

GUÍA DIDÁCTICA JUEGO DE APUESTAS



fad



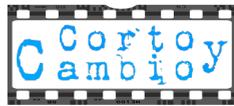
al
GOBIERNO
PROVINCIAL
ALICANTE

Con el apoyo de:



GUÍA DIDÁCTICA JUEGO DE APUESTAS

fad



a
GOBIERNO
PROVINCIAL
ALICANTE

Con el apoyo de:
 **TINDAYA**
SOCIAL

© FAD, 2021

Autoría:

Juan Torres Sigüenza
Mayte Hernández Martínez

Dirección técnica:

Eulalia Alemany Ripoll - Fad

Coordinación técnica:

Raquel Díez García - Fad
Miguel Ángel Rodríguez Felipe - Fad

Maquetación:

Francisco García-Gasco Vargas - Fad

ISBN: 978-84-17027-52-0

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN JUEGO DE APUESTAS	4
SESIÓN 1: Actividad Juego de apuestas	11
SESIÓN 2: Logline	18
SESIÓN 3: Storyline.....	24
SESIÓN 4: Guion literario.....	29

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

El **juego de apuestas online y presencial** es una actividad que ha aumentado de forma exponencial en los últimos años entre la población española y especialmente en los y las jóvenes y adolescentes.

Según los datos de la encuesta EDADES del Ministerio de Sanidad, en relación al juego con dinero online, en 2019/2020, el 6,7% de la población de 15 a 64 años refiere haber jugado con dinero online en el último año (3,5% en 2017/2018).

Respecto al juego presencial con dinero, en 2019 el 63,6% de la población de 15 a 64 años dice que ha jugado de forma presencial con dinero en el último año (59,5% en 2017/2018).

Y en cuanto a los datos de jóvenes de entre 15 y 24 años, también se observa el aumento en la realización de estas actividades. El 8,3% refiere haber jugado dinero online en los últimos doce meses y en el juego presencial aumenta hasta el 31,4%.

Por tanto, la prevención de conductas problemáticas relacionadas con el juego online y presencial es una necesidad social actual, que puede abordarse desde distintos ámbitos, incluyendo el educativo, para evitar conductas problemáticas tales como las conductas adictivas.

Existen distintas razones por las que pueden aparecer problemas derivados de este tipo de conductas. En esta guía sólo vamos a detenernos en algunas que tienen que ver con el cerebro de los y las adolescentes y en otras que tienen que ver con las características del propio juego de apuestas.

Es interesante mencionar que la adolescencia se caracteriza por ser una etapa en la que las chicas y los chicos:

- Prefieren estímulos novedosos e intensos.
- Necesitan experimentar emociones fuertes.

- Se interesan sobre todo por relacionarse con sus iguales.
- Se distancian de sus progenitores.
- Su percepción de riesgo es baja.
- Su estado emocional es cambiante.
- Tienden a rebelarse con la autoridad.

Es decir, tanto su autocontrol como su autorregulación emocional, están madurando, lo que hace a su cerebro más vulnerable al desarrollo de la adicción.

Por otro lado, el juego de apuestas, tanto online como presencial, tiene unas características que también facilitan la aparición de conductas problemáticas en adultos y jóvenes, como éstas:

- Es una actividad disponible y accesible.
- Se invierten grandes cantidades de dinero en publicidad y marketing para difundir su uso.
- La recompensa es inmediata.
- El juego online se puede realizar de forma cómoda y privada.
- La velocidad de apostar puede ser rápida.
- La probabilidad de ganar es elevada (en juego online, es aún mayor).

Existen creencias irracionales o sesgos del pensamiento que favorecen que apostemos.

Es interesante detenernos un momento en la última característica mencionada, en ver qué tipos de creencias nos llevan a jugar.

Cuando decidimos jugar a cualquier juego de apuestas, lo hacemos porque pensamos que vamos a ganar, pero lo que ocurre es que la probabilidad que CREEMOS que tenemos de ganar no coincide con la probabilidad REAL de ganar.

A continuación detallamos los principales *creencias irracionales o sesgos del pensamiento*, que intervienen en la conducta de juego:

1 Sesgo retrospectivo: ocurre cuando pienso que si adivino un resultado según una "corazonada", volveré a acertar cuando vuelva esa "corazonada".

2 Sesgo de proximidad: se da cuando creo que si ayer salió el 8 hoy, saldrá el 9. O también, si ayer gané en un determinado salón de apuestas, hoy volveré a hacerlo si vuelvo a ese mismo lugar.

3 Error fundamental de atribución: aquí la creencia es que si gano la apuesta es porque esta semana ya le tocaba ganar al Real Madrid y si pierdo es porque el árbitro estaba comprado, es decir, si gano es gracias a mí y si pierdo es por culpa de otras cuestiones totalmente ajenas a mí.

4 Idea irracional de necesidad: cuando creo que si sigo apostando, podré recuperar las pérdidas.

5 Superstición: ésta es la creencia de que algunos elementos "mágicos" pueden ayudarme a ganar, como por ejemplo, un amuleto.

6 La falacia del jugador: se da cuando pienso que el azar es un proceso que puedo autocorregir o equilibrar y que cada jugada está relacionada con la anterior. Por ejemplo, si sale muchas veces cara en un lanzamiento de moneda, en breve tendría que salir cruz o también, que siempre seguirá saliendo cara.

7 Ilusión de control: se trata de pensar que los resultados del juego dependen más de uno mismo que del azar, por ejemplo porque tengo un sistema para ganar.

8 Perder por poco: cuando creo que un resultado parecido a ganar es "casi" ganar.

9 Sesgo confirmatorio: esta creencia se basa en recordar todas las veces en las que he ganado, pero no en las que he perdido, es decir, tengo en cuenta sólo aquella información que me interesa para seguir jugando.

10 Correlación ilusoria: esta creencia es una forma de superstición, de pensamiento mágico. Se trata de creer que dos sucesos llamativos, aunque independientes, están relacionados entre sí. Por ejemplo, un día que saqué

una buena nota, aposté y gané. Así, cada vez que saque una buena nota, apostaré.

Acabamos de describir algunas creencias o sesgos del pensamiento en las que se basa el juego de apuestas. No obstante, según las matemáticas y las leyes de probabilidad, cuantas más veces apostemos, menor será la probabilidad final de ganar. Según las fórmulas de probabilidad combinada y de valor esperado, observamos que las probabilidades se reducen a cada apuesta que realizamos, así que, parece que no se trata de cuántas apuestas he de hacer para ganar si no, cuántas veces he de perder hasta llegar a ganar una vez. (Ver el vídeo **“Introducción Juego de apuestas”**).

Para profundizar un poco más en este tema, tienes una explicación completa de estos fenómenos en los vídeos seleccionados para esta primera actividad (Juegos de cabeza), que pertenecen a un canal de Youtube de divulgación de las matemáticas llamado Derivando.

Esta primera actividad es la primera sesión del proyecto, CortoyCambio, que es un taller dirigido a que los y las adolescentes, en sus propias aulas, puedan reflexionar sobre esta temática y crear guiones cinematográficos con el objetivo de construir su propio discurso sobre la prevención de problemas relacionados con el juego de apuestas online y presencial.

Está compuesto por cuatro sesiones, donde la primera de ellas está centrada en la reflexión y creación de ideas, y las tres restantes están enfocadas en la elaboración del guión.

Las sesiones están preparadas para una duración de 50 minutos aproximadamente.

Así, en esta primera sesión vamos a centrarnos en un tema clave en el juego de apuestas, la probabilidad REAL de que te toque.

Esta actividad se denomina Juegos de cabeza y presenta las matemáticas como una herramienta que nos ayuda a poder jugar con la cabeza, sopesando los riesgos y teniendo una perspectiva y expectativa realista de cuáles son nuestras posibilidades de ganar.

Y para terminar, te comentamos qué RECURSOS tienes para desarrollar la actividad con tu grupo:

1 Encontrarás la explicación detallada de cómo llevarla a cabo en la guía de la actividad, "*Juegos de cabeza*". En esta guía se indica el enlace a dos vídeos del canal de YouTube, *Derivando*, que son un interesante material de apoyo para explicar cómo utilizar las leyes de probabilidad para ganar en el juego de apuestas.

2 También dispones de un vídeo con el mismo nombre, *Juegos de cabeza*, en el que se irá explicando paso a paso la actividad con el alumnado. Tu papel en el aula se centrará fundamentalmente en moderar el debate que vaya surgiendo a partir de las ideas que se irán proponiendo en el vídeo.

Como ves, esta primera sesión está planteada para que se estimule la creatividad de chicos y chicas a través de la reflexión y el debate. De esta forma, surgirá la IDEA ORIGINAL del guión para un corto, relacionado con la temática de la prevención del juego de apuestas online y presencial.

Bibliografía:

- Gordo, A; De Rivera, J.; Diaz, C.; García, A. (2018). Jóvenes en la encrucijada digital. Itinerarios de socialización y desigualdad en los entornos digitales. Madrid: Ediciones Morata S.L.
- Gordo, A; De Rivera, J.; Diaz, C.; García, A. (2019). Factores de socialización digital juvenil. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad.
- Ballesteros, J.C.; Picazo, L., (2019). Las TIC y su influencia en la socialización de adolescentes. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad.
- Megías Quirós, Ignacio, & Ballesteros Guerra, Juan Carlos. (2015). Jóvenes en la red: un selfie. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad.
- Megías, I. y Rodríguez, E. (2014). Jóvenes y comunicación; la impronta de lo virtual. Madrid: FAD.
- Cabrera-Perona, V., Chóliz, M., Lloret, D., Marcos, M. (2018), Cuando jugar es un problema, FAD.

- Plan Nacional sobre Drogas, Ministerio de Sanidad del Gobierno de España (2020). Encuesta EDADES.

SESIÓN 1
JUEGO DE APUESTAS

SESIÓN 1: JUEGO DE APUESTAS

JUEGO DE CABEZA

Competencias clave

- Competencia aprender a aprender.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Objetivos

- Conocer la lógica probabilística detrás de los juegos de azar.
- Romper mitos acerca de los juegos de azar y el poder de las matemáticas para poder controlarlos.
- Entender las matemáticas como una herramienta al servicio nuestro para tomar buenas decisiones.

Recursos materiales

- Secuencia *"La probabilidad de que me toque"*
- Secuencia *"Jugar con la cabeza"*
- Tres botes transparentes, uno con garbanzos, otro con lentejas y otro con quinoa o arena (seguir instrucciones en la sección inicial de la actividad).

Tiempo aproximado

50 minutos.

Sentido preventivo

Cuando la gente piensa en jugar, piensa en divertirse. Esto es mucho más evidente en la gente joven, que además asocia demasiadas veces la idea de reflexionar o analizar con el aburrimiento o la pérdida de esa diversión.

Sin embargo, de la misma forma que no nos gusta aburrirnos, tampoco nos gusta perder o acumular la frustración una y otra vez de esperar que íbamos a ganar y ver que aquello no se concreta en nada.

Esta actividad pretende presentar las matemáticas como una herramienta que, si bien no nos da el resultado mágico e inmediato que nos gustaría, nos ayuda a poder jugar con la cabeza, sopesando los riesgos y teniendo una perspectiva y expectativa realista de cuáles son nuestras posibilidades de ganar.

Como suele pasar, las soluciones mágicas y maravillosas, no existen, y tampoco en los juegos de azar.

Antes de iniciar la actividad

"Hoy, empezamos con adivinanzas".

Proponemos que quien coordina la actividad pueda traer un bote transparente lleno de garbanzos (ha de saberse el número exacto para la actividad, y si el bote es bastante grande, mucho mejor), otro lleno de lentejas (saber el número exacto lo dejamos a la buena voluntad de quien desarrolla la actividad, aunque sería recomendable) y otro lleno de granos de quinoa, por ejemplo, o incluso de arena, con los que arrancaremos la actividad. De estos últimos, evidentemente, no tenemos medición exacta, ni la necesitaremos.

Desarrollo de la actividad

1ª FASE

"Empezamos la actividad proponiéndoos un reto: intentar adivinar cuántos garbanzos hay en este bote". (NOTA: El de lentejas y el de arena han de quedar ocultos a la vista del grupo y se reservan para momentos posteriores de la actividad).

Se deja tiempo para que cada cual haga sus intentos, pueden incluso hacerlos en

grupo, basándose en la nada o fundamentándose en alguna clase de argumento matemático. Para ello se puede coger el bote, medirlo o cualquier cosa que ayude a calcular, siempre que el bote no quede colapsado para solo una parte del aula y el resto no tengan acceso.

El número de garbanzos que cada cual decida habrá de escribirse en un papelito que se retendrá hasta que se descubra el número real. Cuando todos lo hayan escrito, se desvelará el secreto y quien tenga el número más cercano, gana esta ronda. En ese momento, se le pide al ganador o ganadora que explique si ha seguido algún método para aproximarse o si ha sido puro azar. Aprovechamos para enfatizar lo interesante que es abordar este tipo de tareas, no solo desde el azar, sino considerando que el análisis (también matemático, cómo no) es una forma lógica y útil de enfrentarnos a determinadas preguntas como éstas.

Pasamos a hacer lo mismo con las lentejas. Si se han contabilizado, que sería lo ideal, se sigue el mismo procedimiento que antes. Si no se sabe de antemano el número real, evidentemente no es posible hacerlo así, pero nos sirve para que los y las participantes visualicen claramente cómo se complica la posibilidad de acertar cuanto más pequeño es el objeto a contar.

El "golpe de gracia" de este juego viene cuando les decimos que tienen que intentar acertar cuántos granos (de quinoa o arena) hay en el último bote, lo que generará previsiblemente una reacción de sorpresa, cierto barullo y escepticismo.

2ª FASE

"Algo parecido a lo que acabamos de vivir cuando os hemos propuesto adivinar el número de granos de arena en este bote es lo que debiera despertarse en nosotros y nosotras cuando pensamos en las posibilidades de acertar en un sorteo de la Primitiva, la Lotería Nacional, o cualquiera de los varios grandes sorteos en los que la gente participa a diario. Sin embargo, no es así. La gente se acerca a estos juegos, no desde el escepticismo, sino desde la ilusión, y escasamente basándose en una idea lógica de sus posibilidades reales, sino más bien descansando en la suerte o en lo que consideran, incluso, trucos para controlarla y llevársela a su terreno".

"Hoy hemos traído a un matemático para explicarnos mucho mejor algunas de estas cosas, pero antes de escucharle, os proponemos algunas nuevas intenciones para poner el cerebro a pensar en este asunto del juego... ¿Podéis intentar valorar -no adivinar en este caso- si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas?"

En ese momento, se dictan (o se reparten escritas, si ya se han impreso con anterioridad para darle mayor fluidez a la actividad) estas afirmaciones a continuación, sin desvelar aún si son V (verdaderas) o F (falsas), porque eso tendrán que averiguarlo durante la visualización de la secuencia "La probabilidad de que me toque".

Deben hacer primero este intento, pero esta vez no en base a adivinar, sino a pensar, recogiendo por escrito sus respuestas para luego corregirlas mientras ven la secuencia:

- 1 Hay trucos matemáticos secretos para ganar la lotería (F)
- 2 Todas las combinaciones de números tienen la misma probabilidad de salir (V)
- 3 La lotería es un juego de puro azar en el que las matemáticas no sirven de nada (F)
- 4 Analizando los números que han ganado recientemente, puede estimarse qué números tienen más posibilidades (F)
- 5 Si un número salió en el último sorteo, es imposible que pueda salir en éste (F)

Una vez hecho el ejercicio en papel, se visiona la secuencia a partir de la cual deben intentar corregir sus respuestas. Para asegurarse quien coordina la actividad de que se han corregido bien, se hace un repaso rápido por ellas al terminar el vídeo, comentando lo que les haya llamado la atención o si han descubierto algo que no sabían. Adjuntamos un cuadro en el que puede verse la probabilidad de acierto, no solo de los sorteos que se han mencionado en el vídeo, sino de otros muy conocidos en este país.

PROBABILIDAD DE QUE TOQUE LA LOTERÍA	
 PRIMITIVA Acertar los 6 números más el reintegro	1 entre 139.838.160
 EUROMILLONES Acertar los 5 números y 2 estrellas	1 entre 116.531.800
 LOTERÍA NACIONAL Acertar el número y la serie	1 entre 18.000.000
 BONOLOTO / PRIMITIVA / 6/49 Acertar los 6 números sin reintegros, ni números plus, etc.	1 entre 13.983.816
 ONCE Acertar las 5 cifras del cupón	1 entre 100.000

Fuente: Graphic News @elperiodico / @EPGraficos

3ª FASE

"Pasamos a una fase final de la actividad, en la que vamos a detenernos más en la afirmación #3, por la que se decía que la lotería es un juego de azar en el que las matemáticas no sirven de nada".

"Aunque el matemático ha estado explicando que las loterías son puramente un juego de azar, la segunda parte de la afirmación es falsa, lo que convierte en falsa la frase y por ello la hemos marcado con F".

"Lo cierto es que las matemáticas pueden no servirnos para conseguir lo que a menudo esperaríamos de ellas (esa fórmula mágica por la que ganar seguro), pero pueden servirnos para jugar con cabeza, porque hay muchas formas de jugar y todas no tienen el mismo riesgo".

"Vamos a ver una segunda secuencia ("Jugar con la cabeza") y a intentar captar 3 formas en las que las matemáticas pueden ayudarnos a jugar mejor, si es que decidimos hacerlo".

Poner la secuencia y llevarles a identificar los tres consejos principales que se extraen del vídeo acerca de estas tres preguntas que les adelantamos para que centren su atención:

- 1 *¿Qué habría que hacer para tener más probabilidades de ganar?*
- 2 *¿Qué habría que hacer para tener mejores premios?*
- 3 *¿Qué habría que hacer para no tener que repartir el premio?*

¿Cuánta gente pensáis que se acerca a los juegos de azar de esta manera? ¿Pensáis que la gente tiene en cuenta estos consejos cuando decide apostar incluso grandes cantidades de dinero en juegos de azar?

Terminar esta fase intercambiando impresiones y extrayendo las conclusiones principales.

COMENTARIO FINAL

"Las matemáticas sirven para mucho más de lo que nos imaginamos cuando se trata de tomar decisiones, como ocurre particularmente con los juegos de azar."

Pensar en las consecuencias o en los pormenores del juego puede parecer a algunos que quita diversión, pero realmente es una inversión que permite enfrentarse al juego siendo realistas y no desde ilusiones que están más basadas en la superstición que en cualquier otra cosa".

"¡Asegúrate de tomar buenas decisiones y jugar con la cabeza!"

SESIÓN 2
LOGLINE

SESIÓN 2: LOGLINE

Podrás proyectar en el aula el vídeo *"Actividad logline Juego de apuestas"* para realizar esta sesión.

1. ¿QUÉ ES UN CORTOMETRAJE?

Un cortometraje es una **producción cinematográfica** (sobre soporte celuloide o digital) **con una duración máxima de 30 minutos**. Al ser una película de corta duración, siempre se le ha considerado un paso previo y de experimentación para los directores antes de dar el salto al largometraje; debido entre otras, al menor riesgo económico por tratarse de una producción de menor duración.

2. FACTORES A TENER EN CUENTA ANTES DE ESCRIBIR

UN GUIÓN DE CORTOMETRAJE

Un factor importante que los y las docentes deben de tener en cuenta cuando se enfrentan a la creación de un guion con su alumnado **es que sea factible de producir**.

Un guion es una guía de trabajo, una escritura efímera, **cuyo fin último es el de ser convertido en imágenes audiovisuales a través de planos**. Esto es una de las grandes diferencias respecto a la literatura. Un escritor puede crear mundos imaginarios, criaturas inexistentes, describir cualidades y atributos de los personajes que los hacen sobrehumanos, etc. El esfuerzo que esto conlleva es el tiempo que el escritor pasa delante del papel en blanco. La imaginación de cada lector se encargará de dar forma visual a cada palabra, cada párrafo, cada acción que acontece a lo largo del relato.

En el mundo audiovisual, todos **los elementos escritos en cada página hay que crearlos posteriormente**, por lo que se traduce en un coste económico y en trabajo de un gran número de técnicos especializados.

Por ello, a la hora de afrontar la idea con el alumnado es recomendable considerar:

- **La duración:** dentro del formato cortometraje, **la calidad de la obra no se basa en su duración.** Una historia contada en tres minutos puede ser igual o mejor que otra de treinta. Cuanto más largo sea el guion, mayor posibilidad de que las chicas y chicos cometan errores argumentales; además de tener un coste (de trabajo) mucho más elevado de producir. Se debe de tener en cuenta que **una página de guion** formateado en el estándar profesional **tendrá una duración aproximada en pantalla de un minuto.**
- **Las localizaciones:** del mismo modo que con la duración, **se puede narrar una buena historia en una sola localización.** Cuando se amplía el número de localizaciones, también lo hace el tiempo de trabajo previo y de grabación. El equipo habrá de desplazarse de un lugar a otro; deberá acondicionar cada nueva localización según las necesidades de arte, fotografía, etc. **Es preferible utilizar localizaciones** (no más de dos o tres como máximo) **cercanas al entorno cotidiano** y que sean de fácil disponibilidad para los alumnos y las alumnas.
- **Los personajes:** el manejo de actores requiere de destreza, por ello, al iniciarse en el mundo audiovisual **es preferible empezar con guiones que contengan pocos personajes.** Asimismo, cuando se afronta un cortometraje de bajo presupuesto, se recurre a actores y actrices amateurs, cuya disponibilidad se reduce a su tiempo libre y de ocio. Cuantos más intérpretes se precisen para una secuencia, mayor dificultad para cuadrar el horario de disponibilidad para todos y todas.
- **Los efectos especiales y otros elementos difíciles de recrear:** requieren de presupuesto y/o dominio de la técnica. **Un efecto especial mal hecho restará credibilidad** a la historia. Se ha de evitar por tanto atropellos, explosiones, armas de fuego, suicidios, etc.

3. LA IDEA.

De un buen guion puede resultar una película buena, regular o mala. De un guion malo solo saldrá una película mala.

El germen de **cualquier guion cinematográfico parte de una idea**. Esta idea viene dada a partir de una anécdota, de un pensamiento, de una noticia en la prensa; a partir de obras preexistentes, como una novela, obra de teatro, cómic, videojuego, etc.

Partiendo de una **idea original (guion original)**, o bien de una idea **basada en una obra preexistente (guion adaptado)**, se ha de tener muy claro que si el concepto con el que se comienza a trabajar no emociona al guionista, difícilmente emocionará al público una vez esté hecha la película. **El cine es emoción.**

4. EL LOGLINE.

El logline es el **primer paso** en la escritura de un guion. Es un texto breve que resume la historia. Por lo general no ocupa más de **una o dos frases (35 - 45 palabras aproximadamente)**.

Expone de manera concisa e informativa de qué trata la película, e incluye: **quién es el protagonista, el evento principal, cuál es su objetivo, qué se lo impide**; cuál es el detonante de la historia y a qué debe enfrentarse el personaje.

El logline sirve para evaluar la idea y como **guía de escritura para encontrar el foco del relato**.

También es una herramienta de venta del proyecto a un productor, por eso el logline **debe ser lo suficientemente atractivo y claro para que el que lo lea o escuche, lo entienda**, y quiera saber más acerca de la historia.

Normalmente, un logline no informa sobre el desenlace de la historia, aunque podría escribirse si fuese necesario para entender la historia en su conjunto.

Un logline puede dar origen a múltiples relatos.

Un ejemplo de logline sería: *"Mientras reparan un satélite fuera de su nave, dos astronautas sufren un grave accidente y quedan flotando en el espacio. Intentarán por todos los medios buscar la solución para volver a la Tierra"*. (Gravity. Alfonso Cuarón, 2013).

Algunas reglas para escribir un logline:

- **Ser conciso**, escribiendo pocas líneas: una o dos frases, tres a lo sumo, sin incluir detalles innecesarios.
- Escribir en **tercera persona**, en presente y utilizando verbos de acción (aunque el hecho a narrar pertenezca al pasado). No usar tiempo pasado ni el condicional.
- **Informar del conflicto** que da base a la historia: quién es el protagonista, **qué necesita conseguir**, quién o qué se le opone.
- **Evitar subjetividades y nunca escribir apreciaciones personales**, como por ejemplo escribir "mi película trata sobre el cáncer de mama" o "quiero demostrar el dolor causado por el cáncer de mama".
- **No incluir preguntas retóricas**, tales como "¿qué pasaría si...?".
- **No se hace referencia a conceptos narrativos** tales como "protagonista", "antagonista", "conflicto", "plano", "flashback", etc.
- No es necesario poner el nombre del personaje, basta con definir su aspecto, sexo, edad, profesión, etc.

Esquema para crear un logline

Para crear un logline de manera sencilla, el analista de guiones Karel Segers propone el siguiente esquema:

Quando (**un acontecimiento importante sucede**), (**el protagonista**), debe (**hacer la acción principal**).

Siguiendo este esquema, el logline de una película conocida como Indiana Jones y la última cruzada, quedaría así:

Quando (el padre de Indiana Jones busca el Santo Grial, lo secuestran los nazis), (Indiana Jones), debe (rescatarlo e intentar encontrar la preciada reliquia).

Cuando el padre de Indiana Jones busca el Santo Grial, lo secuestran los nazis. Indiana Jones debe rescatarlo e intentar encontrar la preciada reliquia.

Se podrá variar el orden de este esquema, de manera que sea lo más visual y atractivo de leer, según la historia, pudiendo prescindir del "cuando" y del "debe".

ACTIVIDAD 1

Partiendo del concepto normativo de escritura de un logline, y basándose en el esquema de Karel Segers, los alumnos y alumnas tendrán que **elegir títulos de películas y series**; y entre todos y todas, **describir su logline**. Este ejercicio se denomina **logline a la inversa**.

ACTIVIDAD 2

Basándose en el debate surgido en la sesión 1 sobre los juegos de apuestas, el alumnado tendrá que **escribir el logline del futuro guion**.

Para ello formarán **grupos de cinco o seis personas** y tendrán un tiempo estimado para su escritura de **veinte minutos**. Pasado ese tiempo, un responsable de cada grupo leerá su logline y el resto de grupos aportarán las ideas que crean necesarias para mejorar dicho logline.

Es primordial recordar al alumnado que el guion debe ser factible de producir, para ello deben de **seguir los consejos del punto 2**.

Por otro lado, en la medida de lo posible, **las historias deben reflejar una actitud positiva, alejándose de finales dramáticos**, donde el personaje afronte los problemas y le lleve a una superación personal. Esto debe estar presente desde la primera fase de escritura.

SESIÓN 3
STORYLINE

SESIÓN 3: STORYLINE

Podrás proyectar en el aula el vídeo "**Actividad storyline Juego de apuestas**" para realizar esta sesión.

1. LA ESTRUCTURA DEL RELATO

Analizando miles de películas que se han realizado en la historia del cine se halla una constante en su estructura que se repite. Esta constante es la división del film en tres actos: **introducción, nudo y desenlace**. A esta división se le conoce como **estructura clásica del relato**:

- **La introducción (o planteamiento)** presenta al personaje principal en un contexto, mediante situaciones y sucesos. Esto afectará al personaje (conflicto) que **deberá provocar o buscar un cambio** (punto de inflexión).
- **El nudo (o desarrollo)** comienza cuando a partir del suceso que ha provocado el punto de inflexión introduce a la historia en el segundo acto, donde **el personaje intenta conseguir su objetivo**, envuelto en un nuevo enfrentamiento con alguien o algo que se interpone en su camino (nuevo conflicto y punto de inflexión).
- **El desenlace** o *clímax* es el momento de máxima tensión que lleva a la **resolución de la historia**: el personaje, **consigue o no, solucionar la situación** y deshacerse o no de ese alguien o algo que se interpone en su camino (resolución del conflicto).

2. EL STORYLINE

El storyline describe el **conflicto principal de la historia en cinco o siete líneas, con la estructura de introducción, nudo y desenlace**. Sirve para desarrollar la línea argumental del guion, da forma a nivel estructural y otorga una visión general de la trama principal.

Por lo tanto, en el *storyline* **se explica cómo termina la historia**.

Si **el logline** era el foco del relato (responde a la pregunta **qué cuenta**), el **storyline** es la línea narrativa (responde a la pregunta **qué sucede**).

Utilidades del *storyline*

- **Desarrollar la estructura dramática y testear la historia:** al explicar el conflicto principal, con una visión general, obliga a describir cómo se inicia el relato, cómo progresa y cómo termina. Esto **ayuda a planificar los siguientes pasos en la escritura de guion** (sinopsis, tratamiento, escaleta y guion literario); y **testear que cada acto tenga un conflicto** o punto de giro, **que la narración avance**, permitiendo **observar las posibilidades dramáticas** para que el guion funcione.
- **Venta del guion:** un *storyline* sirve **para generar interés** en los productores y/o directores. Por ello debe ser **clarificador en su estructura, fácil de entender** y que de él **se perciba el género** al que se adhiere la película.

Cómo escribir un *storyline*

- **Ser conciso:** escribir lo imprescindible. En los siguientes pasos de escritura se desarrollará más en profundidad a los personajes, las acciones, tramas secundarias, etc. Mejor escribir *“Un estudiante de ingeniería”* que *“Sergio es un chico que estudia ingeniería en la Universidad de Alicante”*.
- Usar el **presente de indicativo** y **verbos de acción**. No utilizar el pasado ni el condicional (los personajes viven su presente aunque la historia se desarrolle en la Edad Media). En cuanto a verbos de acción, mejor escribir *“Sergio abre la puerta”* que *“Sergio piensa en abrir la puerta y la abre”*.
- Si no es importante, no hace falta indicar el tiempo y lugar en el que transcurre la historia.

- Se debe de **tener claro al protagonista** atribuyéndole un rol y un adjetivo que identifique lo más importante de su personalidad. No es necesario todavía ponerle un nombre. Por ejemplo: "Un estudiante de ingeniería superdotado...".
- **Ha de quedar patente el conflicto** al que se enfrenta el protagonista, así como su antagonista. Por ejemplo: "Un estudiante de ingeniería superdotado se enfrenta a un grupo de hackers que tiene el control del superordenador del CNI".

El protagonista es el personaje sobre el que **recae la acción principal** (un chico estudiante de ingeniería superdotado).

El antagonista representa **la oposición** al protagonista (un grupo de hackers).

La **estructura** introducción, nudo y desenlace ha de estar **bien definida**. Por ejemplo:

"Un estudiante de ingeniería superdotado acude al despacho del rector de la Universidad. Este le pide que se enfrente al grupo de hackers que ha tomado el control del superordenador del CNI. El chico consigue identificar a los hackers, que son alumnos de la Universidad, e inmediatamente son arrestados. El CNI vuelve a tener el dominio de su superordenador".

Ejercicio de ayuda para la escritura de un storyline

Para ayudar a desarrollar mejor el storyline se puede realizar un ejercicio que consiste en responder a las siguientes preguntas:

- ¿Quién es el protagonista?
- ¿Qué busca? ¿Cuál es su objetivo?
- ¿Qué problemas encuentra en la búsqueda del objetivo?
- ¿Cómo termina la historia?

Un ejemplo:

- *¿Quién es el protagonista? Un estudiante de ingeniería superdotado.*
- *¿Qué busca? ¿Cuál es su objetivo? Retomar el control del superordenador del CNI.*
- *¿Qué problemas encuentra en la búsqueda del objetivo? Un grupo de hackers ha secuestrado el superordenador.*
- *¿Cómo termina la historia? El chico averigua la identidad de los hackers, los detienen y recupera el control del superordenador.*

ACTIVIDAD 1

En los mismos grupos que en la sesión anterior, y **basándose en cada uno de los loglines, escribir sus storylines**. El tiempo estimado para esta actividad es de **treinta minutos**. Al finalizar este tiempo, poner en común cada uno de los storylines y aportar ideas para mejorarlos.

ACTIVIDAD 2

Como actividad complementaria a la escritura del *storyline*, se puede escribir una **breve biografía** con una descripción un poco más detallada **del personaje protagonista y del antagonista**. Esto será de utilidad para el siguiente paso en la escritura del guion; al entender mejor por qué los personajes se comportan de una manera o de otra.

SESIÓN 4
GUIÓN LITERARIO

SESIÓN 4: GUION LITERARIO

Podrás proyectar en el aula el vídeo *“Actividad Guion literario Juego de apuestas”* para realizar esta sesión.

Una vez escrito el logline y el storyline, existen otros ejercicios que hacen avanzar y dan consistencia a la historia, como son la escritura de la sinopsis, el tratamiento o la escaleta; sin embargo dada la duración y las edades a las que está dirigido el presente taller, se obviarán estos pasos y se trabajará directamente sobre la última fase: la escritura del guion literario.

1. GUION LITERARIO

El guion literario se **presenta mediante la clasificación de secuencias** que **contiene la narración**, especificando **las acciones y diálogos** de los personajes; **ofrece la información de los escenarios** y acotaciones sobre **el estado de ánimo de los personajes**.

El guion literario **se escribe en un formato estándar determinado por la industria**, que permite que el texto pueda ser analizado y convertido en planos audiovisuales por el equipo que interviene en la película. De ahí radica la importancia de seguir este estándar, porque de esta manera **se reconoce cuando empiezan y terminan las secuencias, qué acciones acontecen en ellas, en qué lugar, qué personajes intervienen y qué dicen estos personajes** (diálogos). Además, se podrá tener una **previsión de la duración del guion en pantalla** (una página, un minuto aproximadamente) y por tanto, **estimar el tiempo de producción** de la película.

La **tipografía** utilizada en el formato profesional es la **Courier** o **Courier New** de **12 puntos**, a interlineado simple, a un espacio, a excepción del salto de un diálogo a descripción, que es a doble espacio; y del salto a una nueva secuencia que es a triple espacio.

Las páginas deben numerarse, preferiblemente en el borde superior derecho. El número de secuencia puede ir solo a la izquierda o bien, a izquierda y derecha.

Para facilitar el correcto formato del guion literario **existen programas, como por ejemplo Kit Scenarist**, que tienen en cuenta los parámetros anteriores y los que se citan en el punto 2, por tanto, **formatean y adecúan los distintos elementos del guion**, facilitando el trabajo del guionista, que solo tendrá que preocuparse de la escritura.

2. ELEMENTOS DEL GUION LITERARIO

Dentro del formato del guion literario destacan **cuatro elementos** esenciales:

- **Elemento 1. El encabezado de la secuencia.**

El encabezado de la secuencia **ofrece información acerca de dónde y cuándo transcurre la acción**. Se escribe todo en mayúscula. Consta de **cuatro partes**:

1 El número de secuencia. Se enumeran de forma correlativa del **1. en adelante**.

2 La abreviatura **"INT." o "EXT."** que indica si la acción transcurre en un interior o en un exterior; o en ambos (**INT. / EXT.**).

3 El lugar concreto donde sucede la acción: **CASA, PARQUE, RESTAURANTE**, etc. Por ejemplo: **1. EXT. PARQUE. NOCHE**. Se puede acotar un espacio más pequeño (set) dentro de un espacio mayor (primero se escribe el espacio mayor, y seguido de una barra diagonal, el espacio menor). Por ejemplo: **1. INT. CASA DE SERGIO / HABITACIÓN. DÍA**

4 La palabra **"DÍA" o "NOCHE"** o cualquier momento del día en el que suceda la acción. Se puede escribir tras un punto o un guion (por ejemplo **HABITACIÓN. DÍA** o bien **HABITACIÓN - DÍA**)

- **Elemento 2. Descripción de la acción.**

Los párrafos que siguen describen la acción que tiene lugar en la secuencia, de forma precisa y **en tercera persona, con los verbos en presente** y de manera que resulte lo más visual posible; **sin dar indicaciones técnicas** para la realización de la película (eso es trabajo del director).

Se debe omitir los verbos redundantes como "vemos" o "se ve", utilizado erróneamente y con frecuencia, incluso por guionistas profesionales.

Cada vez es más habitual utilizar un párrafo por acción, como equivalente a un plano audiovisual.

La primera vez que aparezca un personaje en la historia se escribirá su nombre en mayúsculas junto a su edad entre paréntesis, por ejemplo: *SERGIO (20) entra en el despacho del RECTOR (62), que espera sentado en su mesa, mirándole, muy quieto... parece congelado.*

Hay guionistas que siempre escriben el nombre de los personajes en mayúsculas cada vez que uno de ellos aparece en una secuencia; las veces posteriores lo escribe en minúsculas. Esto sirve para visualizar rápidamente en qué secuencias participa cada personaje y facilitar el desglose de guion.

También es posible, si el guionista lo precisa, escribir en mayúsculas aquellos sonidos u objetos que tengan especial relevancia en la secuencia.

● **Elemento 3. Personaje.**

Antes de que se escriba un diálogo, se ha de especificar qué personaje lo enuncia. El nombre se escribe en mayúsculas, alineado a 10,4 cm del borde de la página.

● **Elemento 4. Diálogo.**

Después de escribir el nombre del personaje, se escribirá el diálogo que este declarará. Los diálogos se escriben en minúsculas, con una alineación de 6,8 cm respecto al borde izquierdo de la página y de 6,1 cm del derecho.

También se puede informar de cualquier gesto, estado de ánimo o tono con el que habla el personaje mediante una **acotación** escrita entre paréntesis, antes de que pronuncie su diálogo. Por ejemplo:

SERGIO
(nervioso)
Señor... me han llamado para
que venga a hablar con usted...
¿pasa algo?

Por último, **se ha de tener en cuenta que en el cine, la imagen es más potente que la palabra.** Todo lo que se pueda contar con una imagen, obviará a la palabra. El exceso de palabra y de explicación puede hacer que la película pierda interés para el espectador y la obra se acerque más al lenguaje televisivo, radiofónico, literario o teatral, que al cinematográfico.

Un ejemplo utilizando los cuatro elementos del guion:

1. INT. UNIVERSIDAD / DESPACHO DEL RECTOR. DÍA

SERGIO (20) entra en el despacho del RECTOR (62), que espera sentado en su mesa, mirándole, muy quieto... parece congelado.

SERGIO
(nervioso)
Señor... me han llamado para
que venga a hablar con usted...
¿pasa algo?

Sergio ve como el rector tiene su expediente académico abierto sobre la mesa. El rector se percata de que Sergio mira el expediente. Lo coge y lo ojea un instante.

RECTOR
Me han dicho que es usted
el mejor estudiante de ingeniería
informática que tenemos
en esta facultad...

ACTIVIDAD 1

Escribir el guion literario a partir de los storylines de la sesión anterior y en los mismos grupos. Tomando como base todos los elementos que dan forma y formato a un guion literario.

Se aconseja que la extensión no supere las tres o cuatro páginas, ya que por un lado le será más complejo al alumnado, y por otro, en el caso de que decidan realizar el cortometraje por su cuenta, les resulte más fácil de producir con los recursos técnicos y humanos que disponen a su alcance.

El tiempo estimado para esta actividad es de 30-40 minutos. Al finalizar la tarea, cada grupo debe entregar el guion terminado al profesorado. Por sencillez y rapidez, la escritura del guión puede realizarse a bolígrafo. Si posteriormente se quiere imprimir un carácter más profesional a los trabajos, se propone una sesión extra.

SESIÓN EXTRA

Si el profesorado quiere extender este taller en **una sesión más**, enfocada a que el alumnado consiga un **resultado lo más profesional posible en cuanto a formato** de guion, se recomienda visualizar los siguientes tutoriales sobre el **manejo del software Kit Scenarist**:

- Tutorial sobre configuración de Kit Scenarist del canal de Youtube de la Universidad Rey Juan Carlos: <https://youtu.be/-Vh-mKdqqg4>
- Tutorial sobre escritura de secuencia del canal de Youtube de la Universidad Rey Juan Carlos: <https://youtu.be/20IYFWWtJQU>
- Tutorial más completo y extenso sobre configuración y escritura del guion del canal de Youtube Creatubers: <https://youtu.be/JmqAdEdwD4g>

Kit Scenarsit es un programa gratuito de escritura de guion que está disponible tanto para **Windows, Mac y Linux**, así como para **Android y Iphone**. Tiene un manejo sencillo, en tan solo una hora practicando ya se puede trabajar con él sin ningún problema.

Enlace a la **página oficial de Kit Scenarist** para su descarga: <https://kitscenarist.ru/en/index.html>

Como recordatorio: todos **los guiones finalizados pueden subirse a la plataforma del concurso CortoyCambio** (www.cortoycambio.fad.es). **El premio al mejor guion consiste en la realización del cortometraje con un equipo técnico profesional.**

DUDAS

Para cualquier duda sobre el concurso, la teoría de escritura de guion, así como del manejo del software Kit Scenarist, pueden enviar un correo electrónico a la dirección: **cortoycambio@fad.es**.

GUÍA DIDÁCTICA JUEGO DE APUESTAS

fad



Con el apoyo de:

