

COMUNICAR EN IGUALDADE A TRAVÉS DAS TIC

5. A LINGUAXE das IMAXES: AUDIOVISUAL



- Como introducir o audiovisual na Educación en Valores
- A creación audiovisual como ferramenta de traballo
- Materiais para traballar a igualdade

A NARRATIVA AUDIOVISUAL



Videoclip

1. A NARRATIVA AUDIOVISUAL: representación do xénero



Pretty Woman:
as mulleres pódense comprar.



Indiana Jones: muller como contrapunto
do héroe (gritona, nerviosa, fácil de
enganar con xoias ou roupa...)



Dirty Dancing: a muller triunfa
cando acepta ser sexualizada e
guiada por un home maior que ela
(relación de poder adolescente-profesor)

1. A NARRATIVA AUDIOVISUAL: representación do xénero

Ferramentas de
traballo
na aula

Que **ADJECTIVOS** definen
aos personaxes femininos e
cales aos masculinos?

Cales son as **MOTIVACIÓNS**
dos personaxes para actuar
dentro da trama?

- AMOR ROMÁNTICO
- Identidade de xénero: inseguridade feminina vs seguridade masculina
- Estereotipos: triunfadores vs vulnerables.



As **mulleres**:
Sumisas
Débiles
Asustadas
Dependentes...
Secundarias.

Os **homes**:
Seguros
Fortes
Triunfadores
Confiados
Protagonistas



1. A NARRATIVA AUDIOVISUAL: representación do xénero

A TELEVISIÓN



Humor baseado en estereotipos sexistas
(Bernadette, Amy e Penny como parellas)



Entretemento: mulleres como
complementos, sempre cun
sorriso e un vestido “elegante”



1. A NARRATIVA AUDIOVISUAL: representación do xénero

A TELEVISIÓN: informativos



1. A NARRATIVA AUDIOVISUAL: representación do xénero

A TELEVISIÓN: informativos



1. A NARRATIVA AUDIOVISUAL: representación do xénero

A TELEVISIÓN: informativos

As mulleres, ademáis de ser boas profesionais, teñen que cumprir un canon físico, algo que non se lles exige aos homes.



https://verne.elpais.com/verne/2014/11/17/articulo/1416221941_000027.html



https://www.huffingtonpost.es/yolanda-dominguez/los-informativos-las-pref_b_14285380.html



1. A NARRATIVA AUDIOVISUAL: representación do xénero

A TELEVISIÓN

OUTROS REFERENTES SOCIAIS



Las chicas hablando del tema de la inclusividad y cómo solo le preguntan a Miki sobre ello, las aplaudo hasta con las orejas #OTDirecto22NOV



5:53 - 22 nov. 2018

As concursantes de OT 2017 e 2018 levan ao *prime time* temas como a depilación das mulleres, a cosificación, a diversidade sexual e o feminismo.

http://vertele.eldiario.es/noticias/Aplausos-feministas-Amaia-OT-estereotipos_0_2059594037.html

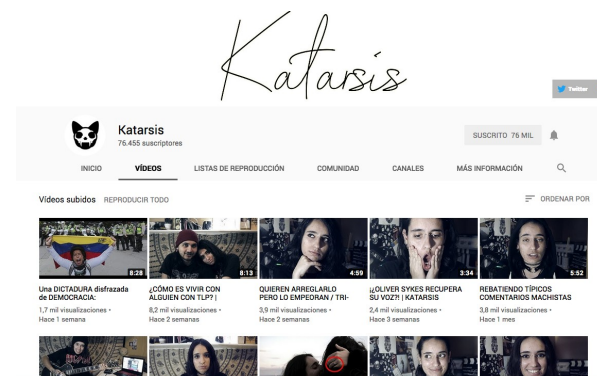
1. A NARRATIVA AUDIOVISUAL: representación do xénero

YOUTUBERS

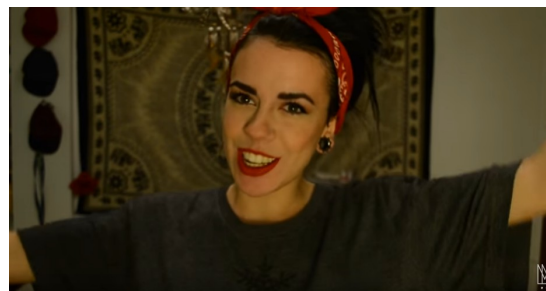
OUTROS REFERENTES SOCIAIS



S.E.X. Webserie
(sexualidade)



Katarsis
(identidade e diversidade)



Mer Misé
(sobre relacións de violencia)

2. A NARRATIVA AUDIOVISUAL como FERRAMENTA na EDUCACIÓN



As primeiras películas da Historia

Ferramentas de traballo na aula

O Minuto Lumière



*Proyecto de iniciación
a la creación
cinematográfica.*

1º ESO

CEIPSO María Moliner
(2014-2015)



cine en curso



2. A NARRATIVA AUDIOVISUAL como FERRAMENTA na EDUCACIÓN



- Que emocións ou sentimentos transmite cada un deles?
- Que elementos interveñen na narración?
- Estes vídeos, cumpren cos requisitos deste grupo para non ser sexistas? (*actividade da primeira sesión*)
- Para que actividades poderíamos usalos no traballo docente?

2. A NARRATIVA AUDIOVISUAL como FERRAMENTA na EDUCACIÓN

As imaxes, os sons e a forma de combinalos transmiten información.

Hai que traducir a mensaxe á linguaxe audiovisual:

un mesmo contido non se transmite da mesma forma
nun libro, nun xornal ou nun vídeo.



*Coñecer o código é fundamental
para usalo de xeito significativo*

2. A NARRATIVA AUDIOVISUAL como FERRAMENTA na EDUCACIÓN

Algúns exemplos



- ✓ Baseado na representación de experiencias compartidas
- ✓ Fondo neutro, falar á cámara: brevidade e empatía son as claves



2. A NARRATIVA AUDIOVISUAL como FERRAMENTA na EDUCAÇÃO

Algúns exemplos



- ✓ Viralidade e estética Lo-Fi
- ✓ Denuncia: observación da realidade cercana
- ✓ Espontaneidade



2. A NARRATIVA AUDIOVISUAL como FERRAMENTA na EDUCACIÓN

Algúns exemplos



- ✓ Denuncia: observación da realidade cercana
- ✓ Linguaxe multimedia



2. A NARRATIVA AUDIOVISUAL como FERRAMENTA na EDUCACIÓN

Algúns exemplos



- ✓ Remezcla e Cultura popular
- ✓ Participación social
- ✓ Denuncia e humor

IDEA:

*facer o traballo de identificación de rúas e
propostas de substitución dende a escola.
Escribir a letra da canción na escola*



2. A NARRATIVA AUDIOVISUAL como FERRAMENTA na EDUCACIÓN



Exemplos para traballar a violencia de xénero

Algúns exemplos



Monólogo: Pamela Palenciano
"No solo duelen los golpes"



Ferramenta para o profesorado:
a historia de Pepa e Pepe



2. A NARRATIVA AUDIOVISUAL como FERRAMENTA na EDUCACIÓN

A representación de masculinidades alternativas cada vez máis presente
Na publicidade ou en campañas



2. A NARRATIVA AUDIOVISUAL como FERRAMENTA na EDUCACIÓN

Como usar a NARRATIVA AUDIOVISUAL
para traballar a igualdade co alumnado?

Materiais de apoio
dentro doutras actividades de aula

Proceso de Creación Audiovisual



2. A NARRATIVA AUDIOVISUAL como FERRAMENTA na EDUCACIÓN

POR QUE UTILIZAR O AUDIOVISUAL
PARA TRABALLAR A IGUALDADE?

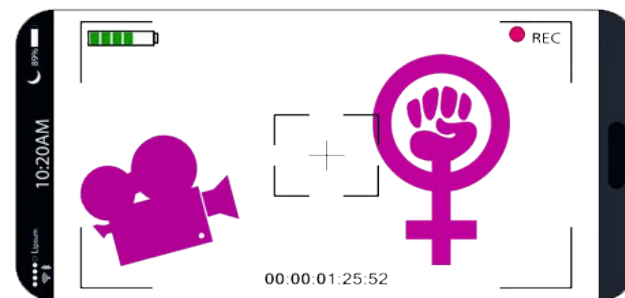
- ✓ Usar o diálogo como ferramenta para a colaboración
- ✓ Fortalecer as ligazóns no grupo
- ✓ Promover a creatividade na toma de decisións
- ✓ Fomentar a co-responsabilidade e a iniciativa persoal
- ✓ Poñer en valor a diversidade como riqueza

E como facemos para crear un produto
audiovisual co alumnado?



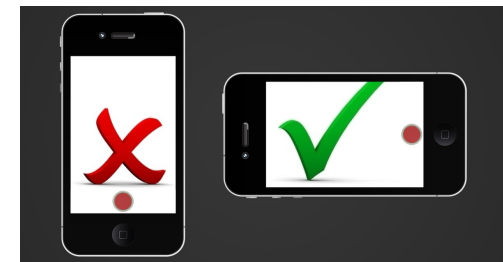
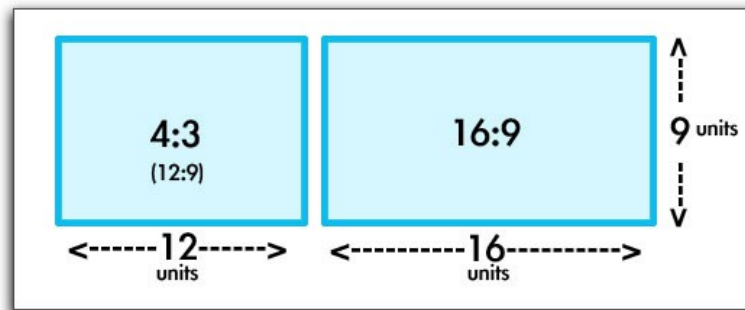
3. O PROCESO de CREACIÓN AUDIOVISUAL

PASO 1: que temos?



3. O PROCESO de CREACIÓN AUDIOVISUAL

GRAVACIÓN con móbiles



Onde imos difundir o resultado?
Youtube ou redes?

3. O PROCESO de CREACIÓN AUDIOVISUAL

PASO 2: A MENSAXE

Que queremos
contar?



Neste vídeo, que efectos ten a reformulación da mensaxe?

✓ Cal pode ser o público desta campaña?

3. O PROCESO de CREACIÓN AUDIOVISUAL

PASO 2: A MENSAXE



A partir dunha idea inicial,
poderemos deseñar a mensaxe

- Definida, clara e concisa : a idea **non deberá ser excesivamente complexa** nin pretenciosa.

(É mellor contar ben unha historia sinxela que embarcarnos en "Star Wars" en 10 minutos"

- Que esperte interese, curiosidade.
- Que transmita emocións compartidas
- Que o receptor entenda ben a mensaxe.
- Que sexa significativa: que teña vinculación coa realidade do público.

3. O PROCESO de CREACIÓN AUDIOVISUAL

PASO 3: O GUIÓN

Narrativa en 3 actos

PRESENTACIÓN

NÓ

DESENLACE



Elementos dun guión

Personaxes

Protagonista(s)

Antagonista(s)

Secundario(s)

Extra(s)

Localizacións (escenas)

Xiros de guión (interés)

Recursos narrativos:

flashback/flasfoward, humor, metáforas...

Son: Diálogos / Voz en off

3. O PROCESO de CREACIÓN AUDIOVISUAL

PASO 3: o guión técnico

PERSONAXES

LOCALIZACIÓN = Escenas

PLANO/IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
SECUENCIA I: DISCOTECA (*)		
1. P.G. Discoteca. A unos 2 m de altura, dando plano picado y encuadre oblicuo. "GRÚA"	Se ve una la barra de una discoteca, llena de gente bebiendo y bailando; entre ellos cerca de la columna, están JUAN, ALBERTO y ANA.	PG ambiente de Discoteca (<i>Música de baile muy alta, voces, risas, vasos, copas....</i>)
2. P.M. de Juan, Alberto y Ana. Paneo suave derecha. Zoom avante corto y suave	JUAN, ALBERTO y ANA, cerca de la columna están acompañando la charla de bebida y risas. Chocan los vasos a modo de brindis. Aparecen en un 1er término gente (desenfoque), uno de ellos se mueve de izquierda a derecha.	PG ambiente de Discoteca Vasos Chocando en brindis
3. P.C. de Juan. Encuadre oblicuo ligeramente picado	JUAN y ALBERTO, brindan, y prosiguen a beberse los restos del vaso de cerveza de un trago. ANA esta de espaldas y (algo desenfocada) observándolos.	PG ambiente de Discoteca

PLANOS

SON e DIÁLOGOS

3. O PROCESO de CREACIÓN AUDIOVISUAL

PASO 4: o Storyboard



CÓMIC = narrativa novelas gráficas

Apps ou webs para crear Storyboards:

- StoryBoardThat

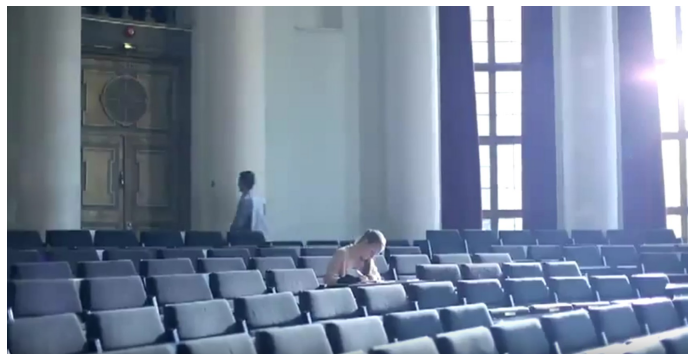
- ToonDoo

Fotografías + Texto + Audio

App: VideoShow

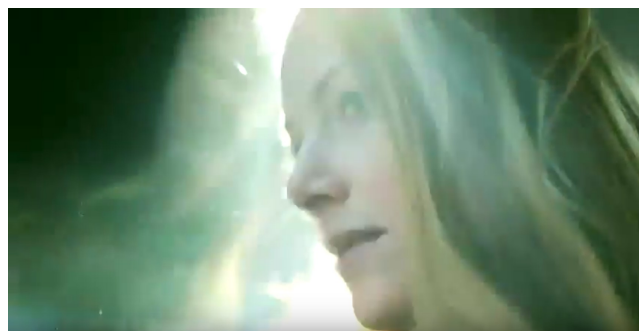
3. O PROCESO de CREACIÓN AUDIOVISUAL

Tipos de plano



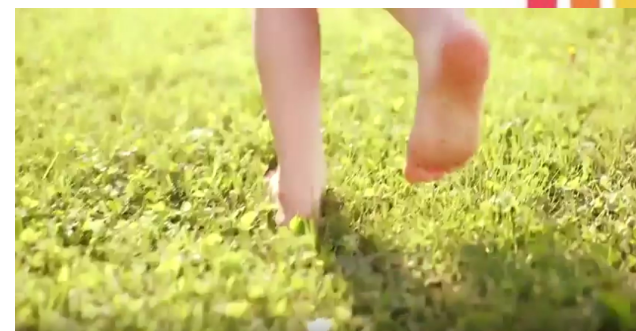
PLANO XERAL
(curto ou longo)

PLANO MEDIO



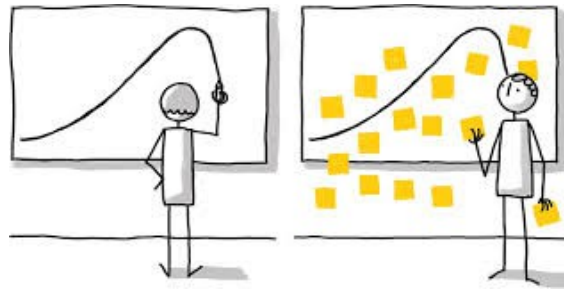
**PRIMEIRO
PLANO**

**PLANO
DETALLE**



3. O PROCESO de CREACIÓN AUDIOVISUAL

PASO 5 = STORYLINE o línea narrativa



Organización de escenas
para que conte unha historia
de principio a fin



Actividade Práctica: o guión dun vídeo

- **MENSAXE:** definide a idea que queredes transmitir. A mensaxe deberá aparecer como rótulo nalgún momento do vídeo.
- **TEMA:**
integrado na actividade de aula que estades deseñando.
- **IMAXES:** Storyboard = Unha historia en 3 planos: presentación, nó e desenlace.
- **AUDIO:** voz en off, diálogos ou rótulos

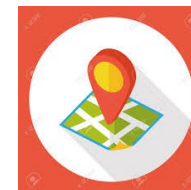


6. A CREACIÓN AUDIOVISUAL

PASO 5 = PRODUCCIÓN

Logística: conseguir todo o que precisaremos para a rodaxe

★ Localizacións (*hai que xestionar permisos?*)



★ Vestiario



★ Attrezzo



★ Decorados



★ Equipo técnico



★ Equipo humano



6. A CREACIÓN AUDIOVISUAL

PASO 5 = PRODUCCIÓN

Reparto de Tareas: quen fai que?



CÁMARA



ACTRICES e ACTORES



SON

VESTIARIO e
MAQUILLAXE



PRODUCCIÓN



SCRIPT

En que consiste este traballo?

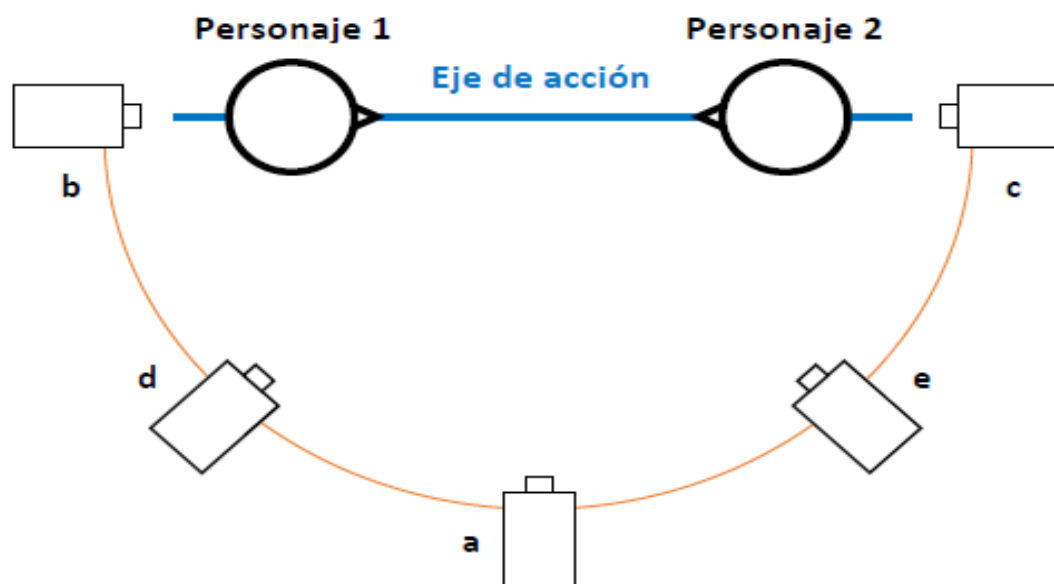
6. A CREACIÓN AUDIOVISUAL

PASO 5 = PRODUCCIÓN

ESCENA	QUIÉN: Equipo Técnico y Actores	DÓNDE: Localización	QUÉ: Atrezzo y Vestuario

3. O PROCESO de CREACIÓN AUDIOVISUAL

PASO 6 = GRAVACIÓN (eixo de acción)



O eixo correcto: <http://vimeo.com/46607503>

O eixo incorrecto. <http://vimeo.com/46607502>

Tía, no te saltes el eje (curtametraxe)

<https://www.youtube.com/watch?v=svejkenpjJU&feature=kp>

3. O PROCESO de CREACIÓN AUDIOVISUAL

PASO 6 = GRAVACIÓN (raccord ou continuidade)



¿Croissant o tortita?



