



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

**Máster en Profesor de Educación Secundaria
Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas**

**Proyecto ProA (Protagonistas del aula): Proyecto
audiovisual para 4º de la ESO**

María Fernández Torre

Tutora: María José Valles del Pozo

**Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica
y Corporal**

Curso: 2023-2024

Resumen

El Aprendizaje Basado en Proyectos es un método educativo mediante el cual los alumnos deben realizar, de manera autónoma pero guiada, un proyecto con un resultado. Los beneficios del ABP son numerosos en cuanto a la obtención de las competencias clave en Educación Secundaria.

Este trabajo propone un proyecto audiovisual para alumnos del curso de 4º de la ESO que cursen la asignatura de Música en el que tendrán que crear un cortometraje desde cero aplicando el ABP.

Palabras clave

ABP, Cortometraje, Audiovisuales, Educación Secundaria, Música.

Abstract

Project Based Learning (PBL) is an educational method through which students must carry out, in an autonomous but guided way, a project with a result. The benefits of PBL are numerous in terms of obtaining key competences in Secondary Education.

This work proposes an audiovisual project for students in the 4th year of ESO who are taking the subject of Music in which they will have to create a short film from scratch applying PBL.

Key Words

PBL, short film, audiovisuals, secondary education, music.

Índice

I.	Introducción.....	7
	1. Objetivos.....	9
	2. Metodología.....	10
	3. Estado de la Cuestión	11
II.	Marco Teórico.....	13
	1. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).....	13
	2. Audiovisuales y TIC en Educación Secundaria, Música.....	14
	3. Ejemplos de Proyectos	16
III.	Proyecto Protagonistas del Aula (ProA).....	19
	1. Presentación.....	19
	2. Conexión con los Elementos Curriculares.....	20
	A) Competencias Clave y Específicas	21
	B) Objetivos.....	23
	C) Criterios de Evaluación	25
	D) Contenidos.....	26
	3. Estructura, Actividades y Materiales	28
	A) Preproducción (1º Trimestre).....	29
	B) Producción (2º Trimestre).....	36
	C) Posproducción (3º Trimestre)	37
	4. Atención a las Diferencias Individuales	42
	5. Evaluación	43
IV.	Conclusiones.....	45
V.	Anexos.....	49
VI.	Bibliografía.....	53

I. Introducción

La educación actual en España busca preparar a los alumnos para la vida mediante la adquisición de diferentes competencias, tanto clave como específicas recogidas en la legislación educativa.

La adquisición de esas competencias se realiza a través de diferentes herramientas e instrumentos educativos, así como diferentes métodos pedagógicos. De este modo, lo que se pretende es que los alumnos adquieran diferentes competencias que puedan aplicar una vez terminada la enseñanza.

Uno de los métodos pedagógicos que se pueden utilizar es el del aprendizaje basado en proyectos que involucra a los alumnos directamente en su propio aprendizaje, por lo tanto, es muy útil para que los alumnos adquieran las competencias necesarias.

El uso de los audiovisuales en educación está en creciente aumento debido a la incorporación de pizarras digitales con acceso a internet, así como la agregación de la educación basada en competencias siendo una de las competencias clave la competencia digital (CD). Algunos de los descriptores operativos de estas competencias tratan sobre la autonomía que deben tener los alumnos en el entorno digital mediante el uso de diferentes programas (Decreto 2022).

Mi intención es crear un proyecto educativo para los alumnos de secundaria de 4º de la ESO de un instituto que consista en la creación íntegra de un cortometraje a lo largo de todo el curso escolar, siendo este un proyecto que se realizará durante una hora cada dos semanas dentro del horario de las clases de música, así como otras asignaturas que podrían colaborar, suponiendo una parte de la nota final. Es decir, se realizaría a lo largo de todo el curso formando parte de la asignatura a la par de otro tipo de trabajo en donde los alumnos podrán adquirir las competencias.

Al dividirse la creación de un audiovisual en tres fases: preproducción, producción y postproducción; cada una de estas fases estará enmarcada dentro de un trimestre escolar de tal manera que el primer trimestre corresponda a la preproducción, el segundo a la producción y el tercero a la postproducción.

Considero que el aprendizaje basado en proyectos resulta muy útil para la obtención de competencias y la preparación para el mundo laboral. Además, los audiovisuales están presentes en la vida cotidiana de manera constante ya sea en la televisión, las plataformas en streaming o por internet, por lo que creo que la propuesta de un proyecto audiovisual resulta bastante actual.

La elección de este proyecto es, en parte, debido a mi vinculación con el mundo audiovisual y mi participación en la creación de algunos cortometrajes. Es un tema que me resulta de especial interés además de haber podido trabajar en ese sector.

Otro motivo por el que he decidido hacer este proyecto es porque creo que se puede implementar en las aulas y puede servir a los alumnos para un futuro ya que están muy metidos en el mundo de las redes sociales y el streaming y algunas de las herramientas que usaremos para realizar el proyecto les pueden servir de gran ayuda en el futuro como herramientas digitales de edición de audio y de sonido.

Considero, también, que puede ser un proyecto con una gran transversalidad dentro del ámbito educativo ya que se puede hacer en colaboración con otros departamentos como el de lengua castellana y literatura en la creación del guion, el de plástica en la creación de los decorados, el de inglés o francés en caso de decidir hacerlo en una lengua extranjera o, incluso, el de geografía e historia en el caso de poner un tema concreto sobre el que tenga que girar todo el cortometraje.

Otro aspecto destacable es el hecho de que se trata de una asignatura completamente optativa que los alumnos escogen de manera voluntaria por diferentes razones, lo que significa que su idea de un futuro laboral puede ir encaminada hacia el gremio musical.

Además, se trata del curso final para la educación obligatoria, esto quiere decir que los alumnos se plantean su futuro laboral y la propuesta de proyecto puede suponer un acercamiento al mismo a la par que adquieren competencias transversales y competencias clave.

También es importante destacar que pueden aplicar su creatividad mientras que se van dando cuenta de las capacidades con las que cuentan trabajando tanto de manera individual como en equipo.

Por lo tanto, la hipótesis que formulo es que la utilización del ABP para la creación de un proyecto educativo que conste en el desarrollo de un cortometraje desde cero de manera íntegra por los alumnos puede resultar beneficioso para ellos por el conocimiento del mundo laboral que pueden adquirir, así como la autonomía que consiguen con los diferentes roles que desempeñan y el interés que pueden desarrollar por el entorno audiovisual que se acerca a sus gustos.

1. Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es crear una propuesta de proyecto basado en los audiovisuales que pueda aplicarse a un entorno real para el beneficio del desarrollo de las competencias de los alumnos de 4º de la ESO dentro de la asignatura de Música.

Los objetivos específicos que se pretenden conseguir es realizar una revisión teórica del aprendizaje basado por proyectos. También se pretende descubrir los beneficios que puede aportar el aprendizaje basado en proyectos. El tercer objetivo

específico es el de explorar la integración del ABP junto con las nuevas tecnologías. Por último, otro objetivo es el de contribuir al desarrollo del ABP y a su implementación en los centros de educación secundaria.

Sin embargo, dentro del propio proyecto, los objetivos que se persiguen son diferentes. El proyecto que propongo tiene como objetivo principal impulsar el desarrollo social y cognitivo del alumnado a través de la creación íntegra de un cortometraje durante el horario lectivo a lo largo de todo el curso escolar.

Sin embargo, al realizar el proyecto se deben tener en cuenta otros objetivos secundarios igualmente importantes que también se persiguen como dotar de autonomía y responsabilidad a los alumnos en el desempeño de un trabajo en grupo, fomentar el trabajo colaborativo y la delegación de tareas de manera autónoma, informar de manera práctica a los alumnos sobre los diferentes roles dentro de la industria cinematográfica como una opción viable para su futuro e implementar el uso de las nuevas tecnologías en el entorno académico.

Al haber podido realizar las prácticas en un centro educativo asistiendo a clases de diferentes niveles, me ha parecido interesante la realización de esta propuesta para incluir más práctica dentro del desarrollo de las propias sesiones. Así como ayudar a los alumnos a solventar la incertidumbre con la decisión de qué camino tomar para su futuro laboral.

2. Metodología

La metodología del trabajo va a consistir en una revisión bibliográfica acerca del aprendizaje basado por proyectos y una posterior elaboración de una propuesta de un proyecto.

Se trata de una metodología puramente teórica ya que no he podido llevar a cabo la implementación de dicho proyecto, sin embargo, se trata de una propuesta contextualizada que podría ser aplicada en el futuro.

3. Estado De La Cuestión

En cuanto al estado de la cuestión, he podido encontrar varios escritos académicos que me han resultado útiles para llevar a cabo el desarrollo de este proyecto ya que es un tema de creciente actualidad y con una importancia cada vez más relevante

Los proyectos educativos son una manera de enseñanza, de hecho, hay varios recogidos en *Un mundo de proyectos ABP musicales volumen II* (Calvillo 2019), se trata de 37 proyectos del aprendizaje basado en proyectos o ABP en los cuales la música forma una parte central realizados por diferentes profesores en varias etapas educativas. Resulta bastante útil en el sentido en que muestra varios ejemplos de proyectos musicales para poder realizar alguno propio o poder llevar a la práctica los expuestos en el mismo, incluso llegando a modificarlos.

En el nº 55 de la revista *Eufonía* se trata el tema de la música y los proyectos, en concreto el artículo escrito por Fernando Trujillo (Trujillo 2012) destaca los beneficios que puede conllevar para la educación que los profesores utilicen una enseñanza basada en proyectos para poder conseguir que los alumnos logren alcanzar las competencias básicas de su formación. Destaca que mejora la participación activa del alumnado y considera que resulta en un trabajo más significativo de los mismos. Asimismo, los contenidos del currículo también se ven beneficiados mediante este modo de enseñanza.

También en cuanto al aprendizaje basado en proyectos en la asignatura de música, la tesis doctoral de Pablo Ramos Ramos (Ramos 2021) se basa en la investigación-acción para poder conocer los beneficios del uso de este método de enseñanza. Lo interesante es

que interviene el concepto de la motivación de los alumnos para la mejora de su aprendizaje. También se destaca la importancia tanto del trabajo en grupo como de la autonomía del alumno dentro del proyecto. De esta manera, el autor considera que el uso de proyectos en educación en la materia de música puede suponer un aumento en la motivación de los alumnos hacia la propia asignatura, así como fomentar tanto el trabajo en grupo y la relación con los demás como la autonomía necesaria para su futuro laboral.

I. Marco Teórico

1. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

En el mundo educativo, el aprendizaje basado en proyectos (ABP) es un método pedagógico por el que apuestan muchos de los educadores. El protagonista de su aprendizaje es el propio alumno de manera que puede adquirir habilidades y actitudes a la par que alcanza conocimientos, siempre supervisados por el educador y para guiarles en la realización del proyecto. Según este método pedagógico lo importante es el proceso, no tanto el producto final.

Uno de los aspectos beneficiosos de este método pedagógico es la autonomía que aporta al estudiante ya que es el propio protagonista de su aprendizaje, lo que supone también que pueda desarrollar sus capacidades tanto de trabajo individual como en grupo (Trujillo 2012).

La idea del ABP es que el profesor debe activar la curiosidad de los alumnos, siendo siempre un guía dentro del proceso ya que los que deben realizar el proyecto en su totalidad deben de ser los alumnos. Su rol es fundamental ya que son ellos los que definen en proyecto. Son ellos los que deben buscar soluciones a los problemas que vayan surgiendo (Silva 2019).

Una de las mejores asignaturas en las que se puede incluir este método de enseñanza es en la asignatura de Música ya que, debido a su naturaleza, ofrece numerosas posibilidades para la enseñanza (Trujillo 2012).

En el caso de la asignatura de Música, es interesante el uso de la enseñanza por proyectos ya que el carácter de la asignatura es bastante amplio, es decir, ofrece diferentes posibilidades prácticas y teóricas. Hay numerosos proyectos creados que se adaptan al

currículo de secundaria de la materia de música, ya que debe de ser eminentemente práctica.

La adquisición de las competencias tanto clave como las específicas se puede conseguir a través del aprendizaje por proyectos. Un ejemplo es la competencia de aprender a aprender, si los alumnos deben realizar un proyecto desde cero ellos con su profesor como guía, van a poder desarrollar esta competencia al tener que resolver problemas ellos mismos y encontrar soluciones a los mismos. Otro ejemplo es mediante el trabajo en equipo, al final lo que deben conseguir los alumnos es un producto final colectivo que se presentará, por lo tanto, deben trabajar individualmente y como conjunto, desarrollando la competencia ciudadana.

2. Audiovisuales y TIC en Educación Secundaria, Música

El proyecto que presenta este trabajo es audiovisual, por lo que se debe integrar este concepto dentro del currículo de música. Un medio audiovisual es un medio de comunicación social que se refiere conjuntamente a la imagen y el audio. Según la duración del audiovisual pueden ser cortometrajes (hasta 30 min de duración), medimetrajes (entre 30 y 60 minutos de duración) y un largometraje (más de 60 min de duración) (de Vega 2018). Considero que el más adecuado para la propuesta del proyecto es el cortometraje debido a el tiempo del que se dispone a lo largo del curso escolar, es decir, realizar un audiovisual de más de 30 minutos requeriría invertir un tiempo del que no se dispone fuera del aula.

Dentro del currículo de educación secundaria, los audiovisuales forman parte de los contenidos de la materia de los tres cursos de educación secundaria, tanto su creación como su análisis y su visionado. En especial es durante el cuarto curso donde existen más

contenidos relacionados con los audiovisuales como los recursos para crear productos musicales y audiovisuales y la planificación de proyectos musicales y audiovisuales.

También, utilizando como herramienta de aprendizaje la creación de un audiovisual, se está desarrollando la competencia digital, ya que se debe hacer uso de materiales digitales tanto para grabar como para editar el audiovisual. El uso de herramientas y recursos digitales en el aula con los que los alumnos están más que familiarizados, ya que pertenecen a la generación digital, puede suponer una ayuda para la adquisición de las competencias pertinentes de cada etapa educativa. Es necesario que el aprendizaje evolucione para poder adaptarse a las mejoras tecnológicas que van surgiendo (Amores & de Casas 2019).

Según el estudio de caso de Amores-Valencia y Casas-Moreno (Amores & de Casas 2019) se demuestra que la motivación de los alumnos puede mejorar mediante el uso de herramientas de su conocimiento y la implementación de las TIC como herramienta para el estudio.

Para que se haga un buen uso de las TIC en el aula, el docente que lo imparta debe tener la formación necesaria para poder incluirlas en el día a día de la clase, es por ello que es necesario como profesor ir formándose para poder adaptarse a las nuevas tecnologías que vayan surgiendo.

Hay algunos centros que todavía están en contra del uso de los dispositivos móviles en el aula, sin embargo, prácticamente todos los centros públicos de España disponen de una sala de ordenadores de uso común. Tal vez sea un error prohibirles a los alumnos el uso de los dispositivos móviles ya que usualmente es un objeto que llevan siempre encima y puede resultar muy útil un uso educativo de algo que pueden utilizar también en su casa.

Hay investigaciones que consideran que el uso de los dispositivos móviles en educación influye de manera positiva a los alumnos para la construcción del conocimiento ya que permiten interactuar con los compañeros y mejoran la comunicación (Cantillo *et al.* 2012).

3. Ejemplos de Proyectos

Hay algunos proyectos reseñables que se ha probado que funcionan en diferentes puntos de España que se relacionan con los audiovisuales; es el ejemplo del Proyecto LÓVA: La Ópera, un Vehículo del Aprendizaje. Este proyecto consiste en que los alumnos deben crear desde cero una ópera que representarán más adelante. Está desarrollado por el Teatro Real y ofrece formación para el profesorado que lo quiera implementar en sus aulas. Se trata de un proyecto multidisciplinar ya que los alumnos deben crear desde el libreto a la música y los decorados. En la actualidad, se han representado ya más de 700 obras en 15 Comunidades Autónomas diferentes (Teatro Real s.f.).

Otro proyecto interesante que es más parecido al que se propone en este trabajo es el Festival Audiovisual escolar Olloboi. Se trata de un festival audiovisual de cortometrajes que existe desde el 2009 pensado para varios niveles educativos divididos en diferentes categorías según el nivel. Ha sido creado por una organización sin ánimo de lucro de la provincia de Coruña. Se trata de un concurso para el que se inscriben diferentes centros en diferentes categorías que deben mostrar el producto final antes de llegar a una fecha concreta. Una vez llegada esa fecha, a los pocos días se muestran los ganadores de las diferentes categorías y se les entregan los premios. Durante el curso, en la página web del festival se pueden encontrar diferentes materiales pedagógicos que ayuden para la creación del audiovisual, así como talleres impartidos por profesionales del mundo del cine (Olloboi s.f.).

Los dos proyectos comentados han servido como idea para poder crear esta propuesta de proyecto acercando los audiovisuales a los alumnos, pero aportando herramientas que les sirvan de ayuda utilizando al docente como guía durante el proceso.

II. Proyecto Protagonistas del Aula (ProA)

1. Presentación

El título de la propuesta va a ser Protagonistas del Aula, es decir, el proyecto ProA. Va a estar destinado a realizarse para los alumnos de 4º de la ESO dentro de la asignatura optativa de música, aunque tendrá también vinculación con las materias de tecnología por la creación de decorados o lengua castellana y literatura por el guion literario, así como educación plástica y visual, también relacionado con la creación de los decorados y el story board.

La idea es que el alumno, al finalizar el proyecto, va a obtener autonomía para el desempeño de diferentes actividades y oficios del mundo audiovisual. También va a permitir desarrollar su creatividad y una guía para afrontar diferentes dificultades con el objetivo de encontrar soluciones. La capacidad para trabajar en equipo y desempeñar un rol específico también será una competencia que el alumno tendrá al finalizar el proyecto.

El proyecto va a desarrollarse a lo largo de un curso escolar completo, dividiendo las tres fases del proyecto en los tres trimestres, de esta manera el primer trimestre estaría dedicado a la preproducción, es decir, el reparto de tareas, la elección conjunta del tema sobre el que va a tratar el cortometraje, la realización de un story board y un guión, la planificación de las clases del segundo trimestre para la grabación y la realización del atrezzo o el vestuario necesario para la segunda fase.

La segunda fase que se desarrollará a lo largo del segundo trimestre consistirá en la fase de producción que está destinada a grabar todas las escenas y secuencias que compongan el cortometraje.

Por último, la fase de la postproducción se llevará a cabo en el tercer trimestre para poder mostrar el producto a final de curso. Durante esta fase, se montará y editará el cortometraje para poder visionarlo.

El proceso de la composición y grabación de la música original se llevará a cabo a lo largo del primer y el segundo trimestre, ya que debe estar grabada en el momento del montaje del tercer trimestre.

La temporalización del proyecto está ideada para que suponga un 25% del total de las sesiones destinadas a la asignatura de música, pudiendo adaptarse la duración siempre al contexto actual, el número de horas de música a la semana para los alumnos de 4º de la ESO, salidas programadas del centro, etc. Aproximadamente, supondrían entre 15 y 20 sesiones en total para la realización del proyecto.

En cuanto a la relación con la programación, la asignatura de música de 4º de la ESO está enfocada en el estudio de la música popular urbana, incluyendo dentro de la misma la música en los audiovisuales y sus diferentes funciones, todo ello incluido dentro del propio proyecto.

2. Conexión con los Elementos Curriculares

El proyecto ProA es un proyecto extenso con una duración de un curso completo, por ello cubre varias competencias clave que deben poseer los alumnos a la finalización de su enseñanza obligatoria.

El proyecto está realizado utilizando el Boletín Oficial del Estado (Real Decreto 2022), para todo el territorio nacional, y el Decreto 39/2022 del 29 de septiembre (Decreto 2022) para la comunidad de Castilla y León ya que es donde he realizado el máster. Sin embargo, es posible adaptarlo para la legislación de las diferentes comunidades autónomas.

A) Competencias Clave y Específicas

Las competencias clave y los descriptores operativos de cada una de ellas que cubren el proyecto son variadas y numerosas ya que se trata de un proyecto realizado a lo largo de todo un curso escolar.

De este modo, en lo que se refiere a la Competencia en comunicación lingüística (CCL) el descriptor operativo que se cubre es el CCL1, mediante el cual se explica que el alumno se debe expresar de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y debe participar en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales, en relación a la creación del guion, la manera de expresarse con sus compañeros y las aportaciones para la resolución de problemas que puedan surgir.

La Competencia digital (CD) se desarrolla en este proyecto mediante la utilización de descriptores operativos tales como el CD2 que indica que el alumno gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente, esto se va a llevar a cabo a lo largo de todo el proyecto educativo. También se utiliza el CD4 mediante el cual el alumno identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías; se lleva a cabo durante la etapa de la grabación y la edición con los materiales digitales.

En cuanto a la competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), los descriptores operativos que se usan en este caso son el CPSAA1, según este descriptor, el alumno regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos, importante para la resolución de problemas y el desempeño de los diferentes roles que se deben llevar a cabo. También se usa el descriptor operativo CPSAA3, según el cual el alumno comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas. Es necesario respetar las opiniones de los demás y lo que pueden aportar para poder realizar un buen trabajo en grupo.

Para poder desarrollar la competencia emprendedora (CE), el alumno debe cumplir con el descriptor operativo CE3, por lo tanto el alumno debe desarrollar el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y tomar decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexionar sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender, necesario tanto para el trabajo individual como para que el trabajo en grupo pueda avanzar.

Por último, se desarrolla también la competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC) junto con el descriptor operativo CCEC4. Por lo tanto, al finalizar el proyecto el alumno debe conocer, seleccionar y utilizar con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como

colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento. Al fin y al cabo, es uno de los objetivos del proyecto que el alumno pueda desarrollar su creatividad.

Es importante recalcar que este proyecto abarca la cuarta competencia específica de la asignatura de música para la secundaria. Según esta competencia específica, el alumno deberá crear propuestas artístico-musicales, empleando la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y herramientas tecnológicas, para potenciar la creatividad e identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, así como de emprendimiento. La creación integral del cortometraje, así como su participación en el mismo y la composición de la música del mismo cumple con la competencia.

Además, mediante la creación del cortometraje también desarrollarán creatividad y podrá conocer las diferentes oportunidades, en especial la profesional.

B) Objetivos

En relación con los objetivos de etapa que están recogidos en el currículo de secundaria, el proyecto cumple con varios objetivos que el alumno obtendrá una vez terminado el proyecto.

Cumple el objetivo que indica que el alumno deberá asumir responsablemente sus deberes dependiendo del rol o trabajo que tenga que ejercer en el momento, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, en caso de que hubiere algún incidente; practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, en especial en el trabajo en grupo, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

Otro objetivo de etapa que se cumple con este proyecto es el que indica que los alumnos deberán desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal. Es necesario que trabajen tanto individualmente como en equipo para que el cortometraje pueda realizarse, si una persona no hace el trabajo que le ha sido asignado, no se podrá continuar con el proyecto por lo que el trabajo en equipo, el apoyo de los compañeros y la guía del docente es esencial.

Al ser una creación propia de los alumnos cuyo tema estará escogido por ellos, otro objetivo que se cumple es aquel que sostiene que el alumno deberá fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos. Al trabajar en grupo pueden surgir diferencias entre los alumnos por diversas razones, pero, con ayuda del profesor, deben ser capaces de solventarlas y poner una solución para conseguir trabajar en grupo respetando los sentimientos de los demás a la par que desarrollan su creatividad.

Otro objetivo con el que cumple el proyecto debido a su naturaleza autónoma del alumnado es en el que los alumnos deben desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades. Este objetivo se cumple en su totalidad ya que deben ser los alumnos quienes tomen las decisiones, quienes deben planificar el desarrollo del proyecto, quienes van a desempeñar los diferentes trabajos y la responsabilidad que conlleva cada uno de ellos, etc.

Por último, los alumnos van a apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de

expresión y representación. Un medio de expresión que utilizarán será la música que tendrán que componer para incorporar en el cortometraje y otro será el propio producto audiovisual que ellos mismos crearán.

C) Criterios de Evaluación

Los criterios de evaluación que se van a utilizar para la realización del proyecto son variados, pero se deben cumplir todos ellos para realizar un proyecto decente. Los criterios de evaluación para 4º de la ESO que van a utilizarse en el proyecto son los siguientes: 2.2. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de técnicas musicales y dancísticas de mayor complejidad, por medio de improvisaciones libres y pautadas, individuales o grupales, empleando las posibilidades sonoras que ofrece la voz, el cuerpo, instrumentos musicales, herramientas tecnológicas o cualquier otro objeto. (STEM5, CD2, CD4, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CE3, CCEC3). Los alumnos deben participar activamente en la creación del cortometraje de manera individual y grupal.

Otro criterio de evaluación que deben desarrollar los alumnos es que deben 4.1. Planificar y desarrollar, con creatividad, propuestas artístico-musicales, tanto individuales como colaborativas, seleccionando, de entre los disponibles, los medios musicales y dancísticos, así como las herramientas analógicas o digitales. (CCL1, CP2, STEM3, CD2, CE3, CCEC3, CCEC4)

Los alumnos también deben 4.2. Participar activamente en la planificación y en la ejecución de propuestas artístico musicales colaborativos, dentro y fuera del centro, mostrando iniciativa y liderazgo en los procesos creativos e interpretativos, asumiendo diferentes funciones, valorando las aportaciones del resto de integrantes del grupo e identificando diversas oportunidades de desarrollo personal, social, académico y

profesional. (CCL1, CP2, STEM3, CD3, CPSAA3, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4) Deben respetar las decisiones conjuntas y las opiniones de los demás porque el trabajo será grupal y deben llegar a un acuerdo entre todos.

Y, por último, 4.3. Utilizar herramientas digitales con autonomía en la creación de propuestas artístico-musicales, para el desarrollo de materiales audiovisuales para grabar, reproducir, crear e interpretar música, garantizando el respeto por los derechos de autor y la propiedad intelectual. (CCL3, CD2, CD3, CE3, CCEC4) La idea es que los alumnos puedan grabar y editar ellos mismos tanto la música como el cortometraje y, para ello, deben utilizar herramientas digitales.

D) Contenidos

Ya para finalizar con este apartado, se deben incluir los contenidos de 4º de la ESO que aborda este proyecto diferenciando entre las tres categorías existentes de manera que se destaque que cumple con contenidos de las tres categorías.

Para la categoría de escucha y percepción, los contenidos que incluye el proyecto ProA son las herramientas digitales para la recepción musical, es decir, diferentes sistemas digitales mediante los que escuchamos la música que deberán manejar tanto para grabar como para escuchar la música y el propio cortometraje. También incluye el contenido de actitud de respeto y valoración en la recepción musical, deben poner en valor lo que ellos o sus compañeros realicen.

La segunda categoría de interpretación, improvisación y creación escénica es la que más contenidos aporta al proyecto. Es importante el contenido de planificación y ejecución de proyectos musicales y audiovisuales: empleo de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales, los medios y las aplicaciones tecnológicas, debido a que resume perfectamente lo que los alumnos deben hacer a lo largo del proyecto. Es reseñable

también el contenido de recursos para la creación de productos musicales y audiovisuales. Herramientas digitales para la creación sonora y musical. Secuenciadores, editores de partituras y aplicaciones informáticas. Durante todo el proyecto se usarán herramientas digitales para la creación del producto final. Para terminar en esta categoría se incluye el contenido de actitudes de respeto y colaboración en la participación activa en actividades musicales. Los alumnos deben participar actuando de manera respetuosa.

La tercera categoría es la que incluye contextos y culturas. De esta categoría, es importante el contenido del sonido y la música en los medios audiovisuales y las tecnologías digitales. La música al servicio de otras artes y lenguajes. Al fin y al cabo, los alumnos van a tener que componer la música y crear el propio audiovisual, utilizando diferentes funciones para la música. Por último, existe también el contenido de ámbitos profesionales de la música. Este último contenido, los alumnos lo van a experimentar en primera persona ya que van a adoptar diferentes papeles dentro de la industria audiovisual al crear el cortometraje, por lo que conocerán de primera mano los trabajos que podrán desempeñar si deciden integrarse en el gremio en un futuro.

Como se puede ver, la relación del proyecto con el currículo de música para 4º de la ESO es bastante amplio y cumple con varias competencias clave desarrollando en su totalidad la competencia específica 4 que consiste en crear propuestas artístico-musicales, empleando la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y herramientas tecnológicas, esto se incluye en el proyecto mediante la creación íntegra de un cortometraje por los alumnos incluyendo la totalidad de la banda sonora. Para potenciar la creatividad e identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, así como de emprendimiento, gracias a la distribución de papeles durante las tres fases de la creación del corto, los alumnos van a poder tener una mejor visión acerca de los diferentes trabajos

y roles que se pueden desempeñar dentro del mundo audiovisual y pueden tener algo más de información para poder decidir qué profesión desempeñarán en el futuro.

3. Estructura, Actividades y Materiales

La estructura del proyecto estará dividida en tres grandes grupos pertenecientes cada uno a un trimestre del curso escolar.

Aproximadamente, las sesiones durarán un total de 55 minutos. Al utilizar el 25% de las sesiones destinadas a la asignatura de música, el cálculo aproximado del número total de sesiones con las que se podría contar en un curso sería de entre unas 15 y unas 20. Por lo tanto, serían unas 7 sesiones para el primer trimestre, 6 sesiones para el segundo trimestre y otras 6 para el tercer trimestre aproximadamente, pudiendo variar el número de sesiones para cada una de las fases. La última sesión se destinará al visionado del cortometraje terminado y posterior comentario de los alumnos junto con el profesor acerca del proceso.

Los materiales necesarios para la realización del proyecto son variados. En cuanto al aula necesaria, sería conveniente contar con un aula de música amplia con dos espacios diferenciados, uno destinado a realizar una clase magistral con una pizarra digital conectada a un ordenador y diferentes pupitres; y otra destinada a la interpretación musical con varios instrumentos y espacio suficiente para que se coloquen los alumnos. También sería necesario disponer de un aula de informática con varios ordenadores que tengan instalados cualquier programa de edición de audio y video como Adobe Premiere Pro o Final Cut Pro X. Para la grabación será necesario contar con una cámara de video con micrófono integrado, un trípode, una grabadora de sonido y un micrófono con su pértiga. En caso de no disponer de tales materiales, se podría realizar la grabación con cualquier dispositivo móvil.

Para poder mostrar el trabajo que se haría a lo largo de todo el curso, he decidido crear un desarrollo hipotético de las diferentes sesiones, pudiendo ser adaptado en cualquier momento al contexto necesario y al número de sesiones de las que se pueda disponer en el momento de realizar el proyecto. Es necesario recalcar de nuevo, que independientemente del contexto o las horas semanales de las que disponga la asignatura, el proyecto abarcará, en todo momento un 25% del total.

De este modo, la estructura se divide de esta manera:

A) Preproducción (1º Trimestre)

La preproducción será la primera parte del proyecto que se llevará a cabo a lo largo del primer trimestre durante el horario lectivo de las clases de música de 4º de la ESO.

Por lo tanto, las sesiones se desarrollarían de la siguiente manera:

- 1ª sesión

Durante la primera sesión se les explicará a los alumnos el proyecto que se llevará a cabo, se les enseñarán algunos proyectos y se decidirá entre todos el tema del que tratará el cortometraje.

La distribución horaria de la primera sesión consistirá en unos primeros 5 minutos en donde se les explicará a los alumnos que durante el curso van a crear un cortometraje de entre 5 y 10 minutos de duración. Después de la explicación, durante unos 10 minutos se les pondrán ejemplos de cortometrajes hechos por alumnos de diferentes colegios, en especial los realizados en la provincia de Galicia debido al proyecto “Cinema na escola”. Se les comentará que, durante el visionado, deberán ir pensando en el cortometraje que van a realizar ellos para ir cogiendo ideas. Una vez realizado el visionado, durante los próximos 10 minutos se llevará a cabo una lluvia de ideas, es decir, se irán apuntando en

la pizarra todas las ideas que se les ocurran a los alumnos para la temática del vídeo. Una vez escritas y terminada la lluvia de ideas, el profesor creará una encuesta online con una página como [Ferendum](#) y se les pondrá a los alumnos un código QR en la pizarra para que, con sus móviles, puedan acceder a la encuesta. La idea con más votos será la elegida, esto serán otros 10 minutos. Los 15 minutos restantes se destinarán al desarrollo de la idea escogida, es decir, si se escoge como temática, por ejemplo, el reciclaje, se debatirá una manera de llevar esa idea al mundo del audiovisual como, por ejemplo, crear un superhéroe que se dedique a castigar a la gente que no recicla. También se escribirá la idea en un diario del que se encargará cada vez uno de los alumnos que luego servirá como portfolio.

Una vez terminada la sesión, debe estar decidida la idea del cortometraje un poco desarrollada para poder trabajar en ella.

- 2ª sesión

En esta segunda sesión se van a repartir los roles que va a desempeñar cada alumno en el desarrollo del audiovisual y se va a hacer una planificación de las sesiones destinadas a la grabación.

Los primeros 5 minutos de la sesión se destinarán a hacer un repaso de la última sesión y se recordará el tema escogido. Durante los 10 minutos siguientes, el profesor les explicará a los alumnos los diferentes roles que deben desempeñar, es decir, les explicará la figura del director, el script, el sonidista, el técnico de vídeo, el montador, el guionista, etc. Una vez explicados los trabajos divididos en las tres fases y dependiendo del número de alumnos, se repartirán los diferentes roles entre ellos. Si son pocos alumnos, entre 5 y 10, lo ideal sería que desempeñasen diferentes papeles a lo largo de las tres fases. Por ejemplo, el alumno que sea guionista durante la preproducción se dedicará a ser script a

lo largo de la producción. El reparto de tareas serán unos 20 minutos ya que los alumnos deben ponerse de acuerdo. Se decidirá también el número de actores necesarios, si es que se van a utilizar actores ya que se pueden utilizar dibujos o muñecos. Si pasados 20 min no consiguen ponerse de acuerdo, se usará una página online como [calcular.me](https://www.calcular.me) para asignar las tareas al azar. Los últimos 20 minutos de la sesión se dedicarán a hacer un calendario de manera conjunta para organizar las siguientes sesiones según lo que haga falta. También se decidirá la duración aproximada del cortometraje, aunque esta puede variar.

De nuevo, uno de los alumnos, uno diferente al de la sesión anterior, tendrá la tarea de rellenar el diario con todo lo que se hiciera en la sesión para realizar un portfolio final.

- 3ª sesión

La tercera sesión se va a centrar en realizar el guion del cortometraje necesario para una buena planificación y que luego se añadir en el diario del proyecto y el portfolio.

Los primeros 5 minutos, de nuevo, se destinarán a un breve repaso de lo ocurrido en la sesión anterior: recordar el reparto de tareas y la organización de los alumnos.

El profesor destinará 10 minutos para explicar a los alumnos qué es un guion para un audiovisual y cómo se debe escribir, para ello se les proporcionarán varios ejemplos de guiones y de cómo se deben escribir. Únicamente se les pedirá un guion literario que servirá como guía para poder grabar ya que los aspectos más técnicos como los tipos de planos que se rodarán estarán incluidos en el story board.

Una vez pasados esos 10 minutos, el resto de la sesión consistirá en la redacción del guion. Todos los alumnos aportarán ideas, pero será un alumno el que escriba el guion, preferiblemente utilizando un ordenador. Si en este tiempo no se puede escribir un guion

completo, los alumnos harán un resumen del guion y continuarán completándolo en la siguiente sesión.

Al estar dedicada esta tercera sesión en la redacción del guion, lo único que se deberá escribir en el diario es que se ha realizado el guion y si han conseguido terminar a tiempo de escribirlo o será necesaria otra sesión a mayores. El guion irá incluido en el portfolio final.

- 4ª sesión

La cuarta sesión consistirá en finalizar el guion literario para poder comenzar con la realización del story board.

De nuevo, los primeros 5 min de la sesión estarán destinados a repasar aquello realizado durante la sesión anterior. Una vez revisado el trabajo del día anterior, los siguientes 20 min se utilizarán para poder terminar, en caso de que fuese necesario, la creación del guion literario.

Una vez finalizado el guion literario, los siguientes 10 minutos se van a destinar a que el profesor explique qué es un story board y ponga ejemplos de los mismos, indicando en todo momento lo básico que deben incluir en su story board.

Los 20 minutos restantes se van a utilizar para que los alumnos comiencen el story board para poder terminarlo en la siguiente sesión.

De nuevo, se deberá de escribir en el diario de aula lo realizado a lo largo de la sesión y si ha sido posible terminar el story board que deberá estar incluido en el portfolio final.

- 5ª sesión

El objetivo de esta quinta sesión será el de finalizar el story board que debe incluirse en el portfolio y compararlo con el guion literario para tener una idea clara de la duración del cortometraje.

Los primeros 5 minutos de la sesión van a consistir en un repaso de lo realizado en la sesión anterior.

Durante los siguientes 20 minutos, los alumnos deberán dedicarse a finalizar el story board no siendo necesario dibujar, pudiendo incluir fotografías, pero señalando el tipo de plano y la temporalización aproximada para poder usarlo como referencia a la hora de realizar las grabaciones del siguiente trimestre.

Una vez finalizado el story board, los siguientes 10 minutos se van a centrar en que los alumnos hagan una comparación y repasen el guion y el story board para saber si los tiempos son correctos y los planos coinciden. En caso de que decidan, entre todos, hacer alguna modificación deberán hacerlo en este momento.

Hechas las comprobaciones, los alumnos deberán, durante los siguientes 10 minutos, realizar una representación simulada utilizando el guion y el story board como referencia para poder calcular los tiempos mientras que uno de ellos va cronometrando y otro se dedica a escribir los tiempos que dura cada escena.

Los 10 minutos restantes y con los apuntes sobre la temporalización hechos, los alumnos deberán reorganizar las sesiones dedicadas a la producción conociendo los tiempos más exactos para poder grabar todo en el menor tiempo posible.

De nuevo, un alumno será el encargado de escribir todo lo que ocurra en la sesión en el diario de aula.

- 6ª sesión

Esta sexta sesión estará dedicada a la recopilación de atrezzo necesario, la creación del vestuario o la búsqueda de localizaciones para la producción del cortometraje.

Los 5 primeros minutos, de nuevo, servirán como repaso de la sesión anterior para poder continuar.

Los siguientes 10 minutos van a suponer un debate entre los alumnos acerca de qué es lo que necesitan para comenzar con la grabación, es decir, si van a utilizar a personas como actores o en su lugar van a hacer dibujos que sean los personajes, si van a grabar únicamente en el aula de música o van a poder moverse por el centro (esto depende también del contexto en el que se desarrolle y la libertad que puede aportar el centro educativo), el vestuario que se va a utilizar en caso de que sea necesario, si se van a utilizar decorados de algún tipo, etc.

Una vez terminado ese debate, los alumnos deben haber llegado a un punto en común sobre las decisiones tomadas y deben dividirse en grupo de 2 o 3 personas. Cada uno de esos grupos se encargará de realizar una tarea ya sea conseguir el vestuario, encontrar localizaciones, realizar el decorado, crear a los personajes, etc. Deben dividirse ellos mismos durante los siguientes 5 minutos.

Cuando estén divididos los grupos, trabajarán en esos pequeños grupos durante 20 minutos anotando todas las ideas que les surjan.

Una vez terminado el trabajo en pequeños grupos y durante los últimos 15 minutos de la sesión, los alumnos se reunirán todos de nuevo para informar a sus compañeros acerca de cómo han ido avanzando. En caso de no conseguir terminar todo el trabajo necesario, se reanudará en la siguiente sesión.

De nuevo, será un alumno el que se encargue de registrar todo aquello que ocurra durante la sesión en el diario de aula.

- 7ª sesión

Esta será la última sesión de la etapa de la preproducción y se va a centrar en dejarlo todo preparado para volver en el tercer trimestre y empezar a grabar al comienzo de la primera sesión.

Los primeros 5 minutos servirán de repaso de lo realizado la sesión anterior.

Si no se ha terminado el trabajo en pequeños grupos de la sesión anterior, durante los siguientes 10 minutos se procederá a terminarlo. Si uno de los grupos ha terminado su trabajo y el resto no, los alumnos que componen el primer grupo se dividirán para ayudar al resto de grupos y poder terminar.

Una vez finalizado el trabajo, durante los 10 minutos siguientes se les recordará a los alumnos la asignación de roles de la segunda sesión para que se puedan preparar para la producción. También se les recordará lo que debe hacer cada uno en la grabación del cortometraje.

En los 10 minutos siguientes, los alumnos tienen que llegar a un acuerdo sobre cómo se grabará el cortometraje y con qué medios, es decir, si se dispone de una cámara, si se grabará con el móvil, si se graba audio a parte de la imagen, si se va a doblar algo, etc.

Una vez claros los roles y los materiales, durante los 15 minutos restantes, los alumnos deberán preparar el rol que les ha tocado desempeñar. Si el alumno es un actor, por ejemplo, deberá aprenderse el papel y ensayarlo. Si el alumno es sonidista, deberá estudiar cómo va a grabar y con qué aparato, etc.

Los últimos 5 minutos estarán dedicados a que los alumnos rellenen la diana de autoevaluación que se encuentra en el Anexo II y servirá para la evaluación de esta primera parte del proyecto, entregándosela al finalizar al profesor.

Todo estará registrado de nuevo en el diario del aula que deberán rellenar los alumnos.

Al haber terminado esta última sesión, todos los alumnos tienen que tener claro que es lo que deben hacer cuando comience la segunda parte del proyecto, es decir, la producción para poder avanzar en la creación del cortometraje.

B) Producción (2º Trimestre)

La producción será la primera parte del proyecto que se llevará a cabo a lo largo del segundo trimestre durante el horario lectivo de las clases de música de 4º de la ESO.

Esta segunda parte tiene un carácter más práctico y, por lo tanto, el desarrollo de las sesiones va a resultar más genérico ya que los problemas que pueden ir surgiendo ya sean de espacio como técnicos, por ejemplo, pueden cambiar todo el desarrollo de las siguientes sesiones. Por ello, voy a poner un único ejemplo de sesión que puede adaptarse a cualquier contexto.

Es importante recordar de nuevo, que esta parte supondrá un total de, aproximadamente, 6 sesiones de 55 minutos cada una.

De este modo el desarrollo de la sesión de ejemplo sería el siguiente:

Los primeros 5 minutos de la sesión se destinarán a repasar lo realizado en la sesión anterior. Si se trata de la primera sesión de esta parte de producción, se recordarán los roles de cada alumno y el trabajo que deben realizar. Si se trata de cualquiera de las demás sesiones, el director repasará aquello que ya está grabado en conjunto con las notas que habrá tomado el alumno que desempeña el trabajo de script. También se repasarán los materiales con los que se cuenta y se comenzará a grabar.

Durante el resto de la sesión se procederá a grabar las diferentes escenas según el orden que sugiera el director planificado durante el primer trimestre por todos los alumnos. El alumno que trabaje como script deberá ir anotando las escenas que han sido grabadas, la cantidad de tomas que se han hecho, la toma que es la escogida como buena para que el alumno que monte el corto en el trimestre siguiente pueda seguir esas notas, etc.

Los problemas que puedan surgir durante la grabación deberán ser solventados por los alumnos, aunque el profesor puede ayudarles en la resolución aportando alguna idea.

Deberá haber un alumno, no necesariamente el que tenga el rol de script y que va cambiando según la sesión, que será el encargado de ir rellenando el diario del aula.

A la finalización de la última sesión debe estar todo grabado, aunque los alumnos pueden cambiar, acortar, alargar o incluso eliminar escenas a lo largo de todo el proceso. Durante los últimos 5 minutos de la sesión final, los alumnos deberán rellenar la diana de autoevaluación que aparece en el Anexo II.

C) Posproducción (3º Trimestre)

La posproducción será la primera parte del proyecto que se llevará a cabo a lo largo del tercer trimestre durante el horario lectivo de las clases de música de 4º de la ESO.

Se destinarán aproximadamente unas 6 sesiones de 55 minutos cada una para esta última fase, siendo la última de ellas un visionado del propio cortometraje, por lo que, en total, para el montaje final de el audiovisual se dispondrían de unas 5 sesiones.

A modo de ejemplo, las sesiones de la última fase se desarrollarían de la siguiente manera.

- 1ª sesión

Durante la primera sesión de la posproducción, se deberá repasar aquello que está grabado, decidir un montaje final del cortometraje y comenzar a trabajar.

Los primeros 5 minutos de la sesión estarán destinados a hacer un repaso del último trimestre y todo lo grabado.

En los siguientes 10 minutos, los alumnos recordarán los roles designados a cada uno de ellos en el primer trimestre y decidirán entre todos un montaje final del cortometraje, deberán comparar lo grabado con el guion y el story board para seguir las directrices marcadas en esos documentos.

Una vez recordados los roles, el profesor dedicará los 10 minutos siguientes a explicar el uso de un programa que permita editar tanto audio como video, como, por ejemplo, el Premiere. Esto servirá para que todos los alumnos sepan manejar el programa de manera sencilla para poder ayudar a los montadores designados.

Una vez explicado el funcionamiento, los alumnos se dividirán en dos grupos, los dedicados a realizar el montaje que serán, por ejemplo, montador, director y script y los dedicados a grabar aquellas cosas necesarias como efectos de sonido, la música compuesta, efectos de Foley, doblajes, etc. Que son efectos que se deben de añadir durante el montaje. Tras haberse dividido en grupos, los 30 minutos restantes de la sesión los alumnos se dedicarán a trabajar en sus respectivas tareas.

Como en cada sesión, habrá un alumno encargado de registrar todo lo que ocurra durante la sesión en el diario de aula.

- 2ª sesión

Durante esta sesión, los alumnos van a trabajar tanto en el montaje como en la grabación de los efectos y la música necesaria para el montaje final del cortometraje.

De nuevo, los primeros 5 minutos supondrán una recapitulación de lo realizado hasta ahora, dividiéndose de nuevo los alumnos en dos grupos: el de montaje y el de grabación.

En los 10 minutos siguientes, los dos grupos trabajarán juntos para organizarse, ya que para grabar es necesario que haya silencio, y puedan trabajar todos a la vez sin interrumpirse. Deben llegar a un acuerdo acerca de en qué momento se van a grabar para que no haya ruido de fondo y puedan organizarse para trabajar todos en buenas condiciones de respeto.

Una vez llegado al acuerdo, el resto de la sesión el equipo de montaje irá montando las escenas con las tomas escogidas en el orden decidido e irá indicando al equipo de grabación mediante una lista aquellas cosas que deben grabar. Mientras trabaja el equipo de montaje, el equipo de grabación se dedicará a grabar aquello que es necesario según la lista y la música compuesta por ellos en las sesiones anteriores, de manera que ninguno de ellos pare de trabajar en ningún momento.

Uno de los alumnos será el encargado de registrar todo lo que ocurra. La división en equipos y los problemas que hayan surgido en el desarrollo de la sesión dentro del diario de aula.

- 3ª sesión

Esta sesión supondrá una continuación de la sesión anterior y se seguirá trabajando de la misma manera con la misma estructura.

Sin embargo, esta es la última sesión en la que los encargados del montaje puedan pasar indicaciones de los efectos que son necesarios grabar al equipo de grabación, ya que en la siguiente sesión se debe tener un montaje final decidido y la 5ª sesión va a estar destinada únicamente al montaje de la imagen y el audio para poder conseguir el cortometraje final, por lo que no se grabará nada durante esa sesión.

Como es habitual en todas las sesiones, será un alumno el encargado de escribir todo el desarrollo de la sesión en el diario del aula.

- 4ª sesión

En la finalización de esta última sesión, debe haber una versión finalizada del corto sin música ni rótulos ni transiciones añadidas, simplemente un corto en bruto con el montaje y el orden de escenas final sobre el que se trabajará en la última sesión.

Al inicio de esta sesión, los 5 primeros minutos se hará un repaso de todo lo que se ha hecho hasta ahora, qué es lo que queda por terminar para conseguir el montaje final una vez terminada la clase.

El resto de la sesión consistirá en que los alumnos intervendrán en el montaje, ya que todo lo que se debe de grabar en la posproducción ya debe de estar grabado, a falta de algún efecto de última hora que se pueda grabar rápido.

Los últimos 5 minutos de la sesión se utilizarán para un visionado rápido del montaje final por todos para sacar ideas sobre los rótulos, transiciones y música que va a llevar.

De nuevo, habrá un alumno que se dedicará a rellenar el diario de aula con lo que se haga en esta sesión y si se ha podido conseguir un montaje final.

- 5ª sesión

Se trata de la última sesión antes del visionado final y la presentación del producto como tal, por lo tanto, al finalizar la sesión debe de estar el cortometraje completamente terminado,

Los primeros 5 minutos van a consistir en el visionado del montaje en bruto que los alumnos dejaron preparado en la última sesión.

Una vez realizado el visionado, decidirán entre todos durante los 10 minutos siguientes la colocación de la música, qué escenas llevan y cuales no, los rótulos que deberán añadir como el nombre del cortometraje o los créditos, etc.

Los 40 minutos restantes se dedicarán al añadido de las transiciones, efectos, música, rótulos, etc que falten para poder conseguir el producto final.

Al terminar la sesión, no se verá el producto final ya que en eso consistirá la última sesión del proyecto, simplemente deberán rellenar el diario de aula con lo realizado en la sesión.

- 6ª sesión

En esta sesión se hará un visionado del producto final y se hará una valoración conjunta a modo de charla acerca de las impresiones sobre el desarrollo del proyecto.

Los primeros minutos del cortometraje van a consistir en una pequeña presentación que harán los alumnos sobre su trabajo. Existe la posibilidad que el visionado se realice para más estudiantes que solo aquellos que han participado en su creación, eso ya dependería del contexto específico.

Una vez realizada la presentación, se realizará un visionado del cortometraje completo por todos los alumnos.

Al terminar el visionado, se pondrán en común posibles problemas que surgieran durante la realización del proyecto, impresiones acerca del trabajo realizado, cómo se han sentido los alumnos, el desempeño de los roles si ha sido el esperado, etc.

Existen multitud de concursos de cortometrajes para alumnos, como es el ejemplo del festival de Olloboi comentado anteriormente, por lo que se les comentará la oportunidad a los alumnos de presentar su trabajo con la posibilidad de recibir un premio. Deberá ponerse todos de acuerdo al tomar esta decisión ya que todos han jugado un papel fundamental en la realización del corto.

En este caso, no se cumplimentará el diario del aula, sino que esta última sesión será evaluada mediante la diana de autoevaluación ubicada en el Anexo II que realizarán los alumnos los últimos 5 minutos y la rejilla de observación que tendrá que haber rellenado el docente durante todas las sesiones, esta última incluida.

4. Atención a las Diferencias Individuales

El currículo de secundaria señala que las diferencias individuales coexisten en todos los alumnos y consigue que los diferentes centros se conviertan en espacios muy diversos, de manera que lo que se busca es que se atienda a todas las diferencias individuales para otorgar a los alumnos una educación de calidad e inclusiva.

Las diferencias individuales existen en el aula y deben ser tenidas en cuenta durante la elaboración de los proyectos. Se deben tener en cuenta las diferencias según la personalidad de los alumnos, así como la predisposición a realizar tareas. También se deben tener en cuenta las diferencias en el aprendizaje que tienen los diferentes alumnos. Por último, se debe considerar también las posibles diferencias motóricas que puedan existir dentro del diverso alumnado.

Al tratarse de un caso hipotético, la propuesta del proyecto está desarrollada de forma y manera que se puedan adaptar las diferentes sesiones a las diferencias individuales del alumnado, aunque siempre será posible adaptarlo al contexto concreto de un aula debido a la flexibilidad de las actividades.

Una de las ventajas que aporta el aprendizaje basado por proyectos es la adaptación del proyecto a las diferentes personalidades, intereses, ritmos de aprendizaje, etc. Permite poder adaptarse al alumnado para que puedan poner en práctica sus propias capacidades interpersonales y las puedan desarrollar.

Creo que es bastante interesante esta propuesta de proyecto debido a que se puede adaptar de manera sencilla a las diferentes capacidades de los alumnos que intervengan en el mismo debido al hecho de que existen numerosos trabajos diferentes que se deben desempeñar para que se pueda realizar. Esta cantidad de trabajos diferentes también son de interés que los conozcan los alumnos para que tengan cierto conocimiento del gremio de los espectáculos y los diferentes trabajadores del mismo en caso de que en el futuro quieran formar parte de él.

El hecho de que los propios alumnos sean los que desarrollan su aprendizaje en el proyecto supone un impulso a la educación inclusiva ya que todos buscarán desarrollar su máximo potencial y sus capacidades para aportar al trabajo en grupo.

5. Evaluación

La evaluación del proyecto va a estar dividida por un porcentaje de 50% y 50% de la evaluación final.

El primer 50% pertenece a la autoevaluación que deberán hacer los alumnos acerca del trabajo realizado. De este 50%, tres cuartos van a suponer una autoevaluación grupal ya que la idea del proyecto es que trabajen en grupo; se valorará cada vez que se termine

cada uno de los trimestres el diario de aula que deberán escribir los alumnos de forma grupal con el desarrollo de cada sesión y su valoración acerca de la misma. Lo ideal sería que los alumnos incluyan, de manera consensuada entre todo, los aspectos que consideren más importantes de cada sesión, sin embargo, he creado un ejemplo de plantilla que se les puede proporcionar a los alumnos para rellenar en todas las sesiones (Anexo I). El 25% restante va a suponer una autoevaluación individual de cada uno de ellos mediante una diana de evaluación de elaboración propia, realizada mediante el uso de una herramienta digital llamada genially (Anexo II), que deberán realizar una vez terminado cada trimestre con respecto a sus aportaciones al grupo.

El otro 50% del total de la evaluación final pertenece a la heteroevaluación por parte del docente que guie a los alumnos en el proyecto. Ese porcentaje se va a evaluar de manera grupal e individual mediante una rejilla de observación de elaboración propia (Anexo III) que utilizará el profesor e irá rellenando durante el desarrollo de las diferentes sesiones, esto supondrá las tres cuartas partes de la heteroevaluación. El 25% restante va a consistir en la evaluación del docente del portfolio conjunto que deben entregar los alumnos a la finalización del proyecto incluyendo el producto final. Se evaluará de nuevo comparando la rejilla de observación de las diferentes sesiones con el diario del aula que los alumnos han completado.

III. Conclusiones

La decisión de realizar esta propuesta ha resultado de haber realizado varios cortometrajes durante mi formación y haber encontrado que la delegación de responsabilidades aporta en el alumno una predisposición a la realización de un mejor trabajo y un interés mayor.

Realizar esta propuesta ha supuesto para mí un mayor conocimiento sobre la programación de aula y los conocimientos acerca de la ley que debe respaldar todo aquello que se enseña en un aula. También me ha hecho darme cuenta de lo importante que es tener en cuenta las diferencias individuales del alumnado a la hora de programar algún proyecto para que todos puedan participar de la misma manera y se sientan interesados en realizarla.

El hecho de escoger un proyecto no es casualidad. El ABP me llamó la atención desde el primer momento que escuché hablar de él ya que me chocaba la idea de que los alumnos fuesen los protagonistas de su propio aprendizaje y fuesen ellos quienes lo organizaran todo. Sin embargo, leyendo algunos proyectos realizados en aulas, diferentes estudios y habiendo realizado esta propuesta, es uno de los métodos educativos que más útil me parece, ya que tiene en cuenta tanto las competencias como los intereses de los alumnos que, considero, muchas veces es lo único que no se tiene en cuenta.

Creo que para los alumnos puede resultar interesante realizar esta propuesta de proyecto ya que, en un curso avanzado como es 4º de la ESO que es un momento en el que ya deben plantearse su futuro laboral, este proyecto les aporta una aproximación laboral que puede servir para que los alumnos se hagan una idea de aquello que les espera en el mundo laboral.

Algo habitual en el mundo laboral, siempre dependiendo del oficio, es que existe mucho trabajo en equipo. Por lo tanto, en el desarrollo del proyecto los alumnos deberán trabajar continuamente de manera grupal y mejorarán sus actitudes a la hora de expresar sus ideas delante de un grupo, así como su capacidad para trabajar en equipo y tomar decisiones.

Sin embargo, a pesar de ser habitual el trabajo en equipo, también es necesario que los alumnos adquieran cierta autonomía para poder solucionar problemas. En el caso de la propuesta de proyecto, son ellos mismos los que han tenido que resolver sus propios problemas e informarse acerca de técnicas sobre como realizar diferentes tareas, por lo que aporta también una ayuda para el desarrollo de la autonomía de cada uno de ellos.

También creo que, en el desarrollo de las diferentes sesiones, adquirirán ciertas competencias que les servirán más tarde para la vida apenas sin darse cuenta, ya que les resultará un trabajo divertido y diferente a los que suelen hacer habitualmente, por lo que también despertará su interés por el mismo y por el resultado final.

Habitualmente en la etapa de la adolescencia, desarrollar la creatividad supone algo complicado ya sea por la vergüenza o por el miedo, con embargo con la realización de este proyecto, los alumnos desarrollarán la creatividad tanto en forma conjunta como individual.

Al tratarse de una propuesta, no me ha sido posible llevarlo a la práctica debido al tiempo limitado de las prácticas realizadas en el centro educativo. Es por ello que no va a ser posible demostrar mi hipótesis hasta que no se realice en un centro educativo con alumnos.

Como conclusión, considero que esta propuesta puede ser incluida dentro de la programación de un curso entero en la materia de música para los alumnos de 4º de la

ESO, ya que se adapta perfectamente al currículo cumpliendo con una de las competencias específicas en su totalidad. También defiende que el aprendizaje basado por proyectos es una manera útil, interesante y que mejora el interés del alumnado durante su realización, así como les aporta competencias necesarias para la vida.

IV. Anexos

Anexo I (Ejemplo de Diario se Aula)

PROYECTO PROA (PROTAGONISTAS DEL AULA)

Diario de aula para los alumnos

Fecha:
Sesión:
Alumno que escribe el diario:
Objetivos de la sesión:
Actividades realizadas:
Observaciones:
Reflexiones:

Anexo II (Ejemplos de Diana de Autoevaluación)

Ejemplo de diana de autoevaluación para la preproducción o primer trimestre.

Diana de Autoevaluación para el alumno

Preproducción

Indica, del 1 al 4, como de acuerdo estás con las siguientes afirmaciones.

★

He participado en la elección de la idea

1 2 3 4

★

He participado en la asignación de roles

1 2 3 4

★

He participado en la creación del guión y el story board

1 2 3 4



★

He participado en la planificación del corto

1 2 3 4

★

He participado en la creación del atrezzo

1 2 3 4



Ejemplo de diana de autoevaluación para la producción o segundo trimestre.

Diana de Autoevaluación para el alumno

Producción

Indica, del 1 al 5, como de acuerdo estás con las siguientes afirmaciones.

He desempeñado mi rol

1 2 3 4 5

He podido resolver los problemas que han surgido

1 2 3 4 5

He trabajado junto con los demás compañeros

1 2 3 4 5



Ejemplo de diana de autoevaluación para la posproducción o tercer trimestre.

Diana de Autoevaluación para el alumno

Posproducción

Indica, del 1 al 4, como de acuerdo estás con las siguientes afirmaciones.

He participado en la edición de la imagen

1 2 3 4

He participado en la edición de sonido

1 2 3 4

Estoy satisfecho con el resultado y mi aportación

1 2 3 4

He participado en la composición musical

1 2 3 4



Anexo III (Ejemplo de Rejilla de Observación)

**PROYECTO PROA
(PROTAGONISTAS DEL AULA)**

Rejilla de observación para el docente

Fecha:					
Hora de inicio:			Hora de finalización:		
Observador:					
Contenido de la sesión:					
Acción observada					Valoración
1. Los alumnos han trabajado en equipo	1	2	3	4	5
2. Los alumnos han aportado ideas	1	2	3	4	5
3. Los alumnos han resuelto los problemas que pueden haber surgido	1	2	3	4	5
4. Los alumnos han llegado a un punto en común	1	2	3	4	5
5. Cada uno de los alumnos ha desempeñado el rol correspondiente	1	2	3	4	5
6. Los alumnos han realizado el trabajo esperado para la sesión	1	2	3	4	5
7. Los alumnos han completado el diario de aula.	1	2	3	4	5
8. Los alumnos han respetado las ideas de los demás	1	2	3	4	5

V. Bibliografía

Amores, A. J., & de Casas, P. (2019). El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria. Estudio de caso español. *Revista trimestral de divulgación científica Vol. 6*, 37-49.

Calvillo, A. J. (2019). *Un mundo de Proyectos ABP Musicales Volumen II*. Editorial Procompal.

Cantillo, C., Roura, M. y Sánchez, A. (2012). Tendencias actuales en el uso de dispositivos móviles en educación. *La educ@ción digital magazine, n° 147*, 1-21.

Decreto 39/2022, del 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León, 190*, del 30 de septiembre de 2022. <https://www.campuseducacion.com/blog/wp-content/uploads/2022/10/Curriculo-LOMLOE-Secundaria-Castilla-y-Leon.pdf>.

Olloboi. (s.f.). *Festival Audiovisual escolar Olloboi*. <https://www.olloboi.com/>.

Ramos, P. (2021). Aprendizaje basado en proyectos en el aula de música en secundaria: análisis desde la investigación-acción. <https://webges.uv.es/public/uvEntreuWeb/tesis/tesis-1544506-VGPL7L3T2BMNMH8E.pdf>.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial del Restado, 76*, del 30 de marzo de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/29/217/con>.

Silva, A.P., & Uribe, P.A. (2019). Estudio de los beneficios del modelo de aprendizaje basado en proyectos (ABP) y sus bases neurológicas. *Tesina Universidad*

mayor facultad de humanidades postgrados educación magister en neurociencias de la educación.

https://repositorio.umayor.cl/xmlui/bitstream/handle/sibum/5866/103804132_154704434%20MENE_SAG.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Teatro Real (s.f.). *LÓVA-La Ópera, un Vehículo de Aprendizaje.*

<https://www.teatroreal.es/proyectolova/>.

Trujillo, F. (2012). Enseñanza basada en proyectos: una propuesta eficaz para el aprendizaje y el desarrollo de las competencias básicas. *Eufonía*, 55, 7-15.

de Vega, A. D. (2018). La percepción del cortometraje por los profesionales del cine español. *Fotocinema: revista científica de cine y fotografía*, (17), 429-456.