



CEIP La Almazara

Autoras:

Graciela Botella Aliaga

María López Sánchez

María Miralles Moreno



## ÍNDICE

1.- BREVE DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA .....	1
2.-EXPERIENCIA EDUCATIVA.....	1
2.1.- TÍTULO DE LA EXPERIENCIA EDUCATIVA .....	1
2.2.- ETAPA(S), NIVEL(ES) Y MATERIA(S) .....	1
2.3.- GRUPOS Y NÚMERO DE ESTUDIANTES CON LOS QUE SE HA LLEVADO A CABO .....	1
2.4.- RELACIÓN COMPLETA DEL PROFESORADO PARTICIPANTE.....	1
2.5.- FECHAS DE REALIZACIÓN Y DURACIÓN DE LA EXPERIENCIA EDUCATIVA .....	1
3.- DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA .....	2
3.1.- PUNTO DE PARTIDA .....	2
3.1.1.- JUSTIFICACIÓN.....	2
3.1.2.- OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.....	2
3.2.- ELEMENTOS CURRICULARES GENERALES Y ESPECÍFICOS .....	3
3.3.- TECNOLOGÍAS DIGITALES EMPLEADAS.....	7
3.4.- ENFOQUE METODOLÓGICO .....	7
3.5.- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL.....	8
3.6.- IMPLICACIÓN DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA.....	9
3.7.- EVALUACIÓN.....	10
3.8.- MEDIDAS DE DIFUSIÓN.....	11
4.- EVIDENCIAS.....	12
5.- VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS .....	15
6.- INFORMACIÓN ADICIONAL.....	16

## 1.- BREVE DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

A partir de un proyecto sobre nuestro pueblo surgió la idea de elaborar un noticiario. El objetivo era que el alumnado se adentrara al mundo del cine conociendo todos sus pasos: preproducción, producción y postproducción.

Conocieron el papel del director, actuaron como actores/rices de un noticiario y finalmente se convirtieron en productores elaborando una pequeña animación con la utilización de herramientas digitales: las tabletas y la aplicación STOP MOTION.

## 2.-EXPERIENCIA EDUCATIVA

### 2.1.- TÍTULO DE LA EXPERIENCIA EDUCATIVA

Cámara, sueños... ¡acción!

### 2.2.- ETAPA(S), NIVEL(ES) Y MATERIA(S)

Este proyecto ha ido dirigido a segundo curso de Educación Primaria, con niños y niñas entre 7 y 8 años.

La materia en la cual se ha desarrollado, ha sido, Proyectos Interdisciplinares, un área que destaca por su transversalidad. Es por ello, que dentro de esta área se han desarrollado otras como son:

- Conocimiento del Medio Natural y Social: debido a que el noticiario estaba relacionado con la situación de aprendizaje sobre nuestro pueblo.
- Lengua Castellana: ya que el cine ofrece continuas posibilidades de comunicación.
- Lengua Valenciana: debido a que el nivel de competencia lingüística de esta lengua es bajo en nuestro alumnado, hemos aprovechado la motivación del alumnado en este proyecto y hemos incorporado algunas actividades en dicha lengua con el objetivo de mejorar la competencia lingüística de esta lengua.

### 2.3.- GRUPOS Y NÚMERO DE ESTUDIANTES CON LOS QUE SE HA LLEVADO A CABO

Esta experiencia educativa se ha llevado a cabo con tres grupos del mismo nivel, donde cada grupo estaba compuesto por 25 alumno/as. Es decir, que el número de estudiantes total que ha participado en este proyecto ha sido de 75 niños y niñas.

### 2.4.- RELACIÓN COMPLETA DEL PROFESORADO PARTICIPANTE

Las docentes que hemos puesto en marcha este proyecto hemos sido un total de tres. Ejercemos el cargo de tutoras del mismo nivel. La responsabilidad en las actuaciones siempre ha sido equiparada y hemos llevado a término por igual el proyecto, cada una con su grupo de estudiantes.

### 2.5.- FECHAS DE REALIZACIÓN Y DURACIÓN DE LA EXPERIENCIA EDUCATIVA

La duración de la experiencia educativa ha sido desde el 3 de febrero hasta el 16 de junio, organizando las diferentes fases del proyecto de la siguiente manera:

FASE DE LA EXPERIENCIA	FECHA DE REALIZACIÓN
1. ¿Qué es el cine?	3 de febrero de 2025
2. Taller de cine: conocemos al director de cine David Valero.	6 de febrero de 2025

3. Visita de la actriz María Gregorio Teruel.	13 de febrero de 2025
4. Comenzamos con la elaboración de nuestro noticiario: la hora loca. Elaboración del guion.	Del 14 al 20 de febrero de 2025
5. Reparto de papeles a los actores y actrices.	21 de febrero de 2025
6. Puesta en escena: ensayos.	Del 24 de febrero al 7 de marzo de 2025
7. Puesta en escena: grabaciones de las diferentes escenas.	Del 8 de marzo al 7 de abril de 2025
8. Creamos nuestras animaciones con STOP MOTION: preproducción.	Del 14 de mayo al 19 de mayo
9. Creamos nuestras animaciones con STOP MOTION: producción.	Del 20 al 30 de mayo
10. Creamos nuestras animaciones con STOP MOTION: postproducción.	Del 4 al 9 de junio de 2025 visualización del vídeo a otros cursos. 16 de junio de 2025 recreación de una sala de cine con las familias.

