>La unidad se desarrollará en el primer trimestre a lo largo de 8 sesiones, durante dos meses (aprox.) de trabajo efectivo.</p>	

## ACTIVIDADES Y TAREAS

Secuenciación	
Sesión 1	Actividades 1 y 2
Sesión 2	Actividad 3.a)
Sesión 3	Actividad 3.b)
Sesión 4	Actividad 3.c)
Sesión 5	Actividades de refuerzo y ampliación (4)
Sesión 6	Actividad 5
Sesión 7	Actividad 5
Sesión 8	Actividades 5 y 7

Actividad 6

### Sugerencia de actividades y tareas del alumno

#### Actividad 1. Recuerda lo que sabes...

El profesor presenta el tema con apoyo audiovisual (imágenes, vídeo, fotografías, recursos TIC...) para activar los conocimientos previos sobre las producciones audiovisuales con aportaciones del grupo-clase, relacionándolos con situaciones y experiencias personales. Tareas:

- Puesta en común de conocimientos previos sobre producciones audiovisuales: películas, videos caseros, videoclips... señalando sus características principales (similitudes/diferencias).
- Deduces algunas de las principales características de la técnica de animación audiovisual mediante el análisis de algún videoclip seleccionado por el profesor.
- Elabora, con la ayuda del profesor, un mapa conceptual con los contenidos que se desarrollarán a lo largo de la unidad.

#### Actividad 2. Visionado el video 'Cómo se hace una película de dibujos animados' (7' aprox.). Tareas:

- Escribe en el cuaderno todos los pasos que siguen en el video para realizar una película de animación.
- ¿Qué necesitamos aprender para realizar un montaje audiovisual? Con los medios técnicos disponibles ¿Qué pasos serían posibles realizar en nuestro colegio para crear 'La película de mi clase'?
- Decidimos el contenido del proyecto 'La película de clase', aportamos ideas para el guion y hacemos el reparto de tareas en pequeños grupos.

#### Actividad 3. Aprendemos algunas técnicas de animación audiovisual (pequeño grupo).

- Aprendemos a utilizar OoKids Modo Promedio (versión para alumnado del Open office) para la realización de un guion o storyboard sencillo (se explicará al grupo-clase las características del programa y cómo realizar la tabla para el guion).
- Conocemos y utilizamos las herramientas básicas del programa Audacity para realizar trabajos sobre un archivo de sonido: obtener un archivo de audio, realizar una grabación de voz, mezclar música y voz y guardar como archivo mp3.
- Aprendemos a manejar el programa Movie Maker y realizamos un sencillo montaje audiovisual (3-4 fotogramas) con efectos especiales.

#### Actividad 4. "¿Quién inventó el cine?" (Opcional).

Se pedirá los alumnos que busquen información sobre los orígenes y evolución del cinematógrafo. (Extraescolar)

(Trabajo en equipo) Situar en una línea del tiempo los principales avances del cine desde los orígenes. (Utilizar la línea del tiempo ya elaborada para situar los principales avances de la fotografía)

**Actividad 5.** Proyecto de aula: 'LA PELÍCULA DE MI CLASE'. (en pequeño grupo, 4-6 miembros)

Esquema de trabajo y reparto de tareas:

- Redacción de guion o storyboard.
- Búsqueda de imágenes. Ordenación.
- Búsqueda de audio.
- Grabación audio.
- Montaje del vídeo.

**Actividad 6.** Vocabulario.

Recopilación de palabras o expresiones que conforman el vocabulario básico y de ampliación de la unidad, con significado contextualizado.

**Actividad 7.** Presentación y evaluación del Proyecto de aula.

## EVALUACIÓN

Momentos	Procedimientos	Instrumentos
Evaluación inicial	Recordatorio de contenidos y/o conocimientos previos.	Actividad 1 para conocer el nivel de partida del alumnado.
Evaluación continua y formativa	Observación directa, revisión y seguimiento del trabajo diario para realizar una valoración cualitativa (observaciones y anotaciones) y cuantitativa (calificaciones) del avance individual y grupal.	Actividades 2, 3, 4 y 6 de elaboración, análisis y organización de la información. Otros documentos gráficos o textuales: cuadernos, fichas de vocabulario (6)...
Autoevaluación y coevaluación	Diseño de pruebas/tareas para que el alumno valore sus logros y/o los de los demás y reflexione sobre sus dificultades y fortalezas en el proceso de aprendizaje.	Tareas o pruebas específicas. Proyecto de aula (5).
Evaluación final	Elaboración de criterios de observación del nivel de consecución de contenidos y competencias	Indicadores de logro del nivel de adquisición de los estándares de aprendizaje. Pruebas de evaluación de contenidos y competencias

**MATERIALES Y RECURSOS**

Cómo se hace una película de dibujos animados:

<http://videotecaeducativa.blogspot.com.es/2010/12/como-se-hace-una-pelicula-de-dibujos.html>

Para obtener el programa OOoKids Modo Promedio:

<http://educoo.org/TelechargerOOo4Kids.php>

Programa que permite el tratamiento de imágenes on line y video demo del programa:

<http://pixlr.com/editor/>

<https://www.youtube.com/watch?v=MnxPHBQucoU>

Para obtener el programa Audacity y video demo del programa:

<http://audacity.sourceforge.net/download/>

<http://soni2musicales.blogspot.com.es/2013/02/tutoriales-audacity-para-trabajar-con.html>

Actividades  
1, 2 y 3

Breve historia del cine:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Cine>

Videos sobre la historia del cine desde sus orígenes (<10'):

[https://www.youtube.com/watch?v=Hk9a5ggr32k&feature=player\\_embedded](https://www.youtube.com/watch?v=Hk9a5ggr32k&feature=player_embedded)

<https://www.youtube.com/watch?v=ditiCdg9Yg0>

Las primeras películas:

<http://www.historiadeltcine.com.es/p/1900-1910.html>

Programa GIMP instalado. Descarga del programa desde:

<http://www.gimp.org>

Opciones básicas del programa GIMP:

<http://usagimp.blogspot.com.es/search?q=primaria>

[http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/183/cd/m9/recurso\\_tic\\_gimp.html](http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/183/cd/m9/recurso_tic_gimp.html)

El programa Windows Movie Maker viene instalado en los ordenadores. En caso contrario puede conseguirse desde

<http://windows.microsoft.com/es-es/windows-live/movie-maker#t1=overview>

Actividades  
4 y 5