



## 1. JUSTIFICACIÓN.

“UN SPOT PARA DECIR STOP” ha sido un proyecto de Educación para el Desarrollo realizado con la cofinanciación de la Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AACID) y con la colaboración de la Asociación Autismo Sevilla y de los ayuntamientos y centros de enseñanza secundaria participantes.

En esta 4ª edición hemos dado un paso más en nuestro proyecto y contamos con un nuevo y enriquecedor documento fruto del trabajo de colaboración entre el personal técnico que ha trabajado durante varios años en “Un Spot para decir Stop” y técnicos de la Asociación Autismo Sevilla, con el objetivo común de “promover la capacitación de adolescentes como mediadores entre iguales para promover mayor Conciencia sobre la realidad global y compromiso para el desarrollo de una cultura de la Solidaridad y la Paz”. Podemos decir que la guía que presentamos es un material útil y adaptado para aquellas personas jóvenes que requieren un apoyo específico para cubrir sus necesidades e inquietudes para la participación en dicho proyecto, pudiendo así crear y concienciar a la sociedad con los mismos derechos y oportunidades de cualquier joven.



Para tomar conciencia de una sociedad solidaria y de paz es primordial el trabajo realizado por los educadores (monitores, profesores, familia...) influido en gran medida por el contexto en el que se mueven. La juventud es un momento vital de fuerza y rebeldía que marca el futuro, y es aquí dónde podemos aprovechar para fomentar dichos valores, creando un espacio joven para compartir actitudes y pensamientos desde el respeto y el aprendizaje, elaborando de esta forma un contexto juvenil más solidario que influya en próximas generaciones.

Creemos, que entre los diversos cauces para la educación en valores, la activa e inclusiva participación de personas con diferentes necesidades de apoyo (tanto en ciertos momentos de su vida como a lo largo de ella) es fundamental para una cultura de la diversidad en la que todos aprendemos, pensamos, creamos y participamos con los mismos derechos e igualdades de oportunidades, en la cual sea el contexto el que se adapte a las características de los sujetos y no al contrario.

## 2. METODOLOGÍA

La guía incorpora a mediadores juveniles con una capacitación y experiencia previa que ofrecen estrategias para orientar y dinamizar para la creación de un cortometraje con el que ellos hacen reflexionar y motivan a los adolescentes de su entorno para el compromiso de un desarrollo en valores. El desarrollo del mismo será una experiencia mixta teórico-práctica de formación, reflexión crítica y diseño participativo que;

1. Los sensibilice, concencie y motive en la consecución de una ciudadanía global más solidaria y comprometida con la transformación de su entorno para desarrollar una cultura de Solidaridad y Paz.
2. Los capacite y provea de recursos básicos para la creación de un video o cortometraje, con el que hagan reflexionar y motiven a otros sobre el necesario

compromiso de todos, particularmente de la juventud, para un desarrollo humano sostenible (DHS).

3. Les facilite una primera estrategia de participación social y movilización activa, proporcionándoles los cauces para que presenten y difundan su experiencia y el cortometraje:

- A su círculo mas cercano (Amigos, familias, vecinos, monitores...).
- A otros centros educativos, a los que puedan remitir o compartir su video como **herramienta didáctica**.
- A la ciudadanía en general, mediante la difusión de los videos a través de medios de comunicación social (MCS), principalmente TV locales y redes sociales de Internet.

En este taller se nos propone trabajar con un grupo de 6 jóvenes con autismo (TEA) con edades comprendidas entre los 18 y 30 años, seleccionados a partir de sus inquietudes, que serán los destinatarios de la capacitación básica para la creación colectiva de un cortometraje con función didáctica.

El taller se realizará en 9 sesiones, de las cuales cuatro de ellas serán impartidas en el centro de referencia del grupo (Autismo Sevilla) por sus correspondientes profesionales para un mayor enriquecimiento de la parte teórica y creativa ya que se disponen de los recursos necesarios para hacerlas más provechosas. A continuación se muestra la temática de cada sesión que se realizará (de 1 hora y media de duración aproximadamente):

- Sesión 1. Presentación – motivación.
- Sesión 2. Conocer los Objetivos del Milenio.
- Sesión 3. Utilización de cámara (teórica).
- Sesión 4. Utilización de cámara (práctica).
- Sesión 5. Elección de temática de guión y creación de su base.
- Sesión 6. Elaboración del guión técnico.
- Sesión 7. Rodaje.
- Sesión 8. Rodaje.
- Sesión 9. Edición y evaluación.



