

# ESCENARIO DE APRENDIZAJE Utilización de recursos multimedia en proyectos interdisciplinares

**Nivel educativo:** educación secundaria | **Edad:** 15-18

**Autores:** Neuz Pedro y Pedro Vidinha, IEU Lisboa



## OBJETIVOS Y ASPIRACIONES PRINCIPALES

Este escenario se desarrolla en centros de educación secundaria, en los que el profesorado trabaja en colaboración e incluso emplea técnicas de codocencia para mostrar al alumnado las ventajas de los proyectos interdisciplinares y la interconexión que se puede establecer entre distintos contenidos curriculares. Se integran tres materias en un mismo proyecto:

TIC/Contenidos Multimedia, Lengua (portuguesa) e Historia. **Objetivos:**

- Implicar al alumnado en proyectos interdisciplinares relacionados con la vida real.
- Mejorar los conocimientos del alumnado sobre la elaboración de vídeos (planificar, producir y editar vídeos cortos).
- Reforzar las competencias digitales del alumnado.
- Incrementar el conocimiento del alumnado sobre la historia de su comunidad local y su capacidad de vincular hechos históricos locales, nacionales y mundiales.
- Contribuir a la capacidad de comunicación del alumnado de ideas relacionadas con el patrimonio artístico y cultural.
- Desarrollar la capacidad del alumnado de diferenciar y utilizar de manera eficaz distintos tipos de textos.



## DESCRIPCIÓN GENERAL

Hoy en día, el alumnado adolescente suele sentirse más atraído por los contenidos en formato vídeo que por ningún otro formato de soporte. Por tanto, las materias de TIC y Contenidos Multimedia impartidas en los centros educativos podrían utilizarse como elemento motivador para facilitar la implicación del alumnado en los contenidos curriculares de otras materias, como las Ciencias Naturales o las Ciencias Humanas. Al profesorado también se le pide que fomente la realización de proyectos más colaborativos e interdisciplinares en el aula, para intentar acercar más la escuela a los problemas habituales en la vida real, a las tareas típicas del mundo laboral y a las habilidades necesarias para el siglo XXI.

En este escenario, tres docentes de secundaria diseñan un proyecto para su alumnado en el que se trabaja con contenidos de las materias de Lengua, Historia y Contenidos Multimedia. Dado su interés por todo lo audiovisual, tendrán que producir un vídeo de un minuto (como los que ven en TikTok) sobre un tema relacionado con la historia de su comunidad local.

El objetivo de este proyecto es conseguir que el alumnado sea capaz de elaborar un vídeo para transmitir ciertas ideas relacionadas con su patrimonio local. Tiene plena libertad creativa para escoger cualquier tipo de patrimonio: natural (paisajes, monumentos naturales), bienes culturales tangibles (documentos, fotografías, películas, obras de arte, monumentos, lugares, gastronomía) o bienes culturales intangibles (costumbres, mitos, música, lengua, leyendas).

El alumnado tiene que identificar el momento histórico en que el patrimonio fue creado y estudiarlo desde un punto de vista local, nacional e internacional, vinculándolo a un período histórico concreto, tanto a nivel nacional como mundial. De lo que se trata es de alentar el conocimiento de su comunidad local y el respeto hacia ella por parte del alumnado, y ver la materia de Historia como una asignatura útil para entender tanto el pasado como, en consecuencia, el presente de la humanidad, así como comprender el estrecho vínculo que existe entre acontecimientos históricos locales, nacionales e internacionales.

Como apoyo al proceso creativo, se busca que el alumnado elabore un argumento original (un guion) y que lo plasme en un texto narrativo, sea o no de ficción, en las clases de Lengua.

Después, ese texto se traslada a un guion gráfico, que permite trazar la cronología de la historia de manera gráfica y sus principales planos o movimientos, las imágenes y sonidos necesarios para narrar la historia y transmitir la idea. La grabación, edición y postproducción del vídeo se realiza en clase de Contenidos Multimedia.



## METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Aprendizaje colaborativo: el alumnado trabaja en grupos para desarrollar un proyecto colaborativo. Enseñanza interdisciplinaria.

### EVALUACIÓN:

Los tres docentes evalúan al alumnado atendiendo a lo siguiente:

- 1) El guion gráfico elaborado sobre la base de la plantilla proporcionada (versión final).
- 2) El *feedback* sobre los guiones del resto de alumnado, con la rúbrica aportada como soporte.
- 3) Los vídeos elaborados.
- 4) La evaluación entre compañeros con respecto a sus contribuciones al trabajo de grupo.
- 5) El informe individual de autoevaluación presentado por cada estudiante.



## DESCRIPCIÓN DE LAS FUNCIONES

**ALUMNADO:** El alumnado debe asumir un papel activo en la gestión de su aprendizaje. Tiene que actuar como productor de vídeo durante la fase de planificación y creación, como investigador al recopilar información y como crítico cinematográfico al valorar el trabajo realizado tanto por su propio grupo como por los demás.

**PROFESORADO:** Todo el personal docente actúa como guía a lo largo de las distintas etapas del proyecto. El profesorado explica al alumnado los conceptos principales, propone las tareas, interviene y supervisa el proceso de aprendizaje, controla el proceso de gestión de grupos y orienta en el desarrollo del proyecto. El docente de Lengua ayuda a la preparación de todos los materiales escritos y los revisa. El docente de Historia decide sobre la idoneidad de los datos históricos. El docente de Contenidos Multimedia da soporte en el proceso de planificación, edición y producción final del vídeo.

**OTRAS PERSONAS:** Se incita al alumnado a investigar sobre su patrimonio histórico local con la ayuda de miembros e instituciones de su comunidad.

## ENTORNO DE APRENDIZAJE

Este escenario implica tanto trabajo en el aula como actividades en el exterior. El alumnado investiga a fondo en busca de información sobre la historia local y escoge un tema para su vídeo.

Una vez seleccionado el tema, cada grupo comparte sus ideas y elabora su guion gráfico.

A continuación, cada grupo presenta su guion ante el resto de la clase y el profesorado. Este ofrece *feedback*, a partir del cual se elabora una segunda versión del guion gráfico en la zona Intercambiar.

La grabación y postproducción del vídeo se realiza tanto en el interior del aula como en el exterior, en las clases de las tres materias involucradas. Dentro del aula, se trabaja en la zona Crear, donde existe una pantalla *chroma key* y un estudio de edición de vídeo. Una vez listo el vídeo final, se presenta ante toda la clase.

Por último, se elabora un informe crítico de autoevaluación individual en el que se analiza el conocimiento adquirido en relación con la historia local y las competencias multimedia. Para ello, el alumnado cuenta con tabletas a su disposición.

## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

1. El alumnado empieza formando grupos e investigando la historia y el patrimonio locales (natural, cultural, gastronómico, social o artístico). A continuación, contextualiza sus historias, objetos o acontecimientos y los sitúa en un período histórico concreto, vinculándolos a los acontecimientos históricos nacionales y mundiales (en las clases de Historia).
2. Después, elabora un guion para el vídeo, con estructura de texto narrativo. Para ello puede optar por un formato de no ficción (memorias, biografía, reportaje periodístico, documental, diario de viaje, etc.) o de ficción (cuento, fábula, leyenda, obra de intriga o suspense, novela, etc.), que desarrolla en las clases de Lengua.
3. A partir de ello, se crea un guion gráfico para el vídeo, en el que se indican las escenas, planos y movimientos, con la ayuda del software explicado en las clases de Contenidos Multimedia. Después se presentan la idea y el guion al resto de alumnado y al profesorado. Se escuchan los comentarios y se incorporan a una nueva versión final del guion gráfico.
4. Tras esto, empieza la fase de preproducción del vídeo, en la que se graban imágenes y sonidos. Luego se pasa a las fases de producción y postproducción, en las que se trabaja con programas específicos de edición de vídeo.
5. Una vez elaborados los vídeos, el alumnado organiza una presentación ante el profesorado y el resto de la clase, en la que se describen todas las fases de creación y se muestra la versión final del vídeo (el producto final).
6. Para finalizar la actividad, cada estudiante tiene que elaborar un informe crítico de autoevaluación sobre su proyecto, para lo que utilizará las directrices para la redacción de textos persuasivos proporcionadas por el profesorado de Lengua.



## RETOS POSIBLES

Hoy en día puede haber complicaciones para dejar salir del aula al alumnado, para lo que se requiere autorización.

Hay que prestar especial atención a la grabación de imágenes y a los usos legales de los contenidos (vídeos, imágenes, etc.) para la producción de vídeo.

Es posible que la calidad de los sonidos grabados en el exterior no sea la ideal.



## RECURSOS (INCLUIDAS TIC)

- Programas para la elaboración de guiones gráficos (véase, p. ej., <https://www.storyboardthat.com/>)
- Cámaras de vídeo
- Pantalla verde *chroma key*
- Programas para la producción de vídeo (véase, p. ej., Adobe Premiere Pro CC)
- Tabletas



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS DE APOYO

- Managing interdisciplinary projects: <https://www.edutopia.org/practice/integrated-learning-one-project-several-disciplines>
- Group work rules for a high performance- Tuckman's stages of team development: <https://www.pmi.org/learning/library/ground-rules-high-performing-team-9338>
- Rubrics for storyboards: <https://moshej.edublogs.org/files/2011/04/Storyboard-Rubric4-1hrbsok.pdf>



## VÍDEO DE ESCENARIO DE APRENDIZAJE

- <https://www.youtube.com/watch?v=Y1rcACfnksc&t=4s>