

---

# TRABAJO FIN DE MASTER

MASTER EN PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA: UNIVERSIDAD DE ALMERÍA

---

DIBUJO ARTÍSTICO, IMAGEN Y ARTES PLÁSTICAS

## ALMERÍA Y EL CINE

APLICACIONES EN EL AULA



---

**ALUMNO:** MIGUEL ÁNGEL CASTILLO GALLEGO

**TUTORA:** GLORIA ESPINOSA SPINOLA

**FECHA:** 26 DE JUNIO DE 2013

**Índice:**

---

<b>1.- Introducción .....</b>	<b>2</b>
<b>2.- Planificación curricular de la materia de Educación Plástica y Visual .....</b>	<b>8</b>
<b>3.- Actividades con el cine como medio educativo .....</b>	<b>17</b>
<b>4.- La importancia del juego .....</b>	<b>24</b>
<b>5.- Aprendizaje de Windows Movie Maker: Propuesta de Unidad Didáctica .....</b>	<b>28</b>
<b>6.- Conclusiones .....</b>	<b>37</b>
<b>7.- Referencias .....</b>	<b>38</b>

## 1. INTRODUCCIÓN.

---

Este trabajo fin de máster parte de la siguiente premisa: Almería y el cine y sus aplicaciones en el aula. A lo largo de este trabajo se aborda el cine como herramienta didáctica en la educación pero con la peculiaridad de utilizar como base las películas rodadas en Almería, que forman parte de nuestro patrimonio artístico y cultural.

### **1.1. El cine en la educación**

El cine es una gran herramienta didáctica que se viene utilizando desde hace tiempo en nuestro país. En *El cine, otro medio didáctico*, Flores Auñón ofrece una serie de pautas metodológicas para utilizar el cine como recurso didáctico aplicado a la práctica escolar, como una fuente más para el estudio de la historia y de las ciencias sociales, además de ejemplos prácticos de películas y cómo han sido trabajadas. En el prólogo, expone Francisco Calvo que el cine *"nos aporta un material que en sí mismo es fuente de conocimiento humanístico y técnico que no podemos ignorar y desaprovechar"*, y continua *"porque sus posibilidades, que son inmensas, dependen, como casi todo en educación, de su imaginación para utilizarlas y transmitir las, es decir, de su creatividad, lo que es el reto más importante que tenemos delante los que deseamos seguir llamándonos educadores"*<sup>1</sup>.

El cine es arte. Esta premisa ya la defendía Rudolf Arnheim en 1933 en su libro *El cine como arte*, cuando decía que *"el cine se asemeja a la pintura, la música, la literatura y la danza en cuanto que: es un medio que se puede utilizar para producir resultados artísticos"*<sup>2</sup>. Y como arte que es merecido ser tratado con la misma importancia que se le da a las demás artes en el aula docente. Además puede ser educativo, por la transmisión de valores en las que se sustentan muchas obras del séptimo arte. Los jóvenes prefieren descubrir por sí mismos estas competencias, por ello el lenguaje cinematográfico puede ayudar a ese descubrimiento.

Por tanto, el cine, como recurso didáctico puede utilizarse para las siguientes funciones: motivar a los alumnos para que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y para que el

---

<sup>1</sup> FLORES AUÑÓN, J. C., *El cine, otro medio didáctico*. Madrid. Escuela Española, D.L., 1982. Pág. 9.

<sup>2</sup> ARNHEIM, Rudolf, *El cine como arte*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A., 1986. Pág. 19.

profesor pueda ejemplificar y desarrollar las competencias tratadas en clase. A través del cine, los profesores intentan huir de métodos ya anticuados, como las *clases magistrales*, en pro de otros conceptos más innovadores y que captan mejor la atención del alumnado. El cine puede servir como recurso para explicar en una clase de historia, por ejemplo, cómo vivían en la Edad Media, o en una clase de Plástica para explicar la vida y estilo de un artista determinado, como por ejemplo Jackson Pollock, con el visionado del *biopic* del mismo nombre. Para ello las películas deben tener un buen ritmo narrativo y una temática que pueda atraer a los chicos y chicas, es decir, que sean divertidas y entretenidas. En definitiva se trata, como dicen Ambrós y Breu, de "*utilizar las imágenes como clave para abordar de forma más atractiva otras materias didácticas*" y de que "*cualquier actividad escolar se puede conectar con el cine o con la comunicación: las ciencias experimentales, las matemáticas, las lenguas extranjeras, la educación en valores...*"<sup>3</sup> e incluso la educación plástica y visual.

## **1.2. Almería y el cine en nuestra historia.**

Almería tiene una peculiaridad que la diferencia de las demás ciudades españolas, podría decirse que fue nuestra auténtica seña de identidad durante las décadas de los sesenta y setenta y es lo que se ha venido a llamar, con el conocido eslogan, como *Almería, tierra de cine*. Aunque es cierto que en otras ciudades como Madrid o Barcelona se han hecho muchas películas, Almería, siendo una ciudad más pequeña y desconocida, ha recibido desde principios de los años sesenta una gran cantidad de producciones internacionales y las más grandes estrellas de Hollywood se han paseado por ella.

Como consecuencia de la investigación realizada para la elaboración de este trabajo he consultado una gran variedad de libros, que hablaban sobre un gran abanico de temas. Pues bien, leyendo una *Guía de Almería* de 1975, me llamó la atención el hecho de que solamente se mencionaran los rodajes de cine en una fotografía de las dunas de El Alquián. Es muy significativo este hecho de la poca importancia que se le dio a las producciones cinematográficas en su momento. En efecto a las gentes de Almería les gustaban los rodajes y muchos vivían de trabajar en el mundo del cine en esta época,

---

<sup>3</sup> AMBRÓS, Alba; BREU, Ramón, *Cine y educación: El cine en el aula de primaria y secundaria*. Barcelona: Editorial Graó, 2007. Pág. 11 y 166.

pero muy poco se hizo por cuidar esta industria en nuestra provincia y siempre insuficiente. En este sentido, en el libro *La producción cinematográfica en Almería: 1951-1975*, se narra como el Consejo de Ministros, en julio de 1969, se reunió para aprobar el Decreto 1629/1969, por el que se declaraba Almería como "*Zona de Preferente Localización de la Industria Cinematográfica*"<sup>4</sup>, a fin de mejorar y estabilizar la infraestructura cinematográfica. Sin embargo, el ansiado sueño de construir unos estudios de cine nunca se materializaría, quedando desiertos los dos únicos concursos que se convocaron.

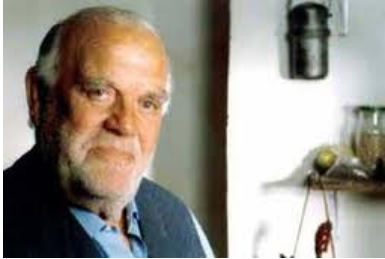
Con el paso de los años aparecieron en nuestra tierra voces que añoraban esa época dorada del cine. Las generaciones nacidas a finales de los setenta y principios de los ochenta, como es mi caso, fuimos poco a poco conociendo esa historia tan nuestra que a punto hemos estado de perder.

Eduardo Fajardo, conocido actor del *spaghetti western* y que fijó hace ya décadas su residencia en Almería, cuenta en el prólogo de la *Guía de Cine*, "*conocí Almería gracias al cine, hace ya muchos años, y en muy poco tiempo me enamoré de sus gentes y sus paisajes, que al fin y al cabo, es donde reside la esencia de cualquier lugar*", y en cuanto a la recuperación de nuestra historia con el cine dice "*soy optimista porque en los últimos años han surgido diferentes iniciativas que persiguen colocar de nuevo a Almería en el mapa del cine mundial, cómo se lo ha merecido siempre. Y además, muchos de esos proyectos pasan por el vínculo entre el cine y el turismo*"<sup>5</sup>. Y yo añadiría que debe existir también un vínculo con la educación. Conocer Almería a través del cine y el cine a través de Almería.

---

<sup>4</sup> BOE num. 181. DECRETO 1629/1969. de 24 de julio. por el que se declara a la provincia de Almería como Zona de Preferente Localización para la Industria cinematográfica. Pág. 11919.

<sup>5</sup> GARCÍA CANTÓN, Juan Gabriel, (coord.), *Guías de Almería: Territorio, Cultura y Arte: CINE*. Almería: Instituto de Estudios Almerienses, 2011. Pág. 6.



El actor Eduardo Fajardo

En efecto a finales de los noventa comenzaron a darse en la capital almeriense, como recordaba Fajardo, una serie de iniciativas que buscaban devolver al cine al lugar que le correspondía en la cultura de nuestra ciudad. Así surgieron los premios *Almería, tierra de cine* o el *Festival Internacional Almería en Corto*, que en el año 2012 llegó a recibir más de 3000 cortos a concurso. Estos actos, y otros que no mencionaré aquí para no extenderme demasiado, servían además para homenajear a los actores que han pasado por nuestra provincia como Ernest Borgnine, Eli Wallach, Omar Sharif, Raquel Welch, Faye Dunaway, etc.

Ernest Borgnine homenajeadado en *Almería en Corto*

En esta nueva dinámica de recuperación de nuestra historia cinematográfica, que es parte ya de nuestra cultura y patrimonio, aparecieron nuevos talentos como Juan Gabriel García, periodista y escritor especializado en el cine hecho en Almería, que, por ejemplo, con su libro *Los españoles del western*, pretende "*homenajear y reivindicar el papel de los directores, intérpretes, técnicos, y los paisajes españoles que posibilitaron toda esta historia*"<sup>6</sup>.

