

GUÍA DIDÁCTICA USO ADECUADO DE TIC



fad

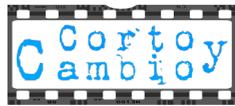


al
GOBIERNO
PROVINCIAL
ALICANTE

Con el apoyo de:



GUÍA DIDÁCTICA USO ADECUADO DE TIC

The logo for FAD (Fundación para el Aprendizaje y el Desarrollo) consists of the lowercase letters 'fad' in a bold, sans-serif font. The letter 'f' is black with a blue horizontal bar extending to the left.

© 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: 978-84-17027-53-7

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN JUEGO DE APUESTAS	4
SESIÓN 1: Actividad TIC "El juego que nunca haría".....	10
SESIÓN 1: Actividad TIC "Sólo un poquito más"	17
SESIÓN 2: Logline	22
SESIÓN 3: Storyline.....	28
SESIÓN 4: Guion literario.....	33

INTRODUCCIÓN

El **uso adecuado de TIC en adolescentes** es un tema educativo de gran interés, debido a que este uso ha ido aumentando rápidamente en los últimos años, hasta estar presente en casi todos los ámbitos de la vida cotidiana: comunicación, ocio y diversión, relaciones sociales, aprendizaje, etc.

Las TIC son el conjunto de tecnologías de la información y la comunicación que incluyen a Internet, telefonía inteligente, videojuegos, redes sociales, etc. El uso de TIC está transformando nuestra forma de comunicarnos y nos está aportando múltiples ventajas, aunque algún que otro inconveniente, que necesitamos conocer para poder optimizar esta utilización de nuevas tecnologías.

Según los datos de la encuesta EDADES, publicada por el Ministerio de Sanidad, en 2019/2020 el 3,7% de la población de 15 a 64 años, aproximadamente 1.100.000 personas, parece haber realizado un uso compulsivo de internet frente al 2,9% de los años 2017/2018. Entre los y las adolescentes de 15 a 25 años, la prevalencia en el uso compulsivo de internet aumenta hasta el 11,3%, frente al 9,5% de 2017/2018.

En la actualidad, existen numerosos estudios que señalan que las TIC están influyendo en el desarrollo social de los y las adolescentes, por tanto, es necesario conocer este fenómeno para poder intervenir desde los distintos ámbitos sociales, incluyendo el educativo. Según el reciente estudio (2019) elaborado por el Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud (Fad), *"Las TIC y su influencia en la socialización de adolescentes"*, existen distintas conductas problemáticas relacionadas con el uso de tecnologías:

- 1** Exposición continua y sin filtros de la vida personal e intimidad en redes, blogs y otras plataformas a través de fotografías o de opiniones.
- 2** Seguimiento y control a parejas.
- 3** Identificación o apego excesivo a plataformas o dispositivos, que lleva a emitir opiniones sin sentido crítico o a la difusión de noticias falsas.

4 Exceso en el uso evasivo de TIC, lo que lleva a una utilización que interfiere con actividades cotidianas, que dificulta el rendimiento y el descanso y que también produce aislamiento.

5 Falta de recursos digitales, que lleva a la pérdida de oportunidades relacionadas con los medios digitales.

Además de los anteriores problemas derivados del uso de TIC, existen otros factores de tipo individual que también justifican la necesidad de trabajar en el uso adecuado desde la escuela.

Durante la adolescencia, existen una serie de cambios que hacen más vulnerables a chicos y chicas a desarrollar otras conductas problemáticas. Todo esto es debido a diferentes factores, entre los que se encuentran los siguientes:

- El autocontrol está en desarrollo y por ello, existe más impulsividad.
- 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.
- Tienen a rebelarse con la autoridad.

Por tanto, la adolescencia es una etapa de la vida en la que tanto el autocontrol, como la gestión de las emociones, están madurando y desarrollándose, de ahí la importancia de que, desde nuestra labor educativa, podamos contribuir para que el uso que realizan de las TIC sea adecuado para su desarrollo personal. (Ver el vídeo **"Introducción TICs"**).

Cortoycambio es un proyecto pensado para contribuir a que las y los adolescentes, en sus propias aulas, puedan reflexionar sobre esta temática creando sus guiones

cinematográficos con el objetivo último de construir su propio discurso sobre el uso adecuado de las TIC.

