



---

**Universidad de Valladolid**

**Facultad de Educación y Trabajo Social**

Trabajo de Fin de Grado

**Grado en Educación Social**

Proyecto de alfabetización audiovisual en adolescentes de  
12 a 15 años pertenecientes al Programa de Acción  
Integral de la asociación Allende Mundi

Presentado por: María Martín Alonso

Tutelado por: Luis Carlos Rodríguez García

Valladolid, 22 de junio de 2023

## **RESUMEN:**

En una sociedad globalizada, caracterizada por el constante desarrollo de las nuevas tecnologías, se presenta un problema: la desinformación. En la actualidad, se generan una gran cantidad de mensajes: auditivos, visuales y audiovisuales; a través de diferentes medios de comunicación. Sin embargo, muchas personas carecen de formación y herramientas para decodificarlos.

Este es un problema que afecta especialmente a los jóvenes, los cuales, a pesar de haber nacido en una sociedad digitalizada, encuentran dificultades en la comprensión y análisis de la información que reciben.

A través de la siguiente propuesta de intervención social, se pretende introducir a los jóvenes que acuden al Programa de Atención Integral de Allende Mundi, en el lenguaje audiovisual. Un lenguaje que les aportará herramientas de análisis y creación de contenido audiovisual; potenciando su capacidad crítica, desarrollando sus habilidades y promoviendo su creatividad.

## **PALABRAS CLAVE:**

Alfabetización audiovisual; educación mediática; cortometraje; adolescencia; Allende Mundi.

## **ABSTRACT:**

In a globalized society, characterized by the constant development of new technologies, a problem arises: misinformation. Nowadays, many messages: auditory, visual, and audiovisual; are generated through different media. However, many people lack the training and tools to decode them.

This is a problem that especially affects young people, who, despite being born in a digitalized society, find it difficult to understand and analyze the information they receive.

The following proposal for social intervention aims to introduce young people who attend the Comprehensive Care Program of Allende Mundi, in the audiovisual language. A language that will provide them with tools for analysis and creation of audiovisual content, enhancing their critical capacity, developing their skills, and promoting their creativity.

**KEYWORDS:**

Media literacy; media education; short film; adolescence; Allende Mundi.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	6
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS .....	8
2.1. Planteamiento del problema .....	8
2.2. Objetivos .....	8
3. JUSTIFICACIÓN .....	10
4. MARCO TEÓRICO .....	12
4.1. Adolescencia .....	13
4.1.1 Conceptualización de la adolescencia .....	13
4.2. Alfabetización audiovisual .....	15
4.2.1. Conceptualización .....	15
4.2.2. Alfabetización audiovisual y juventud .....	17
4.2.3. Alfabetización audiovisual en la Educación Formal .....	21
4.2.4. Alfabetización audiovisual y Educación Social .....	24
4.3. Producción audiovisual .....	26
4.3.1. Cine Social .....	26
4.3.2. Cortometrajes .....	29
4.3.3. Lenguaje audiovisual.....	30
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN .....	31
5.1. Introducción .....	31
5.2. Objetivos .....	32
5.3. Contenidos.....	32
5.4. Metodología .....	34
5.5. Recursos .....	35
5.6. Temporalización.....	36
5.7. Evaluación.....	36
5.8. Descripción de las actividades .....	38
6. CONCLUSIONES .....	48
7. REFERENCIAS .....	50
7.1. Bibliografía .....	50
7.2. Webgrafía .....	52
7.3. Filmografía.....	54
8. ANEXOS.....	55

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Cambios producidos durante la adolescencia .....	14
Tabla 2: Medidas de la UNESCO en torno a la educación mediática.....	18
Tabla 3: Alfabetización mediática y digital en las leyes educativas españolas.....	23
Tabla 4: Elementos espaciales y temporales del lenguaje audiovisual .....	33
Tabla 5: Recursos .....	35
Tabla 6: Temporalización.....	36
Tabla 7: Actividad 1 .....	38
Tabla 8: Actividad 2.....	39
Tabla 9: Actividad 3.....	40
Tabla 10: Actividad 4.....	41
Tabla 11: Actividad 5.....	42
Tabla 12: Actividad 6.....	43
Tabla 13: Actividad 7.....	44
Tabla 14: Actividad 8.....	45
Tabla 15: Actividad 9.....	46
Tabla 16: Actividad 10.....	47
Tabla 17: Parrilla de evaluación.....	55

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Puntuación media de los estudiantes en alfabetización informática y mediática en 2018.....	20
Ilustración 2: Porcentaje de alfabetización informática y mediática por países.....	20
Ilustración 3: Puntuación acerca del conocimiento de los códigos del lenguaje audiovisual .....	25
Ilustración 5: Diploma de la participación en el proyecto.....	55

# 1. INTRODUCCIÓN

La siguiente propuesta de intervención social, consiste en un proyecto de alfabetización audiovisual dirigido a adolescentes de entre 12 y 15 años, procedentes de la asociación Allende Mundi.

Esta asociación, situada en el barrio de la Rondilla, busca fomentar la autonomía de menores desde los 3 hasta los 15 años, potenciando sus habilidades personales y sociales. Promoviendo a su vez una serie de competencias y valores, entre los que destacan: el respeto, la escucha, la empatía, el trabajo en equipo, la competitividad sana, la comunicación, la expresión, la toma de decisiones, etc.

A través de este proyecto, se pretende introducir a los jóvenes en el lenguaje audiovisual. Los adolescentes participarán en un proceso de creación de un cortometraje que refleje una problemática social a la que se enfrentan en su día a día. A lo largo de este proceso, los menores trabajarán en equipo para construir un guion audiovisual, poniéndose en la piel de los directores de cine; utilizando diferentes herramientas de grabación; actuando en su propia historia y editando los fragmentos grabados por ellos mismos.

Para ello, el presente trabajo se llevará a cabo a partir de un proceso de investigación, en el cual se presentará una conceptualización de la adolescencia, describiendo los cambios y mitos existentes en torno a esta etapa, y señalando la importancia del desarrollo del pensamiento crítico en los jóvenes.

También se abordará el concepto de alfabetización audiovisual, indicando su importancia tanto a nivel internacional como local; a través de las diferentes propuestas impulsadas desde los organismos internacionales y recogidas en el sistema educativo español.

Para finalizar, se abordará la crítica y denuncia de situaciones de injusticia y exclusión presente en los cortometrajes españoles y en el cine social; explicando brevemente los elementos que componen el lenguaje audiovisual.

Hemos escogido este tema por la experiencia vivida con respecto al análisis y creación de contenido audiovisual. A lo largo del ciclo educativo, las asignaturas que abordaron ciertas competencias mediáticas fueron: Lengua y Literatura, Plástica e Informática. Sin embargo, los contenidos aportados por dichas asignaturas, no fueron suficientes para adquirir un pensamiento crítico.

A pesar de haber nacido en una era digital, los jóvenes presentan ciertas dificultades en el análisis y creación de contenido mediático; especialmente aquellos que no disponen de recursos y herramientas de acceso a Internet.

Este trabajo pretende iniciar a los jóvenes en el lenguaje audiovisual, potenciando sus habilidades y promoviendo ciertos valores que les ayuden a desarrollarse tanto personal como socialmente.

## **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS**

### **2.1. Planteamiento del problema**

La sociedad actual se caracteriza por la rapidez de los cambios y el desarrollo constante de las nuevas tecnologías. En esta sociedad, cada vez más globalizada, predomina la desinformación.

La inmediatez y el fácil acceso a la información requiere de estrategias de selección y análisis crítico de los contenidos recibidos a través de los diferentes medios de comunicación.

A raíz de la pandemia, el contenido mediático se ha visto incrementado. Las plataformas de streaming han aumentado su contenido y han surgido nuevas plataformas, que incluyen una gran cantidad de contenido audiovisual. Las redes sociales como Youtube, TikTok, Instagram y Twitter, han crecido en un 27%. Sin embargo, cada vez más personas carecen de herramientas de análisis, comprensión y clasificación de la información; entre ellas, se encuentran los jóvenes.

Estas herramientas pueden ser adquiridas a través de la educación mediática; un tipo de educación que busca incrementar las capacidades de acceso, integración, comunicación, gestión, evaluación y creación de contenidos digitales, de las personas.

A través de la alfabetización informacional, los jóvenes potencian sus habilidades personales y su capacidad crítica, pudiendo participar de forma activa y equitativa en la vida social y política.

### **2.2. Objetivos**

#### **Objetivo principal:**

- Promover la adquisición de competencias audiovisuales de los adolescentes de 12 a 15 años, mediante la creación de un cortometraje.

#### **Objetivos secundarios:**

- Fomentar el pensamiento crítico de los adolescentes a través del análisis de diferentes cortometrajes.



- Potenciar la capacidad de expresión y comunicación de los menores mediante actividades que requieran la utilización del lenguaje no verbal y el trabajo en equipo.
- Promover valores y actitudes positivas en los jóvenes a lo largo del proceso de creación del cortometraje
- Fomentar las habilidades personales de los jóvenes mediante su participación en los diferentes procesos de dirección y producción de contenido audiovisual.
- Potenciar las habilidades sociales de los menores mediante el trabajo en equipo y la asignación de diferentes tareas.
- Desarrollar la creatividad de los jóvenes a través de actividades que pongan a prueba sus conocimientos y habilidades.

### 3. JUSTIFICACIÓN

Los medios de comunicación se encuentran en constante desarrollo en la sociedad actual. La cantidad de información y mensajes publicitarios que una persona recibe al día supera los 3.000 (Chiquiza, 2018).

Sin embargo, este contenido no siempre es verídico. El 78% de las personas afirma recibir noticias falsas, que solo el 55% consigue detectar, según el Eurobarómetro publicado en 2023 por la Unión Europea. Para el 83% de la población española, la desinformación actual es vista como un problema (Bonilla, 2023).

En este entorno de desinformación, la UNESCO promueve la alfabetización mediática con el objetivo de potenciar las capacidades críticas de los menores. A través de la Unión Europea se plantean una serie de planes con el objetivo de formar a los jóvenes en medios, promoviendo su participación democrática en la sociedad.

Desde el Ministerio de Educación también se promueve la educación mediática; a través del propio sistema educativo y mediante proyectos dirigidos por las diferentes Comunidades Autónomas.

La siguiente propuesta busca iniciar a los adolescentes que participan en el Programa de Atención Integral de Allende Mundi, en la creación y análisis de contenidos audiovisuales; promoviendo una serie de valores y actitudes positivas y desarrollando sus capacidades y habilidades personales.

El siguiente trabajo pertenece al grado de Educación Social, debido a que aplica varias competencias específicas, presentes en la versión 5 de la Memoria Verificada Graduado/a en Educación Social (UVa, 2008):

- Diseño de planes, programas, proyectos, acciones y recursos en la modalidad presencial y virtual (E5).

El siguiente proyecto está planteado para ser llevado a cabo de manera presencial, utilizando los recursos virtuales.

- Aplicación de metodologías específicas de la acción socioeducativa (E8).

A lo largo del proyecto se aplica la metodología del aprendizaje basado en retos, a través del establecimiento de objetivos y la repartición de tareas entre los participantes.

- Promoción de procesos de dinamización cultural y social (E10).  
Las actividades presentes en el proyecto promueven la participación activa de los jóvenes.
- Dirección, coordinación y supervisión de planes, programas, proyectos y actividades socioeducativas (E15).  
Al finalizar cada actividad, se realizará una evaluación en la que se valorará la explicación, el nivel de dificultad y la fluidez de la misma.
- Utilización de técnicas de intervención socioeducativa y comunitaria (E35).  
Este proyecto utiliza técnicas de intervención socioeducativa que favorezcan la adquisición de diferentes habilidades personales y sociales.
- Incorporación de los recursos sociales, institucionales, personales y materiales disponibles (E36).  
La propuesta utilizará los recursos y materiales de la asociación Allende Mundi.
- Utilización de las nuevas tecnologías (E40).  
Este proyecto utilizará las nuevas tecnologías para la creación de contenido audiovisual.
- Desarrollo de actitudes y dominio lingüístico que posibiliten y favorezcan el trabajo en entornos multiculturales y plurilingüísticos (E42).  
A través de este proyecto los jóvenes se iniciarán en el lenguaje audiovisual, pudiendo crear su propio contenido y analizar los contenidos presentes en la red.

## 4. MARCO TEÓRICO

Este Marco Teórico recoge 3 apartados que abordan diferentes aspectos, sirviendo de base para la construcción de la propuesta de intervención.

En el primer apartado se aborda el concepto de la adolescencia; explicando los diversos cambios que se producen en esta etapa; los mitos existentes en torno a la misma y la importancia del desarrollo del pensamiento crítico.

En el segundo apartado se realiza una breve conceptualización acerca de la alfabetización audiovisual, analizando la importancia que presenta la educación mediática en la juventud y presentado las propuestas e informes que llevan a cabo los organismos internacionales. Además, se realiza una breve exposición de las competencias presentes en el ámbito educativo y las que han sido adquiridas por la población española; expresando la necesidad de impulsar la educación mediática desde la Educación Social.

En el tercer apartado se aborda la historia del cine social, un cine reivindicativo que aporta visibilidad a las diferentes problemáticas sociales existentes; además, se presenta el concepto de cortometraje y se ahonda en los elementos del lenguaje audiovisual de los que se compone.

A continuación, se muestra un índice con los apartados del marco teórico:

- 4.1. Adolescencia ..... **¡Error! Marcador no definido.**
  - 4.1.1 Conceptualización de la adolescencia ..... **¡Error! Marcador no definido.**
- 4.2. Alfabetización audiovisual ..... **¡Error! Marcador no definido.**
  - 4.2.1. Conceptualización ..... **¡Error! Marcador no definido.**
  - 4.2.2. Alfabetización audiovisual y juventud ..... **¡Error! Marcador no definido.**
  - 4.2.3. Alfabetización audiovisual en la Educación Formal; **¡Error! Marcador no definido.**
  - 4.2.4. Alfabetización audiovisual y Educación Social; **¡Error! Marcador no definido.**
- 4.3. Producción audiovisual ..... **¡Error! Marcador no definido.**
  - 4.3.1. Cine Social ..... **¡Error! Marcador no definido.**
  - 4.3.2. Cortometrajes ..... **¡Error! Marcador no definido.**
  - 4.3.3. Lenguaje audiovisual ..... **¡Error! Marcador no definido.**

## **4.1. Adolescencia**

En este primer apartado se abordará el concepto de adolescencia, explicando los cambios que se producen en esta etapa y los mitos existentes acerca de la misma, señalando el desarrollo del pensamiento crítico que es producido durante esta etapa.

### **4.1.1 Conceptualización de la adolescencia**

La *adolescencia* es definida en 2019 por la Organización Mundial de la Salud, como “la etapa de transición de la niñez a la adultez”. Esta etapa comienza a los 10 años, finalizando a los 19 y en ella se producen una serie de cambios a nivel físico, cognitivo, conductual y afectivo.

La Sociedad de Medicina y Salud Adolescente (SAHM), situada en Estados Unidos, define adolescencia como “la etapa de cambios situada entre los 10 y los 21 años” y clasifica la adolescencia en tres etapas diferentes: la adolescencia inicial, adolescencia media y adolescencia tardía.

Esta clasificación es también realizada por la asociación Healthy Children, que define la adolescencia temprana como “el periodo comprendido entre los 10 y los 13 años, en el que se llevan a cabo una serie de cambios a nivel físico”: el crecimiento acelerado; la aparición de vello en el cuerpo; la madurez de los órganos sexuales; y a nivel cognitivo. Durante esta etapa se incrementa la necesidad de privacidad e independencia.

La adolescencia media es definida como la etapa que se produce entre los 14 y los 17 años. En este periodo continúan los cambios físicos y cognitivos, desarrollando el pensamiento abstracto.

Por último, la adolescencia tiene lugar desde los 18 hasta los 21 años, completándose el crecimiento a nivel físico y cognitivo. En este periodo, los adolescentes desarrollan sus valores e ideales, potenciando sus relaciones y centrándose en el futuro (Allen y Waterman, 2019).

Tabla 1: Cambios producidos durante la adolescencia

	<b>NIVEL FÍSICO</b>	<b>NIVEL COGNITIVO</b>	<b>NIVEL SOCIAL</b>
<b>ADOLESCENCIA TEMPRANA</b>	Rápido crecimiento. Aparición de vello. Desarrollo de los órganos sexuales.	Egocentrismo	Mayor privacidad e independencia.
<b>ADOLESCENCIA MEDIA</b>	Transformación de la voz. Madurez de los órganos sexuales. Crecimiento.	Pensamiento abstracto	Búsqueda de la aceptación social. Rechazo hacia sus cuerpos.
<b>ADOLESCENCIA TARDÍA</b>	Se completan los cambios físicos.	Pensamiento formal	Construcción de la identidad. Relaciones estables.

Fuente: Elaboración propia

La adolescencia es una etapa de desarrollo y crecimiento personal y social. Debido a los cambios físicos y cognitivos que experimentan los jóvenes durante esta etapa, pueden producirse numerosos problemas a nivel de salud y bienestar psicológico.

Este bienestar se ve disminuido en función de los factores de riesgo que se encuentren presentes en la vida de los jóvenes. A estos factores de riesgo se le suman los mitos existentes sobre la adolescencia, que generan sentimientos de incomprensión y soledad en los menores.

El mito del pensamiento irracional e infantil de los adolescentes o el mito de la adolescencia como un periodo de inestabilidad emocional. Durante esta etapa se desarrolla el pensamiento abstracto y las operaciones formales, generando visiones más amplias acerca de los sucesos y orientando las acciones y pensamientos hacia el futuro. Además, en este periodo comienza a desarrollarse el lóbulo frontal, encargado de conectar la parte emocional con la racional. Esta etapa se caracteriza por el desarrollo emocional progresivo y la construcción de la identidad (Hidalgo y Güemes, 2013).

En este periodo se produce el desarrollo del pensamiento crítico en los adolescentes. Este pensamiento permite a los jóvenes analizar, evaluar y formular juicios de valor acerca de las situaciones cotidianas (Romero y Chávez, 2021).

Desde el sistema educativo se promueve el aprendizaje de ciertas competencias que contribuyen a desarrollar la capacidad crítica de los estudiantes. Entre estas competencias se encuentra el análisis de la información digital de manera crítica, la creación y comprensión del contenido audiovisual y el uso responsable de la tecnología, lo conocido como educación mediática.

## **4.2. Alfabetización audiovisual**

En este punto se realizará una breve conceptualización de la alfabetización audiovisual; además, se analizará la importancia de la educación mediática en la juventud, destacando los numerosos informes y propuestas realizadas por los organismos internacionales y su presencia en las leyes educativas. Por último, se comprobarán las competencias adquiridas por la población española y se expresará la necesidad de impulsar esta alfabetización desde la Educación Social.

### **4.2.1. Conceptualización**

Según la Real Academia Española, el concepto de *audiovisual* hace referencia a la “utilización conjunta de los sentidos de la vista y el oído”; es decir, al conjunto de materiales didácticos o informativos, que emplean tanto imágenes como sonidos.

Por otro lado, la *alfabetización* es definida como un “proceso permanente de aprendizaje y conocimiento de una serie de competencias”, entre las que se encuentran la alfabetización lingüística; la alfabetización mediática y la alfabetización digital, entre otras.

El concepto de alfabetización tradicional hacía referencia a la capacidad de comprensión y decodificación de los textos escritos; es decir, la lectoescritura. Este tipo de alfabetización actualmente es conocida como alfabetización lingüística. Con el paso del tiempo, la globalización y el surgimiento de nuevas necesidades y demandas, este concepto ha ido ampliándose y modificándose, incluyendo una gran variedad de aspectos y competencias (Castaño, 2014).

Entre estas competencias se encuentran las digitales, entendidas como las habilidades que tienen las personas de interactuar con los dispositivos digitales, realizando procesos de escritura y lectura eficientes e interacciones críticas y reflexivas en contextos virtuales. Este tipo de alfabetización es conocida como alfabetización digital y debido a la globalización y al rápido desarrollo de las nuevas tecnologías cada vez es más necesaria en nuestra sociedad (George, 2020).

La alfabetización digital incorpora a la alfabetización tradicional o alfabetización lingüística en entornos digitales de mayor complejidad; presentando 4 componentes: el uso de la tecnología de manera crítica y responsable; la colaboración en red; la comprensión crítica de la información presente en los medios digitales y la creación y socialización a través de las diversas redes sociales (George, 2018).

Debido al desarrollo de los diferentes medios de comunicación surge un nuevo tipo de alfabetización: la alfabetización mediática, entendida como la habilidad de decodificación, evaluación y análisis de la información presente en los diferentes medios (Castaño, 2014).

Esta alfabetización informática e informativa busca potenciar la capacidad crítica de los jóvenes; además de fomentar sus capacidades de acceso, integración, comunicación, gestión, evaluación y creación de información, a través de las tecnologías digitales (UNESCO, 2022).

La alfabetización audiovisual aporta las herramientas necesarias de análisis, acceso, creación y evaluación de mensajes audiovisuales y digitales; potenciando las habilidades de comunicación, expresión e investigación de las personas, así como su capacidad crítica. Estas herramientas permiten a las personas analizar los valores y comportamientos promovidos por los diversos medios de comunicación globales, a través de programas de televisión, música, juegos, aplicaciones, películas, etc. La alfabetización audiovisual se logra a través de la aplicación de este pensamiento crítico a la producción y creación de diferente contenido audiovisual (UNESCO, 2012).

La educación mediática es considerada por la UNESCO como el punto principal de desarrollo cultural y educativo del siglo XXI. Esta educación surge entre las décadas de 1920 y 1940, impulsada por Francia. En los años 20 se celebraron varios congresos, en los que se propusieron formar en cine a diferentes docentes y educadores de las universidades francesas.



En 1936, el movimiento Cine-Jeunes permitió la participación de diferentes niños en debates artísticos que contribuyeron al desarrollo de su pensamiento crítico y capacidades creativas.

Esta alfabetización fue también impulsada por países como Gran Bretaña, mediante talleres dirigidos a la formación mediática del profesorado; o Rusia, a través de conferencias y seminarios para los educadores.

Con el paso del tiempo, y el desarrollo de la tecnología y los medios de comunicación, esta educación ha sido impulsada por organismos internacionales como la UNESCO y la Unión Europea (Fedorov, 2011).

#### **4.2.2. Alfabetización audiovisual y juventud**

El 70% de los jóvenes a nivel mundial utiliza Internet; sin embargo, debido a la rapidez de los cambios y al aumento de las nuevas tecnologías, no existe una formación específica que les aporte las herramientas necesarias para poder analizar y utilizar de forma crítica y segura los diferentes medios de comunicación. Esta falta de formación mediática e informática, unido al incremento de la desinformación y los diferentes discursos de odio, generan la necesidad de promover la alfabetización mediática o audiovisual.

Con el fin de dar respuesta a esta creciente necesidad, la Asamblea General de las Naciones Unidas proclamó la Semana Mundial de la Alfabetización Mediática e Informacional, en la que diferentes representantes de organizaciones intergubernamentales se reúnen con ONGs, profesionales expertos en alfabetización audiovisual, profesores, jóvenes y diversas agencias de la ONU, para proponer una serie de soluciones ante los diversos desafíos tecnológicos e informacionales a los que se enfrentan los jóvenes (UNESCO, 2022).

En 1982, la UNESCO celebró el primer acto público e institucional sobre la alfabetización mediática en Alemania, que finalizó con la Declaración de Grunwald. En esta declaración se señala la importancia de la educación relativa a los medios de comunicación; dada su importante y creciente presencia en la sociedad actual. La UNESCO señala que este tipo de alfabetización no se encuentra presente en la mayor parte de los sistemas educativos actuales.

Dada la importancia que este tipo de educación tiene en nuestra sociedad, la UNESCO propone una serie de medidas orientadas a trabajar los tres sistemas simbólicos presentes en la actualidad: las palabras, las imágenes y los sonidos (Pérez, 2007).

*Tabla 2: Medidas de la UNESCO en torno a la educación mediática*

<b>MEDIDAS</b>	<b>DÓNDE SE LLEVAN A CABO</b>
Organización y apoyo de programas de educación mediática.	En la Educación Formal: desde Preescolar hasta la Universidad.
Desarrollo de cursos de formación en medios para educadores, mediadores y animadores.	Tanto en la Educación Formal como en la Educación no formal.
Realización de actividades de desarrollo e investigación relativas a los medios de comunicación.	En diversas disciplinas como las Ciencias de la Comunicación y Psicología.
Apoyo y refuerzo de las medidas relativas a la educación mediática fomentando la cooperación internacional.	En los diferentes organismos internacionales.

Fuente: Elaboración propia

En el año 2007, se llevó a cabo una nueva cumbre organizada por el Consejo Europeo, la UNESCO y el Ministerio de Educación francés. En esta cumbre se redactaron una serie de recomendaciones relativas a la educación mediática, destacando la animación a los estudiantes para la producción e interacción de manera creativa en los diferentes campos mediáticos y el acceso de los jóvenes a los medios de comunicación; contribuyendo a la participación, la comprensión social, la construcción y el desarrollo de una conciencia crítica (Torneró, 2017).

Al año siguiente, en diciembre del 2008, el Parlamento Europeo publicó el Informe sobre la alfabetización de los medios de comunicación en un mundo digital. En este informe se muestra la importancia que presentan los medios de comunicación en la vida social y política de las personas; explicando que la excesiva cantidad de información y la falta de alfabetización mediática producen una brecha entre la sociedad y la juventud, impidiendo su participación activa, crítica y democrática en la vida social.

Por ello, el Parlamento Europeo propone que la alfabetización mediática se lleve a cabo en el hogar, en la escuela y en el aprendizaje permanente; promovida por las autoridades gubernamentales y los diferentes profesionales (Consejo de la Unión Europea, 2010).

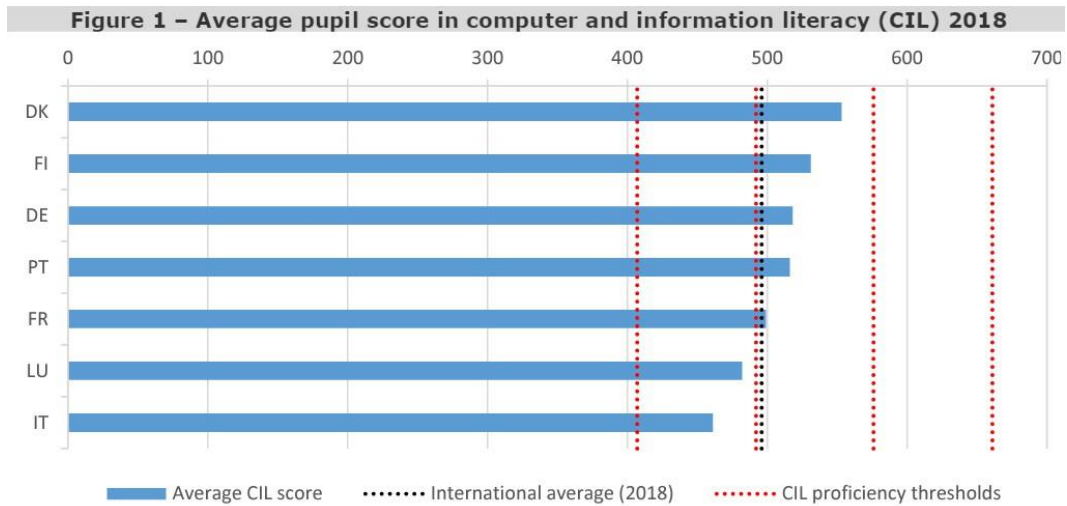
El 30 de mayo del año 2016 el Consejo de la Unión Europea publicó las Conclusiones sobre el desarrollo de la alfabetización mediática y el pensamiento crítico a través de la educación y la formación. En este documento se señala que los medios de comunicación ofrecen numerosas oportunidades de creación y publicación de contenidos propios; lo que potencia la creatividad y la capacidad de innovación de las personas. La creciente utilización de las nuevas tecnologías genera la necesidad de una alfabetización mediática integral, que potencie las capacidades técnicas, sociales, cívicas y cognitivas de las personas; especialmente de los jóvenes, creando entornos de aprendizaje seguros que promuevan el desarrollo de sus competencias digitales y mediáticas (Consejo de la Unión Europea, 2026).

Dos años más tarde, en el 2018, se llevó a cabo un estudio internacional acerca de la alfabetización informática e informacional. Los datos recogidos en el estudio permiten analizar las competencias digitales de los jóvenes en función del país en el que viven, su género y su nivel socioeconómico. Este informe demuestra que:

1. Haber nacido en un mundo digital no implica ser digitalmente competente.
2. Existe más variación en cuanto a la alfabetización informática e informacional en el interior de un mismo país, que entre diferentes países.
3. La alfabetización informática y mediática presenta una importante brecha de género.
4. Los bajos niveles socioeconómicos se encuentran asociados a menores rendimientos en alfabetización mediática e informática y en pensamiento computacional; es decir, la resolución de problemas y el diseño de sistemas, mediante el uso de la informática.
5. Existen ciertos obstáculos estructurales en los Estados miembros de la Unión Europea, como la escasa disponibilidad de ordenadores para los estudiantes, que dificultan el aprendizaje en competencias digitales.
6. Es necesario un enfoque holístico del uso pedagógico de las TIC en la escuela. Los estudiantes no solo requieren de ordenadores, también necesitan ser apoyados en el uso de las herramientas digitales.

La mayor parte de los estudiantes que participaron en este estudio se encuentran situados en un nivel inferior al 2; lo que equivale a presentar un uso básico de los ordenadores y los recursos de información, siendo capaces de completar tareas simples y localizar información sencilla (European Comission, 2019)

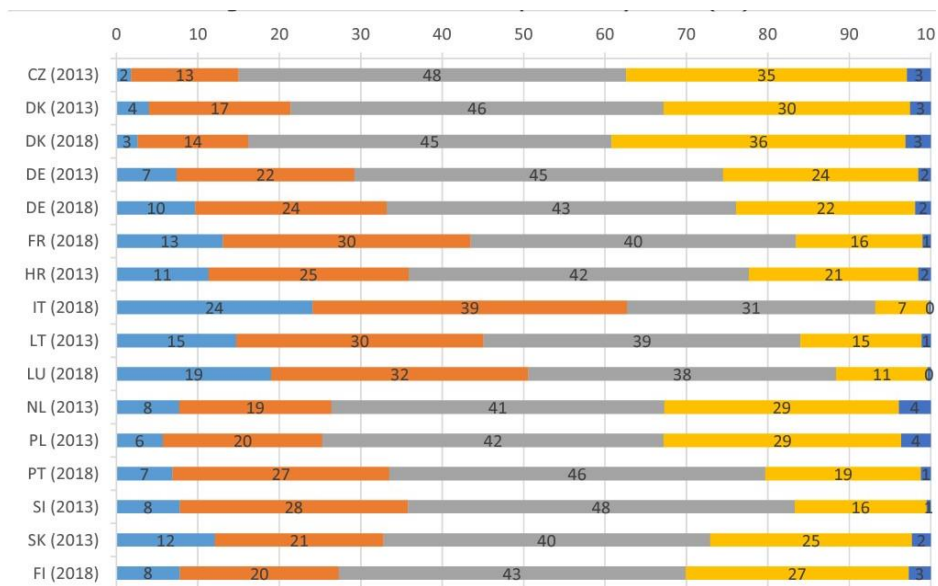
Ilustración 1: Puntuación media de los estudiantes en alfabetización informática y mediática en 2018



Fuente: The 2018 International Computer and Information Literacy Study (ICILS)

Esta diferencia es más amplia dentro de un mismo país, que entre los diferentes países que participaron en el estudio.

Ilustración 2: Porcentaje de alfabetización informática y mediática por países



Fuente: The 2018 International Computer and Information Literacy Study (ICILS)

En base a los resultados obtenidos a través de este estudio y debido a la necesidad generada por la pandemia de COVID-19 de incrementar el uso de la tecnología y los diferentes medios de comunicación; la Unión Europea lanzó a finales de 2020 y comienzos de 2021, el Plan de Acción de Educación Digital y el Plan de Acción de Medios de Comunicación y Audiovisual.

El Plan de Acción de Educación Digital busca el desarrollo de un sistema digital educativo de gran rendimiento, que incluya a profesionales con formación a nivel digital, herramientas y contenidos de fácil acceso y utilización, plataformas seguras e infraestructuras y equipos digitales accesibles. Con este Plan se pretende mejorar las capacidades y competencias digitales de los estudiantes, potenciando su capacidad crítica, su conocimiento y comprensión de las nuevas tecnologías. (Dimitrov, 2020).

Por otra parte, el Plan de Acción de Medios de Comunicación y Audiovisual se centra en la recuperación y transformación de las empresas audiovisuales y los medios de comunicación europeos; así como en el empoderamiento de los ciudadanos mediante la mejora de la alfabetización mediática y del acceso a diversos contenidos audiovisuales (European Comission, 2020).

A través de los diferentes estudios realizados por los diversos organismos internacionales, puede comprobarse la necesidad de una alfabetización informática y mediática integral, que se impulse desde el sistema educativo y el hogar. Esta alfabetización potencia las diferentes habilidades y capacidades de los jóvenes, desarrolla su capacidad crítica y los prepara para una participación activa y equitativa en la sociedad.

#### **4.2.3. Alfabetización audiovisual en la Educación Formal**

En el apartado anterior se ha analizado la importancia que tiene la alfabetización mediática y digital en la sociedad, especialmente en la juventud; además, se ha observado los diferentes estudios e informes llevados a cabo por los diversos organismos internacionales. En este apartado se analizará la presencia de este tipo de alfabetización en la Educación Formal.

Las leyes educativas españolas hablan de la alfabetización mediática, tecnológica e informática en las diferentes etapas educativas.

Entre los principios pedagógicos que plantea la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), en la etapa de Educación Infantil se produce una iniciación a las tecnologías de la información y la comunicación y a la expresión visual.

En la etapa de Educación Primaria, las Administraciones educativas se encargan de promover la alfabetización mediática, tecnológica y lingüística; buscando el desarrollo de competencias tecnológicas básicas, así como la producción e interpretación crítica de información y mensajes.

Uno de los objetivos de la Etapa de Educación Secundaria es desarrollar ciertas destrezas y competencias tecnológicas básicas para la utilización crítica y responsable de las fuentes de comunicación y la reflexión acerca de su utilización y funcionamiento. Entre las asignaturas presentes en los cursos de primero, segundo y tercero de secundaria, se encuentra la Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Esta asignatura también se encuentra presente en el ciclo de Educación Primaria, dentro de la Educación Artística.

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), establece una serie de materias generales a cursar en el ciclo de Educación Secundaria Obligatoria. Dentro de las materias específicas se encuentra la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, entre otras. En función de la oferta educativa establecida por cada Administración educativa, pueden cursarse de una a cuatro materias específicas.

En la etapa de Educación Primaria la Educación Artística se presenta como una asignatura específica que puede ser cursada en función de la regulación y programación educativa que establezca cada Administración.

Sin embargo, a pesar de ser asignaturas específicas, la comunicación audiovisual y las Tecnologías de la Información y la Comunicación, se encuentran presentes en todas las áreas, en varias materias.

Entre los principios pedagógicos de la etapa de Educación Primaria recogidos en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), se encuentra el fomento de la lectura y la alfabetización mediática, lingüística y tecnológica; como ya aparecía en la LOE.

Esta ley explica que la comprensión lectora, la comunicación audiovisual, la expresión oral, la educación emocional y la competencia digital, ente otros aspectos, son trabajados en todas las materias del ciclo de Educación Secundaria Obligatoria.

Además, en los cursos de primero, segundo y tercero de Educación Secundaria, se cursan asignaturas de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Tecnología y Digitalización.

Tabla 3: Alfabetización mediática y digital en las leyes educativas españolas

	<b>LOE</b>	<b>LOMCE</b>	<b>LOMLOE</b>
<b>Educación Infantil</b>	Iniciación a las TIC y a la expresión visual.		
<b>Educación Primaria</b>	Alfabetización mediática, tecnológica y lingüística		
	Materia general	Materia específica	Materia general
	Educación Plástica, Visual y Audiovisual		
<b>Educación Secundaria</b>	Desarrollo de competencias tecnológicas básicas para la utilización crítica y responsable de las fuentes de comunicación.		
	Materias generales	Materias específicas	Materias generales
	Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Tecnología y Digitalización.		

Fuente: Elaboración propia

Todas las leyes educativas españolas hablan acerca de la alfabetización mediática y las competencias audiovisuales y digitales. La LOE y la LOMLOE presentan las asignaturas de Educación, Plástica, Visual y Audiovisual, y Tecnología y Digitalización, en las cuales se trabajan las competencias audiovisuales y digitales básicas. En la LOMCE estas asignaturas pasan a ser específicas; sin embargo, las competencias digitales y mediáticas son trabajadas dentro de otras materias.

Además de las competencias presentes en las leyes educativas, en algunas Comunidades Autónomas se llevan a cabo proyectos de alfabetización mediática. En Castilla y León, la Junta, en colaboración con el Colegio Profesional de Periodistas, han llevado a cabo desde marzo hasta mayo del 2023, un proyecto conocido como “inFORMADOS”.

Este proyecto de alfabetización mediática se ha dirigido a estudiantes del segundo ciclo de Educación Secundaria Obligatoria, procedentes de zonas rurales y locales de las 9 provincias castellanoleonesas. En total han participado 34 institutos diferentes.

Los periodistas del Colegio Profesional han ofrecido a los participantes una serie de herramientas para el análisis crítico y la comprensión de los problemas globales actuales;

a través de las redes sociales y los medios de comunicación (Consejería de Educación, 2023).

Además de este proyecto, la Junta de Castilla y León presenta en su Portal de Educación, una serie de contenidos relacionados con la Alfabetización mediática e informacional, dirigida a estudiantes de diversas edades.

#### **4.2.4. Alfabetización audiovisual y Educación Social**

Como ha sido presentado en el apartado anterior, la alfabetización mediática está presente en el sistema educativo actual; contando también con proyectos a nivel autonómico que promueven la adquisición de competencias de análisis crítico y creación de mensajes audiovisuales.

Sin embargo, en la mayoría de ocasiones, estas competencias no son alcanzadas. Esto puede comprobarse en la Investigación sobre el grado de competencia mediática de la ciudadanía en España.

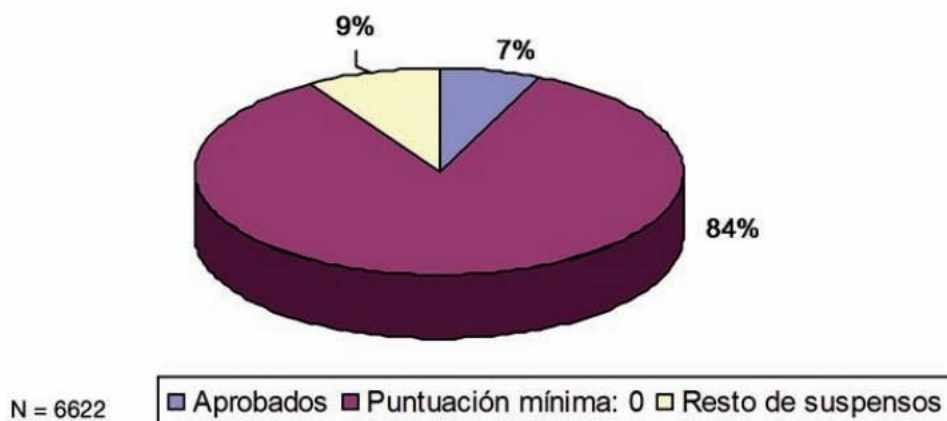
Este estudio analiza una serie de dimensiones: la producción y programación, el lenguaje, la estética, la ideología y valores y la tecnológica; a través de un cuestionario. En total participaron 6.626 personas, de las cuales, el 20,8% fueron jóvenes de 16 a 24 años.

Entre los resultados del cuestionario, puede observarse que solamente un 16,1% de los jóvenes y un 8,3% de los adultos, sabe realizar valoraciones artísticas. Estos porcentajes afirman que la exposición continua a mensajes procedentes de los diferentes medios audiovisuales, no es suficiente para adquirir las competencias de análisis e interpretación de mensajes e imágenes desde el punto de vista estético.

En cuanto a la dimensión del lenguaje, el 89,9% de los jóvenes y el 93,5% de las personas adultas, no conoce los códigos del lenguaje audiovisual; y solamente un 6,9% es capaz de construir una secuencia visual a partir de una serie de imágenes. Estos resultados demuestran la necesidad de trabajar esta dimensión desde los centros educativos.



Ilustración 3: Puntuación acerca del conocimiento de los códigos del lenguaje audiovisual



Fuente: Competencia Mediática: Investigación sobre el grado de competencia de la ciudadanía en España, Entre los resultados con respecto la dimensión tecnológica, el 86,2% de los jóvenes presenta un conocimiento acerca de conceptos tecnológicos. En cuanto a los niveles de estudio, el mayor porcentaje de aprobados en esta dimensión se encuentra entre las personas que disponen de estudios universitarios.

Las conclusiones de este estudio muestran las carencias existentes entre la población en cuanto a competencias mediáticas: el lenguaje audiovisual, la dimensión estética, la influencia de la publicidad, la detección de los valores presentes en el mensaje audiovisual, etc. En cambio, los participantes muestran altas puntuaciones en cuanto a la dimensión tecnológica: herramientas y funciones tecnológicas (Ministerio de Educación, 2011).

La educación mediática debería ser incorporada a las diferentes disciplinas presentes en el sistema educativo; siendo introducida desde el ciclo de Educación Primaria. Esta alfabetización debería impulsarse también desde la educación no formal, potenciando las competencias y capacidades de personas pertenecientes a diferentes grupos de edad.

Desde la Educación Social se puede aportar un nuevo punto de vista acerca de la educación mediática, no solo entendiendo esta alfabetización como la adquisición de competencias de análisis y creación de contenido; sino como una herramienta de creación de mensajes que:

- Contribuyan a dar visibilidad a las situaciones de exclusión a las que se enfrentan las personas en su día a día.
- Reflejen diferentes conflictos sociales.
- Promuevan la educación intercultural e intergeneracional.

La educación mediática puede convertirse en una herramienta que potencie las habilidades y capacidades de la personas; contribuyendo al desarrollo de ciertos valores como el trabajo en equipo, la tolerancia, la creatividad y la empatía (Jiménez, 1997).

### **4.3. Producción audiovisual**

En este apartado se abordará la historia del cine social, un cine reivindicativo que visibiliza las problemáticas sociales existentes. También se hablará de los cortometrajes, explicando los diferentes elementos del lenguaje audiovisual que los componen.

#### **4.3.1. Cine Social**

El cine es considerado como una técnica que consiste en la rápida y sucesiva proyección de fotogramas, creando sensaciones de movimiento. En función de las similitudes que comparten las obras cinematográficas, pueden distinguirse varios géneros (Cine, s.f.):

- Cine documental, caracterizado por la muestra de imágenes provenientes de la realidad.
- Cine de autor, entendido como un tipo de cine liderado por un director, al margen de estudios comerciales.
- Cine de animación, caracterizado por la construcción de movimientos inexistentes a partir de imágenes irreales.
- Cine experiencial, entendido como un cine que utiliza medios de expresión artísticos.
- Cine independiente, referido al cine producido sin el apoyo de estudios de cine comercial.

A estos géneros cinematográficos se añade el cine social, un tipo de cine cuyo término surge en 1958 por el crítico y director general de Cinematografía y Teatro, José María García Escudero. Este género cinematográfico refleja las diversas problemáticas sociales a las que se enfrentan las personas, convirtiéndose en un instrumento de reivindicación con el objetivo de transformar y mejorar esta realidad.

El origen de este tipo de cine se encuentra en las primeras producciones cinematográficas, las cuales reflejaban diferentes situaciones de exclusión a las que se enfrentaban ciertos colectivos. El cine social ha ido evolucionando, en base a los cambios, dificultades y necesidades presentes en el mundo.

El cine social es un género que busca informar, denunciar y criticar las diferentes situaciones de injusticia y desigualdad a las que se enfrentan miles de personas en su día a día. Este cine presenta una serie de diferencias con el cine comercial tradicional, en cuanto a su estructura y financiación; centrándose en las situaciones y los ambientes de los personajes y mostrando escenas y secuencias más largas (Gallego, 2023).

Este género cinematográfico ha estado presente en diferentes países. En Rusia, en los años 20, finalizada la Primera Guerra Mundial, surge un nuevo tipo de cine. Este cine se caracteriza por la recurrencia al pasado, con una finalidad educativa; fusionando la ficción y los documentales para recrear situaciones históricas. Entre las características de este nuevo tipo de cine, destaca la aparición de protagonistas colectivos, que reflejaban las necesidades y gustos de la población del momento. Los ciudadanos eran vistos como fuentes de opinión que influían en la producción de nuevas obras. Destacan películas como “La sexta parte del mundo” de Dziga Vertov o “El acorazado Potemkin” de Sergei Eisenstein (José, 2020).

En Italia, tras la Segunda Guerra Mundial, surge un nuevo movimiento cinematográfico, el denominado neorrealismo italiano. Este tipo de cine refleja la situación de precariedad y pobreza en la que se encontraba la población italiana durante la posguerra. El neorrealismo italiano presenta una nueva visión de la sociedad del momento, desde el punto de vista crítico. Destacan películas como “La tierra tiembla” de Luchino Visconti y directores como Vittorio De Sica, con “El limpiabotas” de 1946 y “Ladrón de bicicletas” de 1948 o Roberto Rossellini, con “Roma, ciudad abierta” de 1945 o “Paisà” de 1946 (Guerra, 2020).

En Inglaterra, a finales de los años 50, surge un movimiento conocido como Free Cinema, que busca reflejar la situación en la que se encontraba la sociedad del momento. Este movimiento está protagonizado por jóvenes pertenecientes a la clase obrera, que pretendían mostrar las injusticias a las que se enfrentaba la clase trabajadora, promoviendo la conciencia social. Destacan películas como “La soledad del corredor de fondo” de Tony Richardson y “Un lugar en la cumbre” de Jack Clayton (Jiménez, 2021).