Las sesiones serán verbales y se utilizará materiales visuales aprovechando el “Método Teacch” en aquellos casos que se estimen necesarios para una mejor comprensión de la información que se quiere transmitir. Serán objetivas y claras con el mensaje ofrecido utilizando un vocabulario sencillo, asegurándonos en todo momento su comprensión a través de preguntas, actividades...

Fomentaremos en todo momento el aprendizaje y libre creación de cada miembro a través de actividades individuales y en pequeños grupos, esto último requiriendo la participación activa de cada uno de ellos para favorecer así la transmisión de información y conocimientos entre compañeros. También se utilizará la estrategia educativa role-playing, una técnica a través de la que se simula una situación práctica de la vida real. Al practicar esta técnica debes adoptar el papel de un personaje concreto y crear una situación como si se tratara de la vida real. El objetivo es imaginar la forma de actuar y las decisiones que tomaría cada uno de los personajes en situaciones diferentes. Después, se trata de actuar como ese personaje en cada uno de los casos.

## DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES DE TRABAJO.

---

### 1. PRESENTACIÓN-MOTIVACIÓN

#### A. DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:

En esta sesión se lleva a cabo la toma de contacto entre los participantes y monitores, y la presentación de los objetivos del proyecto y contenidos del taller. Con la proyección de algunos de los spots realizados en ediciones anteriores, u otras producciones audiovisuales similares, se motiva para la participación.

#### B. OBJETIVO:

Presentar a los participantes la propuesta en profundidad y motivarlos para que tengan una participación activa y dinámica en las sesiones. Crear buen clima y cohesión de grupo, para optimizar la fluidez del trabajo grupal cooperativo.

**C. TIEMPO NECESARIO:** 1 hora y 30 minutos.

#### D. MATERIALES NECESARIOS:

Ordenador, video proyector, altavoces, folios, bolígrafos, rotulador. Para la realización de todo el taller es preferible un lugar amplio y diáfano con sillas movibles para facilitar la distribución según precise cada actividad.

#### E. SECUENCIA DE LA SESIÓN.

##### 1º Explicación del taller.

En este punto realizamos una presentación escrita en la pizarra del taller abordando los siguientes puntos:

- Finalidad del taller: ¿Qué vamos a hacer? ¿Cómo lo vamos a hacer? Definición de qué es un cortometraje y cómo se realiza (Proceso dibujado en la pizarra y en papel para cada alumno).
- Presentación del calendario de sesiones y qué vamos a hacer en cada una de ellas. (Se dará una copia a cada miembro).
- Presentación de los técnicos (A través de fotos)

\* Se realizan preguntas simples y cortas para comprobar su comprensión.

## Curso de Cortometrajes. Calendario

DÍA	LUGAR	SESIÓN
5 de Noviembre	Asociación	Presentación del curso
7 de Noviembre	Asociación	Conocer los Objetivos del Milenio
12 de Noviembre	Asociación	Aprender a utilizar una cámara
18 de Noviembre	Teatro (Sanlúcar la Mayor)	Aprender a utilizar una cámara
21 de Noviembre	Asociación	Elegir tema para el cortometraje
25 de Noviembre	Teatro (Sanlúcar la Mayor)	Hacer el guion del cortometraje
2 de Diciembre	Teatro (Sanlúcar la Mayor)	Rodar cortometraje
10 de Diciembre	Teatro (Sanlúcar la Mayor)	Rodar cortometraje
16 de Diciembre	Teatro (Sanlúcar la Mayor)	Montar cortometraje

### **2º Actividad de presentación de todos los participantes.**

Pasamos a realizar una actividad conjunta de iniciación del proyecto que tendrá como finalidad conocerse un poco todos los compañeros. Para ello utilizamos el siguiente juego:

- **Cuatro cosas sobre mí.** En esta dinámica utilizaremos folios y bolígrafos que repartiremos a los participantes. Deberán responder en su folio cada una las cosas que le gustan en función a estos criterios dados:

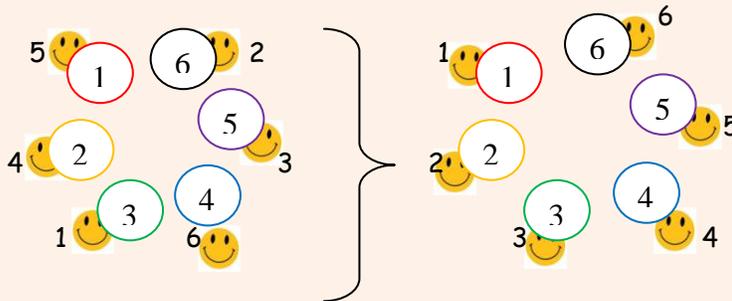
Nombre: \_\_\_\_\_  
 Comida favorita: \_\_\_\_\_  
 Deporte favorito: \_\_\_\_\_  
 Ocio favorito: \_\_\_\_\_  
 Color favorito: \_\_\_\_\_

Una vez que cada uno haya escrito su se le entrega al monitor el cual sacará uno al azar. Se apuntará los datos en la pizarra (exceptuando el nombre) y se le pedirá a uno de los compañeros que adivine su nombre. Si no acierta tendrá la oportunidad un compañero más.

**3 ° Dinámicas que promueven el trabajo colaborativo del grupo.**

Una vez que los jóvenes se conozcan un poco más y se hayan relajado las primeras tensiones pasaremos a generar un clima más propicio para el trabajo utilizando dinámicas donde la colaboración del grupo completo es necesaria para la consecución de objetivos. Se establecen dos dinámicas:

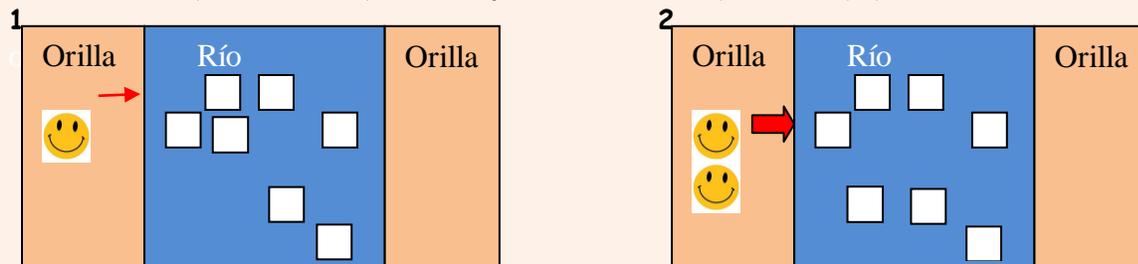
• **Un poco de orden, ipor favor!** En esta dinámica utilizamos aros enumerados que se pondrán uno tras otros formando un círculo. Se le da a cada participante un número y se les coloca a todos desordenadamente dentro de los aros. Luego se les pide a los participantes que caminen entre aros para colocarse en su correspondiente número. El objetivo debe de ser conseguido entre todos, evitando salirse de los aros.



Desordenados ----- pasar por aros sin salirse ----- ordenados

• **Crucemos el río**

El objetivo del juego es que todos los participantes crucen de una orilla del río a otra. Para ello marcamos en el suelo de manera imaginaria las orillas (separadas entre sí unos dos metros) y ponemos folios o papeles en el suelo que servirán de puntos de apoyo para que cada miembro pase el río en el menor tiempo posible. Luego se aumenta el nivel de dificultad pidiendo que se haga a la vez junto a otro compañero ayudándose para evitar caerse. La idea es que vayan apoyándose unos a otros, evitando que nadie "se caiga al río". Posteriormente se comenta cómo se han sentido y si se ha cumplido el objetivo de solicitar y recibir apoyo de otros.



**4º Proyección de Spots para motivar a los participantes.**

Se procede a la proyección utilizamos "Spots" realizados en ediciones anteriores con dos finalidades distintas: por un lado mostrar cuál puede ser el resultado de un trabajo bien hecho. Por norma general esperan un resultado más "casero", menos profesional y por tanto los participantes se ven motivados. Por otro lado, damos a conocer las producciones de años anteriores y empezamos a sensibilizar sobre las temáticas a reflejar en sus cortometrajes.

Los 10 cortometrajes finalmente publicados en las ediciones de 2011/12 y 2012/13 están accesibles en el canal Youtube de la FAD:

<http://www.youtube.com/playlist?list=PL5FEAEE12B23EDE2D>

<http://www.youtube.com/playlist?list=PLi6GYbuoCtU9D38s3WgkkuzySC2uJ-s0u>





## DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES DE TRABAJO.

### 2. CONOCER LOS VALORES HUMANOS.

#### A. DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN.

En esta sesión se ponen en común los valores humanos. Esto nos servirá de hilo conductor para trabajar otros conceptos como son el de participación social, ciudadanía global, etc. e insistiremos en la mediación entre iguales. Todo esto vendrá de la mano de la visualización de videos relacionados con valores.

#### B. OBJETIVO.

Acercar el concepto de Educación para el Desarrollo a los participantes, Ciudadanía Global y Mediación Juvenil.

#### C. TIEMPO NECESARIO

1 hora y 30 minutos

#### D. MATERIALES NECESARIOS:

Ordenador, proyector, altavoces, folios y bolígrafos

#### E. PRESENTACIÓN A LOS PARTICIPANTES.

Se les da la bienvenida y se les exponen los contenidos que vamos a trabajar. Qué vamos a descubrir, cuáles son los valores humanos, qué finalidad pretenden...

#### F. SECUENCIA DE DESARROLLO DE LA SESIÓN

##### 1º Actividad de presentación de valores a través de vídeos.

A. Proyectamos los videos de un Spot para decir Stop. Se analiza lo que ocurre en cada escena del video, parándola para hacer preguntas al grupo sobre lo que ocurre. Ej. ¿Qué está pasando? ¿Cómo está el niño/a? ¿Cómo se puede solucionar?...

2º Una vez se hayan visualizado los materiales se hace una dinámica para reafirmar la importancia del respeto, la escucha activa, la empatía... y hacer consciente a los participantes de la cómo escuchar distintos puntos de vista y la actitud personal para que éstos sean respetados.

No debe olvidarse que este taller tiene entre sus finalidades el favorecer la autonomía y el pensamiento crítico, y por ende se debe mostrar la manera de enriquecerse mutuamente.

- **¿Qué será?** Consiste en poner a uno de los participantes de espaldas al grupo con un objeto en la mano (un plumier de colores, un abanico...) y éste deberá describir el objeto con ayuda del técnico (sólo describirlo físicamente, sin mencionar ni siquiera parcialmente su nombre ni referir sus aplicaciones) al resto de compañeros/as para intentar que lo acierten. Otro compañero/a irá dibujando en la pizarra según las respuestas que le van dando. Pasados unos minutos, si no aciertan el objeto se pasará a mostrar a todos. Con esta actividad se pretende hacer consciente a los jóvenes cómo cada uno ve e interpreta las cosas de una manera personal y por qué es necesaria una comunicación y empatía para poder interpretar de manera correcta las palabras del otro.

#### H. COMENTARIO FINAL:

Para motivar, se les recuerda que en la siguiente sesión ya trabajarán con la cámara, los planos y demás contenidos técnicos necesarios para grabar el corto, insistiendo en que será muy divertido y satisfactorio.





## DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES DE TRABAJO.

---

### 3. UTILIZACIÓN DE CÁMARA (teoría I)

#### A. DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:

Introducción a las operaciones para una edición audiovisual: la cámara, el lenguaje audiovisual, realización, grabación y montaje. Tareas de simulacro: Preparación, grabación de micro-videos con el móvil.

#### B. OBJETIVO:

Hacer que se familiaricen con el medio audiovisual y conozcan su lenguaje básico.

#### C. TIEMPO NECESARIO: 1 hora y 30 minutos.

#### D. MATERIALES NECESARIOS:

Apuntes (de la sesión 1, sobre los procesos de un cortometraje), pantalla con proyector, ordenador, folios y bolígrafos.

#### E. SECUENCIA DE LA SESIÓN.

1º Repasar apuntes de la sesión 1 (sobre los procesos de un cortometraje) y explicación de nuevos conocimientos.

A. LA CÁMARA: Se empieza explicando las partes de una cámara, comparándola con la visión humana: lente=cristalino, diafragma=iris, sensor=retina, procesador y memoria= cerebro. Para ello se utiliza la cámara.

B. LOS PLANOS: Explicación visual de diferentes planos en la pizarra (a cada alumno se le entregará en folio)

C. LOS ÁNGULOS: Explicación visual de diferentes planos en la pizarra (a cada alumno se le entregará en folio)

#### 2º Prácticas de cámara.

A cada participante se le pide que haga con la cámara un plano con o sin movimiento y ángulo diferentes apoyado por los apuntes.



## DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES DE TRABAJO.

---

### 4. UTILIZACIÓN DE CÁMARA (teoría II y práctica)

#### A. DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN:

Introducción a las operaciones para una edición audiovisual: la cámara, el lenguaje audiovisual, realización, grabación y montaje. Tareas de simulacro: Preparación, grabación de micro-videos con el móvil.

#### B. OBJETIVO

Hacer que se familiaricen con el medio audiovisual y conozcan su lenguaje básico.

#### C. TIEMPO NECESARIO

2 horas.

#### D. MATERIALES NECESARIOS.

Apuntes de las sesiones anteriores, pantalla con proyector, ordenador, montaje de vídeo con ejemplos de películas donde aparezcan los planos, ángulos y movimientos de cámara, cámara de vídeo. Opcional: flick-books (fotogramas impresos para explicar los principios de la persistencia retiniana).

#### E. PRESENTACIÓN A LOS PARTICIPANTES.

Se presentan y se les pregunta si tienen algún conocimiento de cine y vídeo, si han hecho algún corto o montaje de vídeo, etc... Después se les pregunta por el material que tienen ellos para grabar (móviles, cámaras...).

#### F. SECUENCIA DE DESARROLLO DE LA SESIÓN.

1º LA CÁMARA: Se empieza explicando las partes de una cámara, comparándola con la visión humana: lente=cristalino, diafragma=iris, sensor=retina, procesador y memoria= cerebro. Para ello se utiliza la cámara.

2º LA ILUSIÓN DE MOVIMIENTO: Se explica que el movimiento en cine, tv y animación, se crea a partir de una ilusión óptica provocada por un defecto de nuestro ojo, en concreto de la retina. Se explica la teoría de la "persistencia retiniana" que dice que a partir de 10 imágenes por segundo se enlazan las imágenes en el cerebro. Para que lo entiendan mejor se utiliza los flick-books (secuencia de imágenes impresas).

3º LOS PLANOS: un plano es una selección de la realidad que ayuda a contar una historia. Según el tipo de plano que se utilice se le da un sentido u otro a lo que se quiere contar. Para ello, se utilizan los apuntes junto con ejemplos, a través de fragmentos de películas donde aparezcan los respectivos planos.

## Un SPOT para decir STOP

4º LOS ÁNGULOS: Se refiere a la inclinación y altura de la cámara con respecto al personaje. Se utilizan los apuntes, junto con fragmentos de películas donde aparezcan ejemplos de ángulos de cámara.

5º LOS MOVIMIENTOS DE CÁMARA: Pueden ser ópticos o físicos. Se utilizan los apuntes, junto con ejemplos, a través de fragmentos de películas donde aparezcan los respectivos movimientos de cámara.

6º PRÁCTICAS DE CÁMARA: a cada participante se le pide que haga con la cámara un plano con o sin movimiento y ángulo diferentes.

7º PRÁCTICAS DE NARRATIVA VISUAL: A través de una historia inventada con la que se puedan practicar todos los planos, movimientos y ángulos, los participantes tienen que decir cómo lo grabarían con la cámara. Por ejemplo: "A Pepito/a le ha tocado la lotería y entra en el aula feliz. De repente, le suena el móvil, lo coge y es uno de sus amigos que le dice que es una broma, que todo era un montaje. Entonces Pepito se queda triste y hundido". Se escoge a un actor o una actriz entre los participantes para que interprete el papel principal y todos van aportando ideas de cómo grabar la acción, tipo de planos, ángulos y movimientos.

### **G. TAREAS PARA LA SIGUIENTE SESIÓN.**

Se les manda que, antes de la próxima sesión, realicen un pequeño cortometraje, individualmente o en grupo, con sus móviles o cámaras digitales (si alguien tuviera), relacionado a ser posible con las ideas que barajan para la realización del cortometraje final.

### **H. COMENTARIO FINAL:**

Se les recuerda que tienen que ir pensando en la idea para el cortometraje final, que empezarán a trabajar en la siguiente sesión. Se les anima a que practiquen y trabajen en grupo, que intercambien los emails y se mantengan en contacto unos con otros.





## DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES DE TRABAJO.

---

### 5. ELABORACIÓN DEL GUIÓN.

#### A. DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN.

Ésta es una sesión con mucho peso durante el proceso de creación. Se elige la temática del Spot tras debates y discusiones guiadas donde todos aportan sus ideas. Se comienza trabajando distintos conceptos, definiéndolos y aclarándolos, para así tener una visión más holística del mundo en general y de la idea que se transmitirá en el Spot en particular.

#### B. OBJETIVO.

Obtener el tema o temas principales y la descripción del "storyline" o línea base del guión.

#### C. TIEMPO NECESARIO.

2 horas

#### D. MATERIALES NECESARIOS.

Ordenador, proyector, tarjetas con las temáticas y pizarra.

#### E. PRESENTACIÓN A LOS PARTICIPANTES.

Cuando da comienzo el taller se explica cuál va a ser el desarrollo de la misma. Es una sesión muy importante ya que "se creará" lo que es el corazón del Spot, por eso requiere implicación y concentración. Se describe brevemente qué cuestiones se van a tratar en cada una de las partes y por qué, para que tomen conciencia de la importancia de la misma.

#### F. SECUENCIA DE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (Análisis morfológico):

##### 1º Introducción teórica al rodaje.

Se introducen los conceptos teóricos básicos sobre el guión, incluidos en el anexo, para que los jóvenes aprendan a estructurar y desarrollar el guión. El esquema de desarrollo de estos conceptos es el siguiente:

##### PRE-PRODUCCIÓN:

- Idea
- Planificación
- Necesidades
- Historia que queremos contar
- Guión

##### PRODUCCIÓN:

- Realización
- Grabación - rodar lo que hemos escrito en el guión

**POST-PRODUCCIÓN:**

- Edición - montaje de secuencias
- Música - grabación y montaje

**¿Qué es un guión?**

- Es la base de cualquier obra audiovisual (Cine, TV...)
- Cuenta una historia
- Se habla de personajes, que se enfrentan a una ACCIÓN, un CONFLICTO, en un LUGAR.

**Partes del Guión:**

***Inicio***

- Se cuenta quién es el personaje
- Se presenta: lo que hace, lo que le gusta...
- Se plantea qué es lo que quiere conseguir
- Se expone el CONFLICTO.

***Historia:***

- El personaje tiene que obtener lo que quiere, porque es de vital importancia, y se plantean los obstáculos que le impiden conseguirlo.

***Final:***

- El personaje vence los obstáculos y obtiene lo que quiere, aprendiendo algo en el camino.

**Tipos de Guión:**

- **Literario** Se cuenta la historia. El guión literario se divide en SECUENCIAS, que son fragmentos de la historia delimitados por ESPACIO y TIEMPO. Cuando el personaje cambia de lugar o de tiempo cambiará la SECUENCIA.
- **Técnico:** Se indican aspectos técnicos, como el tipo de plano, el sonido, la música, atrezzo...
- **Gráfico** Se dibujan los planos a rodar. STORYBOARD.

**2º Se elige tema:** Participación social e exclusión social. El motivo se debe a que son conceptos que el grupo conoce y maneja en su día a día, es menos abstracto que el resto de temas y posee una gran diversidad de situaciones para abordarlos.

Se crea varios cómics (storyboard) con situaciones en blancas entre acciones y/o paisajes que los alumnos deberán rellenar. Todos los participantes van dando su opinión, de forma que las ideas se van complementando. La persona encargada de dinamizar las sesiones deberá asegurarse que el concepto ha sido definido e interpretado correctamente.

**3. Posteriormente se pasa a rellenar la siguiente tabla con los datos anteriores ya pensados.**

	Final	Historia	Lugar	Protagonista	Protagonista 2	Otros
1						
2						
3						
4						

## DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES DE TRABAJO.

---

### 6. GUIÓN TÉCNICO.

#### A DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN.

El objeto es tomar la idea desarrollada en la sesión anterior y elaborar el guión que servirá como base para el rodaje en las siguientes sesiones. Para ayudar al desarrollo del guión se introducen conceptos básicos apoyados con ejemplos, así como técnicas de creatividad. Se analizará y valorarán también los micro-videos realizados con los móviles.

