

Guía do curso
CREATIVIDADE EN
MOVEMENTO:
DOMINA A PRODUCCIÓN
AUDIOVISUAL
CO TEU "SMARTPHONE"

Segunda edición. Curso 26/27
50 horas.
Do 1 de febreiro a 14 de marzo de 2027

Índice

1. Descrición do curso	3
2. Persoa titora	3
3. Obxectivos	3
4. Competencias profesionais do profesorado	3
5. Módulos, descrición e obxectivos	6
6. Metodoloxía e avaliación	10
7. Comunicación	12
8. Transferencia e impacto nas aulas	12
9. Requirimentos para seguir o curso	12
10. Licenza de uso	12

1. Descrición do curso

O curso "Creatividade en movemento: domina a produción audiovisual co teu smartphone" vai dirixido a mestras/es e profesorado de ensino secundario, formación profesional e artes plásticas e deseño que desexen utilizar a creación audiovisual na súa práctica docente.

No curso empregarase VN, unha aplicación intuitiva e versátil que permite traballar directamente dende o teu teléfono intelixente (*smartphone*). A través de sesións prácticas e dinámicas, aprenderás a gravar, editar e publicar vídeos profesionais empregando VN.

A edición de vídeo con VN dáche a posibilidade de contar historias, documentar procesos, crear recursos didácticos e comunicar ideas de forma efectiva, todo dende a palma da túa man.

2. Persoa titora



Natalia Iglesias González

3. Obxectivos

Tres son os obxectivos fundamentais que se pretende acadar neste curso:

- Capacitarse na gravación e edición de vídeo utilizando a app VN para desenvolver habilidades na creación audiovisual.
- Familiarizarse nas ferramentas de edición de audio e vídeo dispoñibles nos teléfonos móbiles.
- Desenvolver a creatividade na produción e edición de vídeo de contido multimedia empregando só o teléfono.

4. Competencias profesionais do profesorado

Competencias profesionais docentes

Segundo o modelo de competencias profesionais docentes da Rede de Formación da Consellería de Cultura, Educación, Formación Profesional e Universidades, a través deste curso formaraste prioritariamente nas seguintes competencias, descritores e indicadores:

Competencia	Descritor
Competencia didáctica	Didácticas específicas e metodoloxías
Competencia dixital docente	Ensino e aprendizaxe

Competencia didáctica. Descritor competencial: didácticas específicas e metodoloxías

A contribución deste curso ao desenvolvemento deste descritor competencial baséase en que o/a docente dominará a didáctica específica da área e facilitará a aprendizaxe activa na aula, creando un ambiente persoal de aprendizaxe dixital propia.

Competencia dixital docente. Descritor competencial: ensino e aprendizaxe

A contribución deste curso ao desenvolvemento deste descritor competencial radica en que o/a docente coñecerá e manexará software para crear e transmitir contidos audiovisuais.

Competencia dixital docente

Ademais, este curso inclúe as seguintes áreas, competencias e indicadores que che permitirán acadar e acreditar diferentes niveis de competencia dixital docente:

Área	Competencia	Nivel	Indicador
1 COMPROMISO PROFESIONAL	1.4. Desenvolvemento profesional dixital continuo	B.1. Análise e reflexión individual sobre a aplicación persoal das metodoloxías e tecnoloxías dixitais.	1.4.B.1.1. Participa en actividades de formación para o desenvolvemento profesional docente dirixidas po persoas expertas en liña ou presenciais, nas que se utilicen recursos dixitais para o seu desenvolvemento.
2 CONTIDOS DIXITAIS	2.2. Creación e modificación de recursos dixitais	B.1. Análise e reflexión individual sobre a aplicación persoal das metodoloxías e tecnoloxías dixitais.	2.2.A.1.3. Utiliza ferramentas de autor/a xerais para a creación e edición de contidos dixitais (ofimáticas, editor de audio, imaxes, vídeo etc.) e as específicas das materias que imparte (editor de ecuacións, partituras, editor de texto para diversos alfabetos...).
3 ENSINO E APRENDIZAXE	3.1. Ensino	B.1. Uso autónomo, na práctica docente, das tecnoloxías dixitais incorporadas na programación didáctica	3.1.B.1.3. Valora, durante o seu uso, a idoneidade dos recursos dixitais empregados habitualmente para a consecución dos obxectivos de aprendizaxe por parte do alumnado.
6 DESENVOLVEMENTO DA COMPETENCIA DIXITAL DO ALUMNADO	6.3. Creación de contidos dixitais	B.1. Integración nos procesos de ensinanza e aprendizaxe, de forma autónoma, dos aspectos curriculares relativos ao desenvolvemento da competencia do alumnado na creación de contidos dixitais.	6.3.A.2.1. Aplica, coa axuda doutros e doutras docentes, propostas didácticas que permiten desenvolver a competencia para a creación de contidos dixitais adecuándoos ao currículo, ao proxecto educativo e ao plan dixital do centro.

5. Módulos, descripción e obxectivos

Módulo 0. Preparándote para aprender: benvida ao curso e configuración de VN (2 horas)

Do 1 ao 3 de febreiro de 2027

Este módulo introdutorio é a primeira parada no curso de Creatividade en movemento: domina a produción audiovisual co teu smartphone. Comezaremos coas presentacións das persoas participantes e ofrecemos unha breve visión xeral do curso. A continuación, aprenderás a descargar a app VN e facer a configuración básica.

Obxectivos

- Presentarte ao grupo de participantes e obter unha visión xeral do curso.
- Descargar a VN e acceder á primeira interface.

Módulo 1. Luz, cámara... Introducción á produción audiovisual móbil (5 horas)

Do 4 ao 7 de febreiro de 2027

Neste primeiro módulo, docentes-alumnado mergullaranse no mundo da edición audiovisual móbil. VN está baseado nos programas de edición profesionais, polo que todo o que se faga e os termos que se usen para referirnos ás diferentes accións van ser comúns a todos os softwares de edición de pago ou gratuítos. O alumnado realizará o seu primeiro proxecto, aprenderá a observar o contorno con ollos de cineasta e a darlle forma a unha idea inicial que será o punto de partida da súa viaxe audiovisual.

Obxectivos

- Comprender os elementos clave dunha produción audiovisual.
- Identificar as posibilidades do móbil como ferramenta creativa.
- Crear un novo proxecto e importar clips.
- Coñecer a interface de edición.
- Agregar superposición.

Módulo 2. O ollo que conta historias. Linguaxe audiovisual e planificación creativa (5 horas)

Do 8 ao 12 de febreiro de 2027

Aquí descubriremos como as persoas espectadoras interpretan o que ven. Analizaremos a linguaxe audiovisual e aprenderemos a planificar creativamente os nosos proxectos. A través de planos, encadramentos e movementos, o alumnado deste curso comprenderá como construír unha narrativa visual efectiva e como guiar a mirada do espectador.

Neste módulo decidirase como queremos que se vexa o noso vídeo, podemos pensar nun vídeo en formato horizontal (16/9) ou vertical para Instagram ou Tiktok.

O guión gráfico (*Storyboard*) será unha ferramenta clave para organizar ideas e facilitar a expresión visual en todas as etapas.

Obxectivos

- Aplicar conceptos básicos de linguaxe visual e planificar unha historia curta.
- Decidir a relación de aspecto ou formato.
- Activar ou desactivar marca de auga.

Módulo 3. Gravar con arte (e móbil). Técnicas de gravación co *smartphone* (7 horas)

Do 13 ao 17 de febreiro de 2027

É hora de gravar! Neste módulo, os docentes aprenderán a gravar co móbil contidos audiovisuais de calidade, aproveitando recursos accesibles como a luz natural, o son ambiente e a composición visual. Practicarán técnicas que poden aplicar directamente na aula, tanto para crear materiais didácticos como para acompañar proxectos do alumnado. A gravación será entendida como un proceso creativo e colaborativo, que fomenta a autonomía e a expresión dos e das estudantes.

Obxectivos

- Gravar imaxes estables e ben encadradas, con boa iluminación e son claro.
- Coñecer a edición básica.
- Engadir transicións.
- Desfacer e Facer.
- Aumentar ou diminuír a velocidade.

Módulo 4. Cortar, pegar e brillar (7 horas)

Do 18 ao 23 de febreiro de 2027

A edición é cando se constrúe o relato final. Neste módulo, os docentes aprenderán a usar aplicacións móbiles sinxelas e intuitivas para montar vídeos educativos, engadir música, textos e efectos básicos. Verán como a edición pode ser unha actividade creativa e formativa para o alumnado, que favorece a planificación, a toma de decisións e a reflexión sobre o proceso. A edición presentarase como unha ferramenta para dar forma e sentido á aprendizaxe.

Obxectivos

- Usar efectos de entrada e de saída.
- Modificar clips.
- Editar vídeos de forma efectiva e creativa desde o móbil.

Módulo 5. A voz *en off*. Narrativa e estilo persoal (7 horas)

Do 24 ao 28 de febreiro de 2027

A voz *en off* permite personalizar e contextualizar os contidos audiovisuais. Neste módulo, os docentes explorarán como narrar historias con propósito educativo, adaptando o ton e o estilo segundo a idade e nivel do alumnado. Traballarase a escritura de guións breves, a gravación da voz e a integración narrativa no vídeo. Este módulo axuda a desenvolver unha voz pedagóxica propia e a fomentar a expresión oral e escrita do alumnado.

Obxectivos

- Mellorar unha voz *en off*.
- Illar música ou voz dentro dun tema musical.
- Crear contidos que reflictan a identidade e intención da autora ou autor.

Módulo 6. Do móbil para o mundo (8 horas)

Do 1 ao 7 de marzo de 2027

Un vídeo non remata ata que chega ao público. Publicar e compartir contidos é parte do proceso creativo. Neste módulo, os/as docentes aprenderán a adaptar os seus vídeos a diferentes plataformas (como YouTube, Instagram ou blogs escolares), tendo en conta aspectos técnicos e éticos. Reflexionarase sobre a privacidade, a autoría e o uso responsable das redes. Tamén se abordará como utilizar estas plataformas para dar visibilidade aos proxectos do alumnado e fomentar a participación da comunidade educativa.

Obxectivos

- Movemento da cámara.
- Volumen e axuste de intensidade.
- Transformar e recortar.
- Autoenmarcado.
- Fondo verde ou chave de croma (*chroma key*).
- Optimizar vídeos para redes sociais.

Módulo 7. O gran final (9 horas)

Do 8 ao 14 de marzo de 2027

No módulo final, cada docente desenvolverá un proxecto audiovisual completo, integrando todos os coñecementos adquiridos. Este proxecto poderá estar orientado a unha actividade didáctica, unha proposta interdisciplinaria ou unha iniciativa de centro. A creación será acompañada dunha reflexión sobre o proceso, os retos e as posibilidades de aplicar a produción audiovisual na súa práctica docente. Un espazo para compartir, emocionar e inspirar.

Obxectivos

- Duplicar
- Substituír clips
- Agregar música
- Verificar Copyright
- Exportar

6. Metodoloxía e avaliación

O curso impártese na plataforma de teleformación de CCOO Ensino, que opera co software Moodle.

Cada módulo do curso está deseñado para proporcionar os coñecementos e habilidades esenciais relacionados co tema do que se trata. Polo tanto, é preciso que consultes activamente os materiais proporcionados. O contido dos módulos irase mostrando progresivamente a medida que o curso avance.

Do mesmo xeito, cada módulo ten actividades avaliáveis que terás que entregar, dentro dos prazos establecidos. Cada actividade valórase nunha escala de 0 a 10 puntos. Para superar o curso requírese unha nota media, ponderada en función do peso de cada actividade, superior a 7 puntos. Se unha tarefa non acada os 5 puntos, poderá enviarse de novo, cun máximo de tres intentos.

A continuación podes consultar a táboa en que se detallan as actividades, a súa ponderación específica e as respectivas datas de entrega.

Actividade	Ponderación	Data de entrega
Módulo 0 (2 horas)		
Tarefa 0.1. Descarga a App VN	4%	3 de febreiro 2027
Módulo 1 (5 horas)		
Tarefa 1.1. Vídeo descrición dun obxecto con VN	10%	7 de febreiro 2027

Actividade	Ponderación	Data de entrega
Módulo 2 (5 horas)		
Tarefa 2.1. Cambiar de formato con VN	5%	11 de febreiro 2027
Tarefa 2.2. Creación dun guión gráfico (<i>storyboard</i>)	5%	12 de febreiro 2027
Módulo 3 (7 horas)		
Tarefa 3.1. Cinco cadros (<i>frames</i>) diferentes	7%	16 de febreiro 2027
Tarefa 3.2. Modificar velocidade con VN	7%	17 de febreiro 2027
Módulo 4 (7 horas)		
Tarefa 4.1. Engadir animacións con VN	7%	22 de febreiro 2027
Tarefa 4.2. Modificar un clip	7%	23 de febreiro 2027
Módulo 5 (7 horas)		
Tarefa 5.1. Crear unha locución de fondo (<i>off</i>)	14%	28 de febreiro de 2027
Módulo 6 (8 horas)		
Tarefa 6.1. Crear un vídeo para unha rede social	16%	7 de marzo 2027
Módulo 7 (9 horas)		
Tarefa 7.1. Proxecto final	18%	14 de marzo 2027

7. Comunicación

Hai dispoñibles varios medios de comunicación: un foro de avisos e un foro específico en cada módulo. Estes foros serven para facilitarche a interacción tanto co titor como co resto de participantes. Así mesmo, a plataforma ofrece un sistema de mensaxería interna. Como opción final, tamén é posible contactares co titor a través do correo electrónico cursocreatividade@gmail.com

8. Transferencia e impacto nas aulas

O proxecto final realizado (de integración da creación audiovisual no currículo dunha materia), así como as competencias en creación audiovisual adquiridas no curso, poden aplicarse nas aulas, para iniciar o alumnado dos centros educativos na creación audiovisual a través do *smartphone*.

9. Requirimentos para seguir o curso

- Para poder seguir o curso sen dificultade será preciso dispoñer de:
- Un teléfono intelixente (*smartphone*) coa app de VN instalada.
- Espazo de almacenamento libre para gravación e edición.
- Coñecementos básicos de informática: capacidade para usar un navegador web, realizar buscas en Internet e xestionar arquivos (subir, descargar, gardar, etc).
- Conexión a internet para acceso a recursos e entrega de tarefas.
- E, por último, ganas de experimentar cunha nova ferramenta!

10. Licenza de uso

Os contidos do curso están publicados baixo a licenza Creative Commons 4.0 Atribución-Compartir igual, que recolle as seguintes condicións:

- Liberdade de copiar e redistribuír o material en calquera medio ou formato.
- Liberdade de remesturar, transformar e recrear sobre o material, distribuíndo as modificacións coa mesma licenza ca a orixinal.
- Obriga de dar o recoñecemento apropiado, fornecer un vínculo á licenza e indicar se se fixeron cambios.