

HISTORIAS DE VÍDEO MÓVIL





OBJETIVOS

OBJETIVOS OPCIÓN 1: 12 SESIONES

En esta primera fase se intenta que los/as jóvenes diseñen, estructuren y realicen su propio producto audiovisual a través de la cámara de su teléfono móvil y partiendo de unas pautas guiadas por la educadora. Para ello es preciso dotarles de las herramientas e información necesaria para la creación de material audiovisual a nivel básico.

OBJETIVOS GENERALES

- Que los/as participantes realicen un vídeo grupal
- Que los/as participantes se familiaricen con el medio audiovisual y conozcan su lenguaje básico
- Creación de productos audiovisuales partiendo de temáticas concretas

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Promover la creatividad en los/as jóvenes a través del móvil
- Adquisición de técnicas y conocimientos audiovisuales para su posterior utilización a nivel grupal
- Promover el trabajo en equipo y fomentar su participación
- Que cada participante se autoafirme en valores a través de sus vídeos

OBJETIVOS OPCIÓN 2: 24 SESIONES

Se trata de que los/as jóvenes sepan aprovechar los aparatos tecnológicos para fines productivos, impulsando además actividades que saquen el mayor rendimiento de los/as mismos/as.

Uno de los puntos en los que se centra este proyecto es en la reivindicación de temáticas concretas a través de cortometrajes.

OBJETIVOS GENERALES

- Que los/as participantes realicen un vídeo grupal
- Que los/as participantes realicen vídeos individuales o por parejas
- Que los/as participantes se familiaricen con el medio audiovisual y traten de transmitir ideas y valores

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Impulsar buenos hábitos en el consumo audiovisual
- Adquisición de técnicas y conocimientos audiovisuales
- Aproximación a las diversas formas de expresión cinematográfica
- Que los/as participantes aprendan a analizar la realidad y que piensen cómo dar forma a sus ideas



OBJETIVOS OPCIÓN 3: 36 SESIONES

En esta última fase del curso se pretende motivar a los/as jóvenes en la búsqueda de proyectos innovadores y contenidos interesantes que generen un impacto positivo en nuestra sociedad de un modo más avanzado.

OBJETIVOS GENERALES

- Creación de un producto conjunto enriquecido con las creaciones individuales
- Creación de productos audiovisuales con mayor complejidad

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Que los/as participantes aprendan técnicas más avanzadas de edición
- Configuración de un grupo estable de aficionados
- Buscar la autonomía del grupo
- Difusión de los vídeos a través de diferentes redes sociales

ONLINE: 18 SESIONES

Uno de los puntos en los que se centra este proyecto es en la reivindicación de temáticas concretas a través de cortometrajes partiendo de los intereses del cliente. Debido a la situación actual la opción más eficaz sería la online ya que permite llevar a cabo producciones audiovisuales básicas a distancia y aprender el manejo de programas y técnicas de edición y grabación.

OBJETIVOS GENERALES

- Que los/as participantes realicen vídeos individuales o por parejas
- Promover un pensamiento crítico en el/la participante

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Generar interés en el/la participante para desarrollar de forma autónoma productos propios
- Adquisición de técnicas y conocimientos audiovisuales
- Que los/as participantes aprendan a analizar la realidad y piensen cómo dar forma a sus ideas
- Que los/as participantes reflexionen acerca de los productos compartidos



METODOLOGÍA

A medida que han ido pasando los años ha sido precisa la necesidad de adaptación a la realidad cambiante inmersa en las nuevas tecnologías, las cuales ocupan una posición importante en nuestras vidas. En este caso hemos escogido el teléfono móvil, a través del cual se pretende que los/as destinatarios/as sean capaces de transmitir mediante vídeos aquello que deseen, ya sea un mensaje, sentimientos...

El taller constará de una educadora al mando y un grupo de niños y niñas entre 14 y 18 años.



ACTIVA

Los/as jóvenes reflexionarán y aprenderán a través de prácticas correctas. De este modo tanto las dificultades o ideas se solucionarán o debatirán entre participantes y educadora.

INTEGRAL

Se entiende al individuo como un cúmulo de estímulos y referencias educativas que influyen en los diferentes aspectos que conforman sus valores, hábitos y personalidad.

INDIVIDUALIZADA

A través de las actividades programadas se dará respuesta a las necesidades de cada participante y se recogen reflexiones hechas al margen de la actividad. Se atenderá a las dificultades y potencialidades de cada persona de manera individual.

GRUPAL

El grupo es fuente de recursos, foro de discusión, de apoyo mutuo, creatividad conjunta...