El 10 de junio de 2013 el Archivo Histórico Provincial de Almería inauguró una muestra documental titulada *El Cine en el Archivo Histórico Provincial de Almería*, sobre la relación entre los rodajes y la administración.

---

<sup>6</sup> <http://www.juangabrielgarcia.com/2.html>

Juan Gabriel García, autor de *Los españoles del western*

Por tanto, se puede decir que en los últimos años ha habido una mayor implicación de la autoridades, de la administración, de los medios de comunicación y de los almerienses en general por mantener vivo el legado histórico de lo que supusieron los rodajes del séptimo arte en nuestra ciudad y lo importante que fue para su desarrollo social y económico.

Con esta premisa ahora toca plantearse la siguiente cuestión: ¿se puede trasladar esta idea a los institutos y utilizarlo como herramienta didáctica? Dar respuesta a esta pregunta es el fin de este trabajo.

### **1.3. Almería, el cine y la educación**

Almería es una ciudad que ha prosperado muchísimo en los últimos cincuenta años. En este tiempo se ha construido el aeropuerto internacional, se han levantado grandes hoteles que han ayudado a incrementar el turismo. Por otro lado, mientras la población de la capital y la calidad de vida han aumentado enormemente, las zonas rurales sin embargo se han ido despoblando. Estos factores pueden estudiarse a través de la relación de Almería con el cine.

Además el cine, como ya hemos señalado previamente, puede facilitar la educación en competencias a adquirir en el aula, como la ética, humanidad, pacifismo, etc. Por ejemplo *Lawrence de Arabia* (David Lean, 1962) puede ayudar a los alumnos a visualizar el daño que producen las guerras, a todos los niveles, y en el protagonista de la historia en concreto, entendiéndola como un alegato pacifista. También puede ser utilizada esta película para una clase de historia sobre los conflictos bélicos del siglo XX. Por otro lado *Poniente* (Chus Gutiérrez, 2002), puede servir para ejemplificar lo

que han supuesto, para la economía de Almería, los invernaderos o mar de plástico y también ofrece la oportunidad de introducir en el aula el tema de la inmigración.

Pero el cine como recurso didáctico puede ser mucho más. En el cine producido y rodado en Almería está la propia Almería, esta retratada a lo largo de los últimos sesenta años, mostrándonos el reflejo de los cambios sociales, demográficos y culturales que ha experimentado nuestra tierra. En nuestra provincia se han rodado cerca de 500 películas desde los años cincuenta, por lo que las posibilidades que se nos presentan, para utilizar el cine como recurso didáctico, son enormes.

En mi periodo de prácticas en el instituto fui consciente de que los niños no sabían demasiado acerca de la relación que había vivido nuestra provincia con el séptimo arte, probablemente debido a su juventud. Por tanto era una buena oportunidad para testar lo que podían aprender a través del cine, utilizando, por ejemplo, a Steven Spielberg, el conocido director de Hollywood, que había estado en 1988 en Almería rodando la tercera entrega de *Indiana Jones*, y utilizarlo para enseñar aspectos relacionados con Almería. La experiencia fue satisfactoria, pues conseguí que aprendieran elementos nuevos de su ciudad y que se interesarán por su pasado cinematográfico.

En este trabajo voy a exponer una serie de actividades complementarias que realicé con alumnos y alumnas del IES Bahía de Almería durante mis prácticas del máster, como una visita a la casa del Cine de Almería. Estas actividades pretendían reforzar contenidos relacionados con la sintaxis del lenguaje cinematográfico que aparecen en el currículo de 4º de la E.S.O., que también se expondrá en este trabajo, y por otro lado, que los alumnos tuvieran una primera toma de contacto con el legado cinematográfico de su provincia, que es parte de nuestro patrimonio artístico y cultural. También aparece una Unidad Didáctica sobre el aprendizaje de un programa informático para editar vídeos propios y poder realizar producciones audiovisuales propias. Y por último, en el anexo de este trabajo he incluido un ejemplo de una película rodada en Almería, y su relación con los contenidos de este curso de secundaria, para aplicarlos en clase.



## 2. PLANIFICACIÓN CURRICULAR DE LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.

### 2.1. Educación Plástica y Visual

La materia de Educación Plástica y Visual se desarrolla en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, a lo largo de los cuatro cursos. El resumen que se va a elaborar aquí se realizará para el 4º curso de esta etapa, ya que, como se verá a continuación en el apartado de contenidos, la herramienta del cine como recurso didáctico encaja mejor en esta etapa educativa de la E.S.O.

En la Ley Orgánica de Educación, Título I (Las enseñanzas en su ordenación), Capítulo III (Educación secundaria obligatoria), artículo 22, Principios Generales expresa que *la finalidad de la educación secundaria obligatoria consiste en lograr que los alumnos y alumnas adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico.*

En el artículo 25 (Organización del cuarto curso) se establece que nuestra materia es de carácter optativo.

*Todos los alumnos deberán cursar en el cuarto curso las materias siguientes:*

Asignaturas Obligatorias	Asignaturas Optativas
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Educación física.</li> <li>• Educación ético-cívica.</li> <li>• Ciencias sociales, geografía e historia.</li> <li>• Lengua castellana y literatura y, si la hubiere, lengua cooficial y literatura.</li> <li>• Matemáticas.</li> <li>• Primera lengua extranjera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Biología y geología.</li> <li>• <b>Educación plástica y visual.</b></li> <li>• Física y química.</li> <li>• Informática.</li> <li>• Latín.</li> <li>• Música.</li> <li>• Segunda lengua extranjera.</li> <li>• Tecnología.</li> </ul>

En cuanto al número de horas, el REAL DECRETO 1631/2006 indica que en el cuarto curso, nuestra materia dispondrá de 70 horas.

La LOE en el artículo 23 establece los **objetivos relativos a la etapa** de 4º curso, de los cuales voy a destacar los siguientes:

*e) **Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.***

*j) **Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.***

*l) **Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.***

Queda demostrado que, desde la ESO, se pretende que los alumnos adquieran la sensibilidad suficiente para apreciar el patrimonio artístico y cultural, que, en mi opinión, debe comenzar por el patrimonio que tenemos más cercano. Y esto puede hacerse a través de la utilización de fuentes de la comunicación, como es el cine, de manera que los alumnos puedan apreciarlo como una creación artística.

Además, el DECRETO 231/2007, de 31 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación secundaria obligatoria en Andalucía, enumera más objetivos, que complementan los de la LOE, de los cuales destacaré el siguiente por ser el más próximo a la materia de Plástica:

*b) **Interpretar y producir con propiedad, autonomía y creatividad mensajes que utilicen códigos artísticos, científicos y técnicos.***

El REAL DECRETO 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria, en el Anexo II, expone que:

*La Educación plástica y visual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de carácter visual y táctil. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.*

*Como cualquier otro lenguaje, el lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de comunicación: saber ver para comprender y saber hacer para expresarse, con la finalidad de comunicarse, producir y crear y conocer mejor la realidad y a uno mismo para transformarla y transformarse, en definitiva para humanizar la realidad y al propio ser humano como eje central de la misma.*

*El cuarto curso, de carácter opcional, se concibe de forma más especializada y agrupa también los contenidos en bloques, con una estructura diferente. Tomando como punto de partida los Procesos comunes de la creación artística en el bloque 1, desarrolla en contenidos diferenciados algunos de los principales procesos de creación: La expresión plástica y visual en el bloque 2, Las artes gráficas y el diseño, en el 3, La imagen y sonido en el bloque 4, además de la Descripción objetiva de formas, objeto del bloque 5.*

## **2.2. Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas.**

El REAL DECRETO 1631/2006 nos muestra la integración de las competencias básicas al currículo y la adquisición de estas a través del currículo.

*La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.*

*Colabora en gran medida en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y por ello en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.*

*Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencia social y ciudadana. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente*

*relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.*

*A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.*

*La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.*

*La Educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.*

*Por último, aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas anteriormente contribuyen a que el alumnado adquiera competencia matemática.*

*Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.*

### **2.3 Objetivos.**

A continuación se encuentran los **objetivos específicos** de la materia de Educación Plástica y Visual, también reflejados en el RD 1631/2006:

*La enseñanza de la Educación plástica y visual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:*

1. *Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.*
2. *Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.*
3. *Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.*
4. *Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.*
5. *Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.*
6. *Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.*
7. *Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.*
8. *Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.*
9. *Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.*

Queda reflejada la importancia que pone el Decreto en la apreciación y percepción, por parte del alumno, del entorno natural y cultural en el que vive. También es importante el desarrollo de la creatividad, y el trabajo en grupo favoreciendo la comunicación.

Para completar los objetivos de etapa y los específicos están los **objetivos didácticos**, competencia del docente, que serán los reflejados en las Unidades Didácticas. El desarrollo de estos objetivos (didácticos), hará que se alcancen los objetivos de la materia, y el avance de estos hará que logremos completar los de la etapa.

## **2.4. Cuarto Curso:**

### **Contenidos.**

#### **Bloque 1. Procesos comunes a la creación artística.**

- *Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, auto-evaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).*
- *Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias producciones.*
- *Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.*
- *Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.*
- *Interés por la búsqueda de información y constancia en el trabajo.*
- *Autoexigencia en la superación de las creaciones propias.*

#### **Bloque 2. Expresión plástica y visual.**

- *Técnicas de expresión gráfico-plástica: dibujo artístico, volumen y pintura.*
- *Técnicas de grabado y reprografía.*
- *Realización de experiencias de experimentación con materiales diversos.*
- *Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.*
- *Interés por la búsqueda de materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto.*

#### **Bloque 3. Artes gráficas y el diseño.**

- *Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño.*
- *Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.*
- *Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad.*
- *Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad.*

#### **Bloque 4. Imagen y sonido.**

- *Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad.*
- *Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia.*
- *Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.*
- *Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.*

### Bloque 5. Descripción objetiva de formas.

- *Técnicas de expresión gráfico-plásticas: descripción objetiva de las formas.*
- *Entornos de aplicación de los sistemas de representación.*
- *Normalización.*
- *Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas y urbanismo y de objetos y artefactos técnicos.*

### Criterios de evaluación.

1. *Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponiendo diversas opciones y evaluar cual es la mejor solución.*

*Este criterio pretende conocer si el alumnado adquiere habilidades para ser autónomo, creativo y responsable en el trabajo.*

2. *Utilizar recursos informáticos y las tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición videográfica.*

*Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de utilizar diversidad de herramientas de la cultura actual relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación para realizar sus propias creaciones.*

3. *Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa.*

*Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de elaborar y participar, activamente, en proyectos cooperativos aplicando estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual.*

4. *Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diversidad de técnicas de expresión gráfico-plástica (dibujo artístico, volumen, pintura, grabado).*

*En este criterio se intenta comprobar si el alumnado conoce distintos tipos de soportes y técnicas bidimensionales (materias pigmentarias y gráficas) y tridimensionales (materiales de desecho y moldeables).*

5. *Utilizar la sintaxis propia de las formas visuales del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos.*

*Con este criterio se trata de comprobar si el alumnado es capaz de distinguir en un objeto simple bien diseñado sus valores funcionales unidos a los estéticos (proporción entre sus partes, color, textura, forma, etc.).*

6. *Elaborar obras multimedia y producciones videográficas utilizando las técnicas adecuadas al medio.*

*Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de reconocer los procesos, las técnicas y los materiales utilizados en los lenguajes específicos fotográficos, cinematográficos y videográficos (encuadres, puntos de vista, trucajes...).*

*7. Describir objetivamente las formas, aplicando sistemas de representación y normalización.*

*Con este criterio se evalúa si el alumnado es capaz de representar la realidad tal como la ve sobre un soporte bidimensional mediante representaciones que no requieren operaciones complicadas en su trazado. Se evaluará la corrección en el trazado geométrico de los elementos utilizados, su adecuada relación entre distancia y tamaño y su disposición en el espacio.*

*8. Reconocer y leer imágenes, obras y objetos de los entornos visuales (obras de arte, diseño, multimedia, etc.).*

*Este criterio pretende conocer si el alumnado es capaz de tener actitudes críticas y de aprecio y respeto hacia las manifestaciones plásticas y visuales de su entorno, superando inhibiciones y prejuicios.*

El cuarto curso tiene la particularidad de ser más concreto en cuanto al contenido que desarrolla, agrupándolos de manera lógica en cinco bloques. En el primero aborda la creación artística usando el lenguaje visual y plástico, en el segundo, se deben acometer diferentes técnicas de expresión artística, en el tercero se introduce el diseño gráfico y la publicidad, en el cuarto tenemos la imagen y sonido y en el quinto aborda la descripción de formas y sus representación.

El bloque 4, que como ya hemos especificado, hace referencia a la imagen y sonido, establece las competencias que el alumnado de 4º de ESO debe desarrollar sobre sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico, así como reconocimiento y lectura de imágenes de video. También debe aprender técnicas de expresión gráfico-plásticas. Por tanto parece adecuado introducir el cine como recurso didáctico en 4º de ESO y dentro de este bloque 4 (Imagen y Sonido) y además se pueden tratar temas que aparecen en el bloque 1 (Procesos comunes a la creación artística) del mismo curso, como la realización y seguimiento del proceso de creación, elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa, utilización de tecnologías de la información y la representación personal de ideas.



Hay muchas posibilidades para introducir actividades relacionadas con el cine y además podemos utilizarlo para fomentar y desarrollar en el alumnado actitudes críticas y de aprecio hacia su entorno natural y cultural.

El cine debe poder integrarse *"en las programaciones educativas como contenido indispensable para crear situaciones de enseñanza-aprendizaje que sean significativas para nuestro alumnado"*<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> AMBRÓS, Alba; BREU, Ramón, *Cine y educación: El cine en el aula de primaria y secundaria*. Barcelona: Editorial Graó, 2007. Pág. 41.

### **3.- ACTIVIDADES CON EL CINE COMO MEDIO EDUCATIVO.**

---

Como parte de mi experiencia en el IES Bahía de Almería pude realizar un par de actividades sobre cine con alumnos de Educación Plástica y Visual de 4º de E.S.O.

#### **3.1. Actividades complementarias y extraescolares.**

Antes de empezar a relatar las actividades que realicé es conveniente que nos detengamos un momento para explicar lo que significan las actividades complementarias y extraescolares.

Las actividades complementarias y extraescolares están sujetas a la siguiente normativa:

- *Orden de 14 de julio de 1998, por la se regulan las actividades complementarias y extraescolares y los servicios prestados por los centros docentes públicos no universitarios.*

- *Instrucciones aclaratorias de 16 de junio de 1999 de la Asesoría de Actividades Estudiantiles sobre asunto de Actividades Complementarias y extraescolares de la Delegación Provincial de Educación de Almería.*

Estas normativas definen este tipo de actividades de la siguiente manera:

- *Se consideran **actividades complementarias** las organizadas por los centros durante el horario escolar y que tengan un carácter diferenciado de las propiamente lectivas.*

- *Se consideran **actividades extraescolares** las encaminadas a potenciar la formación integral del alumno. Se realizarán fuera del horario lectivo.*

#### **3.2. Objetivos**

Los objetivos didácticos que pretendía conseguir con estas actividades se enumeran a continuación:

- Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno, apreciando su valor cultural y estético, concretamente el patrimonio natural, histórico, cultural y artístico de Almería relacionado con el cine,

contribuyendo a su respeto, conservación y mejora, apreciándolo como recurso para el enriquecimiento individual y colectivo.

- Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los principales rodajes realizados en Almería.
- Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación y el respeto entre las personas.

### **3.3. Metodología**

En estas actividades utilicé el cine como herramienta motivadora para que los alumnos de 4º de E.S.O. del IES Bahía de Almería conocieran parte del pasado cinematográfico de la provincia de Almería y, a la vez, que valoraran nuestro patrimonio artístico y cultural.

Los principios metodológicos que orientan las actividades son las siguientes:

- Realizar un diagnóstico previo del conocimiento de los alumnos.
- Favorecer la construcción de nuevos conocimientos sobre cine y relacionar ese aprendizaje con Almería. En este punto se debe procurar aportar toda la información: videos, power points, documentos escritos, pizarra digital, etc. Para la primera actividad conseguí llevar a un periodista experto en cine que ayudó a exponer y explicar la materia.
- Organizar una actividad más interactiva, como, por ejemplo, hacer una visita a un centro cultural, favoreciendo que los alumnos puedan aprender por si mismos. Para esta actividad organicé una visita a la Casa del Cine de Almería con los alumnos. En este espacio el alumnado pudo percibir de una manera más cercana que ese legado cinematográfico forma parte de su patrimonio artístico y cultural. Que el alumno aprenda por si mismo. Esta última parte puede realizarse en clase por medio de un trabajo, o bien realizar (en la medida de lo posible) salidas extraescolares.

### **3.4. Contenidos**

Los contenidos que se intentan complementar con estas actividades son las que se refieren al bloque 4 (Imagen y Sonido) y en concreto a los apartados siguientes:

- Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia.
- Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.

También son compatibles algunos de los contenidos de la asignatura Geografía e Historia en la parte correspondiente a Historia del Arte:

- Arte y cultura en el mundo contemporáneo, del bloque 3 (Bases históricas de la sociedad actual), ya que los alumnos podrán conocer más sobre el patrimonio artístico de su ciudad y su relación con el cine.

### **3.5. Actividad Complementaria: Charla del periodista Juan Gabriel García.**

Gracias al apoyo de mi tutora de prácticas en el IES Bahía de Almería, pude organizar una actividad para introducir a los alumnos en la relación, tan singular, de Almería y el cine.

En esta actividad pude contar con la inestimable ayuda de Juan Gabriel García. La trayectoria profesional de Juan Gabriel incluye la escritura y coordinación de varios libros sobre cine (como *Los españoles del western*), realización de documentales y cortometrajes (*El secreto de la vida*, 2006), periodista de La voz de Almería, SER Almería y del Canal Almería TV, presentación de distintos eventos como Almería, Tierra de Cine, director de cursos de verano de la UAL, etc. Además de haber recibido en 2007 el *Premio Arte y Creación Joven en la modalidad de Medios de Comunicación* que entrega el Instituto Andaluz de la Juventud. El periodista, especializado en cine, Juan Gabriel García participó en la actividad dando una charla sobre Almería y el cine. Posteriormente los alumnos participaron en lo que se convirtió en un coloquio-debate sobre cine en Almería.

El conocido periodista y comunicador audiovisual almeriense ofreció a los alumnos y alumnas una clase motivadora en la que se hizo un repaso por gran parte del cine rodado en Almería, haciendo hincapié en los orígenes de los primeros rodajes, allá por los años cincuenta (*La llamada de África*, 1951), los directores españoles pioneros (Joaquín Romero Marchent dirigió en 1963 *El sabor de la venganza*), las grandes superproducciones (*Lawrence de Arabia*, 1962 de David Lean) hasta llegar a la época de esplendor del *spaghetti western* con el gran Sergio Leone que dirigió obras maestras como *El bueno, el feo y el malo* o *Hasta que llegó su hora*.

En ese momento de la exposición, Juan Gabriel se detuvo para explicar a los alumnos la sintaxis del lenguaje cinematográfico del subgénero del *spaghetti western* que se caracteriza por una estética sucia a la vez que estilizada y por unos personajes aparentemente carentes de moral, rudos y duros, haciéndose servir de los clichés clásicos del *western* estadounidense y de sus mitos como principal inspiración. Sergio Leone fue el director más influyente de este género.

Juan Gabriel no se olvidó de mencionar el cine bélico, con *Patton* (Franklin J. Schaffner, 1970) a la cabeza, ni de *¿Cómo ganó la guerra?* (Richard Fleischer, 1967), película gracias a la cual en 1966 recibimos la visita de John Lennon. Por último nos recordó que clásicos modernos como *Conan, el bárbaro* (John Milius, 1982) o *Indiana Jones y la última cruzada* (Steven Spielberg, 1989) fueron también, en gran medida, rodadas en Almería.

Ya terminando su exposición nos hizo un breve repaso por las localizaciones y monumentos utilizados en estas películas: la Alcazaba (*Conan, el bárbaro*), la Catedral (*Patton*), el Puerto Pesquero (*La llamada de África*), la casa Romero (que sirvió de hospedaje a actores y directores, como el mencionado John Lennon), la Estación de tren (*¡Agáchate maldito!* de Sergio Leone), el cortijo del Fraile (que se encuentra en un estado de abandono total), el desierto de Tabernas (*Indiana Jones y la última cruzada*), el parque Natural Cabo de Gata-Níjar (*Nunca digas nunca jamás*), etc.

Por último demostró a los alumnos y alumnas que los rodajes en Almería no han terminado y que, precisamente en los meses de mayo y junio, se está llevando a cabo el rodaje de una película sobre la estancia de John Lennon en Almería, dirigida por David Trueba, titulada *Vivir es fácil con los ojos cerrados*.



En la imagen superior debatimos en clase cuestiones sobre el séptimo arte con el periodista y especialista en cine almeriense.

### **3.6. Actividad Extraescolar: La Casa del Cine**

Como actividad extraescolar pude realizar, también con los alumnos de 4º de E.S.O. una visita a la Casa del Cine. Santa Isabel, Casa Balmas, Cortijo Romero o Casa de la Torre, son algunos de los nombres por los que se conoce a este emblemático edificio que se sitúa en el barrio de Villablanca de Almería.

La vivienda comenzó a construirse en 1866, dentro de una extensa finca desde la que se podía ver toda la bahía de Almería. Su primera denominación fue, como ya se ha comentado, Santa Isabel.

Esta casa ha sido testigo de la historia de Almería desde finales del siglo XIX. Por sus pasillos han transitado personas de la vida económica y social de la primera parte del siglo XX: la familia Fischer, Lussnning; figuras relacionadas con nuestra historia como el arqueólogo Luís Siret, el comandante del Jaime I; y por supuesto personajes de la época del cine en Almería, como el director David Lean o actores como Peter O'Toole, Yul Bryner o John Lennon.

Con el paso del tiempo la casa quedó abandonada y casi en la ruina. El Ayuntamiento de Almería la compró y a lo largo de estos años ha sido rehabilitada para convertirse en la Casa del Cine de Almería, que abrió sus puertas el año 2011. En la actualidad la casa luce en todo su esplendor y además de un fantástico jardín, se puede recorrer el interior para ver una parte de nuestra historia cinematográfica, como los actores que nos han visitado, los directores que han rodado y un legado de imágenes para el recuerdo.

Las estancias donde se hospedó John Lennon, recogen manuscritos y fotografías de su paso por Almería, dando constancia de que empezó aquí a componer la canción *Strawberry fields forever*.

La Casa del Cine es un espacio cultural que puede servir de ayuda para la enseñanza y comprensión de la relación de Almería con el cine y valorar el patrimonio artístico y cultural que supone para la ciudad.

En este centro cultural, los alumnos y alumnas de 4º de E.S.O. del IES Bahía de Almería comprobaron, con la ayuda de imágenes, videos y *atrezzo* real la magnitud de los rodajes realizados en Almería. Fue una experiencia a través del tiempo, en la que pudieron sentir como Almería se transformaba por exigencias del guión (cinematográfico) en el desierto del Sahara en *Lawrence de Arabia* (David Lean, 1962), en el lejano oeste para las películas del *spaghetti western*, en Egipto para *Cleopatra* (Joseph L. Mankiewicz, 1963) o *Marco Antonio y Cleopatra* (Charlton Heston, 1972), o mundos fantásticos para cintas del género fantástico o la ciencia ficción, *La historia interminable* (Wolfgang Petersen, 1984), *Los guerreros del sol* (Alan Johnson, 1986), *La lengua asesina* (Alberto Sciamma, 1996) o *El sonido del trueno* (Peter Hyams, 2005).



Tras el recorrido por el interior del centro, la visita continuó por el patio exterior donde los alumnos comentaron entre ellos y conmigo lo que les había parecido la actividad y, he de decir, que les pareció una experiencia muy satisfactoria. También aprovecharon para tomar una serie de apuntes o croquis de ideas para elaborar un producto visual y plástico propio, como un collage o un dibujo, con el tema *Almería y el Cine* como inspiración.

Creo que fue una actividad muy buena para que el alumnado de 4º de E.S.O. de Educación Plástica y Visual del IES Bahía de Almería, entrase en contacto con el legado cinematográfico de su provincia y aprendieran a respetarlo y valorarlo y también, espero, a defenderlo en el futuro.

Basándome en el libro *Juegos en la Educación Plástica y Visual* de Antonio Gámez, elaboré para la asignatura Complementos Formativos del Dibujo, Imagen y Artes Plásticas del Máster de Secundaria, una propuesta de trabajo, que titulé así: *El Aula de Cine*. Tomando como referencia La Casa del Cine de Almería, se pediría que en clase y en grupos pequeños, se elaborase una pequeña exposición de películas rodadas en Almería. Las reglas eran que las fotografías utilizadas tenían que ser de películas rodadas en Almería, como por ejemplo, *Indiana Jones y la última cruzada*, *Los Dalton contra Lucky Luke* o *Asterix y Obelix*.



#### 4.- LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN.

---

En este apartado voy a detenerme un momento a reflexionar sobre la importancia del juego y la relevancia que tiene entre los estudiantes de secundaria. Este recurso puede servir como estrategia de unión o vínculo entre el cine y la educación.

La palabra "juego" viene del latín "*iocum*" que significa diversión. Por tanto hace referencia al aspecto lúdico. "*Podemos definirlo como una actividad psicofísica, exclusiva y precisamente humana (Revilla 1995), cuyo origen está en la acción de naturaleza social (Elkonin 1978, Vygotski 1978), constituyendo un factor básico en el desarrollo del niño (Vygotski 1978). Su carácter es voluntario, desinteresado y emocionalmente placentero*"<sup>8</sup>.

Pero, ¿es posible aprender jugando?. Ya en 1632, Comenio en su *Didáctica Magna*, "*aboga por la implantación de métodos lúdicos aplicados a la enseñanza, y plantea las instituciones educativas como espacios lúdicos donde prime una motivación placentera, como base para cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje*"<sup>9</sup>. En los últimos meses he podido comprobarlo en las clases de Complementos Formativos del Dibujo, Imagen y Artes Plásticas de Antonio Gámez, del Master de Secundaria de la Universidad de Almería. Antonio, que es pintor, escultor, grabador, diseñador, pedagogo y doctor en Bellas Artes por la Universidad de Granada, nos ha enseñado que se puede aprender jugando. Y al aprender jugando se aprende más y mejor y probablemente no se olvidará. Por tanto, se puede utilizar el juego para aprender conceptos o herramientas nuevas.

El juego es un método muy eficaz para alejarse de las *lecciones magistrales*, en las que el profesor se queda sentado en su mesa como una figura distante, leyendo la lección y sin hacer nada más. El juego es acción, motivación, compromiso, respeto a los demás, implicación de todos los participantes; alumnos y profesor.

---

<sup>8</sup> GÁMEZ GONZÁLEZ, Antonio, *Juegos en Educación Plástica y Visual*. Almería: Editorial Almart, 2003. Pág. 17.

<sup>9</sup> GÁMEZ GONZÁLEZ, Antonio, *Juegos en Educación Plástica y Visual*. Almería: Editorial Almart, 2003. Pág. 19.

El juego es fundamental para que el alumno/a aprenda a resolver problemas. Esto les ayuda a desarrollar la imaginación, ya que pueden concluir más de una solución para un mismo problema. Y por tanto aprenden a pensar por sí mismos. Esto es algo fundamental en su proceso de aprendizaje.

Otro beneficio de los juegos es el aprender a respetar las reglas. En el mundo existen muchas normas. Los juegos tienen un reglamento, por tanto los alumnos aprenden a respetar los preceptos y leyes, y esto les ayudará a vivir mejor en sociedad. También es importante para aprender a relacionarse con sus iguales y respetar a sus compañeros, interiorizando actitudes y valores. Como dijo el humanista Michel E. de Montaigne: *"Los juegos de los niños no son tales juegos; antes bien, deben ser considerados como sus acciones más serias"*.

El educador debe facilitar este tipo de actividades en el aula para motivar a los niños y niñas, facilitar la transmisión de conocimiento y para aprender, estimular y desarrollar una serie de capacidades como la percepción visual, la creatividad y la habilidad y destreza:

- La percepción se define como los estímulos cerebrales obtenidos a través de los cinco sentidos: vista, olfato, tacto, auditivo y gusto. Estos cinco sentidos nos dan una realidad física de nuestro entorno.

- La creatividad, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente o pensamiento creativo, es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales. Los juegos que desarrollan la creatividad tienen la virtud de incrementar los siguientes valores: valentía, confianza en sí mismo, valor, flexibilidad, alta capacidad de asociación de ideas, alta capacidad de percepción, capacidad intuitiva, imaginación, capacidad crítica, curiosidad intelectual, características afectivas de sentirse querido y protegido, soltura, libertad, entusiasmo, profundidad y tenacidad.

- Las habilidades intelectuales se refiere a las diferentes cualidades de la personalidad que constituyen la premisa para la ejecución de una actividad con éxito. Son el conjunto de aptitudes que optimizan el aprendizaje de nuevos conocimientos, como por ejemplo; observar, conceptuar, describir, argumentar, clasificar, comparar, analizar, seriar, inferir, sintetizar o generalizar.

- La habilidad técnica o destreza, se refiere a toda persona que manipula o crea objetos con gran pericia. Es la capacidad para realizar algún trabajo, primariamente relacionado con tareas físicas o manuales.

Los juegos pueden ser una gran herramienta para abordar los programas educativos oficiales. Debemos utilizarlos en el taller de Educación Plástica y Visual para acometer contenidos relacionados con las artes plásticas, el cine, la música, etc. Pueden ser juegos individuales o colectivos, aunque lo normal es que sea una interacción de al menos dos participantes. Pueden ser utilizados todo tipo de materiales, recurriendo normalmente a los que se tenga más cerca en el momento de jugar.

Por ejemplo, en lo referido al cine, se encuentra, en el libro de *Juegos en la Educación Plástica y Visual*, propuestas didácticas que ponen en contacto a los niños con el mundo del séptimo arte, como por ejemplo *Código secreto*, en el que los participantes deben crear una historia en la que haya agentes secretos, espías y personajes misteriosos (guión), *Historia Express*, que consiste en dibujar una historia breve planteado en un solo dibujo (story board), *Atención, cámara... ¡acción!*, que consiste en rodar imaginariamente una película a través de una ventana hecha en una caja de cartón (dirección, actuación, etc.).

Estos juegos elaborados por Antonio Gámez me parecen una maravilla. Siempre me ha gustado el cine, cada vez que de pequeño iba a una sala de proyección aquello era una experiencia mágica para mí. Hablo de películas como *Superman*, *La Historia Interminable*, *Los Goonies*, *Indiana Jones*, *Star Wars*, *Parque Jurásico*, etc. Este tipo de juegos, relacionados con el cine, pueden despertar aficiones en los alumnos y alumnas que les lleven a plantearse un futuro profesional en el mundo del celuloide. En este sentido, una propuesta como el juego de *Atención, cámara, acción*, para mí, es especial, porque si hay algún joven al que le guste el cine podría darse cuenta de que hacer películas requiere una técnica determinada, y de que, por supuesto, es una profesión para la que debes prepararte y estudiar mucho. En nuestra propia provincia existe una Escuela-Taller de Cine en Tabernas para aprender todo lo relacionado con este mundo.

En el taller de plástica se pueden realizar un gran número de trabajos que desarrollen las habilidades de los alumnos. Ya he comentado en el título anterior de este trabajo fin de máster alguno de los juegos que elaboré para la asignatura de Complementos Formativos del Dibujo, Imagen y Arte Plástico impartida por Antonio Gámez. Además del juego *El Aula del Cine* propuse otro juego titulado *Western Express*, que consistiría en crear y redactar una historia breve y resumirla en un dibujo, como un *story board*. Finalmente se leerían las historias y se realizaría una exposición con los dibujos realizados.

Dentro de la asignatura de Educación Plástica y Visual, el juego, como ya se ha explicado, es un elemento motivador y muy eficaz como recurso para desarrollar capacidades, tales como percepción, creatividad o habilidad y destreza. Utilizando un ingrediente más como el cine, se conseguirá más motivación e interés a la hora de aprender.

En el Anexo II de este trabajo se incluyen los dos juegos comentados anteriormente: *El Aula del Cine* y *Western Express*.

## **5.- APRENDIZAJE Y USO DE WINDOWS MOVIE MAKER: PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA.**

A continuación se elabora una Unidad Didáctica, en un centro ficticio, basada en el programa Windows Movie Maker, Versión 5.2, sobre edición de vídeo.

### **5.1. Introducción de la Unidad Didáctica.**

<b>Título</b>	<b>Aprendizaje y uso de Windows Movie Maker</b>
Área	Educación Plástica y Visual
Asignatura	Educación Plástica y Visual
Nivel Educativo	4º de ESO
Trimestre	Tercero
Temporalización	4 sesiones de una hora
Centro educativo	IES Universidad de Almería

Esta U.D. se ubica dentro del bloque 4, Imagen y Sonido, definido por el REAL DECRETO 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.

En esta U.D. abordaremos la utilización de herramientas informáticas relacionadas con la edición y montaje de vídeos desde un punto de vista artístico. El programa que se va a utilizar es el Windows Movie Maker, que es un software de edición de video creado por Microsoft y viene incorporado en todas las versiones de Windows desde el año 2000. Contiene características tales como efectos, transiciones, títulos o créditos, pista de audio, narración cronológica, etc.

Como ya se ha explicado, el juego, conjugado con el cine, puede ser una gran herramienta para motivar a los alumnos. Por tanto, a través de la experimentación, el propósito final es que el alumno se familiarice con herramientas utilizadas en el cine, para aprender a montar sus propias producciones audiovisuales, de tal manera que le ayude a reconocer y leer la sintaxis del lenguaje cinematográfico.

## **5.2. Objetivos didácticos.**

La LOE, en el artículo 23, establece los objetivos relativos a la etapa de 4º curso. Tomando estos como base, se establecen los siguientes objetivos didácticos:

- Conocer e interpretar aspectos básicos de la cultura del cine, valorándolos como patrimonio artístico y cultural.
- Desarrollar destrezas básicas en la aplicación de imágenes animadas (vídeo) en forma multimedia.
- Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje cinematográfico utilizando recursos multimedia.
- Aprender a trabajar de una manera responsable, tanto de manera individual como en equipo, en la tarea del aprendizaje de una nueva herramienta informática.

## **5.3. Contenidos.**

El contenido de esta Unidad Didáctica corresponde al bloque 4, Imagen y Sonido, del programa curricular de la asignatura de Educación Plástica y Visual de 4º de la E.S.O., concretamente el último apartado: Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.

Conviene exponer que para la elaboración de esta unidad es necesario que el alumnado este familiarizado con la sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico, que es la materia de estudio del apartado anterior del bloque 4.

Los contenidos que se pretenden cubrir en el transcurso de esta Unidad Didáctica son:

- Repasar aspectos estudiados en el apartado anterior (Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico) para incorporarlos al proceso de aprendizaje del programa Movie Maker.
- Conocer la *interfaz* y emplear correctamente las ordenes del programa Movie Maker.
- Ser capaz de insertar imágenes y títulos para crear imágenes animadas, así como transiciones entre cada una de ellas.
- Ser capaz de incorporar un audio a las imágenes en movimiento para crear un vídeo.
- Ser capaz de inserta un video, creado con anterioridad, y editarlo con el programa Movie Maker.
- Valorar la edición de videos como una posibilidad de creación artística.

#### **5.4. Contenidos transversales.**

Los contenidos estudiados en esta Unidad Didáctica están relacionados con los contenidos de otras asignaturas de 4º de E.S.O. como:

- Tecnología: Aprendizaje de un programa informático.
- Historia del Arte: Durante la elaboración de una de las actividades, que se explicará más adelante, los alumnos podrán investigar por si mismo sobre el patrimonio artístico de su ciudad.

#### **5.5. Competencias básicas.**

El desarrollo de esta Unidad Didáctica contribuirá a fomentar en el alumnado las siguientes competencias básicas del Anexo I del R. D. 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria:

- Adquirir la competencia artística y cultural.
- Tratamiento de la información y en particular del mundo de la imagen.
- Mejora de la competencia digital a través del uso de recursos tecnológicos específicos como herramienta potente para la producción de creaciones visuales.
- Desarrollo de la competencia social y ciudadana, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

#### **5.6. Metodología. Atención a la diversidad.**

La metodología es el componente que indica cómo se plantea la forma de trabajar; dicho de otro modo, lo propio de la metodología es indicar el MODO de llevar a la práctica lo planificado, de realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los principios metodológicos que se deberían tener en cuenta a la hora de llevar el tema de la edición de vídeo al aula de Plástica son:

- Partir del nivel de desarrollo del alumno y estimular los niveles de capacidad, preguntando a los alumnos cuales son los conocimientos previos que tienen sobre la edición de vídeo.
- La concepción de la educación como un aprendizaje permanente, que se desarrolla a lo largo de toda la vida. Pretender que el alumno siga investigando en el

tipo de programa informático (Windows Movie Maker) tratado en la presente unidad. La obligación como profesor es acompañarlo al comienzo del camino.

- Fomentar la actividad y participación por parte del alumno. Hay que preguntar a los alumnos y alumnas. Son adolescentes y es normal que sientan cierta timidez.

- La flexibilidad para adecuar la educación a la diversidad de aptitudes, intereses, expectativas y necesidades. Si un alumno tiene más dificultades que otro se ha de procurar asesorarle para que pueda adquirir las competencias planteadas en los objetivos didácticos. Un buen método es juntar a un alumno de una capacidad más alta con otro que tenga más dificultad.

- El fomento y la promoción de la investigación, la experimentación y la innovación educativa. Si hay alumnos que demuestran tener una capacidad mayor que el resto se les debe facilitar la manera de seguir desarrollando esas capacidades.

La metodología a seguir se divide en las siguientes fases:

- **Iniciación:** en esta fase se explicarán las características y uso del programa y como pueden utilizarse para crear lenguajes cinematográficos aprendidos en el apartado anterior (Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico).

- **Desarrollo:** Cada alumno y alumna experimentará, de manera individual, las posibilidades del programa.

- **Proyecto:** A través de un trabajo, los alumnos demostrarán al profesor lo que han aprendido.

- **Evaluación:** Cada alumno y alumna realizará una prueba individual en la que el profesor podrá valorar las capacidades adquiridas.

Para atender a la diversidad del alumnado se procurará al crear los grupos de trabajo, juntar a alumnos que tengan más facilidad con aquellos que, por el contrario, tengan más dificultad en el aprendizaje del programa informático.

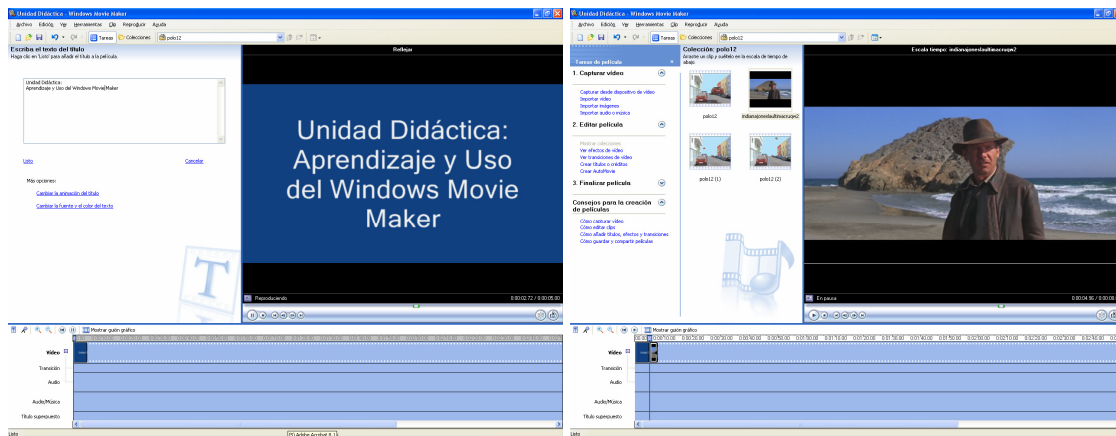
En la fase de proyecto el profesor debe estar atento para que todos los alumnos trabajen de manera equitativa, de tal manera que los alumnos con más dificultad puedan aprender de los que tienen más facilidad de aprendizaje en esta herramienta informática. Cada alumno debe colaborar, de alguna manera, para que el resultado final pueda considerarse un trabajo conjunto.



Para alumnos que demuestren altas capacidades, se les atesorará en la utilización de herramientas más complejas, como el Adobe Premiere, que es un programa de edición de video dentro del paquete de Adobe Creative Suite. Desde diciembre de 2012, el Adobe Premiere CS2 se ofrece como descarga gratuita en Internet.

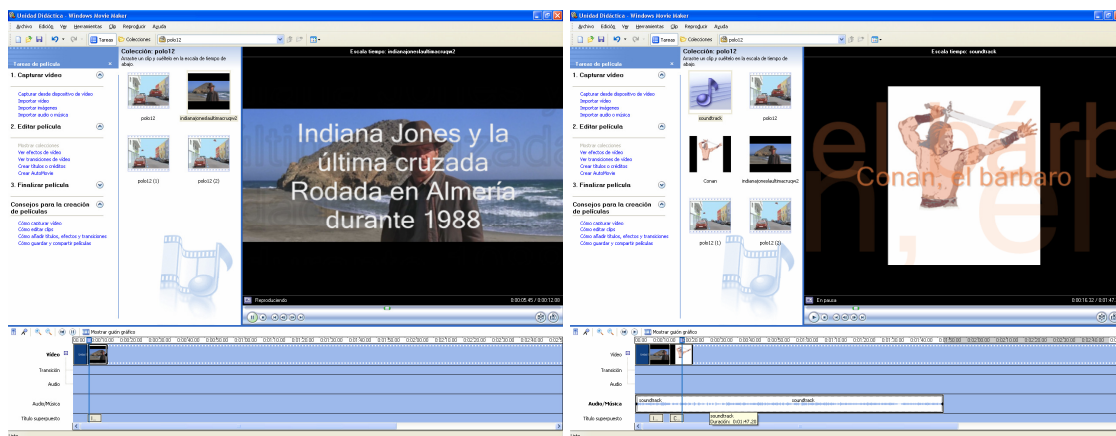
Por tanto el objetivo es conseguir llegar a un resultado final que será la suma de las competencias y capacidades que cada alumno haya adquirido.

A continuación se exponen algunas imágenes del proceso de elaboración de un video sencillo, realizado con el programa Windows Movie Maker.



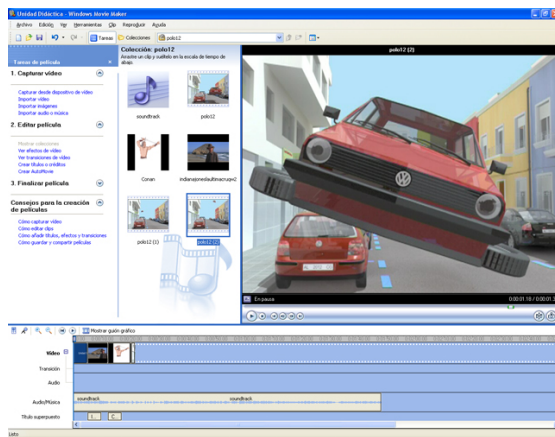
Creando un título en el vídeo.

Insertando una imagen en la línea de tiempo.

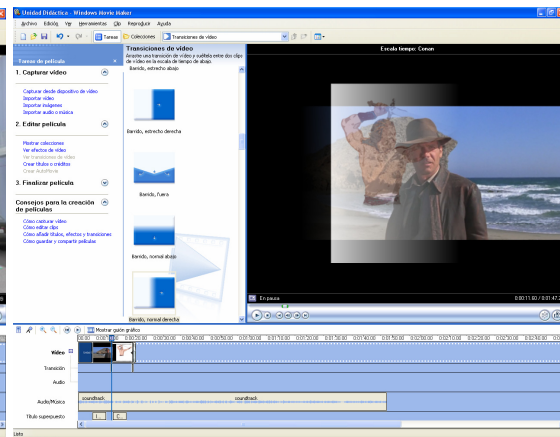


Incorporando textos en la imagen.

Incorporando un archivo de audio.



Editando vídeos.



Incluyendo transiciones entre las imágenes.

### 5.7. Herramientas.

Para el desarrollo de esta Unidad Didáctica es necesario disponer de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, las TIC. No creo que vaya a suponer ningún problema, aún teniendo en cuenta que el centro educativo propuesto es ficticio, pues hoy en día son recursos que se pueden encontrar en cualquier instituto de enseñanza superior.

Para la elaboración de la Unidad Didáctica se necesitarán las herramientas expuestas en la siguiente tabla:

Fase	Herramienta
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordenador para el profesor</li> <li>- Proyector o Pizarra Digital</li> <li>- 1 ordenador por alumno*</li> <li>- Programa Windows Movie Maker</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 ordenador por persona</li> <li>- Programa Windows Movie Maker</li> </ul>
Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 ordenador cada 2 o 3 alumnos</li> <li>- Programa Windows Movie Maker</li> </ul>
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 ordenador por persona</li> <li>- Programa Windows Movie Maker</li> </ul>

\* Para la fase de inicio se requiere, como se muestra en la tabla, un ordenador por alumno. Puesto que Educación Plástica es una asignatura optativa en 4º de E.S.O. y los grupos suelen ser reducidos (al menos en mi experiencia en el IES Bahía de Almería ha sido así) no parece disparatado proponer un ordenador por persona.

Aunque no es imprescindible, por lo que no lo he incluido en la tabla de herramientas, puede ser útil la posibilidad de contar con conexión a Internet, con objeto de poder enviar los trabajos al profesor a través de una Plataforma Moodle, correo electrónico o similar.

### **5.8. Actividades.**

En esta Unidad Didáctica se pretenden realizar las siguientes actividades:

#### 1- Creación de un video a través de imágenes animadas.

Para este ejercicio cada alumno, de manera individual, experimentara con el programa de manera libre con el objetivo de familiarizarse con él. Es el momento de preguntar al profesor las dudas que se tengan sobre el programa y a la vez el profesor debe detectar a que alumnos se les da mejor y cuales tienen más dificultades.

#### 2- Creación de un video con imágenes de Almería.

Para la realización de esta actividad el profesor pedirá que los alumnos traigan imágenes de edificios, monumentos y paisajes almerienses que hayan aparecido en películas rodadas en Almería. Los alumnos, en grupos de 2 o 3, tendrán que elaborar un vídeo con estas imágenes.

Este es el momento de que los alumnos empiecen a interesarse por el cine rodado en Almería, y a su vez por el patrimonio artístico y cultural. Por tanto la asignatura esta también relacionada con Historia del Arte, como adelantábamos anteriormente en el apartado de contenidos transversales.

### **5.9. Temporalización.**

Como ya se adelantaba en la primera tabla de esta Unidad Didáctica se estima que para puesta en práctica serían necesarias 4 sesiones de una hora. Las sesiones se detallan en la siguiente tabla:

<b>Sesiones</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Actividades</b>
Sesión 1	- 10 minutos	Repaso de lo aprendido sobre lenguaje videográfico y presentación del programa Windows Movie Maker
	40 minutos	Explicación de ordenes y comandos del programa
	10 minutos	Experimentación libre
Sesión 2	10 minutos	Repaso de lo aprendido en el día anterior y preguntas
	35 minutos	Ejercicio libre e individual
	10 minutos	Exposición de los trabajos realizados
	5 minutos	Explicación del proyecto a realizar en la sesión 3
Sesión 3	10 minutos	Formación de equipos
	40 minutos	Trabajo en equipo bajo supervisión del profesor
	10 minutos	Exposición de trabajos
Sesión 4	60 minutos	Prueba de evaluación

### **5.10. Evaluación.**

La evaluación se basará, principalmente, en el resultado final del trabajo realizado por equipos.

La puntuación queda repartida de la siguiente manera:

- Proyecto realizado en equipo: 40%
- Prueba de evaluación: 30%
- Ejercicio individual: 20%
- Actitud en clase: 10%

En la tabla siguiente queda reflejado como se valorará cada actividad y los criterios en los que se basará el profesor:

Actividad	Criterios	Notas	Puntuación máxima
Proyecto en equipo	Uso correcto de las herramientas del programa	1	4
	Resultado en cuanto a montaje y ediciones es bueno	2	
	Exposición final	1	
Prueba de evaluación	El montaje de imágenes está acabado pero no el audio	1.5	3
	El proyecto está acabado con imágenes y audio	2.5	
	Le ha dado tiempo a exportar el proyecto	+0.5	
Ejercicio individual	Uso correcto de las herramientas del programa	1	2
	Resultado final	1	
Actitud en clase	Ayuda al compañero	0.5	1
	Se comporta bien y suele participar en clase	0.5	
Nota máxima			<b>10</b>

## 6. CONCLUSIONES.

---

Poco a poco y gracias a las nuevas tecnologías, se va introduciendo en el aula el cine como herramienta educativa que amplía, de alguna manera, la metodología de enseñanza que se han venido utilizando hasta ahora.

Incluir el cine como recurso didáctico es algo que, en España, se lleva intentando desde el principio de la década de los ochenta, y es que el cine, como tal, debería estar incluido entre las materias de enseñanza de la Educación Secundaria, pero en el caso concreto de Almería resulta, además, una valiosa herramienta para introducirlo en el aula. La relación que ha mantenido nuestra ciudad con el séptimo arte, y que continua hoy día, es imprescindible para estudiar el desarrollo social y económico que ha experimentado Almería en los últimos 60 años. Y es que a través del cine, se ha dado a conocer la espectacular geografía de Almería, así como su inigualable patrimonio artístico.

Por otro lado, en una ciudad tan unida al cine, me parecía algo muy coherente enseñar a los alumnos una herramienta informática para que pudieran realizar por si mismos producciones audiovisuales y, de esa manera, comprender los entresijos del lenguaje cinematográfico.

Para mi ha resultado ser un ejercicio motivador. He aprendido mucho más de lo que había imaginado, dándome cuenta de que, lo que en un primer momento había intuido se me ha presentado como una realidad, ya que las conexiones entre Almería y el cine y sus aplicaciones para la educación son inagotables, pero he procurado profundizar más en los contenidos de Educación Plástica y Visual.

Es una pena que en una ciudad donde la presencia del cine ha sido tan determinante para el desarrollo, social y económico, no se estudie en los institutos almerienses lo que supuso la llegada de los rodajes. Puede que no una asignatura en sí, pero que cuando se estudiase Historia, Plástica o Tecnología, hubiera una parte dedicada al celuloide, abordándolo desde la peculiar relación de Almería y el cine.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y WEBGRAFÍA.

---

### 7.1. Bibliografía

- **AGERO, Juan** (ed.); **ANDÚJAR CASTILLO, Francisco** (coord.), *Memorias del tiempo: La historia de Almería, Volumen II*. Almería: Editorial Mediterráneo-Agedime, S.L., 1998.
- **AMBRÓS, Alba; BREU, Ramón**, *Cine y educación: El cine en el aula de primaria y secundaria*. Barcelona: Editorial Graó, 2007.
- **ARNHEIM, Rudolf**, *Consideraciones sobre la educación artística*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1993.
- **ARNHEIM, Rudolf**, *El cine como arte*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1986.
- **CALBACHE, Virginia** (coord.), *Guía Paisajes de cine*. Almería: Instituto de Estudios Almerienses, 2008.
- **CAPARRÓS, Lola; FERNÁNDEZ MAÑAS, Ignacio; SOLER, Juan**, *La producción cinematográfica en Almería: 1951-1975*. Almería: Diputación de Almería, 1997.
- **FLORES AUÑÓN, J. C.**, *El cine, otro medio didáctico*. Madrid. Escuela Española, D.L., 1982.
- **GÁMEZ GONZÁLEZ, Antonio**, *Juegos en Educación Plástica y Visual*. Almería: Editorial Almart, 2003.
- **GARCÍA CANTÓN, Juan Gabriel**, (coord.), *Guías de Almería: Territorio, Cultura y Arte: CINE*. Almería: Instituto de Estudios Almerienses, 2011.
- **GARCÍA CANTÓN, Juan Gabriel**, *Los españoles del western*. Almería: Editorial Círculo Rojo, 2010.
- **MARTÍNEZ MOYA, José Enrique**, *Cabalgando hacia la aventura: Almería y la industria del cine*. Almería: Editorial Círculo Rojo, 2011.
- **PÉREZ SIQUIER, CARLOS**, *Almería y el cine*, (Catálogo de la exposición fotográfica). Almería: Diputación de Almería, 2005.
- **PÉREZ PAREJO, Ramón**, *Cine y educación: explotación didáctica y algunas experiencias didácticas*. Universidad de Extremadura.
- **PORRAS MOLINA, Juan** (ed.). *Guía turística de Almería y su provincia*. Málaga, Editorial Jábega, 1975.

**7.2. Prensa**

- *Imágenes de la relación entre Almería y el cine.* Artículo publicado en El País (edición Almería), de 13 de Abril de 2005.
- *David Trueba convierte el teatro Cervantes en un plató de cine.* Artículo publicado en La Voz de Almería, de 29 de Mayo de 2013.

**7.3. Webgrafía**

- <http://www.juangabrielgarcia.com>
- <http://www.almeriacine.es>
- <http://www.almeriaclips.com>
- <http://www.almeriacultura.com>
- <http://almeriapedia.wikanda.es>
- <http://www.imdb.com>
- <http://filmaffinity.com>
- <http://www.movielon.blogspot.com>



---

**ANEXO I: EJEMPLO DE PELÍCULA PARA UTILIZAR EN CLASE.**

---

A continuación voy a presentar una serie de películas que pueden ser utilizadas en el aprendizaje del cine como materia de estudio y como vía para otros aprendizajes interdisciplinarios.

La idea es atender, por un lado, a la importancia del cine como reflejo de la vida y la sociedad y por otro, la insólita compilación de sensibilidades artísticas que incorpora.

Por otro lado, las películas rodadas en Almería suponen un documento histórico insustituible en el que poder apreciar los cambios que ha ido experimentado la provincia, por ello, como educador almeriense, voy a utilizar películas rodadas aquí.

Antes de ver la película se debería motivar al alumnado haciendo una breve presentación de la misma y estableciendo las conexiones con el tema a estudiar, que edificios se van a ver, los actores que salían en esa película, hablar de la geografía o del patrimonio cultural que aparecen en la película, etc. Como complemento el alumno podría realizar un trabajo sobre la película en la que se introdujeran la ficha técnica y artística, sinopsis o breve relato de la trama y subtramas, análisis de personajes, valoración personal de la película y comentario crítico sobre el tema tratado en la cinta.

Flores Auñón ofrece en su libro, *El cine, otro medio didáctico* ofrece una serie de pautas metodológicas para utilizar el cine como recurso didáctico aplicado a la práctica escolar, como una fuente más para el estudio de la historia y de las ciencias sociales.

A continuación se expone un ejemplo con la película, rodada parcialmente en Almería, *Indiana Jones y la última cruzada* (Steven Spielberg, 1989).

## **INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA**

### **PRESENTACIÓN DE LA PELÍCULA Y DEL PERSONAJE.**

Una película de la década de los ochenta a un alumno de 4º de ESO y en el año 2013 le puede resultar ya muy antigua. Por tanto hay que procurar motivar a los alumnos antes de verla.

El productor y director de la cinta son, respectivamente, George Lucas y Steven Spielberg. Este dúo de cineastas son responsables de los éxitos más grandes de las décadas de los setenta y ochenta, revolucionando el cine y los efectos especiales. Su éxito en la taquilla se ha prolongado hasta nuestros días.

*Indiana Jones*, cuyo nombre real es Henry Jones Júnior, es un personaje ficticio de aventuras, creado por George Lucas. Trabaja como profesor y arqueólogo en una universidad de Nueva York. Aparte de dar clase es buscador de objetos de valor histórico para la humanidad. Luchando contra nazis y rusos, el profesor Jones experimenta toda clase de aventuras.

En el cine, las aventuras de *Indiana Jones* han sido dirigidas por Steven Spielberg y siempre interpretado por Harrison Ford:

- En busca del arca perdida
- Indiana Jones y el templo maldito
- Indiana Jones y la última cruzada
- Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal

En los noventa George Lucas creó la serie de televisión titulada *Las aventuras del joven Indiana Jones*, que pretendía tener un carácter más educativo. Así vemos como el joven *Indy* conoce a muchos de los personajes más influyentes del siglo XX, como Lawrence de Arabia, Pancho Villa, Leo Tolstoy, Pablo Picasso, Sigmund Freud y muchos más. En esta serie el personaje fue interpretado por tres actores: Sean Patrick Flanery (a la edad de 16 años), Corey Carrier (a la edad de 8 años) y George Hall (a la edad de 93 años). Decir que Harrison Ford interpretó de nuevo al personaje, aunque esta vez fue en un solo capítulo.

## PROPUESTA: ASPECTOS CURRICULARES

### Objetivos generales.

Los objetivos no deben ser más de dos o tres, para poder abarcarlos correctamente. En este caso se han elegido los siguientes:

e) **Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos.** *Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.*

j) **Conocer, valorar y respetar** los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como **el patrimonio artístico y cultural.**

l) **Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas,** utilizando diversos medios de expresión y representación.

### Objetivos específicos de Educación Plástica y Visual

- *Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.*

- *Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.*

- *Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.*

### Contenidos.

La película supone una propuesta interdisciplinar, con los siguientes contenidos:

- Ciencias Sociales, Geografía e Historia: Aparecen en la película aspectos históricos como la búsqueda de poder, por parte de Hitler, en los años previos a la II Guerra Mundial. También se habla del museo de Alejandría. Aparecen también un gran abanico de paisajes, como el desierto de Arizona, Nueva York y Berlín (desde donde salen los protagonistas en un dirigible) en los años treinta o el desierto de Jordania. Simulando la ciudad de Alejandreta o Iskenderum aparecen en la película lugares tan cercanos a nosotros como Guadix, Almería y el desierto de Tabernas.

- Educación Ética y Cívica: En la película Indiana lucha contra los nazis para impedir que consigan el cáliz de Cristo con el que pretenden dominar el mundo.

- Educación Plástica y Visual: En esta materia nos vamos a detener un poco más.

### Contenidos de la Educación Plástica y Visual:

En cuanto a los contenidos de Educación Plástica y Visual, aparecen en el bloque 1 (Procesos comunes a la creación artística), varios temas que se pueden abordar con la película que estamos tratando, y por supuesto, también algunos temas del bloque 4 (Imagen y Sonido):

Contenidos	Conceptos	Procedimientos	Criterios evaluación
<b>Procesos comunes a la creación artística</b>	Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, auto-evaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).	Al finalizar la visualización de la película los alumnos y alumnas realizarán un trabajo en el que tendrán que elaborar una pequeña historia (guión) y a continuación elaborar un cartel, utilizando la expresión artística que se considere más adecuada.	Comprobar que el alumnado es capaz de colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización cooperativa.
	Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias producciones.	La visualización de la película es, en si misma, una utilización de la información y la comunicación y será utilizada para la elaboración de un trabajo en grupo.	Ser capaz de tener actitudes críticas y de aprecio y respeto hacia las manifestaciones plásticas y visuales de su entorno, superando inhibiciones y prejuicios.
<b>Imagen y sonido</b>	Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.	Analizar las características del género de aventuras abriendo un pequeño debate en clase.	Reconocer los procesos, las técnicas y el género utilizado en la película.
	Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia.	La propia visualización de la película.	Reconocer y leer imágenes, obras y objetos de los entornos visuales. Este criterio pretende conocer si el alumnado es capaz de tener actitudes críticas y de aprecio y respeto hacia las manifestaciones plásticas y visuales de su entorno, superando inhibiciones y prejuicios.

PROPUESTA: CLAVES TEMÁTICASFICHA TÉCNICA

Título: Indiana Jones y la última cruzada

Título Original: Indiana Jones and the Last Crusade

Año: 1989

Duración: 127 min.

País: USA

Director: Steven Spielberg

Guión: Jeffrey Boam (Historia: George Lucas & Menno Meyjes)

Música: JohnWilliams

Fotografía: Douglas Slocombe

Reparto: Harrison Ford, Sean Connery, Alison Doody, Denholm Elliott, River Phoenix,

John Rhys-Davies, Julian Glover, Bradley Gregg, Andre Gregory

Productora: Paramount Pictures / Lucas Film Ltd. Production

Sinopsis.

En esta tercera entrega de la famosa saga del intrépido arqueólogo *Indiana Jones* (Harrison Ford), el padre del protagonista, el también arqueólogo Henry Jones (Sean Connery), es secuestrado cuando buscaba el Santo Grial. Indy tendrá que ir a rescatarlo y, de paso, intentar hacerse con la preciada reliquia, que también ambicionan los nazis.

### CAMPO DE TRABAJO

En cuanto a Almería, se puede volver a comentar a los alumnos y alumnas que la película fue, parcialmente, filmada en nuestra provincia.

Se pueden realizar una serie de preguntas como:

- ¿Reconoces alguno de los lugares que salen en la película?
- ¿Qué sabes de esos lugares?

En este punto nos detendremos un momento en comentar y valorar el patrimonio natural y cultural almeriense que aparece en la cinta, como es el caso del Parque Natural Cabo de Gata-Níjar, el desierto de Tabernas o la Escuela de Artes y Oficios.



En cuanto a otros temas de la película, se puede comentar con el alumnado, la época en que transcurre la historia, que es finales de la década de los treinta, justo antes de la II Guerra Mundial, por lo que el protagonista de la película tendrá que luchar contra el ejército de Hitler.

### **EJERCICIO.**

Como ejercicio final se pedirá a los alumnos que utilizando alguna de las técnicas enseñadas durante el curso, como acuarela, carboncillo, collage, tempera, etc. se elabore un trabajo que consistirá en:

Primero: En grupos reunirse para escribir una pequeña historia (guión), que suponga una nueva aventura de Indiana Jones pero a la edad de 16 años.

Segundo: Elaborar un cartel donde se plasme esa historia que se ha elaborado.

Se valorará positivamente el contexto histórico en la que se enmarque la historia.

## ANEXO II: JUEGOS

### PROPUESTA 1: *El Aula del Cine..*



EDAD: A partir de 12 años.

JUGADORES: Grupos pequeños.

ESPACIO PREVISTO: Aula-Taller.

DURACIÓN: Flexible.

MATERIAL: Papel, lápices de colores, fotografías de películas rodadas en Almería, cartulinas, tijeras.

DESCRIPCIÓN: Tomando como referencia *La Casa del Cine de Almería*, se elaborará en clase y en grupos pequeños, una pequeña exposición de películas rodadas en Almería.

REGLAS: Las fotografías han de ser películas rodadas en Almería y adecuada para niños, como por ejemplo *Los Dalton contra Lucky Luke* o *Asterix y Obelix*. Los niños pueden traer juguetes relacionados con el tema o buscar imágenes por Internet.

OBSERVACIONES: Es recomendable haber planificado previamente una visita a *La Casa del Cine e Almería* con los estudiantes y realizar luego esta actividad lúdica.

TIPO: Perceptivo/Creativo/Cultural/Habilidad y destreza

FUNCIÓN: Desarrollo perceptivo, creativo, cultural.

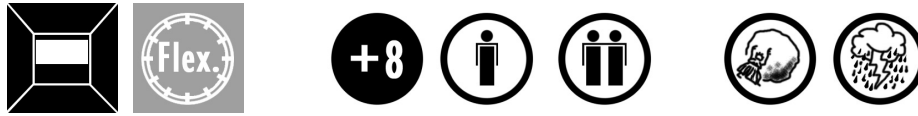
CARACTERÍSTICAS: Creatividad expresiva, apreciación de la cultura, apreciación estética.

OBJETIVOS: Aprender cosas nuevas de tu ciudad, Almería, a través del cine.

EVALUACIÓN: Creativa. Se valorará la elección de fotografías, dibujos realizados y enfoque de la exposición.



Dibujos e imágenes retocadas de películas rodadas en Almería

PROPUESTA 2: Western Express (variante de Historia Express)

EDAD: A partir de 8 años.

JUGADORES: Individual/Parejas.

ESPACIO PREVISTO: Aula-Taller.

DURACIÓN: Flexible.

MATERIAL: Cartulina, folios, papel de embalar, lápices, carbones, ceras.

DESCRIPCIÓN: Consiste en dibujar una historia breve planteado en un solo dibujo. Para crear la historia se parte de las acciones catárticas: volar, arrugar, alisar, romper el papel. Elegir cinco papeles que más les guste. Sobre cada papelito se escribe una palabra relacionada con películas del oeste. Una vez escritas se pueden intercambiar con los compañeros y se les pide que construyan una breve historia con esas palabras. Finalmente se leen las historias y se realiza un dibujo que sea lo más expresivo posible, seleccionando la escena que más les guste.

REGLAS: Flexible.

OBSERVACIONES: Se recomienda ver con los alumnos alguna película del oeste para niños (de las rodadas en Almería) como *Los Dalton contra Lucky Luke*.

TIPO: Catártico/Creativo

FUNCIÓN: Desarrollo creativo, comunicativo.

CARACTERÍSTICAS: Razonamiento combinatorio, desinhibición, autoexpresión.

OBJETIVOS: Desarrollar la creatividad, autodescubrimiento, autoconcepto, desarrollar la actitud de respeto.

EVALUACIÓN: Creativa.



Ejemplos del juego.