

## **USO EDUCATIVO DE LA IMAGEN Y EL SONIDO: HERRAMIENTAS PARA SU TRATAMIENTO Y EDICIÓN**

### **1.- Presentación.**

El siglo XXI es definitivamente el encargado de encumbrar a la imagen en sus diferentes versiones como medio de comunicación más extendido y globalizado. El entorno educativo no puede ser ajeno a este pulso visual y audiovisual en el que vivimos inmersos. La cultura audiovisual se ha convertido en la portadora de gran parte del conocimiento y en la creadora también de nuevas formas de acercarse al conocimiento de distintas disciplinas. La educación no puede permanecer anclada en modelos tradicionales ajenos a este empuje audiovisual cotidiano, tiene por el contrario que empaparse de las posibilidades que ofrece e integrarlos en su estructura curricular a modo de médula espinal, porque estemos de acuerdo o no este camino no tiene retorno, la dictadura de la imagen ha llegado para quedarse. Podríamos hacer un argumentario detallado del porqué la necesidad de integrar el lenguaje audiovisual en nuestras prácticas docentes, pero a estas alturas parece más que evidente su necesidad, importancia y posibilidades.

Con el panorama descrito anteriormente, detectamos que el profesorado de nuestras aulas sigue siendo casi en su totalidad nativo analógico, por lo tanto este cambio de paradigma se le hace difícil por el miedo y la inseguridad que le genera el trabajo con las TIC como herramienta metodológica y en concreto las posibilidades que ofrece el tratamiento de la imagen y el sonido con fines didácticos. Esta línea de formación para el IES Puerto del Rosario aspira a dotar al profesorado participante de las herramientas necesarias para la mejora de su competencia digital en lo que se refiere al tratamiento y edición de imagen y sonido, para que pueda utilizar el lenguaje audiovisual en su práctica docente como recurso metodológico. Esta mejora capacitaría al docente para el desarrollo de situaciones de aprendizaje en las que el tratamiento de la imagen y el sonido constituya una herramienta metodológica para el desarrollo de las mismas.

### **2.- Objetivos.**

Para alcanzar la meta descrita en la presentación, proponemos los siguientes objetivos intermedios que deberían cumplirse a medida que se vaya desarrollando el curso.

2.1.- Analizar los currículos de las diferentes materias para integrar en ellos situaciones de aprendizaje que permitan una correcta evaluación de las competencias de tratamiento de la información y competencia digital.

2.2.- Diseño de situaciones de aprendizaje que incluyan el tratamiento de la imagen y del sonido, tanto como instrumento de motivación del alumnado, como eje central para el desarrollo de las competencias antes citadas.

2.3.- Utilizar la flexibilidad que ofrece el tratamiento de la imagen y el sonido como método para la atención a la diversidad, permitiendo que el alumnado pueda elegir entre las diferentes tareas implícitas en este tipo de situaciones de aprendizaje, aquellas más acordes con sus intereses y aspiraciones.

2.4.- Integrar la educación por proyectos en la práctica docente, ofreciendo al alumnado la posibilidad de desarrollar una actividad que exige una planificación previa, una valoración de los recursos disponibles y una ejecución coordinada del proyecto planificado.

2.5.- Facilitar al profesorado la creación de material educativo audiovisual a partir del currículo.

2.6.- Familiarizarse con las herramientas básicas para la grabación y edición de la imagen y del sonido.

### **3.- Contenidos formativos.**

Respecto de los contenidos formativos concretos de los que se compone nuestra propuesta, podemos agruparlos en dos categorías:

#### **3.1.- Contenidos pedagógicos.**

En esta categoría, estarían incluidos aquellos que hacen referencia a la integración del tratamiento de la imagen y el sonido en la práctica docente. Así, tendríamos:

A.- Comprender las posibilidades de la imagen y el sonido como instrumento motivador del alumnado.

B.- Integrar la imagen y el sonido en el desarrollo curricular de las diferentes materias mediante el diseño de situaciones de aprendizaje adecuadas.

C.- Diseñar criterios de evaluación adecuados para dichas situaciones que permitan una valoración correcta de las competencias de tratamiento de la información y competencia digital.

#### **3.2.- Contenidos técnicos.**

En esta categoría se incluyen aquellos necesarios para el desarrollo de situaciones de aprendizaje que incluyan la grabación y edición de imagen y sonido, es decir, la producción audiovisual.

A.- Conocimiento de la legislación básica que afecta a una práctica docente de estas características. Entre otras:

A.1.- Derechos de autor.

- A.2.- Protección de datos.
- A.3.- Derecho a la imagen y privacidad.
- A.4.- Herramientas y material audiovisual alternativo, libre de derechos de autor?
- A.5.- Distintos tipos de licencias: Creative Commons ...

B.- Conceptos básicos sobre el diseño de proyectos audiovisuales.

- B.1.- Planificación: ideas, sinopsis, guión literario, guión técnico. Fases en la producción audiovisual: preproducción, rodaje, postproducción
- B.2.- Diferentes formatos: videoclip, reportaje, corto, falso trailer, anuncio, etc.
- B.3.- Conceptos básicos del lenguaje audiovisual. Etc

C.- Conceptos básicos sobre las herramientas de grabación de imagen y sonido: móvil, tablet, cámara digital, micros, etc.

D.- Conceptos básicos sobre las herramientas de edición de imagen y sonido:

- D.1.- Editores “on line”: WeVideo, Editor Youtube.....
- D.2.- Editores “off line”. MovieMaker, Corel Video X, Premium, Adobe Premiere, LightWorks, etc.

## 4.- Secuenciación de los contenidos y temporalización.

Para el desarrollo de los contenidos incluidos en esta propuesta formativa, estimamos conveniente organizarlos en 5 sesiones presenciales de 2 horas de duración y 4 actividades no presenciales de 5 o 10 horas cada una. Siendo el total 30 o 50 horas.

La secuenciación de los contenidos sería la siguiente:

### 1ª Sesión. “Introducción: diseño de una situación de aprendizaje”. (2 horas)

**Objetivos:**

- Esta primera sesión tiene como principal objetivo aprender a integrar el tratamiento de la imagen y el sonido en los currículos de cada materia como recurso metodológico. Respecto de los objetivos parciales descritos en el apartado 2, esta sesión quedaría centrada en los objetivos 2.1, 2.2 y 2.3.
- Ser conscientes de la importancia del uso/producción audiovisual, también en entornos educativos.

**Contenidos:**

- 1.- Legislación básica.
- 2.- Presentación de las herramientas disponibles.
- 3.- Lenguaje audiovisual en el entorno educativo.

Actividad no presencial: (5-10 horas)

Como actividad previa, se propone un cuestionario sobre el uso/producción audiovisual en el entorno educativo, encaminado a la realización de una evaluación inicial de los conocimientos de los participantes en el curso de formación.

Análisis del currículo y diseño de una situación de aprendizaje con el tratamiento de la imagen y el sonido como eje central.

**2ª Sesión.** “Preproducción: conceptos y herramientas básicas” (2 horas)

Objetivos:

Esta sesión tiene como objetivo general dotar al docente de los conocimientos necesarios para la planificación de una actividad que implique la grabación y edición de imagen y sonido. Respecto de los objetivos parciales descritos en el apartado 2, esta sesión quedaría centrada en los objetivos 2.4 y 2.6.

Como objetivo previo está la presentación y evaluación de las situaciones de aprendizaje diseñadas por los participantes a partir de lo trabajado en la primera sesión.

Contenidos:

- 1.- Estructura de la preproducción: planificación, guión (ideas, sinopsis, guión literario, guión técnico, storyboard), asignación de tareas.
- 2.- Formatos más usuales: videoclip, reportaje, corto, falso tráiler y anuncio.
- 3.- Elementos básicos del lenguaje audiovisual.

Actividad no presencial. (5-10 horas)

Desarrollo de al menos un GUIÓN TÉCNICO, siendo aconsejable acompañarlo del guión literario y del storyboard.

**3ª Sesión:** “A rodar” (2 horas)

Objetivos:

Esta sesión tiene como objetivo general dotar al docente de los conocimientos necesarios sobre las herramientas presentadas en la primera sesión. Entre otros:

Imagen \_\_\_\_\_ móvil, tablet y cámara digital.

Sonido \_\_\_\_\_ diferentes tipos de micrófonos.

Respecto de los objetivos parciales descritos en el apartado 2, esta sesión quedaría centrada en los objetivos 2.4, 2.5 y 2.6.

Como objetivo previo está la presentación y evaluación de los guiones técnicos diseñados por los participantes a partir de lo trabajado en la segunda sesión.

Contenidos:

- 1.- Herramientas básicas: móvil y tablet.
- 2.- Herramientas avanzadas: cámara digital.
- 3.- Iluminación, encuadre y enfoque.
- 4.- Diferentes tipos de micros. Grabadora de voz. Tratamiento del sonido
- 5.- Aspecto fílmico de una producción audiovisual

Actividad no presencial. (5-10 horas)

Rodaje del proyecto planificado.

**4ª Sesión:** “Edición de la imagen y del sonido”. (2 horas)

Objetivos:

Esta sesión tiene como objetivo general poner a disposición de los docentes el software de edición de imagen y sonido tanto a nivel básico como a un nivel más avanzado. Respecto de los objetivos parciales descritos en el apartado 2, esta sesión quedaría centrada en los objetivos 2.4, 2.5 y 2.6.

Como objetivo previo está la presentación y evaluación de las grabaciones llevadas a cabo por los participantes a partir de lo trabajado en la tercera sesión.

Contenidos:

- 1.- Editores de imagen y sonido “on line”
  - 1.1. WeVideo
  - 1.2. Editor Youtube
- 2.- Editores de imagen y sonido “off line”
  - 2.1.- MovieMaker
  - 2.2.- Corel Video X
  - 2.3.- LightWorks
  - 2.4.- Adobe Premiere

Actividad no presencial. (5-10 horas)

Edición digital de las grabaciones realizadas usando el software proporcionado y aplicando los conocimientos adquiridos en la sesión presencial.

**5ª Sesión:** “Proyección y evaluación”.

Objetivos:

Esta sesión tiene como objetivo único, la puesta en común de los trabajos realizados y la evaluación de los mismos. Para llevar a cabo dicha evaluación, se proponen las siguientes herramientas:

- 1.- Presentación por parte de los autores y proyección.
- 2.- Valoración de los aciertos y errores en los trabajos.
- 3.- Cuestionario final sobre aprovechamiento general del curso, contrastando cuestionario inicial