#### B OBJETIVO.

El objetivo de la sesión es desarrollar la idea, a partir del storyline definido en la sesión anterior y que los alumnos sean capaces de elaborar su propio guión para el Spot.

#### C. TIEMPO NECESARIO.

1 hora y media.

#### D. MATERIALES NECESARIOS.

Pizarra, tiza, papel y bolígrafo.

#### E. DESARROLLO DE LA SESIÓN.

1º Repaso de los apuntes de la sesión anterior (Guión, tipos de guión...).

2º **Escritura del guión.** Una vez expuesto el contenido teórico y desarrollada la técnica de creatividad, que ha definido la historia, el número de secuencias y los personajes, se procede a la escritura del guión por secuencias y al diálogo de los personajes.

3º **Escritura del guión técnico.** Desarrollar el guión técnico con la numeración de planos, número de secuencia, el tipo de plano elegido, la imagen, el atrezzo, y el sonido.

#### F. TAREAS PARA LA SIGUIENTE SESIÓN.

- Todo lo relacionado con la pre-producción. Particularmente, búsqueda de localizaciones, atrezzo y música.
- Distribución de roles y asignación de tareas.

#### G. COMENTARIO FINAL.

- Leer y releer muchas veces el guión.
- Los diálogos han de ser cortos, como en la vida real.
- Que la historia sea creíble.
- Terminar bien el guión antes de empezar a rodar.



## DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES DE TRABAJO.

---

### 7. ENSAYOS Y RODAJE.

#### A. DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN.

Producción. Se ensaya el guión, se prepara la escenografía, se reparten las tareas (menos los actores y actrices todos los puestos deben ser rotatorios), y se comienza a rodar.

#### B. OBJETIVO.

Poner en práctica lo aprendido en las sesiones anteriores y trabajar en equipo para realizar la idea que tienen en común.

#### C. TIEMPO NECESARIO.

Unas 4 h con descansos. (Podrían distribuirse en 2 sesiones, pero se recomienda agruparlas por optimizar el tiempo que hay que dedicar a preparativos técnicos y "calentamiento" de los participantes)

#### D. MATERIALES NECESARIOS.

Cámara, micrófono, trípode, guión, atrezzo y escenografía necesaria para contar la historia.

#### E. DESARROLLO DE LA SESIÓN.

- 1º Localización, decoración, colocación de atrezzo, maquillaje y vestuario de actores/actrices.
- 2º Se repasa el guión y se ensaya la acción.
- 3º Colocación de la cámara y prueba de sonido.
- 4º Se comienza a rodar (Celebrar cada toma buena, eso hace que se anime el equipo).
- 5º Cuando se acaba de rodar se recoge el material entre todos y se limpia el lugar donde hayamos rodado para dejarlo tal y como nos lo encontramos.
- 6º Se apunta los nombres de todo el equipo que ha participado en el rodaje (*extras, personas que han ayudado de una u otra manera, etc...*) para añadirlos en los títulos de crédito.

#### F. TAREAS PARA LA SIGUIENTE SESIÓN.

Repasar el guión y preparar el próximo día de rodaje.

#### G. COMENTARIO FINAL.

Se les anima a trabajar en equipo y a realizar juntos los preparativos para la próxima sesión.



## DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES DE TRABAJO.

---

### 7. ENSAYOS Y RODAJE.

#### A. DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN.

Producción. Se ensaya el guión, se prepara la escenografía, se reparten las tareas (menos los actores y actrices todos los puestos deben ser rotatorios), y se comienza a rodar.

#### B. OBJETIVO.

Poner en práctica lo aprendido en las sesiones anteriores y trabajar en equipo para realizar la idea que tienen en común.

#### C. TIEMPO NECESARIO.

Unas 4 h con descansos. (Podrían distribuirse en 2 sesiones, pero se recomienda agruparlas por optimizar el tiempo que hay que dedicar a preparativos técnicos y "calentamiento" de los participantes)

#### D. MATERIALES NECESARIOS.

Cámara, micrófono, trípode, guión, atrezzo y escenografía necesaria para contar la historia.

#### E. DESARROLLO DE LA SESIÓN.

Partiendo del repaso de las secuencias rodadas en la sesión anterior se revisa qué trabajo queda por hacer y se estructura el trabajo pendiente.

- 1º Localización, decoración, colocación de atrezzo, maquillaje y vestuario de actores/actrices.
- 2º Se repasa el guión y se ensaya la acción.
- 3º Colocación de la cámara y prueba de sonido.
- 4º Se comienza a rodar (*Celebrar cada toma buena, eso hace que se anime el equipo*).
- 5º Cuando se acaba de rodar se recoge el material entre todos y se limpia el lugar donde hayamos rodado para dejarlo tal y como nos lo encontramos.
- 6º Se apuntan los nombres de todo el equipo que ha participado en el rodaje (*extras, personas que han ayudado de una u otra manera, etc...*) para añadirlas en los títulos de crédito.

#### F. TAREAS PARA LA SIGUIENTE SESIÓN.

Se les recuerda que tienen que traer la música que ellos hayan podido hacer o que les hayan dejado para utilizarla en el corto.

**G. COMENTARIO FINAL.**

Se les vuelve a recordar que el trabajo en equipo es lo más importante y se les felicita por el trabajo bien hecho.



## 8. RESUMEN. ADAPTACIÓN DE PROGRAMA.

**Grupo Reducido.** El grupo (habitualmente de 10-12 jóvenes) se reduce a un máximo de 6 personas; de esta forma se pretende aprovechar más el rendimiento de cada persona perfeccionando sus puntos fuertes y mejorando los débiles. Al ser un grupo reducido centra más la atención de los participantes en las actividades ya que hay menos factores distractores.

**Duración de sesiones.** Se pretende la realización de un proyecto que sea provechoso para el futuro de los jóvenes participantes, en el que disfruten durante su ejecución, pero sin llegar a saturar durante su impartición. Se propone hacer intervalos de descanso a mitad de cada sesión, para evitar pérdida de atención por cansancio, cantidad de conocimientos etc... Se considera más importante afianzar conocimientos divididos en varios periodos cortos de tiempo en cada sesión que trabajar con muchos conocimientos a la vez, ya que este último proceso requiere más dificultad para sacar ideas generales. Por tanto, con todo lo argumentado, cada sesión debe durar un máximo de 90 minutos con varios descansos de 5-10 minutos aproximadamente.

**Estructura.** Presentar la información estructurada, tanto aquella que sea general (ej: la sesión de presentación a los participantes del programa que se va a llevar a cabo así como sus objetivos) como aquella que sea individual (ej: contenidos y objetivos de cada sesión). Es de vital importancia presentar los contenidos de forma bien ordenada para su mejor comprensión.

**Canal comunicativo.** Lenguaje sencillo con frases simples que permitan comprender su total significado. Es bastante importante que los participantes comprendan cada palabra que se reproduzca, y si hay tecnicismos propios de la materia que se imparte el técnico haga énfasis en ellos explicando su significado. Por tanto, la comunicación verbal debe ser clara y objetiva con el mensaje ofrecido utilizando un vocabulario sencillo, asegurándonos en todo momento su comprensión a través de preguntas, actividades... Como apoyo al lenguaje verbal utilizamos el "Método Teacch" en aquellos casos que se estimen necesarios para una mejor comprensión de la información que se quiere transmitir ya que sostiene una enseñanza estructurada que aprovecha las capacidades visoespaciales.

**Organización de grupos en sesiones.** Fomentaremos en todo momento el aprendizaje y libre creación de cada miembro a través de actividades individuales y en pequeños grupos, este último requiriendo la participación activa de cada uno de ellos para favorecer así la transmisión de información y conocimientos entre compañeros. También se utilizará la estrategia educativa

## Un **SPOT** para decir **STOP**

role-playing, la cual es una técnica en la que se simula una situación práctica de la vida real que sirve para interactuar y aprender de forma activa entre compañeros.

**Práctica dentro de la teoría.** Realización de muchos ejemplos prácticos durante las sesiones teóricas. Al generar oportunidades para que los participantes intervengan de forma activa se aprende de forma significativa la funcionalidad de dichos aspectos prácticos.