



experiencias
educativas
inspiradoras

Nº 91

Aturuxo Films

Alfabetización cinematográfica para el aprendizaje y la acción social



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL
Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)
Recursos Educativos Digitales
Enero 2023

NIPO (web) 847-22-068-1

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184_EEI_2019_847-19-120-X

NIPO (formato html) 847-20-110-8

NIPO (formato pdf) 847-20-111-3

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4184_EEIpdf91_2020_847-19-133-8

“Aturuxo Films. Alfabetización cinematográfica para el aprendizaje y la acción social” por Sergio Clavero Ibáñez de Garayo para **INTEF**

<<https://intef.es>>

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

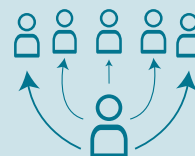
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO



Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

Índice

Índice

1. Introducción	5
2. Punto de partida	6
3. Paso a paso	7
4. Evaluamos	11
5. Conclusiones	12
6. ¿Te animas?	13
7. Material complementario	14



1. Introducción



RESPONSABLE	Sergio Clavero Ibáñez de Garayo
CENTRO ESCOLAR	IES de Cacheiras
DIRECCIÓN	c/ Costenla 36
LOCALIDAD Y PROVINCIA	15883 Cacheiras-Teo (A Coruña)
WEB DEL CENTRO	Web IES de Cacheiras
EMAIL DE CONTACTO	aturuxofilms@gmail.com

Aturuxo Films es una experiencia pedagógica de alfabetización cinematográfica y mediática que se desarrolla curricularmente en el aula. Propone una didáctica para el aprendizaje del lenguaje cinematográfico como un medio de expresión y comunicación y como un vehículo que construye conocimiento y desarrolla el pensamiento crítico a través de los procesos creativos, la colaboración y la acción social.

La experiencia cinematográfica nos permite educar la mirada a través de procesos de alfabetización en su lenguaje y aprovechar sus metodologías y procesos de creación para abordar desde la reflexión crítica y la sensibilidad cualquier temática partiendo de la realidad y desarrollando el conocimiento.

La obra cinematográfica no solo es un recurso para trabajar diversas temáticas o para reflexionar sobre diversas cuestiones sociales a través del visionado, sino que también es arte y cultura que debe ser objeto de estudio desde un punto de vista creativo apreciando la diversidad de cinematografías y culturas.



• Logotipo

2. Punto de partida

La implantación masiva de internet, de las redes sociales y de los dispositivos móviles pone a nuestro alcance una extraordinaria cantidad de información visual a través de fotografías y vídeos que circulan libremente por la red. Esta ingente cantidad de imágenes condiciona nuestra percepción de la realidad y pone en peligro a la ciudadanía, porque, en muchos casos, consumimos las imágenes como espectadores pasivos, sin capacidad reflexiva ni crítica. El desconocimiento del lenguaje que construye esos mensajes nos deja en un alarmante estado de indefensión por su eficacia comunicativa y su capacidad para condicionar nuestra personalidad y comportamiento, especialmente en edades tempranas.

Aturuxo Films surge en 2007 en el Departamento de Dibujo del IES de Cacheiras para desarrollar en el alumnado una adecuada formación para la lectura crítica de las imágenes, no solo como consumidores, sino también como productores conscientes y responsables. Se aplica en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en la ESO, en la de Cultura Audiovisual en Bachillerato y en proyectos interdisciplinares junto a otros departamentos y la biblioteca del centro. La necesidad de componer las músicas, surgida en el proceso de creación cinematográfica fue el germen en 2013 de Imaxinando Músicas, un proyecto conjunto y colaborativo entre Aturuxo Films y el Conservatorio Profesional de Música de Santiago de Compostela que genera un espacio creativo para el alumnado a través del diálogo entre música y cine.

En sus quince años de vida, Aturuxo Films se ha consolidado como un referente nacional en la alfabetización cinematográfica con numerosos reconocimientos, como el Premio de Alfabetización Audiovisual 2014, el Premio Nacional de Buenas Prácticas Educativas 2019 del Ministerio de Educación y Cultura el 1er Premio Proxecta de Innovación Educativa 2018, o el Premio Innovagal 2021 de la Xunta de Galicia. Las obras cinematográficas creadas por el alumnado recibieron también más de cincuenta premios nacionales e internacionales y fueron proyectadas en numerosos festivales de cine de todo el mundo.



Proyección de [Esta soy yo](#) con música en directo en Festival Curtocircuito.

3. Paso a paso

El proyecto Aturuxo Films se articula en torno a los contenidos y metodologías artísticas de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Cultura Audiovisual, donde utilizamos los procesos creativos del arte por su capacidad para construir conocimiento y para fomentar la reflexión en el espectador. El objetivo fundamental es desarrollar una mirada atenta y reflexiva en el alumnado para formar ciudadanos con pensamiento crítico y valores sociales y democráticos.

Esta estrategia metodológica plantea proyectos que se resuelven mediante un proceso de investigación y creación por parte del alumnado, que trabaja de manera autónoma y colaborativa, y culminan con un producto final que se presenta ante los demás como una evidencia de aprendizaje. Los integrantes de cada grupo investigan, intercambian información y debaten para alcanzar acuerdos durante todo el proceso creativo, desde la idea inicial y el desarrollo del guión



Trabajo en equipo

hasta el rodaje y la edición. Esta metodología activa les ayuda a resolver problemas, a mejorar su capacidad de trabajo en equipo y a desarrollar sus capacidades mentales. Las herramientas TIC les ayudan a construir mejores relaciones de trabajo y facilitan el proceso creativo y la consecución del producto final. El docente, durante todo este proceso, facilita información, recursos y asesoría, además de promover momentos de aprendizaje a través de diferentes reuniones de trabajo.

El proceso de alfabetización en el lenguaje cinematográfico se estructura en varias fases, con el objetivo de generar un aprendizaje significativo en el alumnado mediante actividades y proyectos que se articulan durante su desarrollo.

Paso 1. Sintaxis

El proceso de alfabetización se inicia con la explicación de los fundamentos de la sintaxis cinematográfica a través de ejemplos gráficos y fílmicos de grandes películas de la historia del cine: en el aula se proyectan fragmentos de películas de referencia; además, se fomenta el visionado de buen cine a través de la videoteca que todo el alumnado tiene a su disposición en la biblioteca, donde se cuida la selección de las adquisiciones cinematográficas.

Es importante formar a los nuevos espectadores para que conozcan y sepan apreciar también el cine que se encuentra fuera de las grandes multinacionales de distribución y exhibición. De esta forma se divulgan los movimientos artísticos desarrollados a lo

largo del tiempo y las aportaciones de creadores y creadoras en la dirección, interpretación, composición musical, fotografía y otras artes y oficios.



• Explicación de la sintaxis en el aula.

Paso 2. Análisis

Para abordar el análisis cinematográfico y audiovisual debemos situarnos desde el punto de vista de la creación: es decir, comprenderlo como un análisis de las opciones formales y expresivas elegidas por el director o directora para narrar, expresar y emocionar, lo que permitirá al alumnado comprender en qué consiste el acto creativo y las posibilidades que ofrecen los elementos sintácticos. Para ello se utilizan fragmentos de películas o cortometrajes de grandes artistas que permiten descubrir al alumnado, mediante su visionado y debate, la utilización de los recursos formales y expresivos, las metáforas visuales, la simbología y, en esencia, parte del proceso creativo que ha dado lugar a esa obra.



• Análisis

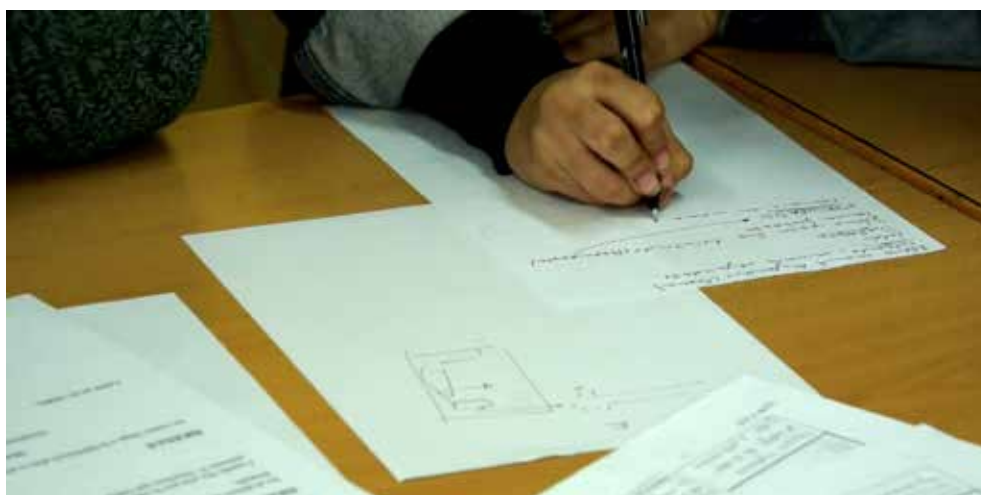
La publicidad también es muy interesante como elemento de análisis por su brevedad e intenciones claras. Tras una introducción a los mecanismos que se utilizan para conseguir la venta y el consumo de un producto, el alumnado reflexiona, en la mayoría de los casos por primera vez, sobre la engañosa realidad que nos muestra la publicidad. Con este objetivo se analiza, con una mirada escrutadora y crítica, un spot televisivo a través de unas fichas estructuradas para una recogida de datos y una interpretación posterior de esos contenidos formales y expresivos. Tras la reflexión individual se realiza la puesta en común, que enriquece el debate y ayuda a llegar a algunas conclusiones. A partir de este momento el alumnado dice ver los anuncios publicitarios con una mirada más crítica y consciente que se hace extensible al resto de contenidos audiovisuales, tanto de televisión como de la red.

Paso 3. Creación cinematográfica

Tras abordar los fundamentos de la sintaxis y el análisis que nos permite entender las decisiones formales, expresivas y artísticas tomadas por cada creador, es el momento de que el alumnado pase por su propia experiencia de creación cinematográfica. Es en este proceso donde se produce el verdadero aprendizaje a través de la investigación, la experimentación y la toma de decisiones, mediante un trabajo de equipo donde se distribuyen las diferentes funciones. Esto permite al alumnado descubrir y desarrollar diferentes cualidades y expresarse con actividades distintas en el ámbito escolar.

Es interesante que, previamente al trabajo en equipo, realicen alguna pequeña actividad de creación individual que les permita descubrir la responsabilidad de la toma de decisiones sobre el desarrollo de ideas, la elección de los recursos sintácticos o la producción final de la obra audiovisual. El proceso de trabajo se desarrolla con una estructura similar a la del cine profesional, pero adaptando la complejidad de la propuesta a la tipología de alumnado, a los medios disponibles y, sobre todo, a la temporalización del proyecto.

Cada



• Escritura de guion.

grupo realizan todo el proceso propio de la creación cinematográfica: la preproducción, con el desarrollo de la idea hasta el guión; la producción, con el rodaje; y la postproducción, con el montaje de imágenes y sonidos y la composición de las músicas. Es fundamental que las alumnas y alumnos aprendan a organizarse y a planificarse para

lograr el objetivo común, que participen colectivamente del proceso y lleven a cabo cada una de sus funciones con responsabilidad y autonomía, en coordinación con el alumnado del Conservatorio. En este centro el alumnado realiza el proceso de composición a partir de una formación específica previa en la creación de bandas sonoras.

Durante todo este proceso, el profesor está atento a la planificación, el desarrollo de los diferentes proyectos y la resolución de dudas y problemas que vayan surgiendo. Además, amplía información y realiza un seguimiento de los avances a través de reuniones periódicas con cada grupo y con las personas responsables de las diversas funciones asignadas. Las obras creadas van desde spots con contenido social, pasando por la ficción y el documental, hasta el videoarte, donde se desarrolla toda la expresividad de las imágenes y los sonidos.



Edición

Paso 4. Exhibición

Para cerrar el acto comunicativo que supone la creación cinematográfica y musical debemos llegar a los espectadores a través de la exhibición, donde se presenta la obra cinematográfica como fruto de la experiencia educativa y del proceso creativo. Es importante que el alumnado creador pueda exponer ante la comunidad educativa sus logros. Todos los cursos se organizan importantes actos donde el alumnado presenta sus creaciones en proyecciones acompañadas de la interpretación de su música en directo por el alumnado del Conservatorio. Un coloquio posterior permite al alumnado dar a conocer a los asistentes los procesos creativos, curiosidades y reflexiones sobre el trabajo realizado.

También se envían las obras más destacadas a festivales de cine de ámbito educativo para que puedan ser proyectadas a un nuevo público. En estos años numerosos cortometrajes creados por el alumnado recibieron más de cincuenta premios en festivales nacionales e internacionales que reconocen la labor y el talento del alumnado que trabaja en este proyecto educativo, así como el aprendizaje significativo generado.



Debate posterior a las proyecciones.

4. Evaluamos

El aprendizaje del lenguaje cinematográfico a través de este proceso de creación y trabajo en grupo colaborativo es el eje central del proyecto, en el que las tecnologías educativas se utilizan como un medio imprescindible para alcanzar un objetivo claro: la obra cinematográfica. Sin embargo, lo importante es el propio proceso y que el alumnado sea el responsable de su experiencia individualizada de aprendizaje.

Al final del análisis publicitario, se realiza una evaluación mediante unas fichas que guían la reflexión personal y el debate posterior, donde las y los estudiantes ponen de manifiesto su sorpresa por los mensajes asociados que les llegan inconscientemente y destacan el profundo cambio que se ha producido en su mirada, convertida ahora en crítica y consciente.

Durante el proceso de creación cinematográfica se realiza un seguimiento del proceso mediante reuniones periódicas de los diferentes grupos con el profesor para guiar y valorar su desarrollo. En segundo lugar, el alumnado realiza autoevaluación del funcionamiento del grupo a lo largo del proceso de creación de la obra audiovisual. En cada grupo se valoran, asimismo, el trabajo y las aportaciones de cada miembro para el logro del objetivo final. En este apartado cabe destacar las dificultades que dicen tener para lograr una implicación similar de todos los componentes. Consideran necesario aprender a escuchar más y ser más responsables con el trabajo personal en beneficio de todos.



Fotograma [Persoas](#)

En cuanto al conjunto de la experiencia, el alumnado valora positivamente el desarrollo del proyecto y el nivel de aprendizaje alcanzado, pero, sobre todo, que se les permita trabajar en grupo y de una forma más práctica, utilizando las tecnologías educativas como un medio que les facilita el proceso de trabajo.



Fotograma [Background](#)



5. Conclusiones

Una experiencia de alfabetización cinematográfica debe ser un proyecto a largo plazo que permita la reflexión y el desarrollo de ideas a través de metodologías activas, donde el alumnado colabora para construir su propio conocimiento trabajando todas y cada una de las competencias clave, gracias a su carácter transversal y multidisciplinar, en un aprendizaje ligado a las emociones de los procesos creativos. Esta metodología de trabajo fomenta sus relaciones personales y sirve de elemento de integración entre el alumnado para aprender a escuchar, exponer y dialogar con respeto y espíritu crítico constructivo. También fomenta la educación en valores, gracias a las temáticas que abordan las diferentes obras audiovisuales, lo que enriquece su visión de diversas realidades a través de la investigación y reflexión necesarias para elaborar los mensajes con profundidad y sensibilidad.



Fotograma [Mi mejor enemigo](#)

La obra cinematográfica alcanzada al final del proceso es también un elemento que ayuda a establecer el cumplimiento de los objetivos propuestos. Dada la complejidad del proceso creativo, se puede considerar muy satisfactorio alcanzar la obra final, por lo que supone de aprendizaje para elaborar ideas, desarrollarlas creativamente, planificar y organizar la producción y trabajar en equipo de

manera colaborativa, resolviendo problemas y tomando decisiones desde la flexibilidad, la eficacia y el consenso. El alumnado ha descubierto y desarrollado capacidades y talentos, mejorado su autoestima y potenciado su capacidad para aprender.



Fotograma [Espacios abiertos](#)



6. ¿Te animas?

El desarrollo de un proyecto creativo de alfabetización cinematográfica permite trabajar cada una de las siete competencias clave de la educación y facilita un trabajo interdisciplinar, transversal y colaborativo para la construcción del conocimiento y el desarrollo de destrezas de numerosas áreas y disciplinas. Estos proyectos han de estar integrados en las programaciones didácticas y deberán diseñarse actividades que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje en la adquisición de más de una competencia al mismo tiempo.

Partiendo de estas premisas pedagógicas, la utilización del lenguaje cinematográfico como un medio más de expresión y de aprendizaje en el aula hace imprescindible una formación específica del profesorado, tanto en los elementos del lenguaje y su sintaxis como en el proceso creativo que posibilita la producción de piezas cinematográficas. Esto permitirá diseñar proyectos pedagógicos para tratar numerosos contenidos a través de metodologías activas donde este lenguaje sea el vehículo para el aprendizaje. La recomendación es constituir pequeños grupos de trabajo de tres miembros, donde la investigación inicial, la reflexión y el debate para generar las ideas constituyan un primer estadio para la construcción de conocimiento. Posteriormente todo el proceso de producción de la pieza cinematográfica, que debe ser breve para facilitar la concisión, se realiza con dispositivos móviles y software de libre uso.

Animo a todo el profesorado a formarse en este campo y a incorporar en los procesos de enseñanza-aprendizaje, junto al oral y el escrito, el lenguaje cinematográfico, tal y como recoge la legislación educativa.



• Aprendizaje de sintaxis cinematográfica en el aula.



7. Material complementario

- [Blog Aturuxo Films](#)

Pretende ser una herramienta útil para toda la comunidad educativa, no solo como canal de información del trabajo que realizamos, sino también como vía de comunicación y reflexión en el ámbito de la educación audiovisual. Contiene material pedagógico propio, como diferentes unidades didácticas para facilitar al profesorado su aplicación en el aula, y documentos de referencia sobre alfabetización cinematográfica de organismos nacionales e internacionales, así como otros recursos de interés para facilitar la puesta en marcha de un proyecto de este tipo.

- [Video Presentación Aturuxo Films](#)

- [Canal YouTube](#)

En este canal se puede visualizar una selección de las obras cinematográficas creadas por el alumnado en los últimos años.



• [Blog Atuxo Films](#)



Alfabetización cinematográfica para el aprendizaje y la acción social

Aturuxo Films



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL



INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO