



Cofinanciado por
la Unión Europea

Unidad didáctica 1

Descubriendo el Camino

Una experiencia educativa para la convivencia
intercultural y la educación cinematográfica

Colección
Unidades didácticas del proyecto Caxato

Erasmus+

Enriqueciendo vidas, abriendo mentes.



Enero 2025

Este material se ha elaborado en el marco del proyecto «Camino de Santiago: Camino de intercambio y de aprendizaje cultural europeo (Caxato)» que está cofinanciado por la Unión Europea.

Las opiniones y puntos de vista expresados en esta publicación sólo comprometen a sus autoras y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los del Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE). Ni la Unión Europea ni la Agencia Nacional SEPIE pueden ser considerados responsables de ellos.



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Autoras:

Nelly Fortes González y María González Blanco

Grupo de Investigación Terceira Xeración. Universidade de Santiago de Compostela

Edición:

Andrea Succhielli

European Grants International Academy - EGINA

ISBN: 9791387631826

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons. Se permite libremente copiar, distribuir y comunicar esta obra siempre y cuando se reconozca la autoría y no se use para fines comerciales. No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra. Para ver una copia de esta licencia, visite:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>



La colección:

UNIDAD DIDÁCTICA I. Descubriendo el Camino

Introducción al Camino de Santiago
Lenguaje cinematográfico. Primeros pasos
Convivencia y sentido de pertenencia grupal

UNIDAD DIDÁCTICA II. Aprendiendo a través del Camino

Las particularidades del Camino de Santiago
Lenguaje cinematográfico: grabación de voz y sonido
Las “cuadrillas”. Una estrategia de convivencia y de conocimiento intercultural

UNIDAD DIDÁCTICA III. Territorio y tradiciones en el Camino

El patrimonio jacobeo como eje vertebrador de valores
Lenguaje cinematográfico: edición
Soft skills: poniendo a prueba nuestras habilidades interpersonales

Índice

Justificación	3
Presentación de la Unidad Didáctica 1	4
Contenidos	4
Referentes internacionales	5
Objetivos	9
Competencias	9
Metodología	10
Personas destinatarias	10
Actividades	10

Justificación

Caxato¹ es el acrónimo del proyecto Erasmus+ Camino.de.Santiago;Camino.de.intercambio.y.de.aprendizaje.cultural.europeo.aprobado en 2022 dentro del eje de Asociaciones de Cooperación en Educación de Personas Adultas. Para poder desarrollar el mismo se cuenta con la colaboración de seis entidades socias especialistas en educación de mayores. Además del grupo de investigación Terceira Xeración (TeXe) de la Universidad de Santiago de Compostela, forma parte del consorcio la Fundación Universidad de la Rioja, una empresa audiovisual, SocialDocs a través de su programa De.Maior.Crea; dos socios italianos, EGInA (European Grants International Academy) y CIAPE (Centro Italiano per l'Apprendimento Permanente); y un socio francés, el IRJ (Institut de Recherche Jacquaire), especialista en el estudio y recuperación del patrimonio cultural asociado al Camino de Santiago.

El proyecto nace a partir de la experiencia del área de educación de personas adultas de la Universidad de Santiago de Compostela desde donde se identifica que el alumnado senior requiere de experiencias compartidas en diversos entornos de trabajo y aprendizaje que resulten estimulantes para su proyecto vital de modo que puedan configurar un marco común de convivencia a nivel europeo.

Caxato tiene como objetivo generar un ecosistema de formación con el Camino de Santiago como eje vertebrador donde adultos mayores de 50 años sean protagonistas actores de su experiencia, potenciando la adquisición de competencias sociales (soft.skills) y digitales a través de las artes. De este modo, la educación de personas adultas mayores propicia el empoderamiento a través del descubrimiento del rico patrimonio cultural del Camino donde a partir de la convivencia intercultural se desarrollan valores a través de las artes y la cultura como articuladores de experiencias compartidas a nivel europeo.

El patrimonio del Camino surge como recurso primordial para entablar relaciones de integración y de descubrimiento cultural que resultan fundamentales para comprender adecuadamente la cultura, el patrimonio artístico y monumental, así como los hábitos de vida y la participación en la sociedad del colectivo de mayores. A partir del aprendizaje vivencial y experiencial se fomentan los valores universales de la cultura y el conocimiento patrimonial.

El proyecto centra su valor en el desarrollo de acciones de educación no formal e informal que posibilitan obtener resultados volcados en las personas, en el desarrollo de sus capacidades y los aportes a la construcción de ciudadanía europea global.

¹ Proyecto 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088556 financiado por la convocatoria Erasmus+ 2022 de la Unión Europea

Esta unidad didáctica marca el inicio de una colección de tres unidades independientes, pero relacionadas entre sí y se fundamenta en el desarrollo de un proceso educativo vivencial con personas adultas mayores en el cual se vincula la experiencia de la realización de etapas del Camino de Santiago con la experimentación del lenguaje cinematográfico utilizando dispositivos móviles.

Presentación de la Unidad Didáctica 1

Esta primera unidad didáctica se enmarca en el contexto de la primera etapa realizada dentro del marco del proyecto Caxato, la cual fue denominada Etapa.ítaló_francesa y que se llevó a cabo en el mes de marzo de 2024 con una duración de 7 días. Las personas participantes vinculadas a las entidades socias del proyecto eran originarias de Francia, España e Italia y configuraron un grupo de 20 caminantes que se mantuvo a lo largo del desarrollo de las etapas programadas. Las actividades planificadas incluyeron 2 días de formación y 3 días de caminata que se desarrollaron de la siguiente manera:

Día 1. Laghet, Francia – Menton, Francia (15 kms.)

Día 2. Menton, Francia – Vallecrosia, Italia (17 kms.)

Día 3. Vallecrosia, Italia – San Remo, Italia (15 kms.)

Las sesiones formativas se focalizaron en introducir a las personas participantes en los conceptos básicos del lenguaje cinematográfico; además de realizar actividades para familiarizarse con el uso y manejo de dispositivos móviles con finalidades cinematográficas. También se llevaron a cabo dinámicas de acercamiento e interacción entre las personas participantes para poder conocerse y romper las barreras de comunicación iniciales.

Contenidos

Bloque temático 1. El Camino de Santiago

1.1. Introducción a la historia y evolución del Camino de Santiago

1.2. Consejos prácticos para la preparación del caminante previo al inicio de su recorrido

- Elección y organización de la mochila
- Elección de calzado y ropa adecuadas
- Otros elementos a tener en cuenta: documentación, medicación, etc.
- Relevancia de la planificación anticipada de rutas

Bloque temático 2. Introducción al uso del lenguaje cinematográfico

2.1. Introducción al análisis visual

- 2.2. Tipos de plano
- 2.3. Tipos de angulación de cámara
- 2.4. Tipos de movimientos de cámara
- 2.5. Las secuencias
- 2.6. Configuración del dispositivo móvil
- 2.7. Práctica

Bloque temático 3. Convivencia y sentido de pertenencia grupal

- 3.1. Dinámicas de presentación (para romper el hielo)
- 3.2. Dinámicas de interacción y de integración

Referentes internacionales

Derivado del Marco de Competencias Clave para el Aprendizaje Permanente 2019² de la Comisión Europea, las actividades se centran en el desarrollo de las siguientes competencias. A continuación, se destacan aquellos conocimientos, actitudes y habilidades que se trabajan de manera prioritaria en las actividades:

Competencia digital	
• Uso de las tecnologías digitales para el aprendizaje y la participación en sociedad. • Creación de contenidos digitales. • Resolución de problemas y pensamiento crítico.	
Conocimientos	Comprender de qué manera las tecnologías digitales son un soporte para la comunicación, la creatividad y la innovación teniendo en cuenta sus oportunidades, limitaciones, efectos y riesgos.
	Conocer los principios generales en el uso de diferentes dispositivos.
	Poseer conocimiento relacionado con cuestiones éticas y legales de las tecnologías digitales.
	Saber usar las tecnologías digitales como medio para la inclusión social y para ejercer una ciudadanía activa.

² Versión completa: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/297a33c8-a1f3-11e9-9d01-01aa75ed71a1/language-en>

Habilidades	Colaborar con otras personas para alcanzar diferentes objetivos personales o sociales.
	Actitud crítica y reflexiva acerca de las tecnologías digitales.
Actitudes	Uso ético, seguro y responsable de tecnologías digitales.

Competencia personal, social y de aprender a aprender	
• Trabajo con otros de manera constructiva. • Responsabilidad por el aprendizaje. • Bienestar físico y emocional.	
Conocimientos	Conocer los códigos de conducta y reglas de comunicación aceptadas en diferentes sociedades y contextos.
	Poseer conocimiento en materia de estilos de vida saludables para el cuerpo y la mente.
	Identificar las necesidades formativas y las distintas formas de desarrollar competencias necesarias para el siglo XXI.
Habilidades	Identificar las capacidades propias para hacer frente a la complejidad, reflexionar críticamente y tomar decisiones.
	Ser capaz de lidiar con la incertidumbre y el estrés desde la resiliencia.
	Comunicar de manera constructiva en diferentes entornos, colaborar en equipos y negociar desde la comprensión de diferentes puntos de vista.
	Deseo de aprender y de vivir experiencias de vida para desarrollar oportunidades en distintos contextos de la vida personal.
Actitudes	Actitud positiva respecto al bienestar personal, social y físico, así como al aprendizaje permanente.
	Actitud resolutiva para hacer frente al cambio y a los retos que se presentan.

Competencia en ciudadanía activa	
• Actuación como ciudadanos/as responsables. • Participación plena en la vida social y cívica desde la comprensión de conceptos sociales, económicos, legales y políticos.	
Conocimientos	Conocer los valores europeos comunes incluidos en el Artículo 2 del Tratado de la Unión Europea.

	Conocimiento acerca de la diversidad cultural y las identidades europeas.
	Comprensión acerca de las dimensiones multiculturales y socioeconómicas de las sociedades europeas.
Habilidades	Comprometerse y relacionarse con otras personas en cuestiones relacionadas con el interés público y el bien común.
	Ser capaz de resolver problemas y desarrollar argumentos para participar en actividades comunitarias y en la toma de decisiones.
Actitudes	Actitud responsable y constructiva hacia los derechos humanos como base para la construcción de sociedades democráticas.
	Participación constructiva en la toma de decisiones democráticas para lograr sociedades diversas e inclusivas desde una cultura de paz y no violencia, comunicación intercultural y la erradicación de prejuicios.

Competencia en conciencia y expresiones culturales	
- Conocimiento y respeto por la forma en que las ideas se expresan y comunican de manera creativa en diferentes culturas y a través de distintas formas artísticas y culturales. - Comprensión, desarrollo y expresión de ideas propias en una variedad de formatos y contextos.	
Conocimientos	Conocimiento de culturas locales, nacionales, regionales, europeas y globales, incluidos sus idiomas, tradiciones y productos culturales, así como la comprensión de cómo estas expresiones pueden influirse mutuamente y también influir en las ideas de una persona.
	Conocimiento acerca de las diferentes formas de comunicar ideas empleando diferentes lenguajes artísticos.
	Comprensión de la identidad cultural propia y de la herencia cultural en un mundo diverso en el que las artes y otras formas culturales pueden ser una forma de ver y entender el mundo.
Habilidades	Expresar e interpretar ideas figurativas y abstractas, experiencias y emociones con empatía.
	Desarrollar procesos creativos de manera individual y colectiva.
Actitudes	Respeto hacia las diferentes formas de expresión cultural.

Interés y curiosidad por participar en experiencias culturales.

También se toma como referencia la Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018 relativa a la promoción de los valores comunes, la educación inclusiva y la dimensión europea de la enseñanza³ donde se recuerda el marco de valores sobre los que se sustenta la Unión Europea, cabe destacar los siguientes apartados:

1. La Unión se basa en los valores comunes y principios generales del respeto de la dignidad humana, la libertad, la democracia, la igualdad, el Estado de derecho y el respeto de los derechos humanos, incluidos los derechos de las personas pertenecientes a las minorías, recogidos en el artículo 2 del Tratado de la Unión Europea. De conformidad con el artículo 3 del Tratado de la Unión Europea, la Unión tiene como finalidad afirmar y promover sus valores.
2. Inspirada en estos valores, la Unión ha logrado unir a los países, las comunidades y los pueblos en un proyecto político único, permitiendo así el período de paz más largo de la historia de Europa, lo que a su vez ha promovido la estabilidad social y la prosperidad económica. La adopción por parte de los Estados miembros de los valores establecidos en el Tratado crea un terreno común que constituye un rasgo distintivo del modo de vida y la identidad europeos, y otorga a la Unión su lugar en la escena mundial.
3. La educación en todas sus formas y a todos los niveles y desde temprana edad desempeña un papel crucial en la promoción de los valores comunes. Contribuye a garantizar la inclusión social proporcionando a todos los niños igualdad de oportunidades para prosperar y convertirse en ciudadanos activos y con espíritu crítico, y mejora la comprensión de la identidad europea.
4. En la reunión de la Agenda de los Dirigentes celebrada en noviembre de 2017 en Gotemburgo, los líderes europeos deliberaron sobre la importancia de la educación y la cultura para el futuro de Europa. Para alimentar las reflexiones de este debate, la Comisión expuso su visión de un Espacio Europeo de Educación y propuso una serie de iniciativas en su Comunicación «Reforzar la identidad europea mediante la Educación y la Cultura», en la que se afirma que «reforzar nuestra identidad europea sigue siendo esencial y, para ello, la educación y la cultura son los mejores vectores».
5. Uno de los objetivos del marco estratégico para la cooperación europea en el ámbito de la educación y la formación (ET 2020), a saber, promover la equidad, la cohesión social y la ciudadanía activa, ha sido determinado sobre la base de que la educación

³ Versión completa: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX%3A32018H0607%2801%29>

debería promover las competencias interculturales, los valores democráticos y el respecto de los derechos fundamentales, prevenir y combatir todas las formas de discriminación y racismo, y preparar a los niños, a los jóvenes y a los adultos para que interactúen de forma positiva con otras personas de diversos contextos.

Objetivos

Objetivo general

Implementar acciones formativas destinadas a personas adultas mayores de 50 años donde a partir de la convivencia intercultural y mediante la experiencia de la realización del Camino de Santiago adquieran conocimientos y competencias relacionadas con el lenguaje cinematográfico.

Objetivos específicos

OE.1 Acercar el conocimiento del lenguaje cinematográfico a las personas adultas mayores de 50 años a partir de la experimentación con dispositivos móviles.

OE.2 Desarrollar las competencias cultural, artística, digital y mediática a partir del descubrimiento del patrimonio del Camino de Santiago y de la experimentación con dispositivos móviles.

OE.3 Desarrollar competencias sociales (soft.skills).

Competencias

CG.1 Capacidad para identificar, valorar y reflexionar sobre el patrimonio cultural, reconociendo su importancia histórica, social y personal.

CG.2 Habilidad para interpretar y utilizar el lenguaje cinematográfico como medio de comunicación y herramienta creativa para el análisis de la realidad.

CG.3 Competencia para trabajar en equipo, gestionar emociones y resolver problemas de manera efectiva, fortaleciendo habilidades de comunicación y empatía.

Metodología

En general, la metodología propuesta se centra en generar condiciones para la implicación de las personas participantes y la construcción de conocimiento a partir de narrativas elaboradas en primera persona y no tanto en la transmisión de conocimientos previamente definidos. Algunas claves relevantes para su aplicación:

- Aprendizaje constructivista:
 - Aprendizaje Basado en Experiencias (ABE)
 - Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
 - Aprender haciendo
- Aprendizaje colaborativo:
 - Trabajo cooperativo
 - Dinámicas de trabajo en grupo
- Aprendizaje significativo:
 - Alumnado en el centro del proceso de aprendizaje
 - Entornos de aprendizaje horizontales
 - Favorecer procesos de auto-educación

10

Personas destinatarias

Personas mayores de 50 años

Actividades

Bloque temático 1. El Camino de Santiago

Actividad 1. Introducción a la historia y evolución del Camino de Santiago

Concordancia con los objetivos específicos y competencias:

OE.2 Desarrollar las competencias cultural, artística, digital y mediática a partir del descubrimiento del patrimonio del Camino de Santiago y de la experimentación con dispositivos móviles.

Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia digital:

Uso de las tecnologías digitales para el aprendizaje y la participación en sociedad.

Conocimientos: Saber usar las tecnologías digitales como medio para ejercer una ciudadanía activa y la inclusión social.

Habilidades: Colaborar con otras personas para alcanzar diferentes objetivos personales o sociales.

Actitudes: Uso ético, seguro y responsable de tecnologías digitales

Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia en conciencia y expresiones culturales:

Comprensión, desarrollo y expresión de ideas propias en una variedad de formatos y contextos.

Conocimientos: Comprensión de la identidad cultural propia y de la herencia cultural en un mundo diverso en el que las artes y otras formas culturales pueden ser una forma de ver y entender el mundo.

Habilidades: Expresar e interpretar ideas figurativas y abstractas, ideas, emociones con empatía.

Actitudes: Interés y curiosidad por participar en experiencias culturales.

Descripción de la actividad: Se divide a las personas en pequeños grupos para abordar la temática de la historia y evolución del Camino de Santiago a través de una dinámica gamificada en la cual se emplean herramientas que permiten la participación a nivel grupal. En este caso, se ha utilizado Mentimeter por las facilidades de combinar contenido con preguntas interactivas y la posibilidad de modificar los niveles de interactividad de las personas participantes.

Nota: se incluyen notas en algunas diapositivas a las que se puede acceder a través de Mentimote.

Posteriormente, se realiza una puesta en común donde se amplía la información acerca de los contenidos abordados en la dinámica anterior. Asimismo, los conceptos se refuerzan a lo largo de las caminatas en las etapas, para aplicar y reforzar el conocimiento adquirido.

Relación con los contenidos:

Bloque temático 1. El Camino de Santiago

1.1. Introducción a la historia y evolución del Camino de Santiago

Temporalización: 30 minutos

Recursos:

- Pantalla para proyectar
- Proyector
- Ordenador
- Teléfonos móviles

A tener en cuenta (o necesidades específicas):

Enlaces de interés:

<https://www.mentimeter.com/app/presentation/aljf8tvmrbk3mgxu26h8xn8orq8m8hhw/edit?source=share-invite-modal>

Actividad 2. Consejos prácticos para la preparación del caminante

Concordancia con los objetivos específicos y competencias:

OE.2 Desarrollar las competencias cultural, artística, digital y mediática a partir del descubrimiento del patrimonio del Camino de Santiago y de la experimentación con dispositivos móviles.

Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia personal, social y de aprender a aprender:

- Trabajo con otros de manera constructiva.
- Responsabilidad por el aprendizaje.
- Bienestar físico y emocional.

Conocimientos: Conocer los códigos de conducta y reglas de comunicación aceptadas en diferentes sociedades y contextos.

Habilidades:

- Identificar las capacidades propias para hacer frente a la complejidad, reflexionar críticamente y tomar decisiones.
- Comunicar de manera constructiva en diferentes entornos, colaborar en equipos y negociar desde la comprensión de diferentes puntos de vista.

Actitudes: Actitud resolutive para hacer frente al cambio y a los retos que se presentan.

Descripción de la actividad: Esta actividad, en formato taller, consiste en reflexionar y tomar decisiones acerca de artículos y objetos que podrían incluirse en la mochila que acompañará a las personas durante las caminatas. Es importante que las personas tengan claro que las necesidades difieren, pero que la mochila, especialmente si se va a caminar con ella, debe ser ligera (no más del 10% del peso saludable según estatura). La actividad comienza solicitando a las personas que escriban en un folio en blanco una lista de 5 objetos/artículos que consideren indispensable para realizar el Camino para que hagan una puesta en común de aquellos objetos/artículos que se repiten con mayor frecuencia en las distintas listas. A continuación, colectivamente los miembros de cada grupo deben decidir 10 artículos que incluirían en su mochila según su importancia. Posteriormente, se hace una puesta en común y se solicita la justificación de las elecciones realizadas. A partir de ahí, se muestra un modelo

recomendable de qué objetos incluir y cómo organizarlos adecuadamente. Finalmente, se ofrecen consejos generales acerca de cómo planificar las rutas y se ofrecen algunos consejos prácticos, como la importancia de decidir anticipadamente la distancia a recorrer en cada etapa teniendo en cuenta su dificultad para tomar decisiones acertadas, especialmente aquellas relacionadas con el tipo de calzado. En el siguiente enlace, se puede acceder a un planificador personalizado que también ofrece información acerca de las etapas y lugares de interés en Galicia: https://www.caminodesantiago.gal/es/planifica/planifica-tu-camino
Relación con los contenidos: Bloque temático 1. El Camino de Santiago 1.2. Consejos prácticos para la preparación del caminante previo al inicio de su recorrido
Temporalización: 1 hora 30 minutos
Recursos: • Imprimible con listado de artículos a incluir en mochila • Folios • Bolígrafos o lápices
A tener en cuenta (o necesidades específicas):
Enlaces de interés: Para organizar la mochila: https://www.rosarosae.es/2018/12/04/guia-para-hacer-la-mochila-para-el-camino-de-santiago/ https://caminoxacobeo.weebly.com/mochila.html
Relación de anexos: Ficha con listado de artículos a incluir en mochila

Bloque temático 2. Introducción al uso del lenguaje cinematográfico

Actividad 3. Tipos de plano y configuración del dispositivo móvil

Concordancia con los objetivos específicos y competencias:

OE.1 Acercar el conocimiento del lenguaje cinematográfico a las personas adultas mayores de 50 años a partir de la experimentación con dispositivos móviles.

OE.2 Desarrollar las competencias cultural, artística, digital y mediática a partir del descubrimiento del patrimonio del Camino de Santiago y de la experimentación con dispositivos móviles.

Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia digital:

- Uso de las tecnologías digitales para el aprendizaje y la participación en sociedad.

- Creación de contenidos digitales.
- Resolución de problemas y pensamiento crítico.

Conocimientos:

- Comprender de qué manera las tecnologías digitales son un soporte para la comunicación, la creatividad y la innovación teniendo en cuenta sus oportunidades, limitaciones, efectos y riesgos.
- Conocer los principios generales en el uso de diferentes dispositivos.
- Saber usar las tecnologías digitales como medio para la inclusión social y para ejercer una ciudadanía activa.

Habilidades: Colaborar con otras personas para alcanzar diferentes objetivos personales o sociales.

Actitudes: Uso ético, seguro y responsable de tecnologías digitales.

Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia en conciencia y expresiones culturales:

- Conocimiento y respeto por la forma en que las ideas se expresan y comunican de manera creativa en diferentes culturas y a través de distintas formas artísticas y culturales.
- Comprensión, desarrollo y expresión de ideas propias en una variedad de formatos y contextos.

Conocimientos: Conocimiento acerca de las diferentes formas de comunicar ideas empleando diferentes lenguajes artísticos.

Habilidades:

- Expresar e interpretar ideas figurativas y abstractas, ideas, emociones con empatía.
- Desarrollar procesos creativos de manera individual y colectiva.

Actitudes: Interés y curiosidad por participar en experiencias culturales.

Descripción de la actividad: La actividad comienza con el visionado de una escena o un corto vinculado al lugar o al contexto donde se llevan a cabo las sesiones para que sirva de contextualización y de arranque para las cuestiones que se plantearán más adelante. La siguiente parte de la actividad consiste en una sesión explicativa donde se presentan escenas cinematográficas y fotografías en las que se muestran los distintos tipos de plano que se emplean habitualmente en el cine: gran plano general, plano general, plano entero, plano americano, plano medio, primer plano, plano detalle y plano subjetivo (véase: <https://www.youtube.com/watch?v=2i5RH4bAKvQ> y Guía didáctica del proyecto Retina pp.12-16 <https://leer.es/wp->

[content/uploads/2024/05/Alfabetizacion-y-creacion-audiovisual-en-el-aula.-Guia-didactica.pdf](https://leer.es/wp-content/uploads/2024/05/Alfabetizacion-y-creacion-audiovisual-en-el-aula.-Guia-didactica.pdf)). Es importante incluir diversidad de imágenes provenientes de periodos históricos distintos y con personajes de tipologías diversas destacando las características de cada uno de estos planos y la información que aportan al espectador.

Tras esta primera aproximación se procede a configurar los dispositivos móviles para garantizar condiciones adecuadas de uso atendiendo a las particularidades de cada aparato. Una vez concluido este proceso, se procede a realizar una práctica (en parejas o pequeños equipos de 3 integrantes) donde las personas participantes realicen tomas fotográficas empleando los distintos tipos de plano explicados. Es importante que la persona encargada de la formación realice un trabajo de acompañamiento durante el tiempo asignado para la práctica de forma que se puedan atender particularidades relacionadas con el funcionamiento de los teléfonos móviles o resolver dudas que puedan surgir al momento.

Se presenta una selección de los trabajos realizados y se analizan de manera colectiva para destacar los aciertos e identificar posibles aspectos de mejora.

Relación con los contenidos:

Bloque temático 2. Introducción al uso del lenguaje cinematográfico

2.1. Introducción al análisis visual

2.2. Tipos de plano

2.6. Configuración del dispositivo móvil

2.7. Práctica

Temporalización: 1 hora para la sesión teórica + 1 hora de sesión práctica y puesta en común

Recursos:

- Proyector
- Altavoces
- Ordenador
- Teléfonos móviles
- Estabilizador para teléfono móvil (recomendado)

A tener en cuenta (o necesidades específicas):

Enlaces de interés:

Guía didáctica Proyecto Retina (pp.12-16 información acerca de tipos de planos)

<https://leer.es/wp-content/uploads/2024/05/Alfabetizacion-y-creacion-audiovisual-en-el-aula.-Guia-didactica.pdf>

Guía didáctica ECAM (p.15 información acerca de tipos de planos)

<https://aturuxofilms.com/wp-content/uploads/2020/03/guicc81a-didactica-ecam.pdf>

<https://www.youtube.com/watch?v=2i5RH4bAKvQ>

Películas acerca del Camino de Santiago: https://galiwonders.com/blog/peliculas-camino-de-santiago/?gad_source=1&gclid=CjwKCAiA6t-6BhA3EiwAltRFGJ29lBHdf6FaybUUjT5PnSjkXKVe8CSqEbbocTINrP-4WjlNBH2P2xoCGYUQAvD_BwE

Actividad 4. Angulaciones de cámara

Concordancia con los objetivos específicos y competencias:

OE.1 Acercar el conocimiento del lenguaje cinematográfico a las personas adultas mayores de 50 años a partir de la experimentación con dispositivos móviles.

OE.2 Desarrollar las competencias cultural, artística, digital y mediática a partir del descubrimiento del patrimonio del Camino de Santiago y de la experimentación con dispositivos móviles.

Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia digital:

- Uso de las tecnologías digitales para el aprendizaje y la participación en sociedad.
- Creación de contenidos digitales.
- Resolución de problemas y pensamiento crítico.

Conocimientos:

- Comprender de qué manera las tecnologías digitales son un soporte para la comunicación, la creatividad y la innovación teniendo en cuenta sus oportunidades, limitaciones, efectos y riesgos.
- Conocer los principios generales en el uso de diferentes dispositivos.
- Saber usar las tecnologías digitales como medio para la inclusión social y para ejercer una ciudadanía activa.

Habilidades: Colaborar con otras personas para alcanzar diferentes objetivos personales o sociales.

Actitudes: Uso ético, seguro y responsable de tecnologías digitales.

Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia en conciencia y expresiones culturales:

- Conocimiento y respeto por la forma en que las ideas se expresan y comunican de manera creativa en diferentes culturas y a través de distintas formas artísticas y culturales.
- Comprensión, desarrollo y expresión de ideas propias en una variedad de formatos y contextos.

Conocimientos: Conocimiento acerca de las diferentes formas de comunicar ideas empleando diferentes lenguajes artísticos.

Habilidades:

- Expresar e interpretar ideas figurativas y abstractas, experiencias y emociones con empatía.
- Desarrollar procesos creativos de manera individual y colectiva.

Actitudes: Interés y curiosidad por participar en experiencias culturales.

Descripción de la actividad: La segunda sesión puede iniciar con un breve recordatorio de lo realizado en la sesión anterior. Esta revisión se puede hacer a partir de imágenes fotográficas (presentación de diapositivas), de revistas y/o de escenas de películas, nuevamente asegurando que se incluya una diversidad de imágenes en las elecciones realizadas (en la sección de anexos se incluye una presentación para la revisión de estos contenidos).

Una vez realizada esta revisión, se procede a explicar los distintos tipos de angulaciones empleando el mismo método que para los tipos de plano. En este punto se incluyen las angulaciones normal, contrapicado, picado, cenital y nadir (véase p.16 Guía didáctica proyecto Retina <https://leer.es/wp-content/uploads/2024/05/Alfabetizacion-y-creacion-audiovisual-en-el-aula.-Guia-didactica.pdf> y <https://www.youtube.com/watch?v=0qf1svMgbrw>). Una vez concluido este proceso, se procede a realizar una práctica (en parejas o pequeños grupos de 3 integrantes) donde se muestren las angulaciones explicadas a partir del uso de la fotografía.

Se presenta una selección de los trabajos realizados y se analizan de manera colectiva para destacar los aciertos e identificar posibles aspectos de mejora.

Relación con los contenidos:

Bloque temático 2. Introducción al uso del lenguaje cinematográfico

2.1. Introducción al análisis visual

2.3. Tipos de angulación de cámara

2.7. Práctica

Temporalización: 1 hora para la sesión teórica + 1 hora de sesión práctica y puesta en común

Recursos:

- Pantalla para proyectar
- Proyector
- Ordenador
- Teléfonos móviles
- Estabilizador (recomendado)

A tener en cuenta (o necesidades específicas):

Enlaces de interés:

<https://www.youtube.com/watch?v=0qf1svMgbrw>

<https://leer.es/wp-content/uploads/2024/05/Alfabetizacion-y-creacion-audiovisual-en-el-aula.-Guia-didactica.pdf>

Relación de anexos: Presentación PPTX para revisión de tipos de planos

Actividad 5. Tipos de movimientos de cámara, secuencias y profundización en el análisis visual

Concordancia con los objetivos específicos y competencias:

OE.1 Acercar el conocimiento del lenguaje cinematográfico a las personas adultas mayores de 50 años a partir de la experimentación con dispositivos móviles.

OE.2 Desarrollar las competencias cultural, artística, digital y mediática a partir del descubrimiento del patrimonio del Camino de Santiago y de la experimentación con dispositivos móviles.

Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia digital:

- Uso de las tecnologías digitales para el aprendizaje y la participación en sociedad.
- Creación de contenidos digitales.
- Resolución de problemas y pensamiento crítico.

Conocimientos:

- Comprender de qué manera las tecnologías digitales son un soporte para la comunicación, la creatividad y la innovación teniendo en cuenta sus oportunidades, limitaciones, efectos y riesgos.
- Conocer los principios generales en el uso de diferentes dispositivos.
- Saber usar las tecnologías digitales como medio para la inclusión social y para ejercer una ciudadanía activa.

Habilidades: Colaborar con otras personas para alcanzar diferentes objetivos personales o sociales.

Actitudes: Uso ético, seguro y responsable de tecnologías digitales.

Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia en conciencia y expresiones culturales:

- Conocimiento y respeto por la forma en que las ideas se expresan y comunican de manera creativa en diferentes culturas y a través de distintas formas artísticas y culturales.
- Comprensión, desarrollo y expresión de ideas propias en una variedad de formatos y contextos.

Conocimientos: Conocimiento acerca de las diferentes formas de comunicar ideas empleando diferentes lenguajes artísticos.

Habilidades:

- Expresar e interpretar ideas figurativas y abstractas, ideas, emociones con empatía.
- Desarrollar procesos creativos de manera individual y colectiva.

Actitudes: Interés y curiosidad por participar en experiencias culturales.

Descripción de la actividad: Se inicia la sesión con el visionado de escenas fílmicas para reforzar los contenidos abordados en las sesiones anteriores. Se puede hacer a partir de una experiencia gamificada si se quiere reforzar el uso de la tecnología donde las personas decidan el tipo de plano y angulación empleado en las imágenes mostradas. Seguidamente, se introducen los movimientos de cámara a partir de ejemplos prácticos. Los principales movimientos de cámara para trabajar son: panorámica, travelling y cámara al hombro (véase p.17 Guía didáctica del proyecto Retina <https://leer.es/wp-content/uploads/2024/05/Alfabetizacion-y-creacion-audiovisual-en-el-aula.-Guia-didactica.pdf>.)

En la sesión práctica, las personas participantes realizan en pequeños grupos registros en vídeo con una duración de 1 o 2 minutos para trabajar algunos de los elementos del lenguaje cinematográfico abordados (tipos de plano, angulaciones y movimientos de cámara). Es recomendable asignar una temática o situación amplia, pero sencilla, para desarrollar durante la práctica de modo que se puedan vincular aspectos narrativos, simbólicos y técnicos; entendiendo que el tipo de plano, la angulación y los movimientos de cámara transmiten información al espectador acerca de los personajes, el lugar y el momento en que se desarrollan las escenas. Previamente, se debe trabajar el concepto de secuencia destacando que en el cine hay una planeación específica de lo que va a suceder a cada momento para lograr los objetivos deseados.

Es necesario dar tiempo a esta planeación para tomar decisiones acerca de lo que se quiere contar.

Las personas estarán divididas en pequeños grupos (4-5 miembros) a partir de los cuales harán un pequeño boceto de la secuencia. Se recomienda que esta secuencia se grabe de manera ininterrumpida y sin sonido, ya que las cuestiones relacionadas con la edición y el sonido se abordarán en sesiones posteriores. Es importante que la persona encargada de la formación realice un trabajo de acompañamiento durante el tiempo asignado para la práctica de forma que se puedan atender particularidades relacionados con el funcionamiento de los teléfonos móviles o resolver dudas que puedan surgir al momento.

Una vez finalizado el tiempo asignado para la práctica, se presenta una selección de los trabajos realizados y se analizan de manera colectiva para destacar los aciertos e identificar posibles aspectos de mejora.

Relación con los contenidos:

Bloque temático 2. Introducción al uso del lenguaje cinematográfico

2.1. Introducción al análisis visual

2.4. Tipos de movimientos de cámara

2.5. Las secuencias

2.7. Práctica

Temporalización: 1 hora sesión teórica + 1 hora 30 minutos de sesión práctica

Recursos:

- Proyector
- Ordenador
- Pantalla para proyectar
- Teléfonos móviles
- Estabilizador (recomendado)

A tener en cuenta (o necesidades específicas):

La sesión puede iniciar con otras dinámicas que refuercen la importancia de los planos y los ángulos como formas de transmitir información a los espectadores y que se recuerde que en el cine aquello que vemos es aquello que el director o directora quiere mostrarnos. Se presentan dos alternativas similares para reforzar esta intencionalidad de la mirada.

Opción A. Se divide a las personas en pequeños grupos (4-5 miembros) y se les pide que imaginen cómo podrían a partir del uso de distintas partes del cuerpo y generando distintas figuras encuadrar la realidad (por ejemplo, colocando las dos manos para formar un rectángulo). Después de 1-2 minutos, se pueden compartir las ideas más

originales con el resto de los grupos. Una vez que las personas participantes tienen claras las distintas alternativas que pueden emplear, los equipos tendrán que recorrer el espacio en el que se encuentran y mostrar a sus compañeros/as de equipo aquello que quieren destacar, preferentemente sin hablar, sólo encuadrando aquello que quieren destacar para llamar su atención.

Opción B. Se divide a las personas en pequeños grupos (4-5 miembros) y se les pide que marquen con cartulinas cortadas en distintos tamaños y formas detalles de imágenes con un contenido visual abigarrado (véase la sección de anexos). La idea es que se puedan destacar objetos, situaciones y que se pueda modificar el sentido de aquello que se ve a partir de encuadrar la imagen.

Para realizar esta actividad se requiere de cartulinas negras cortadas en cuadrados y/o círculos de distintos tamaños y una variedad de pósteres, reproducciones de obras de arte o libros con un contenido visual abigarrado (véase sección anexos)

Enlaces de interés:

Guía didáctica Proyecto Retina

<https://leer.es/wp-content/uploads/2024/05/Alfabetizacion-y-creacion-audiovisual-en-el-aula.-Guia-didactica.pdf>

Guía didáctica ECAM

<https://aturuxofilms.com/wp-content/uploads/2020/03/guicc81a-didactica-ecam.pdf>

Relación de anexos:

- Ficha para el diseño de secuencia
- Kahoot! - Enlace: <https://create.kahoot.it/details/ac571366-d311-4424-a3c8-4d3eb5626c96>
- Imágenes con contenido visual
- Ficha para recortar cartulinas con distintos tamaños y formas

Bloque temático 3. Convivencia y sentido de pertenencia grupal

Actividad 6. “Citas rápidas”

Concordancia con los objetivos específicos y competencias:

OE.3 Desarrollar competencias sociales (soft.skills).

Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia en ciudadanía activa:

- Actuación como ciudadanos/as responsables.
- Participación plena en la vida social y cívica desde la comprensión de conceptos sociales, económicos, legales y políticos.

Conocimientos: Conocimiento acerca de la diversidad cultural y las identidades europeas. Habilidades: Comprometerse y relacionarse con otras personas en cuestiones vinculadas con el interés público y el bien común. Actitudes: Participación constructiva en la toma de decisiones democráticas para lograr sociedades diversas e inclusivas desde una cultura de paz y no violencia, comunicación intercultural y la erradicación de prejuicios.
Descripción de la actividad: Se divide el grupo en dos y se definen algunas preguntas orientativas, como puede ser: nombre, lugar de origen, explicación del significado de una palabra o expresión favorita en su idioma, entre otras. A continuación, las personas se sientan frente a frente. A partir de un sonido o una palabra previamente acordado, se inicia la actividad y así las personas comienzan a entrevistarse. Pasados 2-3 minutos de interacción, la persona responsable de la dinamización emite un sonido o palabra para indicar que es momento de terminar esa interacción y proceder a hablar con otra persona. Es importante que la mitad del grupo permanezca sentado y que únicamente la otra mitad se desplace para coincidir con una persona diferente.
Relación con los contenidos: Bloque temático 3. Convivencia y sentido de pertenencia grupal 3.1. Dinámicas de presentación (para romper el hielo)
Temporalización: 30 minutos
Recursos: • Sillas (opcional)

Actividad 7.
Concordancia con los objetivos específicos y competencias: OE.3 Desarrollar competencias sociales (soft.skills). Esta actividad se vincula con los siguientes aspectos de la competencia en ciudadanía activa: – Actuación como ciudadanos/as responsables. – Participación plena en la vida social y cívica desde la comprensión de conceptos sociales, económicos, legales y políticos. Conocimientos: Conocimiento acerca de la diversidad cultural y las identidades europeas. Habilidades: Comprometerse y relacionarse con otras personas en cuestiones vinculadas con el interés público y el bien común

Actitudes: Participación constructiva en la toma de decisiones democráticas para lograr sociedades diversas e inclusivas desde una cultura de paz y no violencia, comunicación intercultural y la erradicación de prejuicios.
Objetivos operativos:
Descripción de la actividad: Dos personas caminantes durante un cierto tiempo (15-20 minutos) tienen que realizar parte del recorrido atando uno de los cordones de sus zapatillas con los de su compañero/a. Lo que se pretende es que se experimente y se vivencie la importancia de la comunicación y la colaboración para avanzar hacia objetivos comunes y llegar a acuerdos a partir de la negociación y el diálogo.
Relación con los contenidos: Bloque temático 3. Convivencia y sentido de pertenencia grupal 3.2. Dinámicas de interacción y de integración
Temporalización: 25-30 minutos
Recursos: Listones de colores
A tener en cuenta (o necesidades específicas): Una variante de la actividad sería que personas con dificultades de movilidad o que se sientan inseguras realizando esta dinámica, en lugar de los cordones, se podrían atar las manos para evitar posibles caídas.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Erasmus+

Enriqueciendo vidas, abriendo mentes.