Jurassic Park

Bag disappears mid-sentence



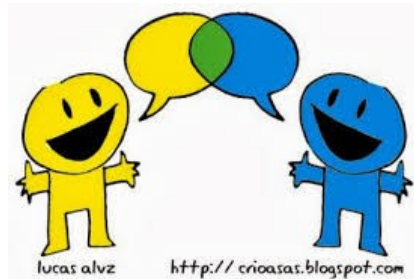
SCRIPT

3. O PROCESO de CREACIÓN AUDIOVISUAL

PASO 6 = GRAVACIÓN (o son)



VOZ EN OFF



**DIÁLOGOS
e SON DIRECTO**



**EFFECTOS DE
SON**



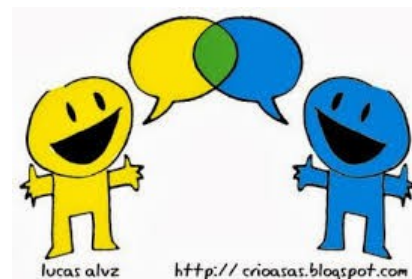
MÚSICA

3. O PROCESO de CREACIÓN AUDIOVISUAL

PASO 6 = GRAVACIÓN (o son)



A VOZ EN OFF



**DIÁLOGOS
e SON DIRECTO**

CONSELLOS

1. Buscar un sitio silencioso e sen eco (sitios pequenos, telas...)
2. Achegar o micrófono ou o móbil á persoa que fala.
3. Vocalizar e falar lentamente.
4. Transmitir emocións coa voz, coherentes coas imaxes e co texto.



3. O PROCESO de CREACIÓN AUDIOVISUAL

PASO 6 = GRAVACIÓN (o son)



**EFFECTOS DE
SON**



MÚSICA

Youtube Audio Library

Banco de imaxes e sons do Ministerio

3. O PROCESO de CREACIÓN AUDIOVISUAL

PASO 7: EDICIÓN



Openshot Video Editor
OPEN-SOURCE



VideoPad
Versión Gratuita



Adobe Premiere



Final Cut

Software Privativo

3. O PROCESO de CREACIÓN AUDIOVISUAL

PASO 7: EDICIÓN

MÓBILES



Vimady



VideoShow



InShot



kinemaster



PowerDirector

Actividade Práctica: Edición de Vídeo con Móviles



Seguindo este exemplo, create un vídeo baseado no storyboard que deseñastes previamente

Podedes atopar fotografías en:

pixabay

flickr



Vimady



VideoShow



InShot



kinemaster



PowerDirector

<https://eltalleraudiovisual.com/editores-de-video-android-los-5-mejores/>



3.1 A CREACIÓN AUDIOVISUAL: un exemplo práctico



De Ti a Ti. IES Fin do Camiño

<https://youtu.be/gDmthn7zZbw>

- ✓ IES Fin do Camiño (FISTERRA)
- ✓ Grupo 2º ESO
- ✓ **Obxectivos:** mellorar a convivencia na aula e evitar situacións de fracaso escolar.

Como se fixo?

- ✓ Actividade desenvolvida nas horas lectivas de Educación para a Cidadanía
- ✓ 2 persoas coordinando: o orientador do centro e a profesora da materia
- ✓ 2 persoas facilitan o proceso de creación audiovisual

3.1 A CREACIÓN AUDIOVISUAL: un exemplo práctico



Detiati IES Fin do Camiño

De Ti a Ti. IES Fin do Camiño

<https://youtu.be/gDmthn7zZbw>

1. **Obradoiro** de introdución ás ferramentas e ao traballo en equipo
2. Deseño e gravación dun **vídeo colectivo** de presentación
3. Deseño e gravación dun **proxecto audiovisual por grupos**

Cada grupo = unha temática do seu interese



- Proceso de diálogo e consenso
- Reflexión conxunta sobre a realidade
- Ferramenta de acción-investigación

3.1 A CREACIÓN AUDIOVISUAL: un exemplo práctico



Detiati IES Fin do Camiño

De Ti a Ti. IES Fin do Camiño

<https://youtu.be/gDmthn7zZbw>

- Cada grupo buscou información sobre o seu tema.
- Brainstorming: ideas para a elaboración da mensaxe
- Priorizar ideas e elixir unha (utilizar dinámicas de *Design Thinking*)

- ✓ Investigación e documentación
- ✓ Iniciativa e co-responsabilidade
- ✓ intercambio de opinións
- ✓ Traballo en grupo e reparto de tarefas

3.1. A CREACIÓN AUDIOVISUAL: un exemplo práctico



Detiati IES Fin do Camiño

De Ti a Ti. IES Fin do Camiño

<https://youtu.be/gDmthn7zZbw>

- Redacción do GUIÓN e deseño do Storyboard
- Producción: localizacións, permisos, reparto de tarefas...

- ✓ Traballo en grupo e reparto de tarefas
- ✓ Toma de decisións e resolución de problemas
- ✓ Iniciativa persoal: cadaquén elixe o seu rol
- ✓ Co-responsabilidade

3.1. A CREACIÓN AUDIOVISUAL: un exemplo práctico



Detiati IES Fin do Camiño

De Ti a Ti. IES Fin do Camiño

<https://youtu.be/gDmthn7zZbw>

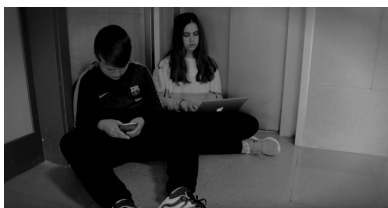
Gravación e Edición = centrar o traballo do alumnado nos contidos e no traballo en grupo.

2 profesionais externos
= facilitación do proceso audiovisual

3.1 A CREACIÓN AUDIOVISUAL: un exemplo práctico

Publicamos os vídeos en Youtube.

Cada grupo diseña unha estratexia de difusión nas redes sociais.



CIBERMENTORES

1er Premio A/V Proxectos

Escolares contra o acoso escolar

Arela - Barrié de la Maza



FISTERRA DOA

<https://colectivorienta.wordpress.com/2016/10/24/deti-ati-en-educacion-para-la-ciudadania/>



DEIXA QUE AS COUSAS SIGAN BONITAS

3.1 A CREACIÓN AUDIOVISUAL: un exemplo práctico

RESULTADOS

- Redución do 85% de conductas contrarias ás normas no grupo
- Valoración do programa por parte do alumnado: 9 ou 10
- O 78% di que aprendeu a traballar en grupo
- O 82% di que lle interesaron moito as temáticas tratadas

Sobre o proceso completo:

<https://colectivorienta.wordpress.com/2016/10/24/detiati-en-educacion-para-la-ciudadania/>

Resultados
cualitativos

- Empoderamento e autoestima de alumnado vulnerable
- Visibilizar realidades
- As TIC favorecen a creatividade e a colaboración
- Exposición pública de traballos = implicación

3.1 A CREACIÓN AUDIOVISUAL: avaliación de roles no traballo en grupo



Preguntas de exemplo

- Quen foi ou foron as persoas que asumiron o liderazgo ou a coordinación do grupo?
- Quen foi ou foron as persoas que contaron máis chistes ou fixeron máis bromas durante as actividades de grupo?
- Quen foi ou foron as persoas máis traballadoras e que máis cousas sacaron adiante durante o traballo en grupo?





epd@agareso.org



@agareso



@agareso_ong



@agaresoONG