### 3.- DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

#### 3.1.- PUNTO DE PARTIDA

##### 3.1.1.- JUSTIFICACIÓN

Actualmente la invasión de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en nuestro día a día es un hecho y nos parece muy importante dar a conocer al alumnado la infinidad de posibilidades que nos ofrece para hacer un buen uso de ellas. Además, nos encontramos en una era donde un buen desarrollo de la competencia digital ayudará a los discentes a ser ciudadanos críticos y responsables en entornos digitales, proteger su identidad, su bienestar digital y adaptarse mejor al mundo.

Es por ello, que presentamos este Proyecto Interdisciplinar basado en el cine donde, haciendo uso de recursos audiovisuales y digitales, hemos globalizado infinidad de contenidos del currículum, hemos trabajado funciones ejecutivas y hemos acercado a los niños y niñas de segundo de Educación Primaria a las TIC.

El cine ofrece muchísimas posibilidades para trabajar las emociones, la cohesión de grupo, la expresión oral, la autoestima...y qué mejor que combinarla con un buen desarrollo de la competencia digital. TIC y cine son dos temas que les motivan por sí mismos y que generan un ambiente lúdico, relajado y divertido, básico para la adquisición de cualquier otro aprendizaje.

##### 3.1.2.- OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

OBJETIVOS DIDÁCTICOS DEL NOTICARIO LA HORA LOCA:	OBJETIVOS DIDÁCTICOS DE LA TAREA FINAL: ANIMACIÓN CON LA APLICACIÓN STOP MOTION.
✓ Introducir el cine como lenguaje y medio de expresión.	✓ Desarrollar la competencia digital mediante el uso básico de una aplicación de animación (Stop Motion)

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Conocer las fases del proceso cinematográfico y explorar la expresión corporal y las habilidades actorales.</li> <li>✓ Trabajar la planificación visual y fomentar la creatividad.</li> <li>✓ Familiarizarse con el lenguaje audiovisual (imagen, sonido, guion).</li> <li>✓ Aprender nociones básicas de grabación, edición o actuación frente a una cámara.</li> <li>✓ Usar herramientas tecnológicas de forma responsable y educativa.</li> <li>✓ Expresarse mediante la dramatización y el juego de roles.</li> <li>✓ Desarrollar habilidades sociales como la empatía, el respeto y la resolución pacífica de conflictos.</li> <li>✓ Conocer hechos relevantes del entorno local adaptados a su nivel.</li> </ul>	<p>para crear contenidos audiovisuales sencillos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Fomentar la creatividad y expresión artística explorando formas narrativas visuales a través de imágenes en movimiento.</li> <li>✓ Planificar y secuenciar una historia breve utilizando storyboard.</li> <li>✓ Colaborar en equipo para diseñar la producción digital.</li> <li>✓ Aplicar conocimientos de lengua y comunicación al estructurar una historia adaptándola al lenguaje visual.</li> <li>✓ Usar herramientas digitales (tabletas) de forma segura y responsable, respetando el turno, los materiales y las normas de uso.</li> </ul>
---	---

### 3.2.- ELEMENTOS CURRICULARES GENERALES Y ESPECÍFICOS

Los elementos curriculares generales y específicos que a continuación se presentan están extraídos de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y el DECRETO 106/2022, de 5 de agosto, del Consell, de ordenación y currículo de la etapa de Educación Primaria, propio de la Comunidad Valenciana.

#### • COMPETENCIAS CLAVE.

Competencia Clave	Descripción y aplicación
Competencia digital (CD)	Uso creativo, seguro y responsable de dispositivos y aplicaciones para producir, editar, compartir y comunicar información audiovisual.
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	Producción oral de un noticiario, redacción de guiones, expresión en grabaciones.
Competencia en conciencia y expresión culturales (CEC)	Uso del lenguaje audiovisual para contar historias y expresarse creativamente (cine, animación, noticiario).
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	Colaboración, autonomía en el trabajo, resolución de problemas técnicos y trabajo en equipo.

#### • COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

Área vinculada	Competencia Específica (CE)	Descripción y aplicación
Lengua Castellana y Literatura	<i>CE4. Producir textos orales y multimodales adecuados a situaciones comunicativas mediante medios digitales.</i>	<i>Redacción de guion y presentación en formato de noticiario; combinación de imagen, voz y texto en vídeos.</i>

	<i>CE5. Usar herramientas digitales para crear y compartir mensajes orales y audiovisuales sencillos.</i>	<i>Grabar, editar y compartir las animaciones usando tablet y app; crear y exportar la animación stop-motion.</i>
<i>Educación Artística</i>	<i>CE3. Crear producciones plásticas y audiovisuales con instrumentos y medios diversos, incluidos los digitales.</i>	<i>Diseño de personajes y escenarios; uso de apps para animar y montar secuencias.</i>
<i>Conocimiento del Medio Social y Cultural</i>	<i>CE1. Describir aspectos del entorno próximo por medios gráficos, orales o digitales.</i>	<i>Narración de noticias locales (pueblo) y reflejo del entorno en las animaciones.</i>

- **SABERES BÁSICOS.**

- **Saberes relacionados con la Competencia Digital.**

**1. Recursos digitales y herramientas TIC**

- Manejo básico de dispositivos: tablets, cámaras, apps de grabación y edición.
- Uso de aplicaciones sencillas para captura, montaje y exportación de vídeos.

**2. Comunicación audiovisual**

- Producción y comprensión de mensajes orales y visuales: elementos narrativos, planos, secuencias.

**3. Creación audiovisual**

- Producción plástica (personajes, decorados físicos) y digital (animación stop motion).
- Uso de técnicas básicas de animación cuadro a cuadro.

**4. Publicación y difusión digital**

- Exportación y presentación de productos audiovisuales.

- **Saberes relacionados con el área de Lengua Castellana y Lengua Valenciana.**

**BLOQUE A. Comunicación oral: hablar, escuchar y conversar**

- Participación en situaciones comunicativas orales formales e informales, con actitud cooperativa.
- Planificación y producción de textos orales sencillos (guion, noticias).
- Expresión oral con claridad, entonación adecuada y lenguaje apropiado.
- Comprensión de mensajes audiovisuales y orales adaptados a su edad.

**BLOQUE B. Comunicación escrita: leer y escribir**

- Escritura de textos propios con intención comunicativa: noticias, esquemas de ideas.
- Planificación básica de textos escritos con apoyo gráfico o digital.
- Revisión y mejora de producciones escritas con ayuda.

**BLOQUE C. Educación literaria**

- Lectura, escucha y recreación de textos narrativos o audiovisuales (por ejemplo: cortos animados).
- Producción de textos creativos sencillos (historias para stop motion).

**BLOQUE D. Alfabetización mediática e informacional**

- Lectura crítica de medios: reconocer noticias, imágenes y su intención comunicativa.
- Producción de mensajes multimodales (imagen, sonido, texto) adaptados a situaciones reales (noticiero).

- **Saberes básicos relacionados con el área de Conocimiento del Medio, Natural y Social.**

**BLOQUE A. El entorno y su conservación**

- Observación del entorno próximo (el pueblo, sus espacios, costumbres).
- Identificación de hechos relevantes locales para comunicar en el noticiero.
- Uso de la tecnología como herramienta para representar el entorno.

**BLOQUE B. Cultura y vida en sociedad**

- Participación en actividades que reflejen la vida en comunidad (reportajes, noticias del pueblo).
- Reconocimiento de funciones sociales (reporteros/as, informadores/as).
- Uso de lenguajes visuales y audiovisuales para expresar y compartir información del entorno.

**BLOQUE C. Cambios en el tiempo**

- Comparación entre hechos actuales y pasados de su entorno local (ideal para guiones de reportajes).
- Recogida de información oral o visual a familiares o vecinos para elaborar el noticiario.

**BLOQUE D. Alfabetización digital**

- Uso básico de dispositivos (tablets) y aplicaciones (grabación, stop motion) para comunicar información.
- Reconocimiento del valor de los medios de comunicación para compartir hechos del entorno.

**- Saberes relacionados con el área de Educación Artística.****1. Expresión plástica y visual**

- Uso de materiales y técnicas para la creación de personajes y decorados (dibujo, modelado, collage).
- Experimentación con colores, formas y texturas para representar ideas y emociones.
- Desarrollo de la creatividad en la elaboración de producciones visuales vinculadas al relato audiovisual.

**2. Educación audiovisual**

- Introducción a los elementos básicos del lenguaje audiovisual: planos, secuencias, encuadres y narrativa visual.
- Técnicas sencillas de animación cuadro a cuadro (stop motion).
- Composición y montaje básico de imágenes en movimiento.

**3. Expresión corporal y dramatización**

- Participación activa en actividades dramáticas (interpretación de roles, expresión facial y gestual).
- Uso del cuerpo como medio de comunicación y expresión en la grabación del noticiario.

**4. Apreciación y valoración artística**

- Observación y valoración de obras audiovisuales y plásticas sencillas, apreciando su intención y mensaje.
- Reflexión sobre el proceso creativo y el producto final.

**• CRITERIOS DE EVALUACIÓN.**

En nuestro Decreto 106/2022 solo se contemplan criterios de evaluación para cuarto y sexto de Educación Primaria. No obstante, hemos redactado los siguientes criterios de evaluación relacionados con los saberes y competencias específicas que se trabajan de cada área, para poder evaluar al alumnado.

**- Competencia Digital (transversal a cualquier área):**

1. Utiliza dispositivos digitales (como la tablet) y aplicaciones básicas para grabar, editar y presentar producciones audiovisuales con autonomía progresiva.
2. Crea productos audiovisuales simples (noticiario, animación stop motion) integrando imagen, sonido y texto, respetando los pasos del proceso: planificación, grabación y edición.
3. Aplica técnicas básicas de lenguaje audiovisual (encuadre, secuencia, planos) al elaborar contenidos como noticias o historias animadas.
4. Publica y comparte sus producciones digitales (vídeo del noticiario o animación) en un entorno controlado, siguiendo normas básicas de respeto y buen uso.

- **Lengua Castellana y Literatura y Lengua Valenciana.**

BLOQUE A. Comunicación oral

5. Participa de forma cooperativa en situaciones comunicativas orales (grabación del noticiario) mostrando respeto, escucha activa y adecuación del lenguaje.
6. Planifica y produce textos orales sencillos (guion de noticias o historia animada) con estructura clara y entonación adecuada.
7. Comprende y analiza mensajes orales y audiovisuales (noticiarios, vídeos), identificando la intención comunicativa y elementos básicos del mensaje.

BLOQUE B. Comunicación escrita

8. Escribe textos breves (noticias, guiones, esquemas) con una finalidad concreta, utilizando apoyos visuales y digitales, revisándolos con ayuda.

BLOQUE C. Educación literaria

9. Lee, escucha y recrea textos narrativos o audiovisuales, mostrando comprensión y capacidad de reinterpretación creativa (como en la historia animada).
10. Elabora textos creativos sencillos (relato corto para animación) utilizando estructuras básicas narrativas.

BLOQUE D. Alfabetización mediática e informacional

11. Reconoce las características de las noticias (titular, imagen, contenido), identificando la intención de los mensajes audiovisuales.
12. Produce mensajes multimodales (voz, imagen, texto) adecuados a una situación real (como el noticiario), utilizando medios digitales de forma funcional.

- **Conocimiento del Medio, Natural y Social.**

BLOQUE A. El entorno y su conservación

13. Observa e identifica elementos relevantes del entorno local (el pueblo, sus espacios, costumbres), y los comunica mediante soportes orales y audiovisuales.

BLOQUE B. Cultura y vida en sociedad

14. Participa en actividades relacionadas con la vida del pueblo (reportajes o entrevistas) reconociendo su papel como comunicador/a.
15. Emplea el lenguaje visual y digital para expresar información sobre el entorno cercano, valorando su utilidad comunicativa.

BLOQUE C. Cambios en el tiempo

16. Compara hechos pasados y presentes del entorno local para construir contenidos informativos y narrativos.
17. Recoge información relevante mediante entrevistas o relatos familiares para elaborar guiones y reportajes.

BLOQUE D. Alfabetización digital

18. Utiliza de forma básica herramientas digitales (apps, tablets) para comunicar hechos relacionados con su entorno de forma creativa.
19. Valora el papel de los medios de comunicación y la tecnología como forma de expresión y participación ciudadana.

- **Educación Artística.**

20. Crea personajes y decorados usando técnicas plásticas variadas, mostrando creatividad y cuidado en los detalles.
21. Aplica los elementos básicos del lenguaje audiovisual (planos, secuencias) para comunicar una historia o mensaje visual.
22. Realiza animaciones sencillas utilizando la técnica stop motion con precisión y creatividad.
23. Participa activamente en la dramatización del noticiario, expresando emociones y mensajes mediante la expresión corporal y vocal.

### 3.3.- TECNOLOGÍAS DIGITALES EMPLEADAS

A continuación, se exponen las tecnologías digitales empleadas.

#### 1. Herramientas de grabación y edición de vídeo (noticiario).

- Cámara.
- Focos.
- Croma.
- Trípode.

Micrófono.

#### 2. Cinco tablets (una por cada grupo).

- Dispositivos portátiles para la toma de fotos y edición básica por parte del alumnado para la elaboración de la pequeña animación hecha mediante la aplicación stop-motion.

#### 3. Aplicación de Stop Motion

- Software específico para realizar animaciones cuadro a cuadro.
- Permite crear secuencias de imágenes fijas que, al reproducirse, generan movimiento.
- Facilita la incorporación de sonido y texto para enriquecer la animación.

#### 4. Herramientas digitales para publicación y difusión

- Plataformas digitales para compartir los productos finales (como la web del centro).

### 3.4.- ENFOQUE METODOLÓGICO

El enfoque metodológico ha sido el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje cooperativo para el desarrollo de competencias. Es importante globalizar los contenidos y conectarlos con la realidad para que haya un aprendizaje real, así como llevar a cabo actuaciones vivenciales que despierten en ellos y ellas emociones.

Nuestro proyecto de cine nace para dar cierre a otro proyecto, Conoce tu localidad, San Vicente y las actuaciones llevadas a cabo fueron muy diversas.

Se realizaron diferentes salidas en las cuales visitamos el mercado central (trabajamos en clase el dinero y la alimentación saludable para hacer una compra), la biblioteca, la policía local, la Facultad de Educación de la Universidad de Alicante, Centro Ocupacional Maigmo y el Ayuntamiento (prepararon una entrevista para la Concejala de Servicios Sociales y la realizaron). Realizamos una encuesta a todo el alumnado del centro para analizar el nivel de concienciación con el medio ambiente. Recibimos a todas las asociaciones locales que trabajan desde distintos ámbitos con personas vulnerables o en riesgo de exclusión social.

Decidimos dar a conocer, de una forma diferente y divertida, nuestro pueblo, iniciando así nuestro proyecto de cine, el gran olvidado dentro de las herramientas TIC en los centros educativos y de las herramientas culturales.

Dentro de este proyecto se hizo más hincapié en la necesidad del aprendizaje cooperativo para que el noticiario saliera adelante y los trabajos realizados desde la aplicación Stop-motion. Las actuaciones aquí también fueron diversas:

- Actividades de interpretación en grupo en el taller de cine con el director de cine David Valero.
- Ensayos en pequeños grupos.
- Preparación de un storyboard en equipos.
- Planificación y diseño para el trabajo de Stop-motion en grupo, así como posterior realización y grabación.

Este proyecto se ha podido adaptar a todos los ritmos de aprendizaje y a todas las características del alumnado, aspecto que ha convertido al proyecto en inclusivo.

**3.5.- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL**

<b>CRONOGRAMA: EL CINE</b>			
<b>FECHAS</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>OBJETIVOS</b>
Sesión 1: 3 de febrero 2025	¿ Qué es el cine?	Trabajar con los alumnos el texto informativo a través de lecturas guiadas.	Introducir el cine como lenguaje y medio de expresión.
Sesión 2: 6 de febrero 2025	Taller de cine	Visita del director David Valero Simón a clase. Conocemos distintos géneros, roles y etapas del cine. Realizamos dinámicas de interpretación.	Conocer las fases del proceso cinematográfico y explorar la expresión corporal y las habilidades actorales.
Sesión 3: 7 de febrero 2025	My Storyboard	Crear un storyboard de una película inventada por el alumnado.	Trabajar la planificación visual y fomentar la creatividad.
Sesión 4: 10 de febrero 2025	Publicidad y cartelera	Trabajar con los alumnos el texto publicitario a través de lecturas guiadas y realizar la cartelera de un cine.	Diseñar materiales y fomentar la creatividad plástica.
Sesión 5: 13 de febrero 2025	Visita de una actriz	Visita de la actriz María Gregorio Teruel a clase. Conocemos el papel de una actriz de cine, los castings, los videobooks y nos enseña técnicas de interpretación.	Conocer experiencias reales y enriquecer la motivación del alumnado.

<b>CRONOGRAMA: LA HORA LOCA</b>			
<b>FECHAS</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>OBJETIVOS</b>
Sesión 6-10: 14 al 20 de febrero 2025	La Hora Loca	Elaboración del guion del noticiario.	Desarrollar la capacidad de expresión escrita y oral del alumnado. Fomentar el trabajo en equipo.
Sesión 11: 21 de febrero 2025	Reparto de papeles	Repartir a los alumnos y alumnas los diferentes papeles que interpretarán en la grabación.	Fomentar la responsabilidad individual y el trabajo cooperativo, reconociendo la importancia de cada función en la producción del noticiario.
Sesión 12-21: 24 de febrero-7 de marzo 2025	Puesta en escena: ensayos	Preparación del material y organización técnica.	Reforzar la interpretación y fluidez antes del rodaje. Reunir y coordinar equipos y elementos para filmar.

CRONOGRAMA. LA HORA LOCA			
FECHAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	OBJETIVOS
Sesión 21-29: 8 marzo al 7 de abril 2025	Puesta en escena: grabación	Grabación de las diferentes escenas del noticiero infantil.	Realizar la grabación del producto final. Conocer las fases del proceso cinematográfico y explorar la expresión corporal y las habilidades actorales. Trabajar la planificación visual y fomentar la creatividad. Familiarizarse con el lenguaje audiovisual (imagen, sonido, guion). Aprender nociones básicas de grabación, edición o actuación frente a una cámara. Usar herramientas tecnológicas de forma responsable y educativa. Expresarse mediante la dramatización y el juego de roles.

CRONOGRAMA. STOP MOTION			
FECHAS	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	OBJETIVOS
Sesión 30-33 14 al 19 de mayo 2025	STOP MOTION: preproducción	Introducción y explicación al alumnado sobre esta herramienta. Crear grupos de trabajo y escribir la historia.	Planificar y secuenciar una historia breve utilizando storyboard. Colaborar en equipo. Aplicar conocimientos de lengua y comunicación.
Sesión 34-43: 20 al 30 de mayo 2025	STOP MOTION: producción	Realizar la grabación del corto, empleando diferentes técnicas y medios audiovisuales.	Desarrollar la competencia digital mediante el uso básico. Fomentar la creatividad y expresión artística.
Sesión 44-47: 4 al 9 junio 2025	STOP MOTION: postproducción	Visitar las aulas para dar a conocer el producto final a todo el alumnado del centro.	Desarrollar habilidades comunicativas y de socialización, fomentando la autoestima, el sentido de pertenencia y el reconocimiento del trabajo realizado

### 3.6.- IMPLICACIÓN DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA

La implicación activa de toda la comunidad educativa ha resultado un pilar fundamental para el éxito de nuestro proyecto. La participación conjunta de alumnado, profesorado, familias, equipo directivo, personal no docente y agentes del entorno ha hecho que el proyecto se convierta en una verdadera aventura educativa.

En primer lugar, la participación del propio alumnado, los protagonistas, ha favorecido el desarrollo de habilidades creativas, el trabajo en equipo, la expresión emocional y el pensamiento crítico. A través de este proyecto, los estudiantes han aprendido no solo contenidos curriculares, sino

también a comunicar, empatizar y reflexionar sobre el mundo que les rodea de una manera muy vivencial.

El profesorado, tanto tutoras que hemos organizado y dirigido este proyecto como el propio claustro hemos tenido un papel esencial como guía y facilitador. Al incorporar este tipo de contenidos en el aula y en el centro, se fomentan metodologías activas y un aprendizaje significativo, motivando al resto de alumnado y profesorado a desarrollar actividades más lúdicas e innovadoras en su día a día.

Contar con la participación e implicación plena de las familias ha reforzado, aun más, el vínculo entre escuela-familia. Ellas han sido un pilar fundamental en la realización de este proyecto y nos han ofrecido toda la ayuda que les hemos pedido, desde reforzar el aprendizaje de los diálogos hasta ayudarnos con la decoración, la vestimenta y la puesta en escena.

Otro agente implicado y también muy importante y fundamental es el equipo directivo. Presentarles la idea inicial y sentir todo su apoyo para iniciarnos en esta aventura ha sido muy gratificante y motivante para nosotras. Sentir el apoyo y la ayuda tanto económica como profesional nos ha asegurado que la iniciativa estuviese integrada en el proyecto educativo del centro y cuente con los recursos necesarios. Además, facilita la conexión con entidades externas y promueve la continuidad del proyecto en el tiempo.

Asimismo, el entorno social y cultural también puede haber formado parte del proyecto. La colaboración con asociaciones locales, medios de comunicación y cineastas locales ha enriquecido el aprendizaje y lo ha hecho más realista y vivencial favoreciendo la educación en valores y la participación ciudadana.

En definitiva, cuando toda la comunidad educativa se implica, el proyecto se enriquece y cobra sentido dejando una huella profunda en quienes participan.

### **3.7.- EVALUACIÓN**

La evaluación es un aspecto fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que nos ayuda a medir el impacto que ha tenido el proyecto sobre el alumnado y su aprendizaje. Es por ello, que durante este proyecto se ha tenido en cuenta tres tipos de evaluación:

- Evaluación diagnóstica: iniciada en una asamblea donde surgió la idea y antes de llevarla a cabo conocimos mediante preguntas sus conocimientos previos, habilidades y actitudes relacionadas con el cine.
- Evaluación formativa: llevada a cabo durante el proceso de elaboración y preparación tanto del noticiario como de las pequeñas animaciones creadas con stop-motion. En esta evaluación supervisamos el progreso del alumnado, detectamos sus necesidades y les ofrecemos una retroalimentación para la mejora de su desempeño. Todo esto lo hicimos mediante la observación directa de los ensayos del noticiario y el montaje de las animaciones.
- Evaluación Sumativa: se desarrolló al finalizar el proyecto y en esta se valoró el resultado global de las tareas, tanto la grabación final del noticiario como el resultado de cada animación y la participación de cada niño/a.

La evaluación no tiene sentido si no se tiene en cuenta sus estrategias e instrumentos. A continuación, se detalla cada aspecto de forma interrelacionada mediante una tabla.

ESTRATEGÍA DE EVALUACIÓN	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>Observación directa:</b> de la participación en cada actividad, su actitud, su expresión oral, el trabajo en equipo tanto en los ensayos como en la grabación final de cada tarea.	Rúbrica del noticiario (Anexo) Rúbrica de las animaciones (stop-motion)
<b>Autoevaluación:</b> con el objetivo de que el alumnado reflexione sobre su participación y aprendizaje en el proyecto.	Tickets de salida (anexo)
<b>Co-evaluación:</b> con el fin de que los compañeros tanto de los propios equipos como del resto de equipos den un feedback constructivo y aprendamos entre todos/as.	Cuestionario (anexo)

### 3.8.- MEDIDAS DE DIFUSIÓN

Para difundir tanto el noticiario (La hora Loca) como las animaciones elaboradas por los grupos a través de Stop-Motion, recreamos una sesión de cine real, a la cual invitamos a todas las familias a pasar una tarde con nosotros/as.

Decoramos el centro como un festival de cine, con una alfombra roja y un photocall y proyectamos en un aula polivalente y por turnos (cada turno dedicado a uno de los grupos y sus familiares) las producciones.

Asimismo, antes de elaborar esta sesión de cine, compartimos la experiencia a nivel interno de centro. Fuimos por todas las aulas de nuestro cole proyectando el noticiario y las animaciones para dar a conocer nuestro trabajo al resto de alumnado y profesorado, con el objetivo de difundir y ser fuente de inspiración.

En cuanto a la difusión digital general, también es posible visualizar el proyecto a través de la página web del centro. Dentro del apartado [innov@arts](mailto:innov@arts) se puede visualizar nuestras animaciones en el apartado [innov@cine](mailto:innov@cine) (<https://portal.edu.gva.es/ceipalmazara/es/innovcine/>). Por otro lado, el noticiario se puede visualizar en el siguiente link (<https://portal.edu.gva.es/ceipalmazara/es/2025/07/02/la-hora-loca/>).

Además, en nuestra comunidad autónoma utilizamos una plataforma virtual de aprendizaje llamada "aules", donde cada alumno/a o familia puede acceder a recursos, tareas, actividades y comunicarse con sus profesores, similar a una clase virtual. Los vídeos también están subidos a esta plataforma para que los familiares y alumnado se los pueda descargar y guardar para el recuerdo.

Referente a los medios de comunicación la experiencia fue publicada en nuestro periódico local *Somos l'Alacantí*, tanto de forma física como digital. Véase la noticia en el siguiente enlace: <https://somoslalacanti.com/2025/07/10/noticias-san-vicente-del-raspeig2/el-alumnado-del-ceip-la-almazara-se-convierte-en-reportero-y-cineasta-en-un-proyecto-sobre-san-vicente-del-raspeig/>

Por último, en cuanto a las redes sociales podéis encontrar un post en Instagram con un breve resumen de la experiencia y fotos que evidencian la misma. Nos parece interesante publicar en este tipo de redes sociales la experiencia ya que consideramos que tiene una difusión muy amplia y el

conocimiento del proyecto puede ser fuente de inspiración para otros centros educativos o docentes. En el siguiente enlace podéis acceder al post [https://www.instagram.com/p/DL6-zraMK2l/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/DL6-zraMK2l/?img_index=1)

#### 4.- EVIDENCIAS

A continuación, se exponen una serie de imágenes que muestran evidencias de que el alumnado ha sido protagonista de esta experiencia, tanto de forma partícipe como creador de la misma.

##### 1. Taller con el director David Valero y castin en directo.



##### 2. Visita de la actriz María Gregorio Teruel.



3. Preparación del escenario de grabación con ayuda del alumnado, donde conocieron el funcionamiento de algunas herramientas digitales básicas de grabación.

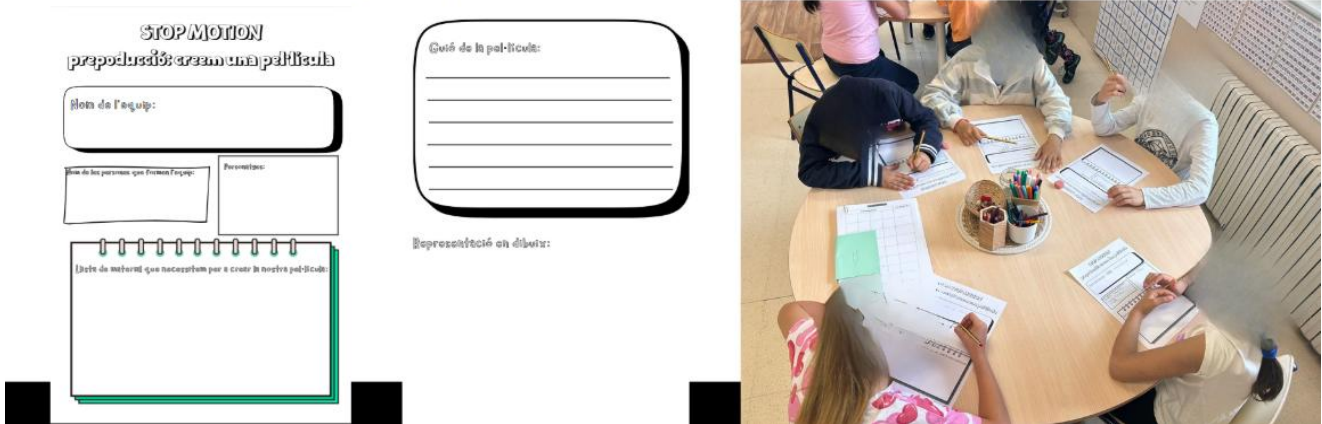


4. Comenzamos con la grabación del noticiario, un total de once escenas se grabaron en este escenario.



Una vez finalizada la grabación de todas las escenas y mientras se hace el montaje por parte del profesorado, comenzamos con la puesta en marcha de la elaboración de animaciones a través de la aplicación Stop-Motion.

5. **Preproducción:** por grupos de cinco, cada grupo comenzaron a planificar y organizar plasmando en papel sus ideas y elaborando un pequeño storyboard de su recreación usando la siguiente plantilla.



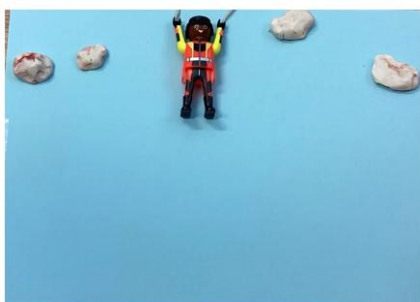
6. **Preproducción:** después de tener clara la idea, pasamos a la creación del escenario. Para ello el alumnado utilizó diferentes tipos de materiales como cartulinas, folios de colores, plastilina, elementos naturales, etc.



7. **Producción:** Debido a que el alumnado aún es muy pequeño para utilizar de forma autónoma estos dispositivos, aprovechamos el recurso que tenemos de desdobles con el personal de apoyo para empezar con la grabación. Cada grupo y con ayuda del docente, preparaba la escena, hacía un primer ensayo y posteriormente comenzaba a crear la animación. Entre todos, se dividieron las diferentes escenas y acordaron el orden para la utilización de la aplicación, así todos podían hacer uso de esta y desarrollar la competencia digital. En el siguiente enlace se puede acceder a todas las



animaciones elaboradas por los diferentes grupos:  
<https://portal.edu.gva.es/ceipalmazara/es/innovcine/>



8. **Postproducción:** visionado del noticiario y de las animaciones de los grupos. Les enseñamos al resto del cole los vídeos e invitamos a las familias a la recreación de una sesión de cine para que pudieran visionar todos los vídeos.



## 5.- VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS

Los resultados de esta experiencia han sido realmente positivos. El alumnado, aparte de integrar todos los contenidos trabajados, ha desarrollado muchos de sus potenciales ocultos, ha superado miedos y vergüenzas y se ha enfrentado al mundo real.

El equipo ha salido muy reforzado. Tener un objetivo común y divertirse juntos ha sido la clave. Ha sido muy gratificante ver reflejados en ellos y ellas valores como la empatía, la solidaridad o la flexibilidad.

En cuanto a la competencia digital, son niños y niñas muy pequeños para su uso, pero lamentablemente la mayoría sí lo hace, y lo hace sin ningún tipo de objetivo ni control del contenido, por eso, el hecho de integrar el cine en cualquiera de sus modalidades como parte de la competencia digital y que además les haya encantado, es uno de los mayores logros y beneficios de este proyecto.

## 6.- INFORMACIÓN ADICIONAL

1. Anexo: rúbrica de la tarea La hora Loca (noticiero).

Nombre del alumno/a: \_\_\_\_\_

Criterio	Inicial	En Progreso	Satisfactorio	Excelente
<b>1. Participación oral y trabajo en equipo</b>	Participa poco y con dificultades para escuchar.	Participa con apoyo y respeto básico.	Participa activamente y coopera con compañeros.	Lidera y fomenta la cooperación en el grupo.
<b>2. Planificación y guion del noticiero</b>	Necesita mucha ayuda para organizar ideas.	Organiza ideas básicas con apoyo.	Planifica y estructura el guion con claridad.	Crea un guion completo, claro y creativo.
<b>3. Expresión oral durante la grabación</b>	Habla con dificultad, tono bajo o inapropiado.	Mejora entonación y claridad con ayuda.	Expresa las ideas con claridad y buen tono.	Usa entonación expresiva y lenguaje adecuado.
<b>4. Conocimiento de dispositivos para grabar</b>	No conoce ni sabe el uso de las diferentes herramientas digitales que se necesitan para realizar una grabación.	Conoce pocas herramientas y tiene una idea confusa sobre el uso de las herramientas digitales que se necesitan para realizar una grabación.	Conoce y usa las diferentes herramientas digitales que se necesitan para realizar una grabación.	Conoce y usa de forma excelente las diferentes herramientas digitales que se necesitan para realizar una grabación.
<b>5. Reconocimiento e interpretación de noticias</b>	No reconoce las partes básicas de una noticia.	Identifica algunas partes con ayuda.	Reconoce titular, contenido y finalidad.	Analiza y explica la estructura y función de la noticia.


2. Anexo II: rúbrica de observación directa para las animaciones de Stop-Motion.

Criterio	Inicial	En Progreso	Satisfactorio	Excelente
<b>1. Creación de personajes y decorados</b>	Necesita ayuda para diseñar personajes o decorados.	Crea personajes o decorados básicos con apoyo.	Diseña y monta personajes y decorados de forma clara.	Crea personajes y decorados originales y detallados.
<b>2. Planificación de la historia para la animación</b>	No planifica o lo hace con mucha ayuda.	Planifica ideas básicas con apoyo.	Organiza una historia sencilla con inicio, nudo y desenlace.	Planifica una historia creativa y bien estructurada.
<b>3. Uso de técnicas básicas de animación (cuadro a cuadro)</b>	No comprende o realiza pocos movimientos.	Aplica técnicas básicas con supervisión.	Realiza movimientos adecuados y continuos.	Usa técnicas de animación con precisión y creatividad.
<b>4. Manejo de la app de stop motion</b>	Usa la app con mucha ayuda o no la usa.	Utiliza funciones básicas con apoyo.	Maneja la app para grabar y montar con autonomía.	Domina funciones avanzadas y mejora el producto.
<b>5. Presentación final y autoevaluación</b>	Presenta con ayuda y no valora su trabajo.	Presenta con apoyo y reflexiona superficialmente.	Presenta y comenta sus aciertos y dificultades.	Presenta con seguridad y propone mejoras con autocrítica.

3. Anexo III: Autoevaluación (Tickets de Salida).

TICKET DE SALIDA

Evalúa cómo te has sentido durante tu participación en el proyecto La hora Loca:




¿Qué has hecho bien?

¿Qué puedes mejorar?

TICKET DE SALIDA




Evalúa tu participación en el proyecto Stop-Motion:



¿Qué has hecho bien?

¿Qué puedes mejorar?

## 4. Anexo IV: Coevaluación: cuestionario.

Pregunta	 Sí	 Más o menos	 No	Comentarios (opcional)
1. ¿Hemos trabajado bien juntos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
2. ¿Todos hemos participado?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
3. ¿Hemos compartido las tareas?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
4. ¿Nos hemos escuchado unos a otros?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
5. ¿Hemos pensado y planeado bien nuestra historia?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
6. ¿Hemos cuidado los personajes y decorados?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
7. ¿Hemos usado bien la técnica del stop motion?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
8. ¿Nos gusta la animación que hemos hecho?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
9. ¿La animación cuenta bien nuestra historia?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
10. ¿Hemos aprendido cosas nuevas con esta actividad?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

Como conclusión, esta experiencia educativa donde la competencia digital ha sido la gran protagonista acompañada de otras no menos importantes ha sido una vivencia muy positiva, enriquecedora e innovadora, donde el aprendizaje ha sido para toda la comunidad educativa. Además de enseñarnos a utilizar las herramientas digitales de forma adecuada y desde una mirada educativa y crítica nos ha proporcionado mucha cohesión, trabajo en equipo e inclusión educativa.

Como docentes estamos muy orgullosas del camino recorrido y de las oportunidades y nuevos aprendizajes que esta experiencia nos ha brindado. Agradecemos que desde el Ministerio de Educación deis importancia a estas experiencias y las promocionéis para que el personal educativo se lance a participar y a descubrir nuevos paradigmas.