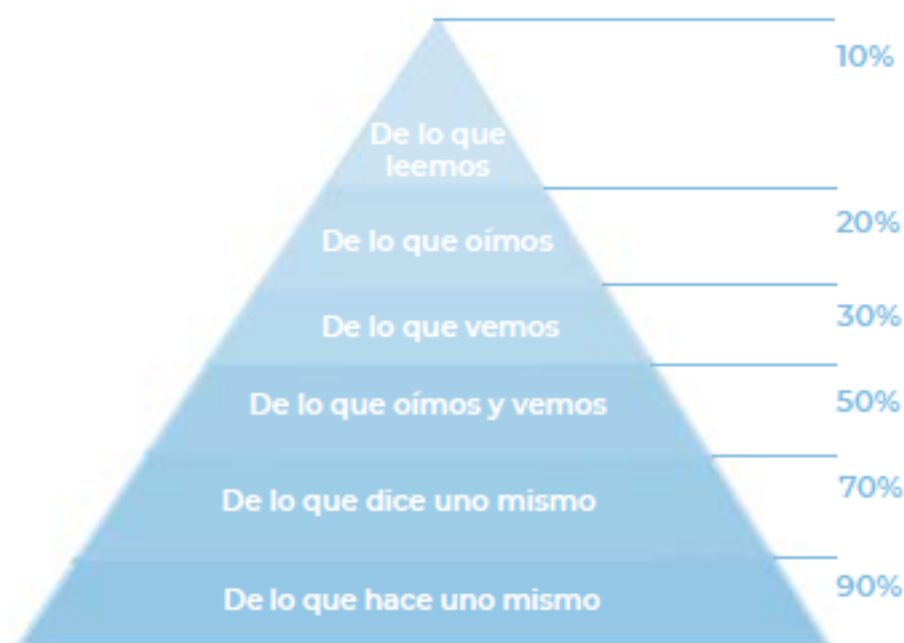
ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos)

La tarea principal que tienen los usuarios/as que acuden a los talleres es el desarrollo de un proyecto grupal, en este caso la creación de un vídeo con el teléfono móvil. Para obtener el producto final se trata de que dichos usuarios/as promuevan un **pensamiento crítico** que les permita tomar decisiones de modo racional y captar aquella información necesaria y de interés para el producto principal, adquiriendo habilidades que permitan también un pensamiento reflexivo. En el Aprendizaje Basado en Proyectos además del pensamiento crítico, también se le brinda mucha importancia a la **colaboración**, es decir, al tratarse de un proyecto grupal es preciso que todos los integrantes del grupo participen activamente y exista apoyo mutuo. Es muy importante que exista un buen ambiente de trabajo tanto dentro como fuera del grupo. El último factor clave es la **comunicación**, es necesaria una correcta comunicación entre los usuarios/as para llevar a cabo, entre otras cosas, un intercambio de ideas con el objetivo común de obtener beneficios conjuntos. El diálogo y la discusión sirven para poner en común información.

Es por todo esto por lo que se involucra a los usuarios/as en un proyecto, entre sus funciones principales se encuentran: investigar, diseñar, colaborar, aportar...

APRENDER HACIENDO (learning by doing)

A través de esta técnica educador y participante se sumergen en un proceso de aprendizaje basado en la práctica. Se trata de un modelo educativo moderno que surge para dar cobertura a la necesidad de un eficiente modo de adquisición de conocimientos.





Por otro lado, los métodos específicos o mini métodos de intervención que se utilizarán durante los cursos son los siguientes:

- **Presentaciones digitales:** apoyo de Power Points o Camba para complementar las explicaciones más teóricas.
- **Asignación de tareas:** la educadora durante algunas sesiones encomendará alguna tarea que deberán realizar para la sesión fijada.
- **Manejo de los programas:** a través de las explicaciones del educador/a en el proyector el/la joven debe practicar ya bien sea con material improvisado o con sus propios productos.
- **Contenido digital:** puesta en marcha de actividades que tengan relación con las nuevas tecnologías.
- **Método de observación:** visionado de cortometrajes de diferentes temáticas a través de la plataforma Youtube u otras.
- **Resolución de problemas:** La educadora crea estrategias para llegar a la solución de los problemas técnicos o teóricos que se presenten.
- **Debates:** En muchas sesiones se llevarán a cabo debates grupales sobre temáticas específicas en las que la educadora planteará preguntas con el objeto de que los usuarios/as dialoguen y reflexionen.
- **Comunicación:** Creación de un grupo de whatsapp para concretar aspectos importantes, recordatorios, intercambiar información..., empleo del email para enviar archivos, uso de redes sociales...

CONTENIDO

Se trata de una metodología en sí misma, ya que permite trabajar cualquier temática de interés a través de vídeos. Este curso da la opción a los/as participantes de promocionar aquello que deseen, adaptando el contenido a sus preferencias y necesidades. Por consiguiente, es una propuesta metodológica que permite:

