

Explorando el Cine: De la Historia a la Creación

Audiovisual

Educación Artística | Expresión artística | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de media (15-17 años) en la asignatura de Expresión Artística, con el propósito de que conozcan y valoren el cine desde una perspectiva integral. A través de seis sesiones de tres horas cada una, los estudiantes explorarán la historia del cine, el lenguaje cinematográfico, los géneros y la narrativa audiovisual, para luego aplicar estos conocimientos en la producción de un proyecto audiovisual. La relevancia de este plan radica en conectar el arte del cine con las formas actuales de comunicación y expresión cultural que los jóvenes viven diariamente, permitiéndoles desarrollar competencias creativas, críticas y colaborativas. Además, el proyecto final fomenta la autonomía y el trabajo en equipo, habilidades indispensables para su vida académica y social.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar la evolución histórica del cine y su impacto cultural.
- Identificar y aplicar los elementos del lenguaje cinematográfico en la creación audiovisual.
- Comparar diferentes géneros cinematográficos y sus características principales.
- Diseñar y producir una narrativa audiovisual original que integre conceptos estudiados.

Recursos Necesarios

- Proyector y computadora con acceso a internet.
- Selección de fragmentos de películas representativas (históricas y contemporáneas).
- Cámaras digitales o smartphones con capacidad de grabación de video (1 por grupo).
- Micrófonos básicos para grabación de audio (opcional, 1 por grupo).
- Software de edición de video sencillo (ej. iMovie, Windows Movie Maker o aplicaciones móviles similares).
- Cuadernos de notas o dispositivos para tomar apuntes.
- Cartulinas, marcadores, hojas para storyboard y guiones.
- Material impreso con conceptos básicos de lenguaje cinematográfico y géneros.
- Acceso a plataforma digital para compartir documentos y videos (Google Classroom, Drive, u otra).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre medios audiovisuales y su función comunicativa.

- Habilidades básicas para el trabajo colaborativo y gestión del tiempo.
- Experiencias previas en la creación de textos narrativos o expresivos (literarios, orales o visuales).
- Familiaridad con el uso básico de dispositivos digitales (cámaras, smartphones, computadoras).

Actividades

Sesión 1: Introducción a la historia y lenguaje del cine

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 30 minutos

Propósito de la sesión:

Presentar la historia del cine y conceptos básicos del lenguaje cinematográfico para sentar las bases del proyecto de producción audiovisual.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Qué películas o series han visto últimamente? ¿Qué elementos recuerdan que las hicieron interesantes o diferentes?"
- **Estudiantes:** Responden en plenaria mencionando títulos y características que recuerdan.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un dato curioso: "¿Sabían que la primera película que se proyectó en público fue en 1895 y duraba menos de 1 minuto?" y muestra un fragmento del primer cortometraje de los hermanos Lumière.

Contextualización:

Docente: Explica cómo el cine ha sido una herramienta para contar historias, expresar emociones y conectar culturas, algo que sigue vigente en su vida diaria con el cine, YouTube y las redes sociales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 130 minutos

Presentación del contenido:

Se introduce la historia del cine a través de una línea del tiempo visual y dinámica, y se definen los elementos básicos del lenguaje cinematográfico (plano, ángulo, movimiento de cámara, montaje, sonido).

Actividades de aprendizaje activo:

1. Línea del tiempo colaborativa: Historia del cine

- **Objetivo:** Analizar la evolución histórica del cine.

- **Instrucciones:**

- Dividir a los estudiantes en grupos de 4.
- Cada grupo recibe tarjetas con eventos clave y personajes históricos del cine.
- Los estudiantes organizan cronológicamente las tarjetas en un mural o digitalmente en una plataforma colaborativa.
- Discuten en grupo sobre la importancia de cada evento y lo presentan brevemente al resto.

- **Organización:** Grupos de 4

- **Producto:** Línea del tiempo física o digital con explicación oral corta.

- **Tiempo:** 60 minutos

- **Rol del docente:** Facilita materiales, guía con preguntas como "¿Por qué creen que este invento cambió el cine?" y supervisa el trabajo colaborativo.

2. Explorando el lenguaje cinematográfico con ejemplos

- **Objetivo:** Identificar elementos del lenguaje cinematográfico.

- **Instrucciones:**

- El docente muestra fragmentos de películas cortos donde se evidencian planos, ángulos y movimientos de cámara específicos.
- Los estudiantes toman notas y luego discuten en parejas qué técnicas identificaron y qué efecto creen que producen en la audiencia.
- Finalmente, se pone en común en plenaria.

- **Organización:** Individual y parejas.

- **Producto:** Notas escritas y aportes orales en plenaria.

- **Tiempo:** 70 minutos

- **Rol del docente:** Modera el debate, clarifica conceptos y da ejemplos adicionales si es necesario.

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes pueden investigar y compartir una curiosidad o anécdota sobre un director o película histórica.
- Para estudiantes que requieren apoyo, se les ofrece un esquema visual con imágenes y definiciones claras de los términos del lenguaje cinematográfico.

Transición:

Docente: "Ahora que conocen cómo se ha desarrollado la historia del cine y algunos elementos básicos para contar historias visuales, en la siguiente sesión exploraremos los géneros cinematográficos para entender los diferentes

estilos y formas narrativas."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

Los estudiantes completan un organizador gráfico con tres columnas: "Evento histórico", "Elemento del lenguaje cinematográfico" y "Por qué es importante".

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo creen que el cine ha cambiado desde sus inicios hasta hoy?
- ¿Qué elemento del lenguaje cinematográfico les pareció más interesante y por qué?
- ¿De qué manera pueden usar estos elementos para contar una historia?

Retroalimentación:

Docente: Revisa los organizadores, hace comentarios orales destacando ideas clave y corrigiendo conceptos erróneos.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la próxima sesión se analizarán los géneros cinematográficos y se empezará a planear el proyecto audiovisual grupal.

Tarea o reto:

Investigar una película favorita y describir cuál es su género y qué elementos del lenguaje cinematográfico pueden identificar en ella.

Sesión 2: Descubriendo géneros y estructurando narrativas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar el conocimiento previo sobre el cine con el estudio de los géneros y comenzar a diseñar narrativas audiovisuales.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué tipo de películas o series prefieren y por qué? ¿Qué emociones o historias les gustan más?"
- **Estudiantes:** Responden y discuten en grupos pequeños.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un tráiler que mezcla varios géneros y pide identificar cuáles están presentes.

Contextualización:

Docente: Explica que conocer los géneros ayuda a entender mejor las historias y a planear creaciones propias que conecten con el público.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 140 minutos

Presentación del contenido:

Se introduce una clasificación de géneros cinematográficos principales (drama, comedia, terror, ciencia ficción, documental) con ejemplos concretos y análisis de sus características.

Actividades de aprendizaje activo:

1. Mapeo de géneros y características

- **Objetivo:** Comparar géneros cinematográficos y sus características.
- **Instrucciones:**
 - En grupos de 3-4, los estudiantes reciben fichas con sinopsis breves de películas o escenas y deben clasificarlas en un género.
 - Luego, elaboran un mapa conceptual que resuma las características de cada género.
 - Presentan su mapa al grupo grande.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Mapa conceptual y presentación oral breve.
- **Tiempo:** 90 minutos
- **Rol del docente:** Orienta, formula preguntas para profundizar y ayuda a clarificar conceptos de los géneros.

2. Creación de una idea narrativa para proyecto audiovisual

- **Objetivo:** Diseñar una narrativa audiovisual inicial.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo define el género de su proyecto audiovisual y empieza a bosquejar la historia principal usando preguntas guía: ¿Quién es el protagonista? ¿Cuál es el conflicto? ¿Cómo se resuelve?
 - Crean un storyboard sencillo en cartulina o digital.
- **Organización:** Grupos de 3-4 (los mismos que en la actividad anterior).
- **Producto:** Primer boceto de narrativa y storyboard.

- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol del docente:** Facilita materiales, orienta con preguntas y fomenta la creatividad.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: diseñar un personaje secundario o un giro en la trama.
- Para quienes necesitan apoyo: se ofrece plantilla de storyboard con ejemplos y preguntas guía simplificadas.

Transición:

Docente: "En la próxima sesión, profundizaremos en la narrativa audiovisual, para que su historia tenga fuerza y coherencia antes de grabar."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

Se realiza un resumen grupal en pizarra con los géneros estudiados y elementos clave para narrar historias en cine.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo eligieron el género para su proyecto y por qué?
- ¿Qué elementos de la narrativa consideran más importantes para captar la atención del público?
- ¿Qué dificultades encontraron al crear el storyboard?

Retroalimentación:

Docente: Da retroalimentación específica sobre la claridad y creatividad de las ideas presentadas, sugiriendo mejoras para la narrativa.

Transferencia:

Docente: Invita a pensar en la importancia del guion y la planificación visual para la producción audiovisual que realizarán.

Tarea o reto:

Escribir un pequeño resumen de la historia que desarrollarán, incluyendo personajes y conflicto principal.

Sesión 3: Profundizando en narrativa audiovisual y preproducción

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar ideas de narrativa y preparar la preproducción para la grabación del proyecto audiovisual.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Solicita que compartan sus resúmenes y reflexionen sobre cómo mejorar la historia para que sea clara y atractiva.
- **Estudiantes:** Discuten en grupos y reciben retroalimentación.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un fragmento de una película con narración clara y efectiva, y pregunta qué hace que esa historia funcione.

Contextualización:

Docente: Explica que la narrativa audiovisual es la base para que el público entienda y disfrute el mensaje, por lo que es importante planificar bien antes de grabar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 130 minutos

Presentación del contenido:

Se presentan los conceptos de estructura narrativa audiovisual (introducción, desarrollo, clímax, desenlace) y la importancia del guion técnico y storyboard para la planificación.

Actividades de aprendizaje activo:

1. Taller de estructura narrativa

- **Objetivo:** Analizar y aplicar estructura narrativa audiovisual.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, revisan y ajustan su resumen narrativo para asegurar que tenga las cuatro partes de la estructura.
 - Crean un guion técnico básico que incluya descripción de escenas, diálogos y elementos visuales.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Guion técnico y narrativa revisada.
- **Tiempo:** 80 minutos
- **Rol del docente:** Asiste con ejemplos, responde dudas y revisa avances.

2. Elaboración detallada del storyboard

- **Objetivo:** Diseñar visualmente la narrativa para la producción audiovisual.
- **Instrucciones:**

- Partiendo del guion técnico, completan el storyboard con dibujos o imágenes que representen cada escena.
- Indican tipo de plano, ángulo y movimiento de cámara para cada toma.

- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Storyboard detallado.
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol del docente:** Revisa y sugiere mejoras para coherencia y uso del lenguaje cinematográfico.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: proponen efectos sonoros o de iluminación que apoyen la narrativa.
- Para quienes requieren apoyo: se ofrece plantilla con ejemplos y espacios guiados para completar el storyboard.

Transición:

Docente: "Con el guion y storyboard listos, la siguiente sesión será para la grabación y puesta en práctica de todo lo aprendido."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 30 minutos

Síntesis:

Sesión de preguntas y respuestas donde cada grupo comparte un resumen de su narrativa y recibe sugerencias.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo ayuda el guion técnico a organizar las ideas para la filmación?
- ¿Qué parte de la estructura narrativa les costó más definir y por qué?
- ¿Cómo piensan utilizar el storyboard durante la grabación?

Retroalimentación:

Docente: Comentarios específicos para fortalecer la planificación y recomendaciones para la grabación.

Transferencia:

Docente: Introduce el concepto de producción audiovisual y la importancia de la coordinación y roles en el equipo.

Tarea o reto:

Preparar un plan de roles para la grabación: director, camarógrafo, actores, etc., para la siguiente sesión.

Sesión 4: Producción audiovisual: grabación en equipo

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Organizar equipos y roles para iniciar la grabación del proyecto audiovisual.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Revisa los planes de roles y pregunta qué esperan lograr en la grabación.
- **Estudiantes:** Revisan en grupos y ajustan roles si es necesario.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un breve video con detrás de cámaras de una producción profesional para motivar.

Contextualización:

Docente: Explica la importancia de la colaboración y comunicación para que la grabación sea exitosa.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Presentación del contenido:

Breve recordatorio de técnicas básicas de grabación y uso del equipo disponible antes de iniciar la práctica.

Actividades de aprendizaje activo:

1. Grabación del proyecto audiovisual

- **Objetivo:** Aplicar lenguaje cinematográfico y narrativa en la producción audiovisual.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo graba las escenas según su guion técnico y storyboard.
 - Se cuida el uso de planos, ángulos y movimientos planeados.
 - Se promueve la comunicación continua y solución colaborativa de problemas.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Material audiovisual grabado para edición.
- **Tiempo:** 150 minutos
- **Rol del docente:** Supervisa, da retroalimentación en tiempo real, resuelve dudas técnicas y facilita recursos.

Diferenciación:

- Estudiantes con habilidades técnicas avanzadas pueden apoyar a otros grupos o hacer toma de recursos adicionales.

- Para quienes tienen dificultades, el docente asigna tareas específicas que se adapten a sus capacidades, como control de tiempos o apoyo en dirección.

Transición:

Docente: "En la próxima sesión trabajaremos en la edición para dar forma final a su narrativa audiovisual."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Breve puesta en común sobre la experiencia de grabación, dificultades encontradas y aprendizajes.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué parte de la grabación les resultó más fácil y cuál más difícil?
- ¿Cómo trabajaron en equipo para superar los retos?
- ¿Qué mejorarían para la próxima vez que graben?

Retroalimentación:

Docente: Comentarios motivadores y consejos para la edición.

Transferencia:

Docente: Explica que en la próxima sesión aprenderán a editar y darle vida final a su proyecto.

Sesión 5: Edición y montaje audiovisual

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Introducir a los estudiantes en el proceso de edición y montaje audiovisual para organizar y mejorar su producción.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué conocen sobre edición de video? ¿Han usado alguna aplicación para editar?"
- **Estudiantes:** Responden y comparten experiencias breves.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un video antes y después de la edición para evidenciar la importancia del montaje.

Contextualización:

Docente: Explica que la edición es donde la historia cobra ritmo, sentido y estilo, y que es el paso final para comunicar su mensaje.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Presentación del contenido:

Se ofrece una guía práctica y demostración del software de edición disponible, mostrando funciones esenciales: cortar, unir clips, añadir audio y transiciones.

Actividades de aprendizaje activo:

1. Taller de edición básica

- **Objetivo:** Aplicar técnicas básicas de edición para construir narrativa audiovisual coherente.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, importan sus videos grabados al software y comienzan a editar siguiendo el guion técnico y storyboard.
 - Añaden música, efectos de sonido y transiciones simples.
 - Revisan el producto y hacen ajustes para mejorar ritmo y claridad.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Primer corte editado del proyecto audiovisual.
- **Tiempo:** 150 minutos
- **Rol del docente:** Asiste con aspectos técnicos, sugiere mejoras y monitorea el progreso.

Diferenciación:

- Estudiantes con mayor habilidad técnica pueden explorar funciones avanzadas o ayudar a compañeros.
- Para estudiantes con menos experiencia, se ofrecen tutoriales paso a paso y soporte individualizado.

Transición:

Docente: "En la próxima sesión revisaremos sus proyectos completos, haremos ajustes finales y prepararemos la presentación."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Círculo de diálogo donde cada grupo comenta un logro y un reto de la edición.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo cambió su proyecto con la edición?
- ¿Qué técnicas aprendieron que podrían usar en futuros proyectos?
- ¿Qué dificultades tuvieron y cómo las resolvieron?

Retroalimentación:

Docente: Comentarios positivos y sugerencias para el cierre final del proyecto.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la próxima sesión se hará la presentación final y la reflexión sobre todo el proceso.

Sesión 6: Presentación, reflexión y evaluación del proyecto audiovisual**Fase de Inicio**

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar la presentación final de sus proyectos y revisar criterios de evaluación.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Repasa con los estudiantes los objetivos del proyecto y criterios para la presentación.
- **Estudiantes:** Organizan su presentación y asignan roles para exposición.

Motivación y enganche:

Docente: Motiva resaltando la importancia de compartir su trabajo y aprender de otros.

Contextualización:

Docente: Explica que presentar y evaluar son pasos claves para consolidar aprendizajes y mejorar sus habilidades comunicativas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 135 minutos

Presentación del contenido:

Los estudiantes presentan sus proyectos audiovisuales ante el grupo, explicando la historia, género y técnicas usadas.

Actividades de aprendizaje activo:**1. Presentación de proyectos audiovisuales**

- **Objetivo:** Comunicar y defender la producción audiovisual creada.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su video (duración máxima 7 minutos) y explica aspectos destacados.
 - Los demás estudiantes hacen preguntas y ofrecen comentarios constructivos.
- **Organización:** Grupos de 3-4 y plenaria
- **Producto:** Video final y exposición oral.
- **Tiempo:** 120 minutos (aprox. 20 min por grupo)
- **Rol del docente:** Modera la sesión, facilita la retroalimentación y evalúa según criterios.

2. Autoevaluación y coevaluación

- **Objetivo:** Reflexionar sobre el propio aprendizaje y valorar el trabajo de pares.
- **Instrucciones:**
 - Los estudiantes completan una ficha con preguntas sobre su desempeño y el de sus compañeros.
 - Discuten en parejas para compartir impresiones.
- **Organización:** Individual y parejas
- **Producto:** Fichas de autoevaluación y coevaluación.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Revisa fichas, guía reflexión y cierra con valoración positiva.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 30 minutos

Síntesis:

Se realiza un mapa mental colectivo en la pizarra con aprendizajes clave de todo el proyecto.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendieron sobre la historia y el lenguaje del cine?
- ¿Cómo fue la experiencia de crear y presentar su propio proyecto audiovisual?
- ¿Qué habilidades desarrollaron y cómo las pueden usar en otros ámbitos?

Retroalimentación:

Docente: Proporciona retroalimentación final, destacando fortalezas y áreas de mejora, y felicita el esfuerzo y creatividad.

Transferencia:

Docente: Invita a usar lo aprendido para analizar críticamente contenidos audiovisuales y seguir explorando la producción creativa.

Tarea o reto:

Redactar una breve reflexión personal sobre el proceso y cómo planean aplicar estas competencias en el futuro.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Actividad de activación en la sesión 1 para conocer conocimientos previos.
- Formativa: Observación y retroalimentación durante actividades de desarrollo (sesiones 1 a 5), incluyendo el trabajo en grupo, presentaciones parciales, y auto/coevaluación en sesión 6.
- Sumativa: Evaluación final en sesión 6 a través de la presentación del proyecto audiovisual y la reflexión escrita.

Criterios de evaluación:

- Comprensión histórica del cine y su evolución (objetivo 1).
- Identificación y uso adecuado de elementos del lenguaje cinematográfico (objetivo 2).
- Diferenciación y aplicación de géneros cinematográficos en la narrativa (objetivo 3).
- Creatividad y coherencia en el diseño y producción de la narrativa audiovisual (objetivo 4).
- Trabajo colaborativo y comunicación efectiva durante el proyecto (transversal).

Instrumentos sugeridos:

- Rúbrica para evaluar el proyecto audiovisual final (contenido, técnica, creatividad, presentación).
- Lista de cotejo para la participación en actividades grupales y cumplimiento de roles.
- Ficha de autoevaluación y coevaluación para reflexión individual y grupal.
- Observación directa y notas anecdóticas del docente durante el proceso.
- Portafolio digital con evidencias: línea del tiempo, mapas conceptuales, guion técnico, storyboard, video final.

Evidencias de aprendizaje:

- Línea del tiempo y mapas conceptuales que evidencian comprensión histórica y de géneros.
- Guion técnico y storyboard que muestran aplicación del lenguaje cinematográfico y estructura narrativa.
- Video final producido y presentado por los estudiantes.
- Reflexiones escritas y orales que demuestran metacognición y valoración del proceso.