

Creando Historias: Proyecto de Producción Audiovisual

Técnica

Ciencias Sociales y Humanas | Comunicación | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de educación técnica y tecnológica en la asignatura de Comunicación, con un enfoque en la producción audiovisual. A través de una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, los estudiantes desarrollarán un producto final audiovisual que responda a una problemática o necesidad concreta, fomentando el trabajo colaborativo y el desarrollo de competencias técnicas y creativas.

Los estudiantes aprenderán a planificar, grabar y editar un video corto que comunique un mensaje claro, utilizando herramientas digitales básicas y aplicando criterios técnicos y narrativos propios de la producción audiovisual. Este enfoque es relevante porque la comunicación audiovisual es una habilidad clave en múltiples sectores laborales y sociales, y permite expresar ideas de manera efectiva en el contexto digital actual.

El proyecto conecta con la vida cotidiana de los estudiantes al invitarlos a explorar temas que les interesan o que impactan su entorno, promoviendo la reflexión y la creatividad. Además, al entregar un producto tangible, los estudiantes experimentan el proceso completo de producción, desde la idea hasta la presentación final, fortaleciendo su autonomía y responsabilidad.

Objetivos de Aprendizaje

- Planificar un guion audiovisual básico que responda a una problemática real.
- Utilizar herramientas digitales para grabar y editar un video de forma colaborativa.
- Crear un producto audiovisual final que comunique un mensaje claro y coherente.
- Evaluar el trabajo propio y de sus compañeros para mejorar el producto final.

Recursos Necesarios

- Cámaras digitales o teléfonos móviles con capacidad de grabación (1 por grupo de 3-4 estudiantes).
- Computadoras con software básico de edición de video instalado (por ejemplo, OpenShot, Shotcut o similar).
- Guías impresas o digitales para la elaboración de guiones y planificación audiovisual (1 por estudiante).
- Pizarra y marcadores para lluvia de ideas y organización de tareas.
- Acceso a internet para consulta de ejemplos cortos y tutoriales básicos (opcional).
- Hojas en blanco y lápices para bocetos y planificación inicial.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre el uso de dispositivos móviles o cámaras digitales.
- Habilidades elementales en manejo de computadora y software básico de edición.
- Experiencia previa en trabajo en equipo y comunicación oral.
- Comprensión básica de estructuras narrativas y mensajes comunicativos.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que durante esta sesión se iniciará un proyecto audiovisual que culminará en la creación de un video corto, enfatizando la importancia de la comunicación visual para transmitir ideas claras y efectivas.

Estudiantes: Escuchan y se preparan para participar activamente en la planificación y producción.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Presenta la pregunta detonadora: "*¿Qué tipo de mensajes podemos comunicar con un video y qué elementos crees que son importantes para que ese mensaje sea claro?*"

Estudiantes: En parejas, discuten la pregunta durante 3 minutos y luego comparten al menos una idea con el grupo.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un video corto (1-2 minutos) ejemplo de un mensaje audiovisual impactante y real, relacionado con temas jóvenes o tecnológicos, preguntando: "*¿Qué te llamó la atención de este video?*"

Estudiantes: Observan el video y responden brevemente.

Contextualización:

Docente: Explica cómo la producción audiovisual es una herramienta útil no solo en el trabajo técnico sino en la vida diaria para comunicar ideas, promocionar productos o compartir historias personales.

Estudiantes: Reflexionan sobre cómo podrían usar estas habilidades en su entorno.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce el proyecto: "Vamos a crear un video de máximo 2 minutos que comunique una idea relevante para ustedes o su comunidad. Primero planificaremos el guion, luego grabaremos algunas escenas y finalmente

haremos una edición básica."

Actividad 1: Planificación del guion audiovisual

- **Objetivo:** Planificar un guion audiovisual básico que responda a una problemática real.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 3-4 personas y entrega la guía para elaboración de guion.
 - Explica brevemente los componentes del guion: mensaje principal, personajes, escenas, diálogo o texto, y recursos visuales.
 - Los grupos eligen un tema o problema que desean comunicar (puede ser un tema social, ambiental, tecnológico o educativo).
 - Los estudiantes elaboran un esquema de guion en hojas o digitalmente, definiendo el mensaje y las escenas.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Guion esquemático con mensaje y escenas definidas.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Circula entre grupos, formula preguntas para clarificar ideas: "¿Cuál es el mensaje clave?", "¿Cómo mostrarán ese mensaje?", "¿Qué recursos necesitan?".

Actividad 2: Grabación de escenas

- **Objetivo:** Utilizar herramientas digitales para grabar un video de forma colaborativa.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Asigna o permite que cada grupo use un dispositivo para grabar.
 - Recuerda pautas básicas de grabación: estabilidad, iluminación, encuadres simples.
 - Los estudiantes graban las escenas planificadas, repartiendo roles (cámara, actores, director).
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Clips de video grabados para edición.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Asiste con aspectos técnicos, sugiere mejoras y fomenta la colaboración.

Actividad 3: Edición básica del video

- **Objetivo:** Crear un producto audiovisual final que comunique un mensaje claro y coherente.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica rápidamente funciones básicas del software de edición disponible.
 - Los grupos importan sus clips y arman un video secuenciado, agregando títulos o textos si es posible.
 - Se enfoca en que el video tenga inicio, desarrollo y cierre claros.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes en computadoras.

- **Producto:** Video editado de máximo 2 minutos.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Apoya con el software, responde dudas técnicas y guía para mejorar la coherencia del mensaje.

Diferenciación:

- **Estudiantes avanzados:** Invitados a agregar efectos simples o música libre de derechos para enriquecer el video.
- **Estudiantes que requieren apoyo:** Pueden recibir ayuda adicional para la planificación o usar plantillas de guion sencillas; el docente puede asignar roles específicos que se ajusten a sus fortalezas.

Transiciones:

Al finalizar la planificación, el docente hace una síntesis y da indicaciones para iniciar la grabación, conectando la idea con la acción práctica. Tras grabar, se introduce la edición como el último paso para lograr el producto final.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada grupo comparta su video editado con el resto de la clase y pide que identifiquen en 3 palabras cuál es el mensaje principal de su video.

Estudiantes: Presentan sus videos y resumen el mensaje.

Reflexión metacognitiva:

- *¿Qué aprendimos sobre la importancia de planificar antes de grabar?*
- *¿Cómo contribuyó el trabajo en equipo al resultado final?*
- *¿Qué aspecto de la producción audiovisual te gustaría mejorar o explorar en el futuro?*

Retroalimentación:

Docente: Proporciona comentarios positivos y constructivos sobre cada video, destacando fortalezas y proponiendo mejoras en contenido y técnica, fomentando la autoevaluación y coevaluación.

Transferencia:

Docente: Relaciona la experiencia con posibles usos en proyectos futuros, presentaciones laborales o emprendimientos, motivando a aplicar estas habilidades en diferentes contextos.

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a pensar en un tema de su interés para desarrollar un video individual o en grupo, aplicando lo aprendido, que podrán presentar en la siguiente sesión o compartir en redes sociales educativas.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Inicio - Activación de conocimientos previos con pregunta detonadora.
- **Formativa:** Desarrollo - Observación directa durante planificación, grabación y edición; retroalimentación continua.
- **Sumativa:** Cierre - Evaluación del producto final audiovisual y reflexión metacognitiva.

Criterios de evaluación:

- Claridad y coherencia en la planificación del guion (vinculado al objetivo 1).
- Uso adecuado y colaborativo de herramientas digitales para grabar y editar (objetivo 2).
- Calidad y efectividad del mensaje en el producto audiovisual final (objetivo 3).
- Participación activa en la evaluación y mejora del propio trabajo y del grupo (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para verificar elementos del guion y uso de herramientas.
- Rúbrica de evaluación del video final (considerando mensaje, técnica y creatividad).
- Observación directa y registro anecdótico durante actividades.
- Cuestionario de autoevaluación y coevaluación breve.

Evidencias de aprendizaje:

- Guion esquemático para la producción audiovisual.
- Videos grabados y editados presentados en clase.
- Respuestas y reflexiones en la fase de cierre.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Tic_ia

Fase de Inicio

- **Herramienta:** Google Forms (Sustitución)

El docente puede crear un formulario digital con la pregunta detonadora y opciones para que los estudiantes respondan individualmente o en parejas. Esto sustituye la discusión oral tradicional y permite recopilar respuestas de forma organizada y rápida.

Contribución: Facilita la activación de conocimientos previos y permite al docente analizar las ideas iniciales de los estudiantes para orientar la clase.

- **Herramienta:** YouTube o Vimeo (Aumento)

Mostrar un video corto de ejemplo mediante plataformas de streaming accesibles para ejemplificar el mensaje audiovisual impactante. Se puede aprovechar la función de comentarios o preguntas integradas para capturar impresiones.

Contribución: Motiva a los estudiantes visualmente y mejora la comprensión de los elementos clave en un mensaje audiovisual, reforzando la motivación y enganche.

Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** Canva Video (Modificación)

Los estudiantes pueden usar Canva Video para crear esquemas visuales y storyboards digitales del guion audiovisual. La plataforma es intuitiva y accesible desde navegadores o dispositivos móviles, adecuada para estudiantes técnicos.

Contribución: Permite rediseñar la planificación del guion, integrando elementos visuales y textos de manera colaborativa, facilitando la organización y creatividad en la etapa de diseño.

- **Herramienta:** Aplicaciones de grabación en smartphones con IA integrada (Aumento)

Utilizar apps como Filmic Pro o dispositivos con funciones automáticas de estabilización y enfoque inteligente para grabar escenas con calidad mejorada, sin requerir conocimientos técnicos avanzados.

Contribución: Mejora la calidad de la grabación y facilita la concentración en la creatividad y mensaje, optimizando el tiempo de producción.

- **Herramienta:** Herramientas de edición audiovisual con IA integrada como Clipchamp o InVideo (Modificación)

Permiten realizar ediciones básicas y aplicar mejoras automáticas de audio, color y corte, accesibles para estudiantes sin experiencia previa en edición profesional.

Contribución: Facilita la edición del video final, promoviendo un producto audiovisual más pulido y profesional, alineado con el objetivo de entregar un producto final.

Fase de Cierre

- **Herramienta:** Padlet o Jamboard (Redefinición)

Plataformas colaborativas donde los estudiantes pueden subir sus videos y recibir retroalimentación en tiempo real de sus compañeros y docente, creando un espacio de reflexión y mejora colectiva.

Contribución: Permite una nueva forma de compartir y evaluar los productos audiovisuales, fomentando la interacción y crítica constructiva, enriqueciendo el aprendizaje.

- **Herramienta:** Chatbots o asistentes de IA como ChatGPT (Aumento)

Los estudiantes pueden consultar al asistente para obtener sugerencias de mejora en guiones, ideas para el storyboard o recomendaciones para la edición, acelerando el proceso de revisión y aprendizaje.

Contribución: Apoya la revisión y mejora del producto final mediante una guía personalizada, facilitando la autogestión y autonomía en el proyecto.