A mediados del siglo XX, durante la posguerra, surge en Francia, un movimiento artístico conocido como la Nouvelle Vague. Este movimiento buscaba producir un cambio en la forma tradicional de hacer cine. Las películas de este movimiento se caracterizan por incluir complejas relaciones de pareja y personajes sin objetivos claros en la vida;

utilizando nuevos elementos técnicos, como el uso de elipsis y planos secuencias y rodando en localizaciones reales. Dentro de este movimiento destacan películas como “Los 400 golpes” de François Truffaut o “Cleo de 5 a 7” de Agnès Varda y directores como Jean-Luc Godard con “Vivir su vida” de 1962 (Jiménez, 2020).

En Estados Unidos, durante los años 60, surge una corriente de cine independiente, que busca romper con el cine tradicional, rechazando la censura y reflejando diferentes problemáticas sociales. Uno de los principales impulsores del cine independiente fue John Cassavetes con películas como “Shadows” (John Cassavetes y el cine independiente norteamericano, 2010).

En España, el cine de comienzos del siglo XX no reflejaba las situaciones a las que se enfrentaba la sociedad. Sin embargo, durante la Primera Guerra Mundial, varios cineastas comenzaron a criticar los sucesos vividos durante la Semana Trágica de Barcelona. Durante la II República, el director de cine Luis Buñuel, denunció la situación en la que se encontraban ciertos territorios españoles a raíz de la Guerra Civil en el documental “Las Hurdes”.

Con la llegada de la dictadura y la censura, fueron pocos los cineastas que reflejaron problemáticas sociales en sus obras. Durante los años 80, directores como Pedro Almodóvar, centraron sus obras en la defensa de la libertad. En los años 90, el cine refleja temas que hasta entonces no había sido tratados: la inmigración, la xenofobia y las condiciones laborales a las que se enfrentan los jóvenes (Grijalba, 2022).

Este cine se encuentra en auge, siendo cada vez más popular tanto entre los directores cinematográficos como entre la audiencia. Entre las obras del cine social, destacan películas como:

- “El Bola” del año 2000, dirigida por Archero Mañas, que refleja la violencia y el maltrato infantil.
- “Te doy mis ojos” de 2003, una historia dirigida por Icíar Bollaín, que refleja la violencia de género a la que se enfrentan numerosas mujeres.
- “Los lunes al sol”, dirigida por Fernando León en el año 2002, que muestra la situación de la clase trabajadora.
- “La lengua de las mariposas” de 1999, una historia dirigida por José Luis Cuerda, que trata temas como el derecho a la educación y libertad de pensamiento, en un contexto social complicado debido a la Guerra Civil.

- “Billy Elliot” del año 2000, película dirigida por Stephen Daldry, que refleja los estereotipos de género, prejuicios y barreras sociales a los que se enfrentan las personas.

Las problemáticas sociales no se encuentran únicamente reflejadas en películas, largometrajes y documentales. En la actualidad, este tipo de cine está mayoritariamente presente en cortometrajes, que critican y reflejan diversas situaciones de exclusión a las que se enfrentan las personas en su día a día.

#### **4.3.2. Cortometrajes**

El cortometraje es un tipo de producción audiovisual en el que se relatan historias que presentan un inicio, un nudo y un desenlace. Los cortometrajes se caracterizan por su corta duración, desde menos de 5 minutos hasta un máximo de 30 minutos. Estos cortometrajes pueden ser de diferentes tipos, ya sean históricos, de ficción, documentales, de animación o de crítica social (Ramiro, 2020).

Los primeros cortometrajes surgen a finales del siglo XIX, con la invención del cinematógrafo en 1895 por parte de los hermanos Lumière. Sin embargo, en un principio, estas proyecciones no contaban con un guion previo: con un inicio, un nudo y un desenlace; simplemente eran vistos como un espectáculo orientado a sorprender a los espectadores. Unos años más tarde comienzan a surgir diversos cortos, en los que se introducen varios géneros, como la fantasía y la comedia, con George Méliès, o la animación, con Émile Reynaud (Morala, 2020).

A raíz del cortometraje surge el largometraje, una producción cinematográfica de duración superior a una hora. La diferencia fundamental entre ambos es la duración; sin embargo, los factores como el coste de producción y la estructura interna. Los cortometrajes responden a criterios temporales, por lo que gran parte de los argumentos y los elementos implicados son importantes en la historia final. A diferencia del largometraje, cuya estructura interna es diferente (De Vega, 2018).

El cortometraje español se caracteriza por una importante dimensión social, mostrando diversas problemáticas sociales como: la situación laboral actual, las adicciones sociales, la situación de exclusión de las personas mayores, la violencia de género, la inmigración y los nuevos modelos de familia, entre otros. Estas problemáticas se encuentran cada vez más representadas en los cortometrajes, buscando la visibilización y la crítica social (Cea, 2015).

### **4.3.3. Lenguaje audiovisual**

Como se ha observado en los puntos anteriores, a raíz de los cambios producidos en la sociedad, ha surgido un cine social, que busca la visibilización y denuncia de situaciones sociales injustas. Con la finalidad de comprender, analizar y crear mensajes de crítica social a través de las audiovisuales, es necesario conocer los diferentes elementos del lenguaje audiovisual, que contribuyen a la creación de contenidos impactantes para los receptores.

La Real Academia Española define lenguaje como la capacidad que presentan las personas para expresar y comunicar mensajes, a través de sistemas de signos y símbolos o mediante sonidos articulados. Las audiovisuales, como se ha explicado en el apartado anterior, son referidas al conjunto de materiales didácticos o informativos, que emplean tanto imágenes como sonidos. Por tanto, el lenguaje audiovisual podría ser definido como el conjunto de símbolos y reglas que son utilizadas para construir y expresar mensajes visuales y auditivos.

El lenguaje audiovisual es un sistema de comunicación multisensorial que permite un procesamiento general de la información audiovisual. Este lenguaje presenta dos dimensiones: morfológica y sintáctica.

La dimensión morfológica es referida a los elementos que contribuyen a la elaboración del mensaje audiovisual; es decir, los sonidos y las imágenes. Mientras que la dimensión sintáctica hace referencia a los elementos que son utilizados para la articulación de los mensajes. Entre estos elementos se encuentran los espaciales, referidos a la vista de la imagen y los temporales, referidos a la duración de la imagen (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, s.f.).

## **5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

### **5.1. Introducción**

Tras haber realizado un análisis acerca de la importancia de la alfabetización audiovisual en la adolescencia, se procede a explicar la propuesta de intervención.

Este proyecto se encuentra dirigido a los jóvenes de 12 a 15 años que acuden al Programa de Atención Integral (PAI) de la asociación Allende Mundi. Este Programa socioeducativo ofrece apoyo escolar a los jóvenes de 5 a 15 años, proporcionándoles herramientas de estudio y gestión del tiempo, con el objetivo de potenciar su autonomía y evitar el fracaso escolar; fomentando su socialización y sus fortalezas.

El PAI está compuesto por el apoyo escolar y diferentes actividades y dinámicas. Entre estas actividades destacan las comisiones, en las que se trabajan aspectos como la motricidad, la responsabilidad, el trabajo en equipo, la empatía, la comunicación, el arte, etc. Dentro de las comisiones se encuentran la Comisión de Arte y la Comisión de Comunicación, en las cuales se enmarcará la propuesta de intervención.

Este proyecto busca ofrecer a los menores diferentes herramientas e introducirles en el mundo audiovisual, con el objetivo de desarrollar su capacidad crítica, de análisis y de creación de proyectos audiovisuales.

Para ello, se propone la creación de un cortometraje que refleje una problemática social a la que estos jóvenes se enfrentan en su día a día. A través de la realización de este cortometraje, los jóvenes potenciarán sus habilidades comunicativas y expresivas; además de valores como: el respeto; el trabajo en equipo; la distribución de roles; la perseverancia; la empatía; etc.

Este cortometraje no ha podido ser llevado a cabo por falta de tiempo; sin embargo, se plantea como un posible proyecto futuro.

## **5.2. Objetivos**

La siguiente propuesta de intervención presenta 3 objetivos principales:

- Potenciar las habilidades de los jóvenes.

A través de la división de roles y la distribución de tareas, cada participante tendrá una misión, tanto individual (propia), como grupal (del equipo al que pertenece), lo que contribuirá a incrementar sus habilidades y a sentirse partícipe de un proyecto en el que verá que su trabajo es reconocido e igual de importante que el de los demás.

- Introducir a los adolescentes en el lenguaje audiovisual.

La alfabetización audiovisual se trabajará mediante el aprendizaje de conceptos, la iniciación en la edición y en la creación de guiones y la experiencia de dirección.

- Fomentar valores y actitudes positivas en los jóvenes.

En las diferentes fases de realización del proyecto audiovisual se trabajará el respeto, el liderazgo positivo, la tolerancia, el compromiso y la perseverancia de los participantes, entre otros aspectos.

## **5.3. Contenidos**

Los contenidos tratados en la siguiente propuesta de intervención se encuentran relacionados con las audiovisuales, las habilidades personales de los jóvenes y ciertos valores y actitudes positivas.

En cuanto a las audiovisuales, este proyecto trabajará los diferentes elementos del lenguaje audiovisual:

- Los elementos espaciales, referidos a todos aquellos elementos del lenguaje audiovisual que se encuentran relacionados con el contenido y la vista de las imágenes.
- Los elementos temporales, referidos a todos aquellos elementos del lenguaje audiovisual que se encuentran relacionados con la duración.
- La creación de guiones audiovisuales.
- La grabación de fragmentos audiovisuales.
- La edición de vídeos.



Tabla 4: Elementos espaciales y temporales del lenguaje audiovisual

<b>ELEMENTOS ESPACIALES</b>			
<b>Tipos de planos</b>	<b>Encuadres y composición</b>	<b>Puntos de vista</b>	<b>Movimientos de cámara</b>
Planos generales.	Central. Descentrado.	Normal. Picado.	Panorámica. Travelling.
Planos medios. Primeros planos.	Oblicuo. Equilibrado.	Contrapicado. Subjetivo.	Zoom.
<b>ELEMENTOS TEMPORALES</b>			
<b>Duración y tiempo real</b>	<b>Transiciones</b>	<b>Elipsis temporal</b>	<b>Paralelismos</b>
Ralentización. Aceleración.	Corte. Encadenado. Fundido.	Flash-back. Flash-forward.	Barridos.

Fuente: Elaboración propia

En cuanto a las habilidades personales y competencias de los jóvenes, en este proyecto se trabajarán:

- El trabajo en equipo, entendido como la capacidad de participación activa en un grupo.
- El liderazgo positivo, entendido como la capacidad de dirección de un equipo impulsando las aptitudes de sus componentes.
- El respeto, entendido como el reconocimiento, consideración y apreciación de una persona.
- La perseverancia, entendida como el esfuerzo continuo que realiza una persona para alcanzar los objetivos que se propone.
- La empatía, entendida como la capacidad de reconocer los sentimientos y emociones ajenos, poniéndose en su lugar.
- La resistencia a la frustración, entendida como la capacidad de recuperación que tienen las personas ante situaciones difíciles.
- La tolerancia, entendida como la actitud de respeto ante las opiniones e ideas de los demás.
- La capacidad expresiva, entendida como la demostración de los diferentes sentimientos, pensamientos, capacidades y habilidades propias.

- La capacidad comunicativa entendida como la habilidad que tiene una persona para expresar sus pensamientos e ideas a los demás.

#### **5.4. Metodología**

Este proyecto de alfabetización audiovisual utiliza la metodología del aprendizaje basado en retos. Cada participante forma parte de un grupo al que se le da un reto: construir un guion audiovisual; grabar una historia; editar un vídeo o ponerse en la piel de un personaje.

Para llevar a cabo estos retos, el proyecto cuenta con diferentes fases:

- Fase 1\_ Preparación y aprendizaje de conceptos: esta primera fase servirá para introducir a los jóvenes en el campo audiovisual. En esta fase se llevarán a cabo tres actividades de iniciación: introducción en el lenguaje audiovisual; interpretación de mensajes audiovisuales y creación de un guion audiovisual.
- Fase 2\_ Ensayos: En esta fase los jóvenes se iniciarán en la grabación y edición de vídeos; trabajan sus habilidades expresivas y comunicativas y se prepararán para la grabación del cortometraje.
- Fase 3\_ Grabación: durante esta fase se llevará a cabo la grabación del corto. Todos los equipos contarán con tareas individuales y grupales, promoviendo el desarrollo de sus capacidades y habilidades personales y potenciando su trabajo en equipo.
- Fase 4\_ Montaje y entrega de premios: en esta fase se llevará a cabo la edición del vídeo. Una vez finalizado el vídeo, se proyectará ante todos los menores que participan en el Programa de Atención Integral de Allende Mundi; se llevará a cabo una evaluación y se propondrán nuevas ideas para la futura continuación del proyecto.

## 5.5. Recursos

Tabla 5: Recursos

	<b>TIPO DE RECURSO</b>	<b>RECURSO</b>
<b>RECURSOS MATERIALES</b>	<b>Materiales de escritura</b>	Folios
		Bolígrafos
		Lápices
		Subrayadores
		Rotuladores
		Post-it
		Cuaderno
	<b>Materiales audiovisuales</b>	Proyector
		Ordenadores
		Altavoces
		Auriculares
	<b>Materiales de grabación</b>	Cámaras
		Trípodes
		Micrófonos
	<b>Otros materiales</b>	Story Cubes
		Vestuario
Mesas		
Sillas		
<b>RECURSOS HUMANOS</b>	Educadores	
	Profesor de teatro	
<b>RECURSOS ESPACIALES</b>	Sala amplia	
	Sala pequeña	

Fuente: Elaboración propia

## 5.6. Temporalización

La propuesta de intervención presenta una duración total de 6 horas y cuenta con 10 actividades.

Tabla 6: Temporalización

NÚMERO DE ACTIVIDAD	DURACIÓN
1	35 minutos
2	30 minutos
3	30 minutos
4	35 minutos
5	35 minutos
6	20 minutos
7	45 minutos
8	60 minutos
9	40 minutos
10	30 minutos

Fuente: Elaboración propia

## 5.7. Evaluación

Este proyecto de alfabetización audiovisual utilizará 3 fases de evaluación.

La primera fase consiste en una evaluación inicial, en la que se recogerán los conocimientos previos y las expectativas de los participantes. Esta evaluación se llevará a cabo mediante un cuestionario.

Entre las preguntas que recogen los conocimientos iniciales de los menores se encuentran las siguientes:

- ¿Has escrito alguna historia?
- ¿Alguna vez has grabado una historia?
- ¿Has participado en la grabación de un vídeo?
- ¿Sabes qué es un plano?
- ¿Has editado alguna vez un vídeo?
- ¿Sabes qué es un flash-back?

En cuanto a las expectativas iniciales, se encuentran las siguientes preguntas:

- ¿Qué esperas aprender con este proyecto?
- ¿Crees que este tipo de proyectos deberían realizarse más a menudo?

La segunda fase consiste en una evaluación procesual, que se llevará a cabo al finalizar cada actividad, mediante una parrilla de evaluación en la que se analizará la viabilidad de las actividades y las posibles mejoras. Esta parrilla mide el nivel de satisfacción de los participantes a través de una serie de ítems, que se miden del 1 al 5, siendo el 1 nada satisfecho y el 5 muy satisfecho. Estos ítems señalan: la duración de las actividades, el nivel de dificultad de las mismas, la claridad explicativa, el trabajo en equipo, los aprendizajes obtenidos y la fluidez de las actividades.

La última fase consiste en una evaluación final del proyecto. Esta evaluación se realizará en la última sesión, recogiendo un análisis global acerca de los conocimientos adquiridos a lo largo del proyecto, las habilidades potenciadas, los valores y las competencias adquiridas, una reflexión final y posibles mejoras y sugerencias para una futura continuación del proyecto.

La evaluación se llevará a cabo al finalizar la reproducción del cortometraje. Los jóvenes que han participado en el proyecto serán divididos en 3 grupos de 5 y tendrán que responder de manera grupal a una serie de preguntas en 5 minutos. Al finalizar el tiempo, se pondrán en común las respuestas y se llevará a cabo una lluvia de ideas con posibles sugerencias y mejoras para continuar el proyecto.

Entre las preguntas que los jóvenes tienen que responder se encuentran:

- ¿Qué has aprendido con este proyecto?
- ¿Has descubierto alguna habilidad que desconocías?
- ¿Qué valores has aprendido?
- Si en un futuro tienes que crear un vídeo para un trabajo de clase, ¿sabrías hacerlo?
- ¿Crees que tu relación con tus compañeros ha mejorado?
- ¿Te has sentido escuchado a lo largo del proyecto?

## 5.8. Descripción de las actividades

Tabla 7: Actividad 1

Título de la actividad		Nº Actividad
Lenguaje Audiovisual		1
Objetivos	Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciar a los participantes en el lenguaje audiovisual.</li> <li>• Promover la división de tareas.</li> <li>• Potenciar su creatividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos espaciales (planos y puntos de vista).</li> <li>• Elementos temporales (duración, transiciones, elipsis y paralelismos).</li> </ul>	
Descripción de la actividad		
<p>Esta primera actividad servirá como base para iniciar el proyecto. Los participantes escogerán un tema para el corto, a través de una lluvia de ideas. Este tema reflejará una problemática social a la que los jóvenes se enfrentan.</p> <p>A continuación, se introducirán algunos conceptos básicos del lenguaje audiovisual: los elementos espaciales y temporales. Estos conceptos servirán, tanto para la construcción del guion audiovisual, como para entender el funcionamiento y el proceso de grabación y la creación de las diferentes series o películas.</p> <p>Por último, se realizará una distribución de roles entre los participantes, formando varios equipos: Equipo de Actuación; Equipo de Dirección y Sonido; Equipo de Edición y Equipo de Control. Cada grupo dispondrá de una serie de funciones y será representado por un líder.</p>		
Espacio y agrupamiento	Recursos	Temporalización
<p>Espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sala amplia</li> </ul> <p>Agrupamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gran grupo.</li> </ul>	<p>Material de escritura:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Post-it.</li> <li>• Bolígrafos.</li> <li>• Folios.</li> </ul> <p>Materiales audiovisuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador.</li> <li>• Proyector.</li> <li>• Altavoces.</li> </ul>	<p>La duración total de la actividad es de 35 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lluvia de ideas: 5 minutos.</li> <li>• Explicación de conceptos: 20 minutos.</li> <li>• Creación de equipos: 10 minutos.</li> </ul>

Instrumentos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parrilla de evaluación.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia

Tabla 8: Actividad 2

Título de la actividad	Nº Actividad	
Vídeo fórum	2	
Objetivos	Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover la identificación de los diferentes elementos audiovisuales.</li> <li>• Potenciar los conocimientos adquiridos.</li> <li>• Impulsar la creatividad de los jóvenes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos espaciales (planos y puntos de vista).</li> <li>• Elementos temporales (transiciones, elipsis y paralelismos).</li> </ul>	
Descripción de la actividad		
<p>Esta segunda actividad consiste en un vídeo fórum. El educador a cargo de la actividad reproducirá una serie de cortos acerca de diversas problemáticas sociales. Los participantes deberán identificar los diferentes conceptos tratados en la actividad anterior, así como el mensaje del vídeo.</p> <p>Al finalizar cada cortometraje, se realizará un debate, acerca del mensaje del corto y los elementos del lenguaje audiovisual que han sido utilizados para llevar a cabo ese mensaje.</p> <p>Entre los diferentes cortos a reproducir, se encuentran: “Vulnerables” del grupo de 4ºF del grado de Trabajo Social de la Universidad de Valencia; “No es Normal” de Antonio Muñoz de Mesa; “Acéptate como eres” de Abraham Argüillo y “Dale la vuelta” de Síndrome Contenta.</p>		
Espacio y agrupamiento	Recursos	Temporalización
<p>Espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sala amplia.</li> </ul> <p>Agrupamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gran grupo.</li> </ul>	<p>Materiales audiovisuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador.</li> <li>• Proyector.</li> <li>• Altavoces.</li> </ul>	<p>La duración total de la actividad es de 30 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cortos: 15 minutos</li> <li>• Debate: 15 minutos.</li> </ul>
Instrumentos de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parrilla de evaluación.</li> </ul>		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 9: Actividad 3

<b>Título de la actividad</b>		<b>Nº Actividad</b>
Guion		3
<b>Objetivos</b>		<b>Contenidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducir a los jóvenes en la creación de guiones.</li> <li>• Profundizar en los diferentes elementos del lenguaje audiovisual.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos espaciales (planos, escenas, secuencias y puntos de vista).</li> </ul>
<b>Descripción de la actividad</b>		
<p>Tras haber adquirido los conceptos básicos del lenguaje audiovisual se procederá a realizar un guion. En primer lugar, se presentará la estructura del guion y se llevará a cabo una lluvia de ideas, mediante la cual, se obtendrán las diferentes secuencias y escenas del cortometraje.</p> <p>Tras haber establecido y redactado las escenas, se plantearán los diversos planos. Se redactarán los personajes, la sinopsis y el argumento.</p> <p>Los planos serán organizados en una tabla en la que se señalará el tipo de plano, el punto de vista y la descripción del plano.</p>		
<b>Espacio y agrupamiento</b>	<b>Recursos</b>	<b>Temporalización</b>
<p>Espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sala pequeña con mesas y sillas.</li> </ul> <p>Agrupamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo de Dirección y Sonido.</li> <li>• Equipo de Control.</li> </ul>	<p>Material de escritura:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Post-it.</li> <li>• Bolígrafos.</li> <li>• Folios.</li> </ul>	<p>La duración total de la actividad es de 30 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lluvia de ideas: 5 minutos.</li> <li>• Escenas: 5 minutos.</li> <li>• Planos: 15 minutos.</li> <li>• Argumento: 5 minutos</li> </ul>
<b>Instrumentos de evaluación</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parrilla de evaluación.</li> </ul>		

Fuente: Elaboración propia



Tabla 10: Actividad 4

Título de la actividad		Nº Actividad
Prueba de grabación		4
Objetivos		Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenciar la creatividad de los jóvenes.</li> <li>• Habituar a los diferentes materiales de grabación.</li> <li>• Promover el trabajo en equipo.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo en equipo.</li> <li>• Creatividad.</li> <li>• Elementos espaciales (planos y puntos de vista).</li> </ul>
Descripción de la actividad		
<p>En esta cuarta actividad los jóvenes aprenderá a utilizar los diversos materiales de grabación: trípodes, cámaras y micrófonos. Además, podrán asentar los conceptos abordados durante las actividades anteriores.</p> <p>Para ello, se utilizarán los story cubes, unos dados utilizados para crear historias. A partir de esos dados, los jóvenes tendrán que crear una pequeña historia, que posteriormente grabarán.</p> <p>Esta historia se dividirá en dos escenas con diferentes planos, para que los jóvenes puedan practicar la grabación de diferentes ángulos, utilizando todos los trípodes disponibles.</p>		
Espacio y agrupamiento	Recursos	Temporalización
<p>Espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sala amplia.</li> </ul> <p>Agrupamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gran Grupo</li> </ul>	<p>Materiales de grabación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cámaras.</li> <li>• Trípodes.</li> <li>• Micrófonos.</li> </ul> <p>Otros materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Story Cubes.</li> </ul>	<p>La duración total de la actividad es de 35 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia: 10 minutos.</li> <li>• Grabación: 25 minutos.</li> </ul>
Instrumentos de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parrilla de evaluación.</li> </ul>		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 11: Actividad 5

<b>Título de la actividad</b>		<b>Nº Actividad</b>
Iniciación en la edición		5
<b>Objetivos</b>		<b>Contenidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenciar el trabajo en equipo de los jóvenes.</li> <li>• Adquirir las bases de la edición de vídeos.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos temporales (Barrido y Transiciones: corte, encadenado y fundido).</li> <li>• Trabajo en equipo.</li> </ul>
<b>Descripción de la actividad</b>		
<p>A partir de los vídeos de la actividad anterior, los jóvenes aprenderá algunas bases para editar. A través del programa kdenlive podrán añadir efectos, cortar vídeos, realizar transiciones, poner títulos y editar los sonidos.</p> <p>Para ello, en primer lugar, se realizará un ejemplo con tres de los vídeos, que se mostrará a todo el grupo. A continuación, se dividirá al grupo en 3 equipos de 5 y se les propondrá una serie de retos que tendrán que completar.</p> <p>Estos retos son: añadir música graciosa al vídeo; incluir 2 efectos; poner un título divertido; incluir varias transiciones y añadir 5 sonidos divertidos.</p> <p>Al finalizar los retos establecidos, se reproducirán todos los vídeos y se llevará a cabo una votación, para establecer cuál es el vídeo más divertido y, por tanto, el ganador.</p>		
<b>Espacio y agrupamiento</b>	<b>Recursos</b>	<b>Temporalización</b>
<p>Espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sala pequeña con mesas y sillas.</li> </ul> <p>Agrupamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gran grupo</li> </ul>	<p>Materiales audiovisuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 Ordenadores.</li> <li>• Auriculares.</li> <li>• Proyector.</li> <li>• Altavoces.</li> </ul>	<p>La duración total de la actividad es de 35 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Edición vídeos: 25 minutos.</li> <li>• Reproducción de vídeos y votación: 10 minutos</li> </ul>
<b>Instrumentos de evaluación</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parrilla de evaluación.</li> </ul>		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 12: Actividad 6

<b>Título de la actividad</b>		<b>Nº Actividad</b>
Cadena de gestos		6
<b>Objetivos</b>		<b>Contenidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenciar la comunicación no verbal de los jóvenes.</li> <li>• Incrementar la capacidad de expresión de los menores.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad expresiva.</li> <li>• Capacidad comunicativa.</li> <li>• Trabajo en equipo.</li> </ul>
<b>Descripción de la actividad</b>		
<p>Con el objetivo de preparar a los jóvenes para la grabación del cortometraje, se llevará a cabo una actividad de expresión y comunicación no verbal.</p> <p>Para ello, en primer lugar, se llevará a cabo un calentamiento. Los jóvenes se colocarán en círculo junto con el educador, quien comenzará a realizar una acción que la persona de su derecha deberá imitar y completar, añadiendo otra más. La siguiente persona completará las acciones de su compañero, así sucesivamente.</p> <p>A continuación, se dividirá a los menores en tres grupos de 5 personas. El primer grupo se colocará en fila, mirando hacia delante. Uno de los miembros del equipo contrario sostendrá un cuaderno con diferentes palabras.</p> <p>El primer miembro de la fila deberá explicar la palabra que esté escrita en el cuaderno, mediante gestos, sin hablar. La siguiente persona pasará el gesto a su compañero, así sucesivamente. El último miembro de la fila deberá adivinar la palabra.</p> <p>Cada grupo tendrá un tiempo de 5 minutos para adivinar la mayor cantidad de palabras posibles. El equipo que más palabras acierte se convertirá en el ganador.</p>		
<b>Espacio y agrupamiento</b>	<b>Recursos</b>	<b>Temporalización</b>
Espacio: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sala amplia.</li> </ul> Agrupamiento: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gran grupo</li> </ul>	Materiales de escritura: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno.</li> <li>• Rotuladores.</li> </ul>	La duración total de la actividad es de 20 minutos. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Calentamiento: 5 minutos.</li> <li>• Cadena de gestos: 15 minutos.</li> </ul>
<b>Instrumentos de evaluación</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parrilla de evaluación.</li> </ul>		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 13: Actividad 7

<b>Título de la actividad</b>		<b>Nº Actividad</b>
Ensayo y preparación		7
<b>Objetivos</b>		<b>Contenidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preparar a los jóvenes para el comienzo de la grabación.</li> <li>• Potenciar el trabajo en equipo de los jóvenes y la distribución de tareas.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo en equipo.</li> <li>• Expresión.</li> <li>• Comunicación.</li> <li>• Distribución de tareas.</li> </ul>
<b>Descripción de la actividad</b>		
<p>En esta séptima actividad, el Equipo de Actuación se preparará para la grabación, ensayando las diferentes escenas del guion. Para ello, en primer lugar, se distribuirán los personajes. A continuación, se designarán una serie de grupos, que ensayarán las escenas en las que aparecen juntos.</p> <p>Por otra parte, el Equipo de Dirección y Sonido se encargará de establecer un orden de grabación de las escenas y los planos, en función de los escenarios en donde se sitúan dichos acontecimientos. Al finalizar, el líder del equipo le comunicará al Equipo de Actuación dicho orden.</p>		
<b>Espacio y agrupamiento</b>	<b>Recursos</b>	<b>Temporalización</b>
Espacio: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sala amplia.</li> </ul> Agrupamiento: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gran grupo.</li> </ul>	Materiales de escritura: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Folios.</li> <li>• Bolígrafos.</li> <li>• Lápices.</li> </ul>	La duración total de la actividad es de 45 minutos. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes: 5 minutos.</li> <li>• Ensayo: 35 minutos.</li> <li>• Orden: 5 minutos.</li> </ul>
<b>Instrumentos de evaluación</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parrilla de evaluación.</li> </ul>		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 14: Actividad 8

Título de la actividad		Nº Actividad
Grabación del corto		8
Objetivos		Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>Potenciar las habilidades de los jóvenes, promoviendo el trabajo en equipo y el liderazgo positivo, mediante una distribución de tareas.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajo en equipo.</li> <li>Empatía.</li> <li>Liderazgo positivo.</li> <li>Distribución de tareas.</li> </ul>
Descripción de la actividad		
<p>En esta actividad, se llevará a cabo la grabación del cortometraje. Cada equipo dispondrá de una tarea diferente.</p> <p>El Equipo de Dirección y Sonido se encargará de la grabación de las diferentes escenas y planos, siguiendo el orden previamente establecido. El Equipo de Control se encargará de los diferentes vestuarios de cada escena. El Equipo de Actuación será el encargado de la interpretación de los diferentes personajes del cortometraje. Por último, el Equipo de Edición se encargará de señalar las escenas y planos que se graben en el día, apuntando las tomas válidas.</p>		
Espacio y agrupamiento	Recursos	Temporalización
<p>Espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Allende Mundi.</li> <li>Barrio de la Rondilla.</li> </ul> <p>Agrupamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gran Grupo.</li> </ul>	<p>Materiales de grabación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cámaras.</li> <li>Trípodes.</li> <li>Micrófonos.</li> </ul> <p>Materiales de escritura:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Subrayadores.</li> <li>Lápices.</li> <li>Bolígrafos.</li> </ul> <p>Otro materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guion.</li> <li>Vestuario.</li> </ul>	<p>La duración total de la actividad es de 60 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Preparación: 5 minutos.</li> <li>Grabación: 50 minutos.</li> <li>Cambios de lugar: 5 minutos.</li> </ul>
Instrumentos de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Parrilla de evaluación.</li> </ul>		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 15: Actividad 9

<b>Título de la actividad</b>		<b>N° Actividad</b>
Edición del corto		9
<b>Objetivos</b>		<b>Contenidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenciar las habilidades de edición de los jóvenes.</li> <li>• Promover el trabajo en equipo y la división de tareas.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo en equipo.</li> <li>• Distribución de tareas.</li> <li>• Elementos temporales (Barrido y Transiciones).</li> </ul>
<b>Descripción de la actividad</b>		
<p>En esta actividad se llevará a cabo la edición del cortometraje. Para ello, se contará con el Equipo de Edición.</p> <p>Previamente, el Equipo de Dirección se encargará de ver todos los vídeos, ordenarlos y enumerarlos, para facilitar el trabajo al Equipo de Edición.</p> <p>Cuando todos los vídeos estén enumerados, se comenzará a editar el vídeo. Cada persona se ocupará de editar varias escenas, de manera que todos los participantes tengan la oportunidad de editar una parte del cortometraje. Al finalizar, uno de los miembros del equipo se encargará de editar el sonido, con la ayuda de sus compañeros.</p>		
<b>Espacio y agrupamiento</b>	<b>Recursos</b>	<b>Temporalización</b>
<p>Espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sala pequeña con mesas y sillas.</li> </ul> <p>Agrupamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo de Edición.</li> </ul>	<p>Materiales audiovisuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenadores.</li> <li>• Auriculares.</li> </ul>	<p>La duración total de la actividad es de 40 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• División de tareas y ordenar vídeos: 5 minutos.</li> <li>• Edición: 25 minutos.</li> <li>• Sonido: 10 minutos.</li> </ul>
<b>Instrumentos de evaluación</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parrilla de evaluación.</li> </ul>		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 16: Actividad 10

<b>Título de la actividad</b>		<b>Nº Actividad</b>
Gala de premios		10
<b>Objetivos</b>		<b>Contenidos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluar el proceso de aprendizaje.</li> <li>• Potenciar su autoestima y autoafirmación.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perseverancia.</li> <li>• Trabajo en equipo.</li> </ul>
<b>Descripción de la actividad</b>		
<p>Al finalizar la edición del corto, se reunirá a todos los participantes y se invitará a todos los jóvenes que forman parte del Programa de Atención Integral a una pequeña gala de premios.</p> <p>En esta gala se reproducirá el corto y se observará el proceso de realización del mismo, realizando una evaluación colectiva del proceso de creación del cortometraje y de los aprendizajes obtenidos. Además, se llevará a cabo una lluvia de ideas con nuevas propuestas para otro futuro proyecto. Esta lluvia de ideas será posteriormente trabajada por algunos jóvenes en la Comisión de Programación, junto a un educador, obteniendo nuevas actividades y contenidos para continuar con el proyecto.</p> <p>Al finalizar, se entregará un diploma a todos los participantes, en el que se les felicite por su duro trabajo y se les reconozca haber obtenido las bases del lenguaje audiovisual.</p>		
<b>Espacio y agrupamiento</b>	<b>Recursos</b>	<b>Temporalización</b>
<p>Espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sala amplia.</li> </ul> <p>Agrupamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gran grupo.</li> </ul>	<p>Materiales audiovisuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector.</li> <li>• Ordenador.</li> <li>• Altavoces.</li> </ul>	<p>La duración total de la actividad es de 30 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corto: 10 minutos.</li> <li>• Evaluación colectiva: 10 minutos.</li> <li>• Lluvia de ideas: 5 minutos.</li> <li>• Entrega de diplomas: 5 minutos.</li> </ul>
<b>Instrumentos de evaluación</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parrilla de evaluación.</li> </ul>		

Fuente: Elaboración propia

## 6. CONCLUSIONES

Durante la construcción del Marco Teórico he podido comprobar que la alfabetización mediática es cada vez más necesaria en nuestra sociedad.

La llegada de la pandemia COVID-19 ha supuesto un incremento del uso de Internet y un crecimiento de los medios de comunicación. La información que recibimos a diario a través de estos medios es cada vez mayor. Sin embargo, no toda esta información es verídica; las denominadas fake news se encuentran en aumento, generando enormes círculos de desinformación entre la población.

Desde el sistema educativo se busca luchar contra esta desinformación, trabajando diferentes competencias que permitan a los estudiantes analizar la información que reciben de manera crítica. Sin embargo, los jóvenes todavía presentan dificultades en la lectura, creación e identificación de ciertos mensajes; especialmente los audiovisuales.

Una gran mayoría de los jóvenes que participaron en el estudio impulsado por el Ministerio de Educación en el año 2011 afirmaron no haber recibido ninguna formación a nivel audiovisual. Esta falta de formación incrementa las barreras existentes en torno a la participación equitativa de los jóvenes en la vida social y cultural.

Desde la Educación Social es necesario impulsar este tipo de alfabetización. Una alfabetización que no solamente incrementa las competencias de las personas; sino que, además, promueve la participación activa de los jóvenes en la sociedad.

Esta propuesta de intervención pretende acercar a adolescentes que han perdido la motivación en el estudio y presentan una autoconfianza muy baja, encontrándose en una situación de desigualdad y exclusión; al lenguaje audiovisual. Un lenguaje a través del cual pueden potenciar su creatividad, expresar sus problemas e inquietudes, comunicar sus necesidades y mostrar al mundo sus capacidades.

Este proyecto pretende ser una herramienta de innovación y crecimiento; que ponga a prueba las habilidades de los jóvenes de Allende Mundi; para que descubran sus capacidades, desarrollen valores y actitudes positivas e incrementen la confianza en sí mismos.



Durante la creación de este proyecto he encontrado algunos obstáculos, especialmente en el análisis bibliográfico. La alfabetización mediática todavía es un tema que se encuentra en desarrollo, por lo que no existen muchos estudios que midan las competencias mediáticas de la población a nivel local. Sin embargo, debido a las diversas iniciativas propuestas por la Unión Europea y las diferentes organizaciones internacionales, cada vez se realizan más proyectos e investigaciones en base a la educación mediática.

En un futuro me gustaría seguir profundizando en este tema y plantear proyectos de alfabetización que logren potenciar las habilidades personales de los jóvenes y contribuyan al descubrimiento de sus talentos.

## 7. REFERENCIAS

### 7.1. Bibliografía

- Castaño, W. (2014). De las alfabetizaciones y competencias en la era digital: estudio de caso. *E-Ciencias de la Información*, 4(1), artículo 2. <https://acortar.link/g1qfmL>
- Cea, A. (2015). La representación de lo social en el cortometraje de ficción español. *Opción*, 31(4), pp. 279-300. <https://acortar.link/TL5bkw>
- Consejo de la Unión Europea (2010). Alfabetización de los medios de comunicación en un mundo digital. *Diario Oficial de la Unión Europea*. <https://acortar.link/qSnuPK>
- Consejo de la Unión Europea (2016). CONCLUSIONES DEL CONSEJO de 30 de mayo de 2016 sobre el desarrollo de la alfabetización mediática y el pensamiento crítico a través de la educación y la formación. *Diario Oficial de la Unión Europea*. <https://acortar.link/YOKYuH>
- De Vega, A. (2018). La percepción del cortometraje por los profesionales del cine español. *Revista científica de cine y fotografía*, 17, pp. 429-446. <https://acortar.link/WmtAPt>
- Dimitrov, G. (2020). Digital Education Action Plan 2021-2027: Resetting Education and Training for the Digital Age. *European Commission*. <https://acortar.link/TgECv5>
- European Commission (2020). Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, The European Economic and Social Committee and the Committee of the regions. Europe's Media in the Digital Decade: An Action Plan to Support Recovery and Transformation. <https://acortar.link/qAg7BS>
- European Commission (2019). The 2018 International Computer and Information Literacy Study (ICILS). <https://acortar.link/yBU7OI>
- Fedorov, A. (2011). Alfabetización mediática en el mundo. *Infoamérica*, 5, pp.7-23.
- George, C. (2018). Alfabetización digital en la dimensión didáctica de la práctica docente, elementos para su análisis. *Educiencia*, 3(2), pp. 30-39. <https://acortar.link/FVcPVp>
- George, C. (2020). Alfabetización y alfabetización digital. *Transdigital*, 1(1). <https://doi.org/10.56162/transdigital15>

- Grijalba, N. (2022). Breve historia del cine social español. *Actualidad Nebrija*. <https://acortar.link/SinsLz>
- Hidalgo, M. y Güemes, M. (2013). La Tormenta Hormonal del Adolescente. *Siete días médicos*.
- Jiménez, J. (1997). La Educación en Valores y los Medios de Comunicación. *Comunicar*, 9, pp.15-24. <https://acortar.link/hCH7sY>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 106, pp. 17158-17207. <https://acortar.link/HWXXC>
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, 295, de 10 de diciembre de 2013, pp. 97858 a 97921. <https://acortar.link/UyuZT>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020, pp. 122868 a 122953. <https://acortar.link/GORjK>
- Martín, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.
- Ministerio de Educación (2011). Competencia Mediática: Investigación sobre el grado de competencia de la ciudadanía en España. Instituto de Tecnologías Educativas.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (s.f.). Anexo: Breve introducción al lenguaje audiovisual. <https://acortar.link/WYp4nX>
- Pérez, M. (2007). Declaración de UNESCO en Grunwald (Alemania). *Comunicar*, XV (28), pp. 122-125.
- Romero, G. y Chávez, B. (2021). El Pensamiento Crítico en el Desarrollo Personal de los Adolescentes. *Revista Científica: Dominio de las Ciencias*, 7(6), pp. 03-23.
- Tornero, M. (2017). Orígenes de la alfabetización mediática y fundamentación teórica basada en Len Masterman. *Revista de Educación de la Universidad de Granada*, 24, pp. 99-116. <https://acortar.link/hWoiPK>
- UNESCO (2012). International Conference: Media and Information Literacy. *Center for Media Literacy*. <https://acortar.link/sJzdcR>
- Universidad de Valladolid, Facultad de Educación y Trabajo Social de Valladolid (2008). Memoria Verificada Graduado/a en Educación Social, v.5. (pp. 28-29).

## 7.2. Webgrafía

- Alfabetización mediática e informacional (s.f.). Educacyl: Portal de Educación. <https://acortar.link/rARIGI>
- Allen, B. y Waterman, H. (2019). *Stages of Adolescence. Healthy Children*. Recuperado en 22 de junio de 2023. <https://acortar.link/HWGfgK>
- Argüillo, A. (2018). Acéptate como eres [Vídeo]. YouTube. Recuperado en 22 de junio de 2023. <https://acortar.link/HXTeQG>
- Bonilla, P. (2023, 24 de marzo). *El 83% de los españoles ve la desinformación como un problema para el país, según el último Eurobarómetro*. Newtral. Recuperado en 22 de junio de 2023. <https://acortar.link/3r1aDK>
- Chiquiza, S. (2018, 24 de mayo). *Al día, una persona recibe entre 3.000 y 5.000 mensajes publicitarios*. La República. Recuperado en 22 de junio de 2023. <https://acortar.link/WWiW7qç>
- *Cine: Concepto, origen, historia, géneros y elementos* (s.f.). Historia del Cine.es. Recuperado en 22 de junio de 2023. <https://acortar.link/s8yLZn>
- Consejería de Educación (2023, 18 de marzo). *La Junta y el Colegio Profesional de Periodistas de Castilla y León formarán al alumnado de la comunidad para combatir las noticias falsas*. Recuperado en 22 de junio de 2023. <https://acortar.link/BNVqOb>
- Gallego, A. (2023, 2 de abril). *El cine social: El séptimo arte como instrumento de lucha*. Recuperado en 22 de junio de 2023. <https://acortar.link/IuMy0w>
- González, G. (2017). VULNERABLES [Vídeo]. YouTube. <https://acortar.link/ihArzn>
- Guerra, T. (2020). *Neorrealismo italiano: características, historia y películas*. Historia del Cine.es. Recuperado en 22 de junio de 2023. <https://acortar.link/JNVHmz>
- Jiménez, D. (2020). *¿Qué es la Nouvelle Vague? Características, estilo y directores*. Historia del Cine.es. Recuperado en 22 de junio de 2023. <https://acortar.link/u9JRqI>
- Jiménez, D. (2021). *Free Cinema británico: directores, características y películas*. Historia del Cine.es. Recuperado en 22 de junio de 2023. <https://acortar.link/OCDly8>

- *John Cassavetes y el cine independiente norteamericano.* (2010). ARTIUM - Biblioteca y Centro de Documentación. Recuperado en 22 de junio de 2023. <https://acortar.link/Z99I7j>
- José, P. (2020). *Cine Soviético: Características, Películas y Montaje Soviético.* Historia del Cine.es. Recuperado en 22 de junio de 2023. <https://acortar.link/UKTukf>
- Morala, A. (2020, 16 de abril). *El cortometraje como género.* Recuperado en 22 de junio de 2023. <https://acortar.link/Xj4zsF>
- Muñoz, A. (2018). No es Normal [Vídeo]. YouTube. <https://acortar.link/T7Yo9H>
- *¿Quiénes somos?* (s.f.). Allende Mundi. Recuperado en 22 de junio de 2023. <https://acortar.link/8tNccR>
- *Programas y actividades* (s.f.). Allende Mundi. Recuperado en 22 de junio de 2023. <https://acortar.link/WhvHoW>
- Ramiro, J. (2020, 8 de enero). *El cortometraje, el gran olvidado.* Recuperado en 22 de junio de 2023. <https://acortar.link/vF1n9u>
- Real Academia Española (s.f.). *Lenguaje.* Diccionario de la lengua española. Recuperado en 22 de junio de 2023. <https://dle.rae.es/lenguaje>
- *Salud del adolescente* (2019). Organización Mundial de la Salud. Recuperado en 22 de junio de 2023. <https://acortar.link/gArN3x>
- Síndrome Contenta (2020). Dale la vuelta [Vídeo]. YouTube. <https://acortar.link/Sq6EBH>
- UNESCO (2022). *¿Cuál es la situación de la alfabetización en el mundo?* Recuperado en 22 de junio de 2023. <https://acortar.link/NZLIv2>

### 7.3. Filmografía

- Boallín, I. (Director). (2003). Te doy mis ojos [Película]
- Buñuel, L. (Director). (1933). Las Hurdes [Película]
- Cassavetes, J. (Director). (1959). Shadows [Película]
- Clayton, J. (Director). (1959). Un lugar en la cumbre [Película]
- Cuerda, J. (Director). (1999). La lengua de las mariposas [Película]
- Daldry, S. (Director). (2000). Billy Elliot [Película]
- De Sica, V. (Director). (1946). El limpiabotas [Película]
- De Sica, V. (Director). (1948). Ladrón de bicicletas [Película]
- Eisenstein, S. (Director). (1925). El acorazado Potemkin [Película]
- León, F. (Director). (2002). Los lunes al sol [Película]
- Mañas, A. (Director). (2000). El Bola [Película]
- Richardson, T. (Director). (1962). La soledad del corredor de fondo [Película]
- Rossellini, R. (Director). (1945). Roma, ciudad abierta [Película]
- Rossellini, R. (Director). (1946). Paisà [Película]
- Truffaut, F. (Director). (1959). Los 400 golpes [Película]
- Varda, A. (Director). (1962). Cleo de 5 a 7 [Película]
- Vertov, D. (Director). (1926). La sexta parte del mundo [Película]
- Visconti, L. (Director). (1948). La tierra tiembla [Película]

## 8. ANEXOS

Ilustración 4: Diploma de la participación en el proyecto



Fuente: Elaboración propia

Tabla 17: Parrilla de evaluación

PREGUNTAS	ESCALA DE SATISFACCIÓN				
Nivel de dificultad	1	2	3	4	5
Duración de la actividad	1	2	3	4	5
Claridad de la explicación	1	2	3	4	5
Fluidez de la actividad	1	2	3	4	5
Aprendizajes adquiridos	1	2	3	4	5
Trabajo en equipo	1	2	3	4	5

Fuente: Elaboración propia