Este proyecto se traduce en un taller compuesto por cuatro sesiones, donde la primera de ellas está centrada en la reflexión y creación de ideas y las tres restantes, están más enfocadas a la elaboración del guión.

En esta primera sesión vamos a centrarnos en dos cuestiones relacionadas con el uso adecuado de las TIC. Por un lado, la importancia de los límites en el uso de TIC y, por otro lado, una situación frecuente en adolescentes como es la aceptación de riesgos extremos en determinados juegos.

Es decir, en este apartado, vas a encontrar dos posibilidades de trabajo sobre las que puedes elegir. Ambas están preparadas para que puedas realizarlas en una sesión de 50 minutos aproximadamente:

1 Actividad "Sólo un poquito más": está dirigida a reflexionar sobre la importancia de respetar los límites cuando estamos jugando y sobre lo que ocurre cuando se cruzan dichos límites. Dispones de una guía para llevarla a cabo en clase, en el apartado "Sólo un poquito más" y también de un vídeo en el que se va guiando paso a paso al alumnado para realizarla. Tu papel en el aula se centrará, fundamentalmente, en moderar el debate que vaya surgiendo a partir de esas cuestiones que se irán proponiendo en el vídeo.

2 Actividad "El reto que nunca haría": está dirigida a reflexionar sobre la importancia del juego en la vida de las personas y los riesgos que conllevan algunos juegos de moda.

Igual que en la actividad anterior, dispones de una guía en el apartado "El reto que nunca haría" y de un vídeo para utilizarlo en el aula con todas las indicaciones paso a paso, para que fundamentalmente tengas que moderar el debate y facilitar la comunicación entre ellos y ellas.

Tras realizar esta actividad, los chicos y chicas tendrán un conocimiento sobre el uso adecuado de las TIC, que les permitirá encontrar una IDEA ORIGINAL para el guión de un corto relacionado con esta temática.

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
ACTIVIDAD TIC

SESIÓN 1: ACTIVIDAD TIC

OPCIÓN 1 - "EL RETO QUE NUNCA HARÍA"

Competencias clave

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia digital.
- Competencias sociales y cívicas.

Objetivos

- Llamar la atención sobre el peligro que suponen algunos juegos de moda, al estilo del mostrado en la secuencia.
- Establecer cuál deber ser la verdadera importancia que tiene un juego en la vida de las personas, impidiendo que el juego sustituya otras facetas más importantes.
- Ser capaces de identificar conductas que aunque pudieran ser aparentemente divertidas, constituyen unos niveles de riesgo inasumibles ante los cuales deben negarse.

Recursos materiales

- Secuencia "Te atreves o no"

Tiempo aproximado

50 minutos.

Sentido preventivo

Los juegos han cambiado sobremanera conforme han ido pasando las décadas. No solo lo ha hecho el propio estilo y objetivos de los juegos, sino también los riesgos asociados a cada uno de ellos y las implicaciones para la vida que tiene participar en ellos o no. Hace un tiempo hemos asistido con preocupación en los medios de comunicación a algunos acontecimientos relacionados con tragedias asociadas a este tipo de diversión (véase, por ejemplo, el juego "Ballena azul" del que hablaremos en la actividad por sus similitudes con el juego planteado en la secuencia escogida) y ello nos lleva a tener que plantearnos de manera seria qué entendemos por jugar, qué cosas son verdaderamente un juego en sentido lúdico y qué otras hemos de rechazar porque ponen en riesgo la integridad de los y las participantes que decían involucrarse en ellos.

Antes de iniciar la actividad

"Jugar ya no es lo que era. Si preguntamos a nuestros predecesores, padres y madres, abuelos y abuelas, cuáles eran los juegos a los que jugaban, nos contarán cosas muy diferentes a las que nos hemos acostumbrado ahora mismo. Entonces quizá jugaban a las canicas, o a juegos de madera, o la goma... pero no existían las aplicaciones móviles, lo videojuegos ni, por supuesto, muchos de los juegos en red o de comunidad que ahora nos hemos acostumbrado a ver. Pero no solo han cambiado los juegos... ha cambiado nuestra concepción sobre el juego, y en ocasiones podemos estar dispuestos y dispuestas a todo con tal de ganar".

Desarrollo de la actividad

1ª FASE: "PINTA SOSPECHOSA"

Empezamos viendo la primera parte de la secuencia, que cortaremos cuando las dos protagonistas cortan su comunicación por videoconferencia.

Queremos empezar la actividad haciendo una reflexión sobre lo que han visto en esa sección. Algunas de las siguientes preguntas pueden ayudar a centrar el tema:

- En un momento de la comunicación entre las protagonistas, sale a colación el juego NERVE, al que está apuntada una de ellas.
 - ¿Os sorprende que sea un juego online?

- ¿Qué otros juegos online conocéis?
 - ¿Habéis participado de alguno?
 - ¿Cómo ha sido vuestra experiencia?
 - ¿Qué tiene de especial un juego de este tipo?
 - ¿Por qué es importante el elemento tecnológico para este tipo de juego?
- Llamen la atención un par de cosas importantes en la manera en la que la chica "jugadora" se toma el juego en cuestión:
 - Habla de NERVE como de algo súper urgente, deja lo que quiera que esté haciendo en ese momento porque el juego la reclama.
 - Si realmente un juego es solo un juego, ¿por qué creéis que para ella puede ser tan importante?
 - ¿Es solo para divertirse, o quizá para ella significa algo más? El vídeo en el que pinchan menciona "dinero y gloria", por ejemplo.
 - Comentar posibles "utilidades" que la gente le asigna a los juegos, que los convierten en algo tan relevante: autoestima, fama, dinero, estatus, no tener que hacer frente a otros aspectos de la realidad...
 - Por otro lado, la amiga le hace ver que el juego, a primera vista, tiene una "pinta sospechosa" y se pregunta si es legal.
 - ¿Os sorprende la respuesta de la primera? ("Supongo que no es legal. Tú hazlo, apúntate y observa" es la respuesta que da ante las dudas que se plantean. Su amiga no tarda en ser irónica y expresararle la prisa que se va a dar en apuntarse).
 - ¿Qué añade al juego el hecho de que sea "extraño" o incluso ilegal?

2ª FASE: "JUEGOS EXTRAÑOS"

Esta sesión comienza comentando en clase lo siguiente:

"Estas cuestiones que hemos estado comentando nos permiten calentar motores para introducir un tema que en el último tiempo cada vez preocupa más, al menos a la población adulta, aunque no sabemos realmente si a la gente joven le supone alguna clase de inquietud. Por eso lo traemos a colación a través de la actividad, con la intención también de concienciar.

Nos referimos a los "juegos de retos", tipo "Ballena azul" u otros que se están presentando de forma muy similar al juego NERVE del que la secuencia nos ha estado hablando. Se producen en oculto, bajo una apariencia "rara", y por alguna extraña razón tienen algo que parece producir sensación en muchas personas, a pesar de que las consecuencias pueden ser, incluso, el suicidio. Ya en nuestro país ha habido algún caso relacionado con esto, por lo que merece la pena detenerse en considerarlo.

Aunque nos pueda parecer que estas cosas pasan solo en las películas, hoy tenemos datos que nos explican bastante más de cómo funcionan estos juegos. Pensemos, por ejemplo, en la información que presentamos a continuación sobre el juego "Ballena azul", tomada de un periódico de nuestro país, y a ver qué cosas veis que tienen en común, en principio, con lo que sabemos sobre NERVE".

¿Qué es la 'Ballena Azul'?

6 claves sobre el juego de retos que conduce al suicidio

Una menor catalana ha sido ingresada en un centro hospitalario por jugar al macabro desafío (Viernes, 28/04/2017 | Actualizado el 26/05/2017 a las 15:38 CEST.)

(Fuente: www.elperiodico.com)

¿Qué es la 'Ballena azul'? Este jueves, 27 de abril, se ha conocido que una menor catalana de 15 años ha sido ingresada en un hospital del área metropolitana de Barcelona por jugar a este macabro reto que conduce al suicidio. Esta inquietante historia es el primer caso en Catalunya de un fenómeno que en Rusia podría haber causado el suicidio o el intento de suicidio de numerosos jóvenes.

La policía rusa investiga estos casos. También en Brasil se investiga la muerte de varios jóvenes que podrían estar relacionados con los retos o pruebas que propone el juego.

1. ¿CÓMO SE JUEGA? 'Ballena azul' propone a los participantes medio centenar de retos. Es una lista de 50 pasos a seguir de diferentes dificultades. Entre ellos, no hablar con nadie durante un día, ver películas de terror durante 24 horas, despertarte a las 4.20 de la mañana o 'dibujarse' en la piel la silueta de una ballena.

2. ¿DÓNDE SE JUEGA? El macabro juego capta a los jóvenes a través de las redes sociales, como Facebook e Instagram, y del servicio de mensajería WhatsApp. Son acciones que deben cometerse en la vida real y más tarde notificarse, por ejemplo con fotografías, en dichas páginas. Al parecer, y según las investigaciones, existe un administrador del grupo en las redes sociales que es el que se encarga de dar las órdenes a los adolescentes. El administrador, por ejemplo, dice al jugador "la fecha de tu muerte y la debes aceptar".

3. ¿POR QUÉ SE LLAMA 'BALLENA AZUL'? El nombre original es 'Blue whale', ballena azul en inglés. Se llama 'ballena azul' por el falso mito de que estos cetáceos se suicidan cuando envejecen. Una de las teorías es que, al ser mayores, buscan seguridad en aguas poco profundas y algunas de ellas quedan varadas.

La palabra 'ballena' aparece muchas veces durante el juego virtual. El objetivo es convertirse en 'ballena', entiéndase jugador del macabro reto. Dibujar una ballena y enviársela al administrador, el reto ya comentado de 'dibujar' en la piel con un cuchillo uno de estos cetáceos y hablar con una 'ballena' (otro jugador) son algunas de las pruebas relacionadas con el animal.

4. ¿CUÁL ES LA ÚLTIMA PRUEBA? La prueba número 50 dice "salta desde un edificio. Quítate la vida". Algunos de los fallecidos han publicado imágenes en internet relacionadas con el juego de la 'Ballena azul' antes del intento de suicidio. En uno de los retos anteriores, el usuario debe aposentarse en el borde de un puente.

5. ¿FACEBOOK E INSTAGRAM BLOQUEAN ESTOS GRUPOS? No. A día de hoy, en Facebook se pueden encontrar grupos públicos y privados de jóvenes bajo el nombre de 'Ballena azul challenge', por ejemplo. En Instagram aparece un mensaje de advertencia en las búsquedas de etiquetas relacionadas con el macabro juego. En el texto se puede leer: "¿Podemos ayudarte? Las publicaciones con palabras o etiquetas que buscas suelen apoyar un comportamiento que puede causar daños e incluso llevar a la muerte. Si estás pasando por un momento difícil, nos gustaría ayudarte."

6. *¿CÓMO DETECTAR SI MI HIJO JUEGA A LA 'BALLENA AZUL'? Además de las lesiones que puede causarse a sí mismo el jugador, en las redes sociales se puede detectar si un joven juega o no a la 'Ballena azul'. El afectado puede pertenecer a grupos en Facebook bajo nombres relacionados con esta temática. Una de las pruebas consiste en publicar en el perfil del jugador la etiqueta #i_am_whale (yo soy ballena).*

Una vez se lea la información de este artículo en voz alta, proponemos hacer un intercambio de impresiones entre todos y todas las participantes, para sopesar qué opinan y qué impacto les produce que existan estas cosas. ¿Conocen a alguien que juegue? ¿Jugarían a algo así, teniendo en cuenta los riesgos que supone?

3ª FASE: "EL RETO QUE NUNCA HARÍA"

Hagamos un pequeño desafío, esta vez sin riesgo. Normalmente los retos que se proponen en estos juegos (que en esta ocasión, con la "Ballena azul" de la que hablamos o el ejemplo de la secuencia de Nerve, se plantean de forma muy extrema, pero que hoy en día ya empiezan a edades muy tempranas con retos más asequibles, por ejemplo, "Te reto a llevar todo el día las manos atadas hasta que nos encontremos en el cole de nuevo mañana", "Te reto a cogerle al profe su boli favorito y cambiarlo por uno tuyo"... para ir "entrando en calor") son retos que podrían ubicarse en una de estas cuatro categorías:

- ASCO (P.e. comer alguna clase de bicho)
- PELIGRO (P.e. colgarse de una cornisa)
- PROVOCACIÓN (P.e. darle un susto a una persona mayor)
- SACRIFICIO (P.e. tirar un billete de 50€ por el retrete)

Puede ser que haya otras categorías que se pueden añadir. Pero por lo pronto, vamos a trabajar con estas. Os proponemos que cada participante piense en un reto de cada categoría que no estuviera dispuesto a asumir y que luego, tras una puesta en común, votemos entre todos cuál podría ser el más extremo de todos ellos.

Dejar unos minutos para pensarlo y comentarlo, terminando en ese caso con el resto de la secuencia que quedaba pendiente.

Esta consta de dos partes que veremos, de nuevo, por separado. La primera tiene que ver con algunos de los retos que se han puesto en marcha en el juego (pueden venir a ejemplificar otros de los muchos que se habrán venido manejando en la dinámica anterior).

La segunda tiene que ver con la conversación que los chicos y chicas mantienen sobre el juego en la cafetería. En ella nos daremos cuenta de cuál es la verdadera dimensión que para la jugadora ha tomado el juego: toda su vida gira alrededor de ello, le proporciona fama, admiradores, adrenalina y riesgos, personas que están dispuestos a observarla y seguirla, dándole con ello ganancias económicas... Todo su tiempo está dedicado a Nerve, y el juego le sirve, además, como la excusa perfecta para meterse con su amiga, que parece perder importancia y dignidad con la misma rapidez con la que el valor del juego aumenta. Igualmente, parece darle igual la expulsión del instituto, o que quienes están detrás del juego tengan demasiada información acerca de su vida e intimidades. ¿Cuál es el límite? ¿En qué momento consideráis que empezó a traspasarlo?

La amiga, con sus respuestas, la está llevando a la consideración de que hay otra forma de vivir la vida y conseguir las cosas que está consiguiendo mediante NERVE. ¿Cuáles son esas otras formas? ¿Cómo podrían obtenerse esos beneficios sin jugar a este juego?

COMENTARIO FINAL

“¿Es verdaderamente el juego lo más importante? ¿Será, más bien, que son los elementos que se esconden detrás del juego, aquellas cosas que parece conseguir con ello, las que están llevando a la protagonista a darle un lugar tan prioritario, incluso estando dispuesta a sacrificar una buena amistad o su propia dignidad e intimidad?”

En el momento en el que el juego, sea cual sea, nos lleva en esta dirección, cuando se ha colocado en un lugar por encima de las personas y su valor, podemos decir sin ninguna clase de dudas que ya hace mucho tiempo que no estamos hablando de un juego.”

OPCIÓN 2 - "SÓLO UN POQUITO MÁS"

Competencias clave

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia digital.
- Competencias sociales y cívicas.

Objetivos

- Reflexionar sobre la importancia de respetar sus límites externos e internos en relación al juego, y considerar que tienen una razón.
- Conocer las consecuencias derivadas de tensar unos límites y cruzar la línea que definen.
- Aprender a conocer su posición respecto a estos límites.

Recursos materiales

- Secuencia "10 horas de partida"

Tiempo aproximado

50 minutos.

Sentido preventivo

Cuando algo nos gusta mucho, nos cuenta parar. En la adolescencia, los centros neuronales del autocontrol están todavía sin madurar y la gestión de impulsos es precaria. Se nos hacen en esta etapa especialmente relevantes los límites internos y externos, pero aún teniéndolos somos proclives a saltárnoslos con facilidad bajo la consigna del "sólo un poquito más". La consolidación de los comportamientos adictivos no es algo que se produzca de la noche a la mañana. Más bien es un proceso gradual en el que la persona no siempre es demasiado consciente de lo que está sucediendo. Por ellos es importante poner sobre aviso a chicos y chicas de las implicaciones que tiene saltarse constantemente esos límites, aunque sea de forma aparentemente inocua.

Antes de iniciar la actividad

"En esta ocasión vamos a estar volviendo a una actividad que seguramente la mayor parte de vosotros y vosotras hicisteis alguna vez cuando ibais al colegio: jugar al escondite inglés. Probablemente os resulte extraño que empecemos así la sesión, pero pronto descubriremos el por qué."

Desarrollo de la actividad

1ª FASE: "VOLVIENDO A LA NIÑEZ"

Tal y como hicieron seguramente en la infancia, se elige a un alumno o alumna para que "la ligue". Previamente se habrán retirado las sillas y mesas, dejando un espacio para que se pueda desarrollar el juego, que recordamos consiste en que:

- Mientras quien la liga está contra la pared y con los ojos cerrados recitando "Un, dos, tres, al escondite inglés", los demás han de intentar acercarse lo más rápidamente posible hacia esa pared, eso sí, sabiendo parar a tiempo porque si quien la liga les pilla moviéndose en vez de completamente inmóviles, tendrá que volver a la línea de salida, quedando más lejos de la posibilidad de ganar la partida.
- Gana quien es capaz de tocar la espalda de quien la liga sin que le sorprenda moviéndose y vuelve corriendo rápidamente a la línea de salida sin que quien liga le pille.

La primera fase, entonces, consiste en jugar un par de rondas del juego ya que, posteriormente, usaremos esta dinámica para intentar explicar la que se esconde detrás de algunos procesos adictivos al juego y otros elementos.

2ª FASE: "DIEZ HORAS DE PARTIDA"

En esta segunda fase, una vez que hayamos recolocado todo el mobiliario de vuelta a su lugar, se visiona la secuencia escogida. En ella, un grupo de cuatro chicos está inmerso en una interesantísima partida de juego de rol. Le pediremos al grupo que esté atento a lo que sucede y especialmente a la conversación que Mike, uno de los protagonistas, mantiene con su madre al final del vídeo.

En la secuencia llama la atención varios aspectos, que previsiblemente saldrán de manera natural cuando se comente en gran grupo la secuencia. Si no fuera así, proponemos algunas sugerencias para la consideración y debate en voz alta:

- Llama la atención lo inmersos y emocionados que están en el juego. Pareciera que lo viven con una intensidad tal que cualquiera pensaría que están en realidad dentro de la escena que están narrando. De ahí que cuando la realidad viene a interferirles (en forma de la madre de uno de ellos, que les llama) les sienta fatal y les resulta casi inconcebible tener que detener el juego.
- Llama la atención, por otro lado, que parecen haber perdido la noción del tiempo. No solo es que habrían tardado dos semanas en planificar la batalla. Es también que no son conscientes de llevar diez horas jugando, con lo que eso implica, y que cortar significara "perder el ritmo en el juego".
- El juego se ha convertido en su absoluta prioridad. Cualquier otra cosa puede esperar. De hecho, son muchas las cosas que seguramente habrán dejado de hacer en esas diez horas para que la partida dure tanto tiempo. Además la madre parece no haberse percatado de que el tiempo fuera tanto, con lo que muy probablemente ésta es una conducta que sucede con cierta frecuencia y no sorprende del todo en casa. Solo cuando se verbaliza el número elevadísimo de horas empleadas ¿Qué cosas se habrán perdido en esas diez horas? ¿Creéis que compensa? ¿Por qué les compensa a ellos?
- El padre no parece estar demasiado preocupado por la inversión de tiempo en el juego, sino que simplemente anima a su hijo a que obedezca a la madre ¿Dónde pensáis que está la razón? ¿Sois más afines con la opinión del hijo o de la madre? ¿Creéis que la madre exagera o que realmente hay razones para preocuparse? ¿Cuál sería el límite apropiado para considerar que el juego no se les ha ido de las manos? ¿Cuál sería un buen criterio para marcar la línea divisoria entre un buen uso del juego y un mal uso?

3ª FASE: "LA HOJA DE RUTA"

Cuando estamos volcados y volcadas en algo que nos gusta mucho, resulta fácil perder la noción del tiempo. Puede pasarnos de manera puntual, como despiste, sin que tenga mayores consecuencias.

Pero cuando no es algo que estamos vigilando, resulta sencillo irse metiendo más y más en esa dinámica a la que llamaremos "un poquito más" y que de manera paulatina vayamos pagando un precio que, aunque al principio nos parezca inapreciable, realmente resultará cada vez más alto. De manera similar a cuando no queremos levantarnos y pedimos cinco minutos más –sabiendo que si pudiéramos sería más tiempo, pero no nos conviene porque nos esperan, o porque tenemos un horario- no es infrecuente que traspasemos nuestros propios límites una y otra vez porque estamos disfrutando de la actividad que realizamos.

Cuando tenemos un límite temporal a una actividad, ya sea que ese límite venga de fuera – como cuando nuestros padres o madres nos lo imponen- o bien que nos lo establezcamos desde dentro, tiene un sentido. El límite procura establecer cuál es la línea a partir de la cual esa actividad ya no suma exclusivamente, sino que empieza a restar. Y lo hace porque nos retiene de poder estar haciendo otras cosas que, aunque aparentemente mucho menos placenteras, están bastante más ligadas a la realidad. El juego siempre ha sido una actividad que, de alguna manera, nos ayuda a evadir la realidad. Cuando el contacto con la realidad es cada vez menor, empieza a ser ese otro "universo" el que nos parece más real y dejamos de funcionar con normalidad. Lo que hacen los demás nos parece sin sentido, queremos dedicar más y más tiempo a lo que nos produce placer olvidando que en ocasiones hay actividades que sin ser tan placenteras son mucho más necesarias. Y esto no sucede de la noche a la mañana. Pasa poco a poco, cada vez que sobrepasamos nuestros límites con ese "un poquito más".

Esto es justamente lo que vimos que sucedía en la dinámica del escondite inglés que usamos al principio: para que alguien toque la espalda de quien la liga, han tenido que producirse repetidos movimientos en la línea de acercarse. Se han dado siguiendo la estrategia de avanzar "un poquito más". Los avances resultan prácticamente imperceptibles, no se sabe exactamente cómo se han producido, pero están ahí, porque finalmente alguien toca la espalda de quien liga. Y es que cuando se trata de conductas que nos han atrapado o enganchado, el avance es sutil.

Dedicar unos minutos a comentar en clase cómo podría darse el avance en un chico o chica que empieza de manera ingenua y despreocupada a jugar a un videojuego o juego de rol y que finalmente acaba enganchado, jugando partidas de diez horas que no le parecen suficientes. Explicado de otra forma, lo que proponemos es que, dando quien coordina esos dos puntos, el de salida y el de llegada, el blanco y el negro, los chicos y chicas participantes sean capaces de identificar

los grises que se han podido ir produciendo a lo largo del proceso hasta llegar a la falta de control. Conforme se vaya dibujando (incluso gráficamente en la pizarra) cual sería la consecución de pasos, por decirlo de alguna forma, cada cual puede a nivel de reflexión personal considerar en qué punto concreto de esa hoja de ruta se encuentra.

Es posible que no todos o todas jueguen a juegos del tipo que sea. Pero sí que la tendencia en el uso de las tecnologías suele ser el empleo de ellas como elemento lúdico, con lo que en un sentido práctico podrían considerarse como algo muy parecido a un juego. Al menos, así es como parecen considerarlo los propios sujetos implicados. Con lo que si alguien en el aula argumentara no jugar (y por tanto no vieran la importancia de implicarse en la actividad), puede pedírseles que se lo apliquen, por ejemplo, al uso que hacen del whatsapp o del teléfono móvil en general.

COMENTARIO FINAL

"Los juegos son un elemento fundamental en nuestro desarrollo y en nuestra vida. Nos ayudan en muchos sentidos útiles. Pero han de estar acotados para no convertirse en el centro de nuestras vidas. Ser conscientes de cada línea que cruzamos por ese "poquito más" nos puede ayudar a tener la situación cada día verdaderamente bajo control, aunque nos cueste el esfuerzo de dejar de jugar hasta que llegue de nuevo un buen momento."

SESIÓN 2
LOGLINE

SESIÓN 2: LOGLINE

Podrás proyectar en el aula el vídeo **"Actividad logline TIC"** 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 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 TIC”** 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 TIC”** 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 percató 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 USO ADECUADO DE TIC

fad



Con el apoyo de:

