



TÍTULO

LA IMPLEMENTACIÓN DE “LOS BUBUSKISKI”;
GUÍA PARA LA EDUCACIÓN PRIMARIA
=
THE IMPLEMENTATION OF “THE BUBUSKISKI”;
GUIDE FOR PRIMARY EDUCATION

AUTOR

Manuel Martín Jiménez

Director	Esta edición electrónica ha sido realizada en 2024
Instituciones	Dr. D. Walter Federico Gadea
Curso	Universidad Internacional de Andalucía ; Universidad de Huelva
©	<i>Máster Oficial Interuniversitario en Comunicación y Educación</i>
©	<i>Audiovisual (2022/23)</i>
Fecha documento	Manuel Martín Jiménez
	De esta edición: Universidad Internacional de Andalucía
	2023

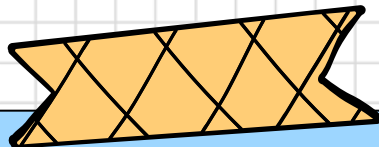
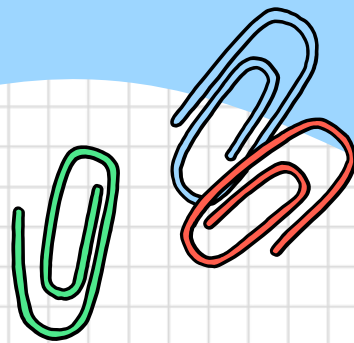


**Atribución-NoComercial-SinDerivadas
4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)**

Para más información:

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

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



LA IMPLEMENTACIÓN DE "LOS BUBUSKISKI"; GUÍA PARA EDUCACIÓN PRIMARIA

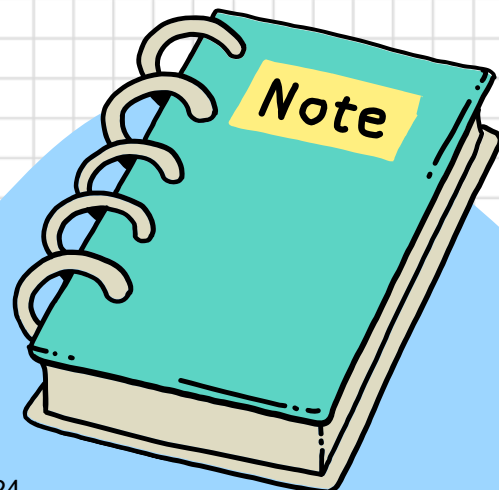
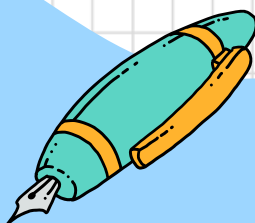
Máster de Comunicación y Educación Audiovisual

Trabajo Final de Prácticas (TFP)

Manuel Martín Jiménez

Director/a: Dr. Walter Federico Gadea

Junio 2023



La implementación de “Los Bubuskiski”; Guía para Educación Primaria

The implementation of ‘The Bubuskiski’; Guide for Primary Education

Trabajo Final de Prácticas (TFP)

Máster de Comunicación y Educación Audiovisual

Manuel Martin

ORCID 0000-0001-6637-4847

Director/a

Dr. Walter Federico Gadea



**Universidad
de Huelva**



Universidad de Huelva | Universidad Internacional de Andalucía, 2023

Curso académico 2022/2023

La implementación de “Los Bubuskiski”; Guía para Educación Primaria

Trabajo Final de Prácticas (TFP)

Máster de Comunicación y Educación Audiovisual

Manuel Martin

Director/a: Dr. Walter Federico Gadea

Universidad de Huelva | Universidad Internacional de Andalucía, 2023



ÍNDICE

I. Introducción

Introducción y justificación del trabajo	7-10
--	------

II. Objetivos

2.1. Objetivo general.....	12
2.1.1. <i>Objetivos específicos</i>	12

III. Contexto Institucional

3.1. Contextualización Institucional de la práctica	14-25
---	-------

IV. Propuesta de intervención educomunicativa

4.1. Plan de actividades	28-40
4.2. Cronograma	40-41
4.3. Recursos humanos, materiales y económicos	41-42
4.4. Resultados previsibles y prospectiva de futuro	42-43

V. Limitaciones y Autovaloración

5.1. Limitaciones de la propuesta	45
5.2. Autovaloración.....	46-47

REFERENCIAS

Referencias.....	47-48
------------------	-------

ANEXOS

Diario descriptivo de observación de actividades	50-65
--	-------

Agradecimientos

Al profesorado de este máster y en especial a mi tutor por ayudarme y contribuir en este proceso.

A mi familia por apoyarme en todo momento a lo largo de todo este camino.

I. INTRODUCCIÓN

Bubuskiski es un proyecto audiovisual protagonizado por once marionetas en el cual los niños/as aprenden a comunicarse a través de situaciones cotidianas y divertidas. Esta serie se compone de personajes animados, y a través de unos 10 minutos de capítulos se abordan temas relacionados con el uso de la pantalla, las TIC y la comunicación.

La trama se enfoca en un aspecto determinado, y se desarrolla de una forma amena y divertida. En resumen, este proyecto representa una gran manera de mejorar la alfabetización mediática de los niños y niñas ayudando a este grupo a adquirir un amplio abanico de competencias digitales.

Para obtener una mayor difusión de este proyecto realizamos este trabajo con el objetivo de emplear y desarrollar las virtudes y cualidades que nos proporciona esta serie en el ámbito de la Educación Primaria.

Gracias al visionado y el trabajo sobre los diferentes capítulos de este proyecto audiovisual podremos enseñar a los estudiantes la importancia de la alfabetización mediática la cual les ayudará a comprender mejor el mundo digital actual.

Según Ruiz Massieu (2017), la diversidad cultural de la sociedad, el sentido de practicidad y el sentido de inmediatez que hoy en día viven los jóvenes han sido un obstáculo, es momento de replantear a los jóvenes y generarles conciencia acerca de la importancia de contar con los valores que un ser humano debería de poseer.

Para Olivencia (2013), es ya evidente la existencia de aulas multiculturales y del fenómeno multicultural entendido como la pluralidad de alumnos de procedencias diversas en espacios educativos comunes. Inevitablemente, han surgido conflictos fruto de esta nueva situación sociocultural, que afecta de manera decisiva en el quehacer educativo. Comprender su naturaleza constituye un camino complejo, pues implica diferentes claves sociales y culturales, y por supuesto, educativas. De ahí, la importancia de la Educación en Valores para afrontar esta nueva situación, ya que el reto que se nos

plantea ahora es la de posibilitar la construcción de la interculturalidad como espacio de encuentro en la consecución de una escuela intercultural.

Por otro lado, la elección de trabajar con este proyecto está más que justificada con la aportación que puede sugerir en función a la gran aceptación del público, siendo imprescindible su aprendizaje y conocimiento de estas temáticas tan actuales.

La serie abarca una gran cantidad de temas que pueden focalizarse en un sector más que influyente en el futuro de nuestra sociedad por lo que la importancia de conseguir llegar a estudiantes y, en general, público de esta índole, es máxima.

El hecho de trabajar con esta serie, de esta forma, en el ámbito de Educación Primaria, no se había realizado anteriormente por lo que esto supone un paso hacia adelante, más que acertado, para conseguir la mayor alfabetización mediática posible entre los más jóvenes principalmente.

El uso de esta serie en contextos de educación, en este caso en el ámbito de la Educación Primaria supone la adquisición de una serie de actitudes y aspectos fundamentales para el público al que va dirigido esta propuesta.

En primer lugar, permite al espectador el desarrollo de habilidades críticas ya que en la era de la información y la tecnología, es imprescindible que el alumnado desarrolle estas habilidades para poder comprender y analizar los medios de comunicación. La alfabetización mediática les permite evaluar de manera crítica los mensajes mediáticos, identificar sesgos y manipulaciones y tomar decisiones informadas sobre su consumo.

En segunda instancia cabe destacar el valor de saber comprender el poder de los medios de comunicación debido a que los medios de comunicación tienen una influencia significativa en la sociedad y en la formación de opiniones y actitudes. Por ello esta serie puede aportar al alumnado la comprensión de cómo funcionan los medios de comunicación, cómo se crean los contenidos, así como por qué estos pueden llegar a ser

persuasivos. Esto les permite tomar conciencia sobre el poder de los medios y como utilizar estos de manera responsable.

Como cuenta Radford (1997), las personas obtienen la mayor parte de la información, más allá de su entorno familiar y laboral, de la prensa, la radio y la televisión.

Además de esto hay que añadir el fomento del pensamiento crítico, es decir, la alfabetización mediática promueve el pensamiento crítico y analítico del estudiante. Por ello, al aprender a cuestionar y analizar la información que hallan en los medios, desarrollan habilidades para evaluar la veracidad, la objetividad y por último, la relevancia de los mensajes. Esto les permite tomar decisiones fundamentadas y no dejarse influenciar fácilmente por la desinformación.

Por otro lado, debemos de tener en cuenta la protección contra la desinformación ya que en un mundo donde la desinformación está a la orden del día, es esencial que el alumnado aprenda a detectarla y evitar los engaños. Este proyecto puede mostrarles como identificar señales de advertencia de información falsa ("*fake news*"), a verificar si se trata de fuentes confiables y a distinguir entre opiniones y hechos. Gracias a todo esto, el alumnado posee las herramientas necesarias para protegerse y tomar decisiones basadas en la evidencia.

Para Galdón (2013), una persona desinformada es una persona que no sabe lo verdadero y esencial de algo; que está en el error o tiene una confusión mental y vital sobre los temas que necesita o le son útiles saber para actuar libre y solidariamente.

También es cierto que no podemos olvidar la importancia del empoderamiento digital. Esto se debe a que, en la actualidad, el acceso a la tecnología y a los medios de comunicación es prácticamente omnipresente con lo cual al proporcionar al alumnado conocimientos y habilidades para entender y usar los medios de una manera efectiva, se les empodera de alguna forma para ser participantes activos en la sociedad digital. Esto implica no solo el consumo de contenidos, sino también la creación de los mismos de una manera responsable y ética.

Finalizando debemos considerar que estas habilidades son fundamentales en la sociedad actual y les permitirán tomar decisiones informadas y participar de una manera responsable en un mundo cada vez más mediático.

II. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden conseguir y cumplir con esta propuesta de intervención se basan en adquisición de habilidades en las competencias mediáticas y la consecución de unos valores éticos y cívicos fundamentales.

Principalmente los objetivos se dividen en dos grupos:

2.1. Objetivo general

-Reforzar el desarrollo de la educomunicación en la Educación Primaria.

2.1.1. Objetivos específicos

-Conocer más profundamente el proyecto de los Bubuskiski y todas las aportaciones que puedan llegar a influir en nuestra sociedad.

-Fomentar el trabajo cooperativo y colaborativo entre los estudiantes, promoviendo el respeto, la escucha activa y la valoración de las ideas y aportaciones de los demás.

-Desarrollar habilidades cognitivas, como la observación, la clasificación, la comparación y la resolución de problemas, a través de actividades relacionadas con los Bubuskiski.

III. CONTEXTO INSTITUCIONAL

3.1. Contextualización institucional de la práctica

Antes de comenzar quería mostrar una imagen que nos describe con un pequeño esquema la historia de la radio en el mundo desde sus inicios.

Figura 1: Historia de la Radio en el Mundo



Fuente: Micrófonos al Aire (2015)

Basándome en Ibarra (2009), puede decirse que la radio es el medio de comunicación de masas más técnico hasta la irrupción de la televisión y que articula parte de la evolución social y cultura de cualquier sociedad y en concreto de la española. Una parte importante de la historia de la radio española está relacionada y dirigida inevitablemente por la dictadura franquista. Hasta el cambio que comienza a apreciarse con la tímida apertura de la España franquista a finales de la década de los cincuenta, la radio española se caracterizó en los 40 por ser un medio que, dicho vulgarmente, anesthesiaba la audiencia en un intento, mediante censura y control gubernamental, para maquillar la realidad social de penurias propias de una dictadura y de un contexto de post guerra civil y conflicto bélico mundial. Sin Franco ni España ni su radio hubieran sido iguales entre 1940 y 1975.

Como comenta Díez (2006), la Radio Universitaria de la Universidad de León surgió de la aventura que comenzaron un grupo de jóvenes estudiantes con inquietudes radiofónicas

al formar en el año 1995 una asociación universitaria dedicada a la radio. Estos alumnos procedían, en su mayoría, de otras asociaciones universitarias existentes en la universidad leonesa como la Asociación "Campus" dedicada a la cultura e información en general o de la asociación "Iris" que se dedicaba al mundo de la fotografía. De este modo emergió la Asociación Radiofónica ONDAS de la Universidad de León, el germen de la actual Radio Universitaria.

Según (Aguaded & Martín-Pena, 2013), la radio universitaria es una realidad que se puede apreciar a nivel mundial, transmiten diferentes aspectos innovadores y permiten una gran libertad a la hora de acceder a los contenidos y a la información que necesitamos como ser humano que somos. En ciertas ocasiones, esta libertad de la que hablamos puede ser vetada en otras emisoras de radio. Por lo tanto, es un altavoz cuyo objetivo principal es dar voz a aquellas personas o colectivos sociales que no la tienen, fomentando la libertad de expresión y la comunicación.

Conforme a (Aguaded & Martín-Pena, 2016), las radios universitarias se consideran una herramienta fundamental para la transferencia y promoción de la cultura a la sociedad en la que vivimos actualmente. Son medios no lucrativos de carácter comunicativo, por ello, se ven como medios de comunicación que se encuentran disponibles al servicio de la universidad y como recurso para que se expresen los diferentes colectivos que existen en la sociedad.

Uniradio se fundó en el año 2003 con el objetivo de servir como un medio de comunicación y difusión de la Universidad de Huelva. Desde ese momento, se ha convertido en una plataforma muy importante para fomentar la participación estudiantil y la difusión de la cultura y los proyectos académicos.

Uniradio es una de las radios más prestigiosas de Huelva y en ella se desarrollan actividades relacionadas con la producción, difusión y gestión de contenidos radiofónicos. Esta radio universitaria se encuentra integrada dentro de la estructura y funcionamiento de la propia institución educativa, y su objetivo principal es brindar una plataforma de comunicación y divulgación académica, cultural y social.

Desde mi punto de vista, Uniradio pretende promover la participación estudiantil, fomentar el pensamiento crítico, difundir actividades académicas y culturales relacionadas con la Universidad de Huelva, así como programas y cuñas de radio. Todo esto para establecer vínculos con la comunidad y contribuir al desarrollo social.

En cuanto a su estructura organizativa, Uniradio cuenta con una persona encargada de la misma que es Isabel, aunque todo ello tiene un equipo de coordinación y un grupo de colaboradores detrás que son los que hacen saber a Isabel la existencia de algún problema o fallo técnico dentro de la radio. Todo está supervisado por el director de Uniradio, José Ignacio Agueded.

Por otra parte, la encargada de Uniradio, Isabel, la cual también era la responsable de los estudiantes que realizábamos las prácticas allí, ha mantenido una labor y elaborado un trabajo encomiable para que cada uno de nosotros y nosotras pudiese conocer el funcionamiento de la radio, las instalaciones, así como prestándonos ayuda técnica en los momentos en los que era necesario.

La programación de Uniradio está compuesta por programas educativos, sociales, entrevistas y por último música con el objetivo de brindar una propuesta radiofónica variada y atractiva.

La radio también cuenta con la participación de estudiantes de la Universidad de Huelva ya sea a través de programas de radio, talleres de formación radiofónica, etc. Por ello la experiencia vivida en estas instalaciones permite a los estudiantes involucrarse activamente en la producción de contenidos y adquirir experiencia práctica de cara al futuro. El estudiante puede adquirir conocimientos tales como labores de producción, locución, edición de sonido y gestión de contenidos.

Por otro lado, Uniradio busca establecer una estrecha relación con la comunidad universitaria y con la sociedad en general. A través de la programación estipulada ya

mencionada anteriormente, pretende promover la interacción entre la Universidad de Huelva y su entorno.

Además de todo ello, la emisora mantiene colaboraciones y alianzas con otras instituciones, organizaciones y empresas locales. A través de estas asociaciones, se realizan intercambios culturales, se realizan entrevistas a personalidades destacadas y se fomenta la cooperación entre la universidad y la sociedad.

Uniradio transmite su programación a través de la frecuencia modulada (FM) en la ciudad de Huelva y sus alrededores. Aparte de esto, la radio se puede escuchar en línea a través de su página web oficial, donde se encuentra disponible en formato de streaming, lo que permite a los oyentes acceder a los programas desde cualquier parte del mundo.

Los recursos técnicos de los que dispone Uniradio y Medialab son de un calibre y una calidad inigualables ya que cuentan con los mejores recursos para llevar a cabo la producción, grabación y edición de todos los programas que se elaboran allí. Esto incluye estudio de grabación, cabinas de emisión, equipos de sonido, sistemas de transmisión, software de edición de audio y video entre otros para garantizar la calidad de la emisión de sus programas.

Además de esto, Uniradio dispone de un calendario donde se colocan todos los eventos y programas que van a ser emitidos, incluyendo una programación por horario de la música que debe sonar en cada momento perfectamente seleccionada y ordenada. Uniradio cuenta con música de diferentes géneros, desde pop y rock hasta música clásica y folklórica.

De otra manera, cabe destacar que la radio de la Universidad de Huelva desempeña un papel importante en la comunidad educativa y busca establecer lazos con nuestra sociedad mediante su programación y actividades.

A continuación, les muestro unas imágenes tanto de Uniradio como de Medialab para que puedan cerciorarse de la calidad y la cantidad de recursos técnicos que poseen en sus instalaciones en la Universidad de Huelva:

Figura 2: Escritorio de grabación y edición Medialab



Fuente: Elaboración propia

Figura 3: Pantalla y hardware Medialab



Fuente: Elaboración propia

Figura 4: Set de grabación Medialab



Fuente: Elaboración propia

Figura 5: Pantallas Medialab



Fuente: Elaboración propia

Figura 6: Pantalla y cámaras Medialab



Fuente: Elaboración propia

Figura 7: Entrada Uniradio



Fuente: Elaboración propia

Figura 8: Cabina de emisión 1 Uniradio



Fuente: Elaboración propia

Figura 9: Cabina de edición Uniradio



Fuente: Elaboración propia

Figura 10: Cabina de edición Uniradio



Fuente: Elaboración propia

Figura 11: Cabina de emisión 2 Uniradio



Fuente: Elaboración propia

Figura 12: Cabina de edición 3 Uniradio



Fuente: Elaboración propia

Además de las instalaciones de las que dispone Uniradio en la Universidad de Huelva, hay que añadir la programación. La programación de Uniradio ofrece una amplia variedad de contenidos. También se presentan programas de entrevistas, debates y programas especiales relacionados con la universidad y la comunidad local.

Figura 13: Programación Uniradio



Fuente: Elaboración propia

Uniradio se ha convertido en un medio importante para la comunidad universitaria y la ciudad de Huelva, ya que ofrece una plataforma de expresión, entretenimiento e información tanto para estudiantes como para la población en general. A través de su programación diversa, la radio contribuye a la difusión de la cultura, el conocimiento y la participación activa de los miembros de la comunidad universitaria.

Por ende, Uniradio no solo se presenta como una radio universitaria de las más importantes, sino que se ha consolidado como un medio de comunicación versátil y comprometido. Su enfoque en los diferentes aspectos y sectores en los que trabaja ha conseguido que ésta sea un referente para la vida universitaria y para la ciudad de Huelva en general.

La radio como medio de comunicación es un instrumento que nos permite la interacción entre personas sin importar su lugar de origen o su posición geográfica en el planeta. Por ello, es uno de los medios más especiales dentro de la educomunicación.

Si bien es cierto que los teléfonos inteligentes, que son la mayoría de los móviles actuales, le están ganando la batalla a otros medios, no podemos olvidar que se trata de un medio antiguo, es decir, de los primeros que revolucionaron el ámbito de la comunicación y permitieron la interacción entre comunes por lo que no debería de desaparecer del mapa.

Aunque muchos atribuyen a la radio como un elemento más de manipulación mediática y de campaña política para favorecer los intereses de cada partido o institución.

Como cuenta Vera (2016), en general, los medios pueden llegar a tener la capacidad de "hacer hasta una tormenta en un vaso de agua", como también de ocultar información relevante. Esto se traduce en que la radio también cuenta con aspectos y factores negativos que manchan la utilidad y relevancia de los medios de comunicación.

En definitiva, debemos de conservar todos los medios de comunicación pues, aunque alguna vez se usen con fines controversiales a la moral y la ética de la ciudadanía, también hay que recordar todas las causas positivas que han aportado al desarrollo de la tecnología en la historia de la humanidad para permitir que nos encontremos en la era digital que nos aguarda en la actualidad.

Para cerrar basándome en González (2013), el concepto transmedia tampoco es nuevo para la radio. Sin embargo, elementos como la rapidez, la variedad, el alcance o la interactividad hacen que las actuales plataformas cobren cada vez más interés. Nos encontramos en la frontera de la tecnología y las nuevas formas de comunicación que están contribuyendo a cambiar el modo de crear, experimentar y compartir historias. La radio debe de cambiar para poder adaptarse a la modernidad en la que se ve sumergida.

IV. PROPUESTA DE INTERVENCION EDUCOMUNICATIVA

Este proyecto se ha diseñado basándose en las prácticas que se han realizado en Medialab y Uniradio.

Esta propuesta de intervención se ha realizado fundamentándose en la serie de los Bubuskiski con la finalidad de interiorizar y trabajar la alfabetización mediática en el alumnado de Educación Primaria.

Es de vital importancia trabajar este tipo de aspectos con estos grupos de edad ya que son los que absorben una mayor cantidad de información por lo que este aprendizaje les será útil para afrontar edades más adultas.

En lo que se refiere a la metodología, se emplea a lo largo de toda la propuesta una metodología activa y participativa, donde el alumnado tiene un papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje mientras que el docente es simplemente un guía a lo largo del proceso.

El uso de esta metodología recae directamente en el fomento del trabajo cooperativo y colaborativo del alumnado permitiendo su mejora en aspectos fundamentales como el sentido crítico, el compañerismo y todo ello consiguiendo un incremento de su motivación personal.

Según Fernández Ulloa (2013), es una nueva manera de trabajar en el aula, que supone una forma diferente de concebir la enseñanza, dando paso a la participación, la colaboración y la interacción entre los alumnos y el docente, dejando de lado el trabajo y la actitud individualistas, que hacen prevalecer los conflictos, frustraciones y complejos de los miembros del grupo, impidiendo una plena interacción y un resultado positivo.

Para ello, se realizan dinámicas de equipo en las que prevalecen la empatía y el apoyo entre los miembros del grupo evitando el individualismo o la discriminación por cualquier causa externa a su labor.

Por último, cabe recalcar que la propuesta de intervención está diseñada para llevarse a cabo en su totalidad presencialmente lo que significa que ésta requeriría de algunos cambios para que pudiese realizarse de manera virtual.

4.1. Plan de actividades

En este apartado nos centraremos en explicar las diferentes actividades que se emplearan a lo largo del proyecto para la consecución de la alfabetización mediática y otros aspectos por parte del alumnado de Educación Primaria.

Actividad 1: “Oro parece, plátano es”.

En primer lugar, comenzaremos la actividad con el visionado del capítulo de la serie *Bubuskiski* titulado *Estética*. En el capítulo aparece Cornelius Black sembrando el caos en la ciudad junto con sus secuaces, posteriormente Harry Piruletas consigue llegar a su base y le dice que ha vuelto a atraparlo, pero Cornelius le deja saber que eso no es así por lo que seguidamente sus secuaces agarran y detienen a Harry Piruletas. Al final vemos a Cornelius en su lado más humano con su pijama y su osito de peluche. El capítulo trata de denunciar que no todas las cosas son lo que parecen y, en este caso, con la incorporación de una música específica, efectos especiales y la vestimenta adecuada nos pueden hacer pensar que existen situaciones diferentes a la realidad.

A continuación, realizaremos un pequeño debate y discusión sobre la importancia de la belleza interior y cómo las apariencias externas pueden llegar a ser engañosas. Formularé una serie de preguntas para facilitar el desarrollo del debate tales como:

- ¿Qué significa ser una persona bella?
- ¿Debemos creer todo lo que vemos?
- ¿Qué cualidades valoras más en las personas que se encuentran en tu círculo?
- ¿Has conocido a alguien que pensabas que era de una forma y luego descubriste que era de otra?
- ¿Crees que lo más importante es el interior de una persona? ¿Por qué?

Después de esto, el alumnado realizará un collage sobre la belleza interior. Para ello se dividirán los estudiantes en grupos de 4 o 5 personas y se le entregará a cada grupo revistas e imágenes impresas. Seguidamente cada grupo deberá de recortar imágenes de personas, objetos o situaciones que representen la belleza interior. Luego deberán pegar esos recortes en una cartulina grande (una cartulina por grupo) añadiendo además dibujos y palabras relacionadas con la belleza interior para crear un collage. Finalmente, cada grupo deberá presentar su collage al resto de la clase y explicar por qué escogieron esas imágenes y como las relacionan con la temática.

Más adelante, el alumnado creará un cartel de manera individual donde cada uno destaque sus cualidades internas que los hacen únicos y especiales. Para ello dispondrán de un papel y lápices de colores para que el alumnado pueda dibujar y escribir en sus carteles. Recomendaremos que escriban mensajes positivos sobre sí mismos y que se enfoquen en su valor como personas más allá de su apariencia física.

Por último, para finalizar escribirán una reflexión final en la que el alumnado comparta sus pensamientos y emociones sobre la actividad realizada previamente. Además de esta valoración individual, también elaborarán una reflexión grupal sobre como apreciar la belleza interior de cada persona.

La importancia de no dejarse llevar por las falsas apariencias y fijarse más en el valor interior de las personas, contribuye a construir relaciones más auténticas y significativas.

Esta actividad ayuda al alumnado a comprender que lo que realmente importa es lo que hay dentro de las personas.

Actividad 2: "Mi árbol de valores".

En primera instancia, la actividad comenzará con la visualización de un capítulo de la serie Bubuskiski denominado Ideología y valores. En este episodio podemos ver a Grower viendo un video en una Tablet mientras que su hermana pequeña sale de la cuna

sin que él se entere. Una vez fuera de la cuna, echa de comer a su tortuga, realiza una construcción con piezas Lego de multitud de colores y entre dos juguetes allí expuestos un bebe y un coche, elige montarse y jugar con el coche.

Todo ello nos enseña que podemos divertirnos y jugar con lo que queramos ya sea de cualquier color o cualquier juguete ya que a estas alturas de la historia no existen juguetes para niñas ni para niños simplemente hay juguetes.

Posteriormente realizaremos un breve debate sobre las propias ideas y creencias de cada persona y la importancia de los valores que son los que guían nuestras acciones y decisiones. A continuación, deberán responder unas cuestiones relacionadas con la temática como:

- ¿Qué crees que significa tener una ideología?
- ¿Cuáles son los valores más importantes para ti?
- ¿Empleas estos valores a diario?
- ¿Qué valores aprecias más en una persona?
- ¿Consideras que tus valores son los más adecuados? ¿Por qué?

Acto seguido, el alumnado tendrá que elaborar una reflexión personal sobre sus valores, es decir, deberán dibujar y escribir en un papel aquellos valores que consideren más importantes.

Más tarde, el alumnado realizará un árbol de valores de forma individual. Primero se les hará entrega de cartulinas grandes y pegamento y se les pedirá que dibujen un árbol gigante en la cartulina dejando espacio suficiente para colocar las hojas de sus valores. A continuación, escribirán en hojas de papel pequeñas los valores que escribieron y dibujaron en la fase anterior y pegarán estas hojas con sus valores en el árbol de la cartulina. Una vez pegadas todas las hojas en el árbol cada estudiante habrá creado un “árbol de valores personal”. Posteriormente cada estudiante compartirá sus árboles con el resto de la clase, presentándolos y explicando por qué eligieron esos valores y cómo los

aplican ellos en su vida diaria. Fomentaremos la discusión y el debate formulando preguntas como:

- ¿Hay algún valor que compartamos todos?
- ¿Qué ocurre cuando las personas tenemos valores diferentes?
- ¿Cómo podemos respetar las ideas y los valores de los demás?

Para concluir, pedimos al alumnado que escoja uno o dos valores de su árbol personal y piense como puede aplicarlo a su rutina diaria. Después deberán escribir un compromiso personal en una tarjeta pequeña, en la cual se comprometan a cumplir y poner en práctica los valores en situaciones específicas de su vida cotidiana.

Actividad 3: “Somos detectives”.

Antes que nada, comenzaremos la actividad con la visibilización de un capítulo de la serie Bubuskiski titulado *Fake news*. En este capítulo podemos observar cómo Valentina se ha inventado en internet un titular o noticia falsa la cual cita que Valentina ha sido secuestrada por Cornelius Black lo cual preocupa a Grower que va corriendo a avisar a Pippier de lo sucedido. Después, tanto ellos y Temerario Alberto como una multitud de personas se manifiestan en la guarida de Cornelius Black solicitando que deje libre a Valentina.

Esto nos muestra que no debemos de creernos todas las noticias o toda la información que podamos encontrarnos por internet porque no todo lo que vemos es cierto o verdadero. De ahí nace la importancia de ser críticos y verificar la información antes de compartirla.

Después de esto, mostraremos una presentación interactiva sobre las *fake news* en la que expondremos ejemplos de noticias falsas y explicaremos como identificarlas. Además de la importancia de buscar en fuentes confiables, verificar la información y hallar evidencias antes de creernos cualquier noticia.

Acto seguido, dividiremos la clase en parejas y entregaremos a cada pareja unas noticias adecuadas a su nivel de comprensión las cuales pueden ser reales o falsas. La labor es leer las noticias y discutir con la pareja si creen que son verdaderas o falsas. Por último, deben justificar sus respuestas y presentar sus conclusiones, explicando su razonamiento ante el resto de la clase.

Una vez finalizada la tarea anterior, el alumnado se registrará y empezará a investigar por el mundo de un videojuego en línea denominado Forge of Destiny un juego de rol gratuito diseñado y creado específicamente para combatir la desinformación y las noticias falsas en una distopia steampunk.

Para finalizar, realizamos una reflexión y discusión general sobre lo que hemos aprendido acerca de las *fake news* y las estrategias que usaron los estudiantes para identificar que las noticias eran falsas. Comentar también su experiencia en esta actividad tan dinámica e interactiva, destacando la importancia de ser críticos y responsables a la hora de consumir y compartir información en línea.

Como tarea para casa deberían buscar y compartir noticias reales y confiables que encuentren por internet para posteriormente realizar un resumen indicando por qué consideran esas noticias verídicas con las estrategias aprendidas anteriormente.

Esta actividad utiliza los recursos digitales para involucrar al alumnado en el proceso de detección de noticias falsas (*fake news*). Les ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y a ser más conscientes de la importancia de verificar la información antes de creer en ella o compartirla.

Actividad 4: “Creadores respetuosos de derechos de autor”.

Primeramente, la actividad comenzará con el alumnado realizando un visionado del capítulo de la serie Bubsukiski llamado Derechos de autor. En este episodio podemos observar a Grower, Pipper, Temerario Alberto y Valentina aburridos sin nada que hacer cuando de repente aparece el profesor Openbook para inspirarles en un nuevo juego

denominado pictojuego el cual consiste en que cada uno debe de dibujar lo que quiera y el resto debe de adivinarlo. Posteriormente Valentina aprovecha la distracción de los chicos para llevarse los dibujos y exponerlos en un museo bajo la firma de Valentina. Los chicos se dan cuenta y se presentan allí en el museo mientras que Valentina sigue abogando que esos dibujos son suyos. Al final aparece de nuevo el profesor Openbook para solucionar el problema y le dice a Valentina que lo ha hecho está mal ya que con la propiedad intelectual de las personas no se juega.

Concluyendo, este capítulo nos invita a reflexionar sobre el plagio y la copia de obras que no nos pertenecen, indicándonos que no podemos firmar con nuestro nombre ni compartir estas como si fuesen nuestras. La obra que realice cualquier persona solo y exclusivamente pertenece a ella misma.

Mas adelante, explicaremos los conceptos clave de los derechos de autor como la protección de la propiedad intelectual, la atribución indebida y el uso justo, recalcando la importancia de respetar los derechos de los creadores y de crear contenido exclusivamente propio.

A continuación, se llevará a cabo un juego de roles donde se dividirá la clase en grupos de 4 personas y a cada grupo se le asignará un rol. Por ejemplo: escritor, ilustrador, músico, etc. Cada grupo deberá de crear una historia, dibujo o canción en función del rol que le haya tocado y cada miembro del grupo debe de aportar su propio contenido original. Esto les ayudará a reflexionar y discutir sobre la forma de compartir creaciones de otros autores.

Posteriormente, se le otorgará acceso a ordenadores al alumnado para que indaguen y seleccionen imágenes con licencia *Creative Commons* o canciones libres de derechos de autor siendo guiados por el docente para que puedan utilizar los diferentes recursos sin infligir los derechos de autor.

Más tarde, el alumnado deberá de crear una presentación, en función de los conocimientos adquiridos previamente acerca de los derechos de autor, en la que se refleje alguna forma de expresión creativa ya sea una historia, un dibujo o una canción. Esta tarea se llevará a cabo de manera individual. Al finalizar la misma tendrán que exponer al resto de la clase sus creaciones explicando cómo respetaron los derechos de autor y que recursos emplearon para ello.

Para concluir la actividad, el alumnado deberá de elaborar una reflexión grupal en grupos de 4 personas sobre lo aprendido acerca de los derechos de autor y sobre por qué es importante respetar la propiedad intelectual de los demás. Además de valorar las creaciones originales y evitar el plagio o la copia de obras ajenas. Por otro lado, deberán de expresar como se sintieron al crear un contenido original propio y la consecución del respeto hacia los derechos de autor.

Esta actividad permite al alumnado comprender y respetar los derechos de autor desde una edad temprana. Esto les sirve para desarrollar aún más su creatividad y originalidad y evitar el uso de creaciones de otros autores. Por otra parte, fomenta la reflexión sobre el valor de la propiedad intelectual y el respeto por los derechos de los demás autores.

Actividad 5: “Guardianes digitales”.

Comenzamos con la visualización del capítulo de la serie Bubsukiski titulado Identidad digital. En este capítulo aparece el profesor Openbook dando una clase a los demás personajes como Grower, Valentina, etc. La clase trata de la identidad digital donde el profesor les explica a los estudiantes que es, para que sirve y los peligros que esta conlleva. Les muestra que la identidad digital forma parte de nuestra vida puesto que está constituida por toda la información que subimos a las redes sociales, desde fotos y videos, hasta comentarios, suscripciones y la música que reproducimos. Por ello, les comenta que deben de tener cuidado con lo que suben a las redes sociales ya que esa información queda subida en Internet para siempre y alguien puede hacerse con ella fácilmente en cualquier momento y divulgarla por otros sitios.

En primera instancia, dejamos que el alumnado de manera individual investigue en Internet mediante el acceso a los ordenadores acerca de diferentes personas influyentes o figuras públicas que admiren para explorar como gestionan esas personas su identidad digital, indagando en sus perfiles en línea y observando que tipo de contenido comparten. Después se comentará en clase que han observado sobre esas figuras que tanto admiran y cómo puede afectar eso a su reputación.

Posteriormente, dividimos al alumnado en grupos de 4 personas donde cada grupo deberá de crear un perfil digital ficticio para un personaje imaginario en alguna red social incluyendo elementos básicos para este personaje como nombre, edad, intereses, fotos y una breve descripción. Más tarde, cada grupo comentaría porque han decidido esos datos específicos, como les gustaría que los demás les recibieran una vez en línea y como pueden construir una identidad digital positiva mediante los datos más básicos.

Para finalizar esta tarea cada grupo tendrá que presentar el perfil que crearon para su personaje ficticio y discutir con el resto de la clase cómo las elecciones de contenido y lo que compartimos en las redes pueden afectar a la identidad digital.

Llegados a este punto, el alumnado realizará un Quizziz interactivo en línea rellenando un pequeño cuestionario de 10 preguntas sobre la identidad digital para comprobar que habían aprendido en lo que llevábamos de actividad. Este cuestionario se cumplimentaría de manera individual.

Acto seguido, se dividiría al alumnado en grupos de 4 personas en los que cada grupo tendría que realizar un cartel con consejos para ayudar a la sociedad a construir una identidad digital positiva y segura mediante dibujos y frases que promuevan prácticas responsables en línea.

Para finalizar, deberían de realizar una reflexión grupal de lo aprendido acerca de la identidad digital, lo que incluye su importancia en las redes sociales y los consejos que se deben seguir para conseguir gestionar la propia identidad en línea.

Esta actividad utiliza los recursos digitales para explorar y reflexionar sobre la identidad digital de manera interactiva favoreciendo el trabajo colaborativo entre iguales. El alumnado aprende a como ser consciente de la huella digital que deja y los peligros que conlleva compartir nuestra información sin ningún control sobre ello.

Cabe recalcar la importancia de evitar el uso de las redes sociales siendo menores de edad ya que en este caso un menor podría poner en peligro su identidad digital en innumerables ocasiones sin darse cuenta del riesgo que esto conlleva por lo que los padres deberían de estar atentos y cautelosos a la identidad digital de sus hijos/as menores.

Actividad 6: “Uniando culturas”.

Empezamos con el visionado de un capítulo de la serie Bubsukiski titulado La noticia: el esquimal. En este capítulo aparece el profesor Openbook leyendo el periódico en el cual descubre una noticia que dice que están llegando alumnos de intercambio a la ciudad. Posteriormente aparecen Grower y Pipper riéndose de un alumno nuevo porque no sabe hablar, ni jugar y su comida es diferente. Acto seguido, el profesor Openbook les instruye diciendo que deberían de estar agradecidos de aprender cosas nuevas del nuevo alumno en lugar de reírse de él. Después de esto, se ve al alumno nuevo, Inuit el esquimal, grabando un videoblog para su gente y dice que todo ha sido un desastre salvo que en el día de hoy han venido dos chicos a intentar enseñarle su idioma y sus juegos para hacerlo sentir como en casa.

Esto nos lleva a reflexionar sobre la importancia de la inclusión en todos los aspectos, pero especialmente en gente cuyo país de origen es diferente al nuestro. Este capítulo nos enseña a respetar a las demás personas independientemente de su procedencia ya que gracias a ellas podemos aprender infinidad de cosas nuevas.

Más adelante, pedimos al alumnado de manera individual que dibuje en un papel el país de origen de su familia o de alguien cercano a ellos el cual sea de otro país. Después deberán de compartir y explicar en una presentación en clase, cual es el país que han

dibujado y quién de su familia o qué conocido forma parte del mismo. El alumnado realizará preguntas y cuestiones sobre las diferentes culturas que se hayan representado en los distintos dibujos en la clase.

Posteriormente realizaremos en el patio una serie de talleres culturales organizados por el A.M.P.A. del colegio, donde se dividirá la clase en grupos de 4 personas y cada grupo dispondrá de un color diferente identificativo con una pegatina para cada miembro. Acto seguido, se elaborarán diferentes actividades rotativas para que el alumnado pueda experimentar distintos aspectos de diversas culturas. De este modo, habrá 4 talleres en total, divididos en gastronomía, juegos tradicionales, palabras en otro idioma y danzas folclóricas. A medida que vayan pasando cada taller, los grupos irán rotando hasta que todos los grupos al completo hayan participado y experimentado todos los talleres.

Más tarde, invitaremos a algún/a estudiante extranjero/a a compartir sus historias de vida con el resto de la clase, respondiendo a preguntas como:

- ¿Qué experiencia has tenido al mudarte a otro país?
- ¿Cómo se siente encontrarte en un sitio nuevo?
- ¿Ha supuesto un desafío este cambio? ¿Por qué?

El resto de la clase debatirá y hará otras preguntas sobre el país de origen y las experiencias de este, siempre desde el respeto y la empatía.

Para finalizar, dividiremos a la clase en grupos de 3 o 4 personas y cada grupo tendrá que crear un dibujo o collage que represente la diversidad y la inclusión en nuestra sociedad. Para ello deberán de añadir a la tarea, elementos o símbolos culturales de diferentes países que conozcan. A continuación, cada grupo deberá de exponer su obra final al resto de la clase explicando el significado de esta y realizando una reflexión final grupal acerca de la importancia de la inclusión y como promover un ambiente inclusivo y basado en el respeto dentro del aula.

Esta actividad concede a los estudiantes la posibilidad de apreciar y valorar la diversidad cultural, promoviendo la inclusión de sus compañeros/as extranjeros/as. Les otorga la

oportunidad de aprender sobre diferentes culturas y países para desarrollar habilidades de empatía y respeto al resto del mundo.

Actividad 7: “Baja de la nube, reconecta con lo que importa”.

En esta actividad comenzaremos con la visualización de un capítulo de la serie *Bubuskiski* denominado “Off” sin batería. En este episodio aparecen Grower, Harry Piruletas y Valentina en un parque y todos se encuentran hablando por el teléfono móvil. Cuando Grower se queda sin batería intenta saludar y llamar al resto que sigue enganchado al teléfono móvil y única y exclusivamente se comunican por él. Grower ve más adelante en un puesto al profesor Openbook, el cual le dice que las cosas antes no eran así ya que se veían e interactuaban en persona, sin ningún dispositivo de por medio. Grower asiente dándose cuenta de que es mejor jugar así y no tener que depender de tener o quedarte sin batería en el teléfono móvil. Después de un rato, Grower se va y Harry se queda sin batería por lo que se va también y deja sola a Valentina la cual también acaba quedándose sin batería y abandonando la escena.

Posteriormente, dividiremos la clase en grupos de 4 personas donde cada grupo deberá de elaborar un conjunto de reglas sobre el uso equilibrado del teléfono móvil. En ese cartel de reglas tendrán que aparecer reglas como limitar el tiempo de uso del teléfono móvil, evitar fijar mucho la vista en la pantalla y priorizar a veces actividades que no involucren la tecnología.

A continuación, organizaremos los grupos en función de las mesas y entregaremos a cada grupo un juego de mesa para que el alumnado juegue y participe activamente dejando de lado la tecnología y fomentando la diversión grupal y la interacción social.

Más adelante, el alumnado, dividido en grupos de 4 personas, realizará un debate para compartir las experiencias y opiniones que presentan acerca de la dependencia del teléfono móvil. Para facilitar el proceso de debate, se les plantearán un conjunto de cuestiones con el fin de fomentar su participación:

- ¿Qué ventajas y desventajas posee el uso del teléfono móvil con frecuencia?
- ¿Cómo podemos conseguir equilibrar el uso del teléfono móvil con otras actividades que no requieran de él?
- ¿Cuánto tiempo uso el teléfono móvil al día? ¿Es demasiado? ¿Por qué?

Para concluir, el alumnado elaborará un cartel recordatorio con las reglas estipuladas en la tarea anterior para conseguir un uso adecuado y equilibrado del teléfono móvil. Para poder realizar correctamente este cartel, tendrán que emplear dibujos y frases con mensajes claros acerca de la importancia de desconectar para poder conectar con el mundo real. Acto seguido, realizarán una reflexión grupal final sobre lo aprendido para conseguir desconectar del uso del teléfono móvil de vez en cuando.

Esta actividad concientiza al alumnado sobre la dependencia del teléfono móvil y fomenta el uso equilibrado de la tecnología. Advierte al alumnado sobre el peligro de un uso excesivo de este tipo de dispositivo. Además, los estudiantes aprenden a disfrutar de actividades que no involucran el teléfono móvil y a valorar la conexión con el mundo real.

4.2. Cronograma

Con el objetivo de cumplir con las expectativas de esta propuesta, las actividades se desarrollan en un intervalo de una actividad por semana dividida en dos partes, dos días a la semana.

Los días establecidos para llevar a cabo la propuesta son los lunes y los miércoles dejando un día de espacio en medio para también dar descanso al alumnado.

Por todo ello, la temporalización de la propuesta de intervención sería la que se muestra a continuación:

Tabla 1. Cronograma 1						
Abril 2024						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
1 Ac.1	2	3 Ac.1	4	5	6	7
8 Ac.2	9	10 Ac.2	11	12	13	14
15 Ac.3	16	17 Ac.3	18	19	20	21
22 Ac.4	23	24 Ac.4	25	26	27	28
29 Ac.5	30					

Tabla 2. Cronograma 2						
Mayo 2024						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1	2	3	4	5
6	7	8 Ac.5	9	10	11	12
13 Ac.6	14	15 Ac.6	16	17	18	19
20 Ac.7	21	22 Ac.7	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Leyenda:

Actividades

4.3. Recursos humanos, materiales y económicos

En cuanto a los recursos humanos empleados cabe desatacar que, en todas las actividades, el docente desempeña un papel fundamental en guiar y facilitar las actividades, mientras que el alumnado participa activamente en la realización de las tareas propuestas. En algún caso en específico, como es la actividad número 6, también contaremos con la ayuda y el apoyo del A.M.P.A. del colegio.

Tabla 3. Recursos materiales	
Actividad 1	<ul style="list-style-type: none"> • Papel y lápices de colores. • Cartulinas. • Revistas y periódicos. • Pegamento. • Rotuladores.
Actividad 2	<ul style="list-style-type: none"> • Papel y lápices de colores.

	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas. • Pegamento. • Rotuladores.
Actividad 3	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores del centro. • Pizarra Digital y proyector.
Actividad 4	<ul style="list-style-type: none"> • Papel y lápices de colores. • Ordenadores del centro. • Pizarra Digital y proyector.
Actividad 5	<ul style="list-style-type: none"> • Papel y lápices de colores. • Ordenadores del centro. • Pizarra Digital y proyector.
Actividad 6	<ul style="list-style-type: none"> • Papel y lápices de colores. • Tarjetas de colores. • Pegatinas. • Materiales para juegos al aire libre.
Actividad 7	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de mesa. • Papel y lápices de colores. • Cartulinas.

Tabla 4. Recursos económicos

Tabla 4. Recursos económicos	
Paquete de rotuladores	7,49 €
Paquete de cartulinas	8,03 €
Paquetes de lápices de colores	6,95 €
Barras de pegamento	5,95 €
Juegos de mesa	94,95 €
Tarjetas de colores	7,62 €
Paquete de pegatinas	6,20 €
Materiales para juegos al aire libre	26,99 €
Revistas y periódicos	12,99 €
TOTAL:	177,17 €

4.4. Resultados previsibles y prospectiva de futuro

Esta propuesta de intervención educativa se ha diseñado para poder alcanzar los objetivos especulados en el apartado correspondiente de la misma. La finalidad de esta propuesta es conseguir la adquisición de conocimientos por parte del alumnado de Educación Primaria sobre la alfabetización mediática, así como conceptos acerca de la educomunicación.

Espero expectante que se realice y se lleve a cabo la labor de influir en el saber de los jóvenes con edades más tempranas acerca de las ventajas y desventajas del mundo digital en el que cada vez nos encontramos más sumergidos. Cabe señalar la importancia de este aprendizaje ya que las generaciones futuras tendrán que lidiar con este tipo de problemas y seguramente con muchos más que ahora desconocemos, pero la misión que nosotros debemos de desempeñar es la de intentar ayudarles en la medida de lo posible, para evitar el fracaso una vez se presente un problema anclado a esta era digital.

Esta propuesta se podría emplear al igual que muchas otras en este ámbito educativo para poder solventar las inquietudes a las que nos lleva este nuevo mundo digital. Es inevitable que, con el paso del tiempo, las nuevas tecnologías se vuelvan aún más complejas para el ser humano por lo que en ese momento es cuando debemos de recordar que lo enseñado a nuestro alumnado no fue en vano.

V. LIMITACIONES Y AUTOVALORACIÓN

5.1. Limitaciones de la propuesta

En relación a las limitaciones que puede llegar a presentar esta propuesta, una de ellas es la cantidad de recursos de los que disponga el centro, lo cual no depende del docente ni de ningún otro factor sino del propio centro educativo. En caso de no contar con los recursos suficientes habría que modificar las actividades a realizar o alguna parte de la propuesta planteada.

En este proyecto se pretende trabajar de manera cooperativa y colaborativa respetando a los demás y haciendo uso de valores como la empatía y la solidaridad. En cambio, si un estudiante se niega a participar o prefiere realizar las actividades de forma individual, el docente debería de tomar medidas al respecto.

Enfocándonos en las actividades, bien es cierto que las temáticas de algunas de las actividades sugieren conceptos algo complejos y abstractos para una edad como la del curso en cuestión indicado en la propuesta. Para solucionar este problema, se pueden emplear ejemplos y situaciones cotidianas adaptadas a su nivel de comprensión para facilitarles el trabajo y conseguir la adquisición de estos contenidos adecuadamente.

Además de esto, se podría fomentar la participación de los padres/madres en ciertas actividades para obtener un mayor rendimiento del alumnado dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.2. Autovaloración

Después de haber realizado las prácticas en la Uniradio y Medialab mutuamente, debo señalar que ha significado para mí una experiencia muy enriquecedora ya que he aprendido aspectos educomunicativos que desconocía como la edición de video, múltiples y diversos programas y aplicaciones nuevas, cómo se realizan y se elaboran los guiones, además del gran equipo de compañeros/as del máster del que he disfrutado trabajando codo con codo en la Universidad de Huelva.

También debo de tener en cuenta, tanto a personal, como equipo técnico y director por facilitar en todo momento el trabajo que se estaba realizando y apoyar y ayudar en cualquier momento y acerca de cualquier problema. Todas las personas han hecho posible que esta experiencia sea más fácil de sobrellevar y han contribuido a mi éxito y crecimiento personal y profesional por lo cual estaré eternamente agradecido.

Siempre me he esforzado, desde mi punto de vista, en conseguir que tanto Medialab como Uniradio sigan adelante con sus exitosos programas cumpliendo con mi cometido y cada tarea que se me encomendaba para poder realzar y comprobar la experiencia de cómo se siente un trabajador de la radio de la Universidad de Huelva.

Por otro lado, gracias a esta experiencia en Uniradio, he podido presenciar cómo se graban programas y entrevistas, así como cuñas de mis compañeros/as lo cual me ha servido para absorber todo este conocimiento nuevo acerca de la radio.

A continuación, comentando las cosas que yo mejoraría, cabe destacar la contratación de más personal para la radio, ya que considero oportuno y necesario la ayuda de más profesionales para poder conseguir el adecuado funcionamiento de la radio.

Por último, me gustaría añadir la necesidad de añadir más personal en Uniradio para que se encargue específicamente de la promoción de la radio en las redes sociales. Todo esto, para darle un nuevo formato más moderno y rejuvenecido y así poder captar la atención de más jóvenes universitarios. Considero que gracias a esta labor la radio de la Universidad de Huelva podría obtener un mayor número de oyentes y participantes en los diferentes proyectos y programas para mejorar la calidad de la misma.

REFERENCIAS

- Aguaded, J. I., & Martín-Pena, D. (2013). Educomunicación y radios universitarias: panorama internacional y perspectivas futuras. *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, (124), 65-72. <https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i124.20>
- Aguaded, J. I., & Martín-Pena, D. (2016). La radio universitaria en España: comunicación alternativa de servicio público para la formación. *Comunicación y sociedad*, (25), 237-265. <https://doi.org/10.32870/cys.v0i25.4428>
- Díez, D. F. (2006). Radio universitaria: historia de una radio diferente. *Razón y palabra*, (49), 49. <https://bit.ly/41ZNP9z>
- Fernández Ulloa, T. (2013). Aprendizaje colaborativo y uso de las redes sociales en educación primaria. *Didáctica (Lengua y literatura)* https://doi.org/10.5209/rev_DIDA.2013.v25.42240
- GALDÓN, G. (2013). Desinformación, manipulación y uso de Internet. La necesaria educación del sentido crítico ante los contenidos de los medios de información. *Las nuevas tecnologías en la familia y la educación: retos y riesgos de una realidad inevitable*, 27-60.
- Galvis, H. S. (2011). Los objetivos y su importancia para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista de pedagogía*, 32(91), 113-130. <https://bit.ly/42dy7ry>
- González, A. G. (2013). De la radio interactiva a la radio transmedia: nuevas perspectivas para los profesionales del medio. *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 11(2), 251-267. <https://doi.org/10.7195/ri14.v11i2.567>
- Ibarra, J. M. (2009). Historia contextualizada de la radio española del franquismo (1940-1960). *Historia y comunicación social*, 14, 367-386. bit.ly/3BUKcHq
- Micrófonos al Aire. (2015). *Historia de la Radio*. <https://bit.ly/3MA5Ne1>
- McLaren, P. (2005). *La vida en las escuelas: una introducción a la pedagogía crítica en los fundamentos de la educación*. Siglo XXI. <https://bit.ly/432xCBz>
- Olivencia, J. J. L. (2013). La educación en valores: su importancia en contextos educativos multiculturales. *Revista Comunicación*, 13(1), 91-97. <https://bit.ly/3OD3UIH>

Radford, T. (1997). Influencia y poder de los medios de comunicación. *PINI P. et al. Medicina y medios de comunicación. Barcelona: Fundación Dr. Antonio Esteve*, 97-101. <https://bit.ly/3MADfjC>

Ruiz Massieu, A. (2017). Importancia de los valores humanos en la educación. *Daena: International Journal of Good Conscience*, 12(3), 345-356. <https://bit.ly/3OD9VLL>

Vera, J. (2016). La importancia de los medios de comunicación. *Revista Divergencia*, 20, 22-23. bit.ly/3oC65YI

ANEXOS

Diario descriptivo de observación de actividades

Lunes 17 de abril de 2023:

En este primer día comenzamos una etapa de investigación y experimentación acerca de las diferentes páginas y apps sobre inteligencia artificial para poder elaborar los videos de los próximos números que se van a publicar de la Revista Comunicar.

En primera instancia, exploramos sobre las diferentes páginas de creación de video que nos proporcionó Isabel para conocer un poco más como realizar dichos videos con IA.

Por mi parte, observé varias páginas de inteligencia artificial bastante interesantes, aunque no eran funcionales completamente para la tarea que se nos había encomendado. La mejor página de todas fue Lumen5 la cual facilita el proceso de creación de videos mediante un enorme banco de selección de videos ya prefabricados a través de una búsqueda de conceptos o términos. Esta página también nos permite añadir texto lo cual era fundamental para la posterior inserción de los subtítulos en los videos.

Posteriormente nos visitó Ignacio Agueded para ver cómo nos estaba yendo en el primer día de prácticas y nos dio varias indicaciones que nos resultaron útiles, además también nos resolvió algunas dudas. Una de las indicaciones era que nos pusiéramos a visionar y escuchar los diferentes videos que ya había subidos de la Revista Comunicar en números anteriores para que pudiésemos observar cómo esta posicionados los distintos elementos, cuanto tiempo duran las escenas que aparecen y de qué manera aparecen los subtítulos en pantalla y la velocidad de transición entre cada frase y video. También nos comentó que esperásemos al día siguiente que venía Marcelo el cual era el que había empleado alguna vez el programa de inteligencia artificial que te realizaba los videos casi exactamente igual que realizándolos manualmente solo que añadiéndole un par de retoques.

Por ello empezamos a ver varios videos de los últimos números publicados para poder captar la estructura, la imagen y el sonido de cada uno y poder recopilar toda la información necesaria de cara a la creación de los nuevos videos.

En definitiva, estoy muy ilusionado con este comienzo de prácticas y con muchas ganas de aprender sobre todo esto de la inteligencia artificial ya que es un campo que me llama mucho para poder trabajar en un futuro próximo en otros ámbitos de la sociedad.

Martes 18 de abril de 2023:

En este día seguimos investigando en la misma línea que lo dejamos el día anterior, pero con el añadido de que nuestra compañera Annet comenzó a grabar, con ayuda de Isabel, el audio para los videos de los artículos de la Revista Comunicar que después editaríamos nosotros para publicarlos.

Vino a vernos Marcelo para orientarnos acerca del programa sobre inteligencia artificial que él probó emplear para elaborar los videos de la Revista Comunicar, pero nos advirtió que este era de pago y no era posible su uso por lo que nos recomendó usar editores gratuitos y manuales como Clipchamp, Premiere, etc., para no perder más tiempo en editar y completar los videos.

Por ello comenzamos a juntar diferentes escenas de videos gracias a la página Pexels, la cual es una plataforma en línea que proporciona una variedad de imágenes y videos de alta calidad de forma gratuita. Su objetivo es ayudar a los usuarios a encontrar contenido visual para sus proyectos creativos.

En el contexto anterior, use videos de Pexels para recopilar diferentes escenarios y luego editarlos para crear la creación interna final. La versión de video puede incluir agregar transición, música, efectos visuales, subtítulos y otros elementos que mejoran la calidad del video y el atractivo visual.

La inclusión de subtítulos es una tecnología común que mejora la accesibilidad de video, especialmente para aquellos que tienen problemas de escucha o no hablan de contenido. Los subtítulos también pueden ayudar a resaltar información importante en el video y facilitar que el mundo y la audiencia diversificada entiendan el contenido.

Finalmente estuvimos esperando a que las compañeras terminasen de trabajar con las plantillas que tenía Marcelo para poder realizar sobre esas plantillas el video como tal y añadirle los subtítulos adecuados.

Después de darnos las pautas empezamos a realizar el video con la música libre de derechos de autor, montando algunos recursos determinados de escenas útiles que nos compartió mediante un disco duro para poder trabajar en ello.

Una vez más o menos montado el video con la música y las escenas de video solo haría falta añadir el logo de la Revista Comunicar, el tramo final del video y los subtítulos en inglés que nos mandó Isabel.

Miércoles 19 de abril de 2023:

Este día comencé a trabajar el final del primer vídeo intentando solucionar el problema que se me había planteado el día anterior con los subtítulos. Los subtítulos no eran editables en cuanto a fuentes y tamaño de la letra por lo que no podía concluir con esta característica tan primordial en el vídeo.

Después tenía que completar el vídeo con la outro establecida por Marcelo la cual ya estaba realizada y solo era necesario insertarla al final de cada vídeo.

Con la finalidad de resolver el inconveniente ya mencionado realizamos la recopilación de diversos bancos de vídeos y posteriormente Isabel nos recomendó pasar por el laboratorio de Medialab donde estaban las plantillas para completar el vídeo con el logo de la Revista Comunicar, la outro final de los vídeos y los subtítulos con su fuente y tamaño adecuados para que todos los vídeos fuesen iguales en ese aspecto.

Todo ello, se iba a realizar con el programa de edición Premiere en el cual se encontraban las plantillas.

Premiere es un programa muy completo ya que nos facilita la creación de contenido audiovisual. Es una herramienta de software que permite importar, editar y exportar una amplia variedad de formatos de vídeo y audio en una interfaz intuitiva y fácil de usar.

Terminé los vídeos de los dos primeros artículos tanto en inglés como en español a falta de añadir lo que nos faltaba que era necesario realizarlo en la otra sala.

Pude completar la voz en ambos idiomas, la múltiple selección de vídeos ordenados y combinados con la grabación de voz y por último, la música de fondo seleccionada para el propio vídeo.

El trabajo principal era reajustar los vídeos en los dos idiomas para que concordase la grabación de voz con el contenido audiovisual y no hubiese ningún corte o ninguna intervención errónea dentro del vídeo.

Posteriormente debemos llevar los vídeos a la sala de realización para concluir su producción y finalización.

Jueves 20 de abril de 2023:

Terminé con el último video ajustando nuevamente la grabación de voz tanto en inglés como en español del video del tercer artículo en este caso para completar los tres videos que tenía que realizar para la Revista Comunicar.

Posteriormente procedí a editar los videos para añadir los subtítulos, la música y la outro, además del logo de la Revista Comunicar.

Tuvimos un problema con los videos ya que quitamos la música al final del video por lo que después, en la frase final de la grabación de voz de nuestra compañera Anniet, no se escuchaba música de fondo por lo que tuvimos que modificar de nuevo todos los videos de los artículos en ambos idiomas para poder alargar la música hasta el final de la grabación de voz y así concluir con esta tarea.

En un principio me estaba resultando difícil adaptarme a las características y la estructura de las instalaciones de Uniradio y Medialab, así como aprender a utilizar los recursos y medios que estos dos maravillosos lugares nos proporcionan.

El pleno conocimiento de la utilización de los recursos de los medios de Medialab es bastante complicado de conseguir sin ningún aprendizaje previo.

Para ello gracias a las lecciones de nuestra compañera Sara pudimos aprender el uso del programa Premiere, aunque no en su completa totalidad ya que es muy complicado aprender todas sus funciones y características en el periodo de prácticas en el que nos vamos a encontrar ya que es muy corto.

El montaje dentro de los laboratorios fue un poco tedioso ya que nuestros conocimientos eran mínimos acerca de este programa, aunque bien es cierto que contábamos con la ayuda de Sara para poder llevar a cabo nuestra labor adecuadamente.

En el Premiere existía una plantilla ya hecha con la que podíamos incorporar la música predeterminada, los subtítulos, la marca de la Revista Comunicar, y la outro final ya seleccionada cambiando exclusivamente el título del artículo, los nombres de los autores, el código QR, el número del artículo y el DOI.

Viernes 21 de abril de 2023:

Finalicé por fin los vídeos de los tres artículos que a mí me correspondían por lo que una vez acabados pude exportarlos y mandárselos a Isabel para que se los mandase a Ignacio Aguaded para su revisión y publicación final.

Al hacer uso del editor de video Premiere he podido adquirir una nueva óptica sobre este tipo de software el cual es de pago, pero debo de agradecer al equipo de Medialab por poner a nuestra disposición este tipo de recursos que hemos podido probar en esta primera semana y que nos permiten discernir múltiples herramientas para otorgar una calidad superior a los formatos audiovisuales que diseñamos.

Por otro lado, si comparamos el software de Premiere con el editor de video Clipchamp podremos apreciar que este último cuenta con herramientas de edición más básicas y adaptables a todo tipo de usuarios independientemente de su nivel de experiencia previa.

Para conseguir un conocimiento más completo sobre el editor de video Premiere deberíamos de experimentar con su software durante un tiempo más amplio que nos permita descubrir los entresijos que presenta el programa a diferencia de Clipchamp el cual muestra una interfaz mucho más sencilla que varios de los diferentes programas que podemos encontrar en internet.

Al terminar Isabel nos envió los guiones de Atresmedia para analizarlos y poder escoger uno para que se lleve a cabo.

Atresmedia es un proyecto de alfabetización mediática que crea clips audiovisuales para promover la alfabetización mediática y la identidad digital.

Hoy ha sido un día de los más productivos en el que he tenido la oportunidad de aplicar los conocimientos de edición en un entorno real los cuales he ido adquiriendo a lo largo de esta semana en la Universidad de Huelva.

Todo ello gracias a la experiencia de Isabel y todos mis compañeros que me han ayudado mucho en este proceso de adaptación y aprendizaje.

Lunes 24 de abril de 2023:

Este día comenzamos a analizar detenidamente los guiones previos de Atresmedia que nos mandó Isabel para poder seleccionar entre los cincuenta y ocho guiones que nos proporcionaron algunos de los cuales nosotros viésemos que tratan temas más interesantes y apropiados para la serie.

Al empezar a leer los guiones observamos que existían una serie de comentarios que ayudarían a mejorar y corregir los diferentes guiones por lo que tendríamos que pensar cuales eran capaces de poder ser adaptados y funcionales dentro de la famosa serie.

Los guiones número 47 y 48 me parecen apropiados para que se graben y puedan llevarse a cabo ya que tratan temas actuales sobre los peligros de Internet y el ciberacoso lo cual puede servir a muchos jóvenes que a día de hoy pueden aprender bastante sobre cómo mantenerse alejados del riesgo en la red.

Varios de los guiones eran entrevistas a personajes famosos por lo que estos a mi parecer no pertenecían a Atresmedia con lo cual no teníamos la necesidad de seleccionarlos ni leerlos en nuestra labor investigadora.

El guion número 46 nos habla sobre el *sharenting* y el ciberbullying entre otros conceptos por lo que también es interesante de llevar a cabo este guion ya que aportaría información sobre las desventajas que representan estos términos cuando existen sujetos en internet que los sufren a diario.

Sharenting es un término que se refiere al acto de compartir en línea contenido relacionado con los hijos por parte de sus padres. Esto incluye fotos, videos y otras publicaciones en las redes sociales y otras plataformas en línea. El término es una combinación de "compartir" (*sharing* en inglés) y "paternidad" (*parenting* en inglés).

El ciberacoso es una forma de acoso y violencia que ocurre a través de medios digitales como Internet y las redes sociales. Consiste en utilizar tecnología y dispositivos electrónicos para acosar, intimidar, humillar o dañar emocionalmente a otra persona.

Martes 25 de abril de 2023:

El guion 43 es también un claro ejemplo de que es necesario tratar el tema de las mentiras en las redes sociales, concretamente en las publicaciones de las personas.

Por ello debemos tener cuidado de no creernos todo lo que aparece en las redes ya que es muy fácil ser manipulados y engañados por una simple foto o un vídeo.

La seguridad en Internet está a la orden del día por lo que es fundamental tratar estos temas para poder fomentar la realidad, es decir, lo que vivimos realmente y no publicar falsa información para nuestros seguidores.

El guion 41 debería de ser incluido en esta lista porque otros de los temas que se encuentran presentes en nuestra sociedad actual es los derechos de autor lo cual puede suponer una grave infracción o delito si el uso del contenido se produce sin el consentimiento de su propio autor.

Proseguí leyendo y analizando los guiones para la grabación y posterior producción de los vídeos por parte de Marcelo por lo que siempre intento tener una actitud crítica y analista sobre ellos dada la importancia de nuestra elección.

También ayude a los compañeros a cambiar la música de la UniRadio y poner canciones algo más actualizadas siempre dentro de las licencias permitidas establecidas por la propia UniRadio para no tener problemas de licencias o derechos de autor.

Después discutí con mi compañera cuales iban a ser los siguientes guiones que íbamos a revisar y analizar para que no nos pisáramos seleccionándolos y el trabajo realizado hubiese sido en vano.

Por otro lado, el guion 39 es bastante importante para reflejar la desigualdad en el mundo en cuanto a recursos y dispositivos digitales se refiere ya que no todos pueden disponer de conexión a Internet, con lo cual se encuentran completamente desconectados del resto del mundo.

Además, nos visitó Ignacio Aguaded para comprobar que todo iba correctamente y comentarnos como habían salido los vídeos que editamos de los artículos de la Revista

Comunicar. A parte les comentó a los compañeros el tema de que luego escucharía las cuñas de radio que habían realizado.

Miércoles 26 de abril de 2023:

Este día proseguimos analizando los guiones de Atresmedia para poder llevar a cabo la labor de seleccionar aquellos que son más aptos para su posterior grabación en el estudio de Medialab.

Ayudé a mi compañera Rosario con algunos guiones que tenía que analizar de su parte porque no entendía algunos conceptos y anotaciones realizadas dentro de los propios guiones. Por lo que resolví sus dudas para que pudiera continuar con su análisis.

El guion número 36 fue uno más de los seleccionados para las futuras grabaciones ya que trataba un tema actual importante como son las cookies de las diferentes páginas web lo cual nos afecta a todos los internautas.

La importancia de las cookies radica en su capacidad para recordar información sobre la sesión del usuario y permitir que el sitio web proporcione una experiencia personalizada y eficiente al mismo.

Además de esto, permiten recopilen información valiosa sobre el comportamiento de los usuarios y mejoren continuamente la calidad de su servicio lo que supone una gran innovación en la era de Internet.

El guion 36 Alpha tiene el mismo objetivo que el guion 36 Zeta anterior simplemente nos plantea una nueva metodología formando un símil de las distintas cookies de Internet con los diferentes tipos de sabores que tienen las galletas como alimento tangible.

El guion 31 permite concienciar sobre la libertad de expresión de la minoría de la sociedad la cual ve la mayoría como un punto de vista erróneo y por ello acabas inducido en la Espiral del Silencio.

La expresión de cada uno de los individuos que componen esta sociedad es un derecho y un privilegio que debe ser respetado por los demás así que hay que tener cuidado con aquellos que nos oprimen y nos rebajan.

Si bien es cierto que la teoría de la Espiral del Silencio no cuenta en algunos momentos factores como la diversidad de opiniones dentro de los grupos sociales, el papel de los medios de comunicación en la formación de la opinión pública y la complejidad de las dinámicas sociales en el mundo moderno.

Jueves 27 de abril de 2023:

En el día de hoy hemos seguido analizando y seleccionando los guiones de Atresmedia para su grabación más adelante.

El guion 30 Zeta presenta una mejor metodología respecto al Alfa ya que muestra de una manera más práctica y dinámica el concepto de ciberbullying por lo que yo lo escogería por delante del otro.

El ciberbullying es un problema grave a tratar que afecta a muchas personas, especialmente a los jóvenes. A través de las redes sociales y otras plataformas, los ciberacosadores pueden difundir mensajes crueles y humillantes, lo que puede tener graves consecuencias para la salud mental de las víctimas.

Por ello es importante que todos trabajemos juntos para prevenir el ciberacoso y proteger a aquellos que son vulnerables. Por ello considero que este guion debe de encontrarse entre los seleccionados.

Estuve revisando varios de los guiones y supuse que era muy complicado escoger solamente unos pocos ya que todos me parecían imprescindibles y cada uno podía aportar su perspectiva educacional a la comunidad de usuarios que consumen este contenido.

Este proceso de preselección reivindica la importancia que se nos otorga en las prácticas, así como con la edición de los vídeos de la Revista Comunicar.

Al fin y al cabo, he de elegir solo los estipulados para las grabaciones finales por lo debo de decidirme y seleccionar aquellos que me resulten primordiales para el espectador.

El guion 28 Alfa lo considero mejor que el Zeta ya que se trata el tema desde un punto de vista más interactivo debido a que al principio permite al espectador participar de forma activa en una especie de quiz.

La importancia de ser selectivos con lo que compartimos es fundamental ya que nos permite tener una relación más saludable con la tecnología y proteger nuestra privacidad y bienestar emocional.

Viernes 28 de abril de 2023:

En el día de hoy estábamos casi terminando de analizar y escoger los guiones de Atresmedia para poder cerrar esta tarea.

En un momento de la mañana mi compañera y yo ayudamos a revisar las cuñas de radio del resto de compañeros para aportar una visión crítica y reflexiva sobre las temáticas escogidas para ello.

El guion número 27 cabe destacar que es importante ya que no hay nadie en la actualidad que esté conectado con el mundo digital que no utilice los servidores de la nube para guardar información.

La nube nos permite el almacenamiento y acceso a datos desde cualquier lugar y en cualquier momento. Por ello, su importancia radica en su capacidad para mejorar la eficiencia, la flexibilidad y la seguridad en el manejo de información, lo que la convierte en una herramienta clave para empresas y usuarios.

Mi compañera y yo empezamos a discernir sobre los diferentes guiones que habíamos preseleccionado.

Todo ello con la finalidad de elegir que guiones eran los más apropiados para ser elegidos para su producción final puesto que teníamos que seleccionar entre 24 y 25 guiones para las grabaciones.

La selección de guiones es una tarea fundamental en la producción audiovisual, ya que los guiones son la base sobre la cual se construye cualquier video. Es importante que los guiones seleccionados sean sólidos en cuanto a su estructura, diálogos, personajes y temática.

En este sentido los guiones están muy bien organizados y gramaticalmente hablando contienen una correcta ortografía, así como una encomiable redacción léxica con la que se puede elaborar magníficos episodios partiendo de ello.

Martes 2 de mayo de 2023:

Este día pretendíamos finalizar con la preselección de los guiones de Amibox para su grabación más adelante.

El guion 26 en su versión Alfa supone un antes y un después a la hora de trabajar el tema de la limpieza del historial en los buscadores y redes sociales entre otros, así como bien se menciona el derecho al olvido.

El derecho al olvido en internet es un concepto legal que permite a las personas solicitar la eliminación de información personal o irrelevante de los motores de búsqueda. Aunque existen beneficios para la privacidad, también pueden surgir conflictos entre la libertad de expresión y la censura por lo que es importante tener bien limpia nuestras navegaciones en internet para que nuestra información quede asegurada para evitar posibles robos o hackeos de identidades.

El guion número 25 en su versión Zeta trata un tema que se encuentra muy presente en la actualidad donde multitud de jóvenes cambian su imagen por el simple hecho de querer gustar al resto de la sociedad.

En este caso en lugar de pensar en ellos mismos piensan en la opinión de los demás y como esta les va a afectar perjudicialmente a su autoestima e incluso a su salud.

La distorsión de la imagen es una técnica utilizada para modificar o alterar la apariencia de una imagen. Todo ello puede ser problemático en cuanto a la manipulación de la realidad y la creación de expectativas poco realistas, sobre todo en redes sociales y por parte del público más joven habitualmente. Es importante ser consciente del uso de la distorsión de la imagen y su impacto en la percepción pública.

Mi compañera y yo nos dispusimos a poner en común los guiones que habíamos elegido por ambas partes y siguiendo lo establecido por una serie de parámetros acordamos elegir los 24 o 25 guiones estipulados que había que seleccionar.

En varias ocasiones escogimos tanto el guion zeta como el alfa ya que resultaban interesantes ambas opciones.

Miércoles 3 de mayo de 2023:

En este día seleccionamos los diez guiones de Amibox más impactantes e interesantes para poder llevar a cabo en el estudio.

Después de la visita de Ignacio Aguaded el día anterior adquirimos nuevas instrucciones sobre que debíamos de realizar en esta última semana, una vez terminada la selección de los 24 guiones previos.

Las nuevas instrucciones hacían alusión a escoger uno o dos guiones y corregirlos cambiando algunas cosas para dejarlo finalizado.

Mi compañera y yo nos pusimos manos a la obra con la corrección de los guiones discerniendo cuales serían los elementos más imprescindibles para arreglarlos.

Al igual que a lo largo del máster, mi compañera y yo hemos trabajado de manera conjunta como casi siempre. Esto indica que tenemos un buen *feeling* educomunicativo ya que nos coordinamos perfectamente y entendemos los intereses del otro en cada trabajo. Gracias a esta colaboración y cooperación, el trabajo que se nos ha encomendado es mucho más práctico y dinámico, además de agilizarse mucho más su finalización.

Las anotaciones y correcciones ya realizadas en los márgenes de los guiones nos ayudaron a entender mejor la idea que se buscaba con la corrección de los guiones para posteriormente poder adaptarlos una versión mejor.

Desde mi perspectiva, todo este trabajo nos proporciona a ambos una experiencia laboral en este ámbito que puede ser requerida y servir de gran ayuda en un futuro no muy lejano.

En general esta experiencia nos sirve para fortalecer nuestras habilidades educomunicativas inclusive para poder manejar varias temáticas sobre el uso de las redes y lo relacionado con las nuevas tecnologías.

Jueves 4 de mayo de 2023:

Este día seguimos corrigiendo y realizando anotaciones sobre el guion escogido para su modificación.

La corrección del guion nos permite asegurarnos de que la historia narrada en el guion está bien estructurada, tiene coherencia y es fácilmente comprensible para el espectador. La corrección del guion también conlleva fijarse en la gramática, la ortografía y el tono de las palabras, así como su formato.

Además, la corrección del guion es fundamental para mejorar la calidad de la serie en este caso y por ello sea aceptada por los productores.

La corrección fue realizada por varios profesores/as del máster, profesionales en el campo, los cuales realizaron anotaciones y comentarios interesantes para velar por la correcta expresión de los guiones antes de pasar a la pantalla.

Por ello he de mencionar que sin su previa ayuda con los guiones no podríamos haber iniciado las modificaciones y correcciones oportunas.

Una de las muchas razones por las cuales es imprescindible modificar un guion es la comprobación técnica de que la historia y la narrativa que se pretende contar cumple con los requisitos audiovisuales para llegar al espectador.

Hay que dedicar tiempo a la modificación adecuada ya que sino el tiempo empleado en realizar la versión original habrá sido en vano.

Por ello se debe dedicar un tiempo igual o superior a su modificación o corrección para asegurarnos de que el guion queda según lo que buscamos.

Por último, debemos recordar que modificar un guion es una parte esencial del proceso de realización de guiones siempre y cuando se produzca desde el respeto, elaborando críticas constructivas que aporten al desarrollo del mismo.

Finalmente corregimos el primer guion que seleccionamos y modificamos algunos aspectos que a nuestro parecer tenían que ser cambiados para una mejor cohesión y comprensión.

Viernes 5 de mayo de 2023:

Este día terminamos con las correcciones y modificaciones de dos de los guiones seleccionados en primera instancia.

Además de esto, realizamos una propuesta de guion que puede ser añadido a uno previo o bien ser utilizado para hacer un guion nuevo.

En cuanto a elegir una de las dos opciones, yo escogería combinarlo con el guion 12 Alfa ya que tiene sentido y coherencia.

El guion seleccionado y la propuesta tratan el mismo tema, pero desde diferentes perspectivas, aunque ambos son muy parecidos.

Una vez revisado el guion en profundidad y en su totalidad pudimos corregir los fallos que a nuestro parecer debían de ser cambiados, posteriormente pensamos en realizar una nueva propuesta o añadir algún trozo nuevo para el guion.

Finalmente comenzamos a elaborar una posible parte del guion para poder añadirla tocando una temática igual, pero con un distinto enfoque.

Después de esto, seguimos revisando la propuesta que realizamos para poder asegurarnos de que todo estaba bien estructurado y redactado. Más adelante, pensamos en que parte del guion original encajaría mejor esta propuesta para su correcta cohesión y comprensión.

Para obtener un segundo punto de vista, preguntamos a nuestros compañeros cuál era su opinión acerca de esa nueva propuesta. Ellos nos respondieron que la propuesta tenía una estructura bastante sólida, además de una temática muy cohesionada al guion original.

Finalmente esperamos la revisión de Isabel para que nos diera el visto bueno y nos expusiese sus primeras impresiones respecto a esta nueva propuesta.

El último día en esta experiencia tan enriquecedora, llena de aprendizajes y emociones que hicieron de mi alguien más curtido en el tema de la educomunicación.

