

**EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL  
INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA**

**CONTEXTO DE LA ACTIVIDAD:**

**Nivel:**

2º de ESO

**Materia:**

Educación Plástica Visual y Audiovisual

**Descriptoros de la competencia digital:**

<b>Área</b>	<b>Competencia</b>	<b>Descriptor</b>
1. Ciudadanía Digital	1.2. Normativa Digital, licencias y propiedad intelectual	1.2.1. Actuar responsablemente como creadores y usuarios de trabajo creativo, según las normas existentes. 1.2.2. Buscar y conocer sitios web donde poder localizar recurso digitales filtrados por licencia.

**EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL  
INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA**

<p>2. Interacción y Cooperación</p>	<p>2.1. Comunicación 2.2. Colaboración</p>	<p>2.1.1. Seleccionar y utilizar de acuerdo con sus necesidades diferentes herramientas de comunicación en línea para fines específicos.</p> <p>2.1.2. Solucionar problemas sencillos en comunicaciones en línea (por ejemplo, videoconferencia, compartir pantalla...)</p> <p>2.1.3. Organizar y gestionar los contactos de sus espacios de comunicación.</p> <p>2.2.1. Seleccionar y utilizar herramientas de colaboración en línea para crear un proyecto con otros.</p> <p>2.2.2. Presentar en equipo el resultado de sus investigaciones con herramientas digitales (que permiten la participación de sus compañeros de aula o de proyectos colaborativos en los que participa).</p>
-------------------------------------	--	---

**EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL  
INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA**

3. Producción	3.1. Planificación e investigación 3.2. Creación 3.3. Evaluación y mejora	3.1.1. Planificar estrategias de búsqueda en Internet para encontrar y seleccionar fuentes que se adapten al objetivo de investigación. 3.1.2. Buscar diferentes fuentes y contrastarlas asegurándose de que están activas y son fiables. 3.1.3. Seleccionar y organizar la información. 3.2.1. Utilizar herramientas digitales para crear y potenciar componentes de texto, imagen, sonido, animación y vídeo. 3.3.1. Sugerir mejoras dependiendo de los comentarios de retroalimentación y de la autoevaluación. 3.2. Colaborar en el proceso de evaluación.
---------------	---	---

**DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

**Título de la Actividad:**

*Cortometraje de animación en stop motion*

**Objetivos:**

- 1.- Identificar los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
- 2.- Reflexionar sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.

## **EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA**

- 3.- Appreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural.
- 4.- Elaborar documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.
- 5.- Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia.
- 6.- Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales.
- 7.- Conocer los diferentes tipos de archivos de video que existen y para qué sirve cada uno y saber elegir el adecuado.

### **Descripción de la Actividad:**

Se desarrollará por grupos, donde se repartirán las tareas de forma equitativa. Esta actividad se dividirá en diferentes fases, por un lado el desarrollo de la memoria del cortometraje y por otro lado la realización del propio cortometraje (12/5-12frames por segundo).

La memoria constará de los siguientes puntos:

## **EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA**

1. Lluvia de ideas (todas las viñetas): es un ejercicio para generar ideas. Teniendo como base una hoja dividida en viñetas, cada grupo elegirá un título genérico, corto y cuanto más abierto más opciones de generar más ideas habrá. Se sentarán en círculo. Cada miembro del grupo tendrá su propia hoja de viñetas, donde pondrá su nombre. Todos empezarán a la vez a dibujar la primera viñeta en base al título elegido en su grupo. Cuando acaben su viñeta, le pasarán la hoja a la persona que tengan a la derecha. Y esta persona deberá seguir la historia empezada teniendo también como referencia el título. Así continuarán tantas rondas como sean necesarias para que se genere una historia lo suficientemente elaborada. Al acabar, cada hoja volverá a su dueño primigenio y cada miembro del grupo tendrá una historia diferente construidas por la colaboración de todos los miembros del equipo, basadas en el mismo título. Estas historias serán usadas como base para desarrollar el guion del cortometraje del grupo.
2. Plan de rodaje: donde se hará un calendario para temporalizar todo el proyecto, tanto el contenido de la memoria, como del desarrollo del cortometraje e ir siguiéndolo.
3. Diario de trabajo: donde se irá tomando nota de lo hecho cada día y de quiénes hacen qué y de qué manera.
4. Guion escrito
5. Story Board (guión gráfico)
6. Diseño de personajes: presentarán los personajes del corto, a través de fotos de frente, perfil y de espaldas y un texto informativo. Tanto si son muñecos, como personas reales o dibujos.
7. Diseño de escenarios o localizaciones: fotos en el caso de localizaciones o bocetos y dibujos finales si crean los escenarios.

La memoria será hecha en un editor de texto tipo word o power point y entregada en pdf. Se valorará la adecuación del diseño de la misma a la temática del cortometraje.

Características del cortometraje:

## **EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA**

- a. Duración: mínimo 2 minutos sin contar con los créditos de apertura o cierre.
- b. Tiene que tener créditos de apertura y cierre (como en las películas que vemos en el cine) con vuestros nombres y apellidos, detallando los cargos que ha llevado a cabo cada miembro del grupo dentro del desarrollo del cortometraje. Se tendrá en cuenta el diseño de los créditos y si mantiene la estética del cortometraje y si esa estética está relacionada de algún modo con la historia que se cuenta o ayuda estéticamente a la historia contada.
- c. Temática libre. Tened en cuenta que la estética del cortometraje tenga coherencia y ayude a contar la historia.
- d. Hecho en stop motion (foto a foto). Cuidado con que no salgan vuestras manos ni nada fuera del escenario, cuidado con la iluminación que no cambie de golpe durante la misma escena, cuidado con la cámara/móvil que no se mueva durante la misma escena o movimiento.
- e. Puede ser hecho a través de dibujos, con muñecos o con personas. Tiene que contar una historia con su principio, desenlace y final.
- f. Puede hacerse en interior, exterior o mezcla, siempre y cuando tenga coherencia el conjunto de las fotografías.
- g. Tiene que tener sonido y música.
- h. Puede contener diálogos o no. Si se meten diálogos pueden ser con doblaje, con carteles fotografiados a modo de bocadillos de cómic, con carteles digitales o fotografiados hechos a mano entre escenas como en las películas antiguas, o con subtítulos.

Tanto las fotografías del cortometraje como el montaje del mismo, podrá ser hecho con el móvil y aplicaciones específicas para el mismo.

Empezarán por la realización de la lluvia de ideas a través de las viñetas. Continuarán eligiendo en qué viñeta se basarán para desarrollar el guion escrito o si mezclarán las historias generadas. A partir de aquí empezarán a desarrollar la memoria siguiendo los puntos descritos. Se les irá supervisando en cada fase, viendo la temporalización que se han marcado y modificándola si fuese necesario.

Una vez finalicen las memorias (podrán terminarlas en casa si fuese necesario), empezarán con el desarrollo del cortometraje. Podrán empezar en el aula y terminarlo en casa, dependiendo de las necesidades de cada grupo. Al finalizar los cortometrajes, se hará un visionado en el aula.

### **Temporalización:**

## **EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA**

Se emplearán entre 7 y 12 sesiones de 55 minutos para el desarrollo de los puntos de la memoria.

Y como máximo de 8 sesiones de 55 minutos para el desarrollo y montaje del cortometraje.

Ambas partes se harán en el aula con posibilidades de terminarlas en casa.

### **Metodología:**

Este proyecto se empezará con una explicación teórica sobre el lenguaje audiovisual, el cine de stop motion, los diferentes profesionales que forman parte de un rodaje y ejemplos de making offs. Así como una explicación sobre cómo usar un editor de texto tipo Power Point.

Pasarán a crear la memoria.

Una vez acabada se les explicarán los tipos de archivos de video que hay y que van a usar. Se les enseñará a usar el móvil como cámara de fotos y a usar una cámara de fotos en caso de que haya alumando que la vaya a usar.

Se les darán varias opciones de software libre de edición de video como el Movie Maker o el Open Shot y la aplicación para móviles Stop Motion Studio. Se dará la opción de que si conocen otros software y los tienen en casa, también podrán usarlos.

A continuación se empezará la realización del cortometraje: los materiales, las fotos y el montaje.

### **Materiales y recursos requeridos:**

Necesitarán utilizar un dispositivo con acceso a internet para poder descargar recursos visuales y buscar referentes y ejemplos que les ayuden. Usarán también un dispositivo con editor de texto para poder crear la memoria. Aprenderán y utilizarán software de edición de video. Aprenderán y utilizarán la cámara de móvil o una cámara de fotos.

### **Fuentes:**

<https://www.youtube.com/?hl=es&gl=ES>

Recopilación propia de información variada sobre el tema a lo largo de los años.

### **Evidencias de Aprendizaje:**

**EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL  
INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA**

El aprendizaje del alumando se valorará a través de dos facetas, por un lado las correcciones de los trabajos mediante una rúbrica basada en las características de la memoria del cortometraje, por otro lado la valoración del propio cortometraje basándose en una rúbrica basada en las características del cortometraje y teniendo como referencia la implicación de cada alumno.

**Evaluación. Rúbrica:**

Descriptor	No conseguido	En proceso	Conseguido
1.2.1. Actuar responsablemente como creadores y usuarios de trabajo creativo, según las normas existentes. 1.2.2. Buscar y conocer sitios web donde poder localizar recurso digitales filtrados por licencia.			
2.1.1. Seleccionar y utilizar de acuerdo con sus necesidades diferentes herramientas de comunicación en línea para fines específicos. 2.1.2. Solucionar problemas sencillos en comunicaciones en línea (por ejemplo, videoconferencia, compartir pantalla...) 2.1.3. Organizar y			

**EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL  
INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA**

<p>gestionar los contactos de sus espacios de comunicación.</p> <p>2.2.1. Seleccionar y utilizar herramientas de colaboración en línea para crear un proyecto con otros.</p> <p>2.2.2. Presentar en equipo el resultado de sus investigaciones con herramientas digitales (que permiten la participación de sus compañeros de aula o de proyectos colaborativos en los que participa).</p>			
<p>3.1.1. Planificar estrategias de búsqueda en Internet para encontrar y seleccionar fuentes que se adapten al objetivo de investigación.</p> <p>3.1.2. Buscar diferentes fuentes y contrastarlas asegurándose de que están activas y son fiables.</p> <p>3.1.3. Seleccionar y organizar la información.</p> <p>3.2.1. Utilizar</p>			

**EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL  
INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA**

<p>herramientas digitales para crear y potenciar componentes de texto, imagen, sonido, animación y vídeo.</p> <p>3.3.1. Sugerir mejoras dependiendo de los comentarios de retroalimentación y de la autoevaluación.</p> <p>3.2. Colaborar en el proceso de evaluación.</p>			
--	--	--	--

**LICENCIA:**

Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Resumen de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Texto completo de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Autoría: Nombre autor

Adaptado del original en el seminario *Materiales para el desarrollo de la competencia digital de estudiantes en Enseñanza Secundaria Obligatoria*