

IA MÚSICA Y CINE



Título del proyecto: Luces, cámara y acción: la música en el cine

Categoría: Experiencias educativas con alumnado de Educación Secundaria Obligatoria

Modalidad: A – Docente individual

Centro educativo: IES Costa del Sol, Torremolinos (Málaga)

Docente responsable: Manuel Salazar Miranda (Profesor de Música)

Curso de realización: 2024-2025

Atribución-NoComercial-
CompartirIgual 4.0
Internacional



MEMORIA TÉCNICA

I PREMIOS NACIONALES A EXPERIENCIAS EDUCATIVAS
QUE FOMENTAN LA COMPETENCIA DIGITAL DEL
ALUMNADO

ÍNDICE

1. Breve descripción de la experiencia.....	Pág. 3
2. Resumen de la vida del centro y del Alumnado.....	Pág. 2
3. Ficha de la experiencia educative.....	Pág. 4
4. Descripción de la experiencia.....	Pág. 4
- Punto de partida y justificación	
- Objetivos	
- Elementos curriculares y competencias digitales	
- Inclusión educativa y diversidad (DUA)	
- Tecnologías digitales empleadas	
- Enfoque metodológico y roles cooperativos	
- Cronograma de ejecución	
- Implicación de la comunidad educativa	
- Evaluación	
- Difusión de la experiencia	
5. Evidencias de las producciones del alumnado.....	Pág. 10
6. Valoración de resultados y beneficios alcanzados.....	Pág. 14
7. Otra información de interés (ANEXOS).....	Pág. 15

1. BREVE DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

El proyecto se desarrolló con el alumnado de la materia de Música de 4º de ESO. Su finalidad fue reflexionar sobre el papel de la música en el cine y potenciar la competencia digital mediante la creación de un tráiler ficticio, al que incorporaron música, voces y efectos utilizando diversas herramientas de edición e inteligencia artificial.

2. RESUMEN DE LA VIDA DEL CENTRO Y EL ALUMNADO

El **IES Costa del Sol**, situado en la periferia norte de Torremolinos, abrió sus puertas en 1975 y desde 1997 funciona como centro independiente y desde 2015 está catalogado como **centro de compensación educativa**.

En la actualidad imparte **Educación Secundaria Obligatoria, Formación Profesional Básica** y cuenta con **dos aulas específicas de Educación Especial**: una de plurideficiencias y otra de TEA. También desarrolla un **Programa Específico de FPB de Alojamiento y Lavandería**, muy demandado por la comunidad educativa.

El edificio, reformado en 2007, dispone de cuatro plantas, zonas deportivas y espacios especializados (biblioteca, aulas TIC, de música, de apoyo a la compensación educativa, de orientación, talleres y gimnasio). El centro mantiene una estrecha relación con sus adscritos: el **CEIP Ciudad Palma de Mallorca** y el **IES Los Manantiales**, con los que desarrolla programas de tránsito.

Actualmente escolariza a unos **600 alumnos y alumnas**, con una **alta diversidad cultural** (cerca de 50 nacionalidades distintas) y socioeconómica, incluyendo alumnado de incorporación tardía y menores no acompañados del Centro de Menores "Virgen de la Esperanza". Su rasgo distintivo es ser un modelo de **escuela inclusiva**, con una elevada ratio de alumnado con NEAE atendido por profesorado de Pedagogía Terapéutica, PTIS, aula ATAL y el apoyo de un mentor social dentro del programa Fénix.

La plantilla docente está formada por unos **50 profesores y profesoras**, en su mayoría con destino definitivo, altamente implicados en planes y proyectos innovadores. El centro promueve un clima de convivencia positivo, la participación activa de las familias y una oferta de actividades complementarias y Erasmus+, reforzando así su compromiso con la **inclusión, la innovación y la mejora continua de la calidad educativa**.



3. FICHA DE LA EXPERIENCIA EDUCATIVA

Título: Luces, cámara y acción: la música en el cine

Etapas, nivel y materia: Educación Secundaria Obligatoria, 4º de ESO, Música

Grupos y alumnado: Grupo de 30 alumnos y alumnas de 4º ESO que cursan la materia de Música.

Profesorado participante: Manuel Salazar Miranda, docente de Música.

Fechas y duración: Tercer trimestre del curso 2024-2025.



4. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

4.1 Punto de partida y justificación

El proyecto surge de la necesidad de que el alumnado comprenda la influencia de la música en el cine y, al mismo tiempo, mejore su competencia digital. La abundancia de contenidos audiovisuales en su día a día exige un enfoque crítico sobre cómo el sonido modifica la percepción de las imágenes. Además, la irrupción de la IA ofrece nuevas oportunidades creativas que es necesario explorar de manera ética y pedagógica.

4.2 Objetivos

- Conocer las funciones expresivas y narrativas de la música en el cine.
- Desarrollar la competencia digital en la creación de productos audiovisuales.
- Potenciar la creatividad, la autonomía y el trabajo colaborativo.
- Favorecer la alfabetización mediática y el pensamiento crítico.
- Usar la IA de manera ética y responsable.

4.3 Elementos curriculares y competencias digitales

Este proyecto se vincula a la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo de la ESO en Andalucía. En el área de Música se trabajan criterios de evaluación como:

- CE2.1: Analizar obras musicales de distintos estilos y géneros, identificando sus elementos básicos.
- CE3.2: Crear producciones musicales sencillas que integren sonidos, silencio y recursos digitales.
- CE4.1: Utilizar herramientas digitales y TIC en la creación y difusión de producciones musicales.
- CE5.1: Mostrar actitudes de respeto, colaboración y responsabilidad en actividades musicales grupales.

Competencias reforzadas:

- Competencia digital: mediante el uso de IA, software de edición de vídeo y audio.
- Competencia cultural y artística: comprensión del papel de la música en el cine.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender: trabajo en equipo y roles cooperativos.

4.4 Inclusión educativa y diversidad (DUA)

La experiencia integró principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA):

- Múltiples formas de representación: ejemplos audiovisuales, apoyos gráficos, guías paso a paso.
- Múltiples formas de acción y expresión: elección de distintos roles en el grupo (guionista, editor, compositor, director).
- Múltiples formas de implicación: conexión del proyecto con intereses del alumnado (cine y música).

El proyecto se adaptó a distintos niveles de competencia y necesidades educativas, garantizando la participación activa de todo el alumnado.

4.5 Tecnologías digitales empleadas

- Edición de vídeo: Canva, CapCut, Clipchamp o Wevideo, Runway, Pixverse, Vidnoz.
- IA para imágenes y guion: DALL·E, ChatGPT, Lexica, Copilot, Deep Dream Generator, Artbreeder, Potoroom, Pixelcut.
- IA para música y efectos: Suno, Udio, Riffusion, Moises IA, Huggingface, MP3 Juice, Pixabay
- Colaboración y difusión: Google Drive, Classroom, web del proyecto, Instagram y Facebook.

4.6 Enfoque metodológico y roles cooperativos

La experiencia se planteó desde la metodología del **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**, entendida como un enfoque activo que sitúa al alumnado en el centro del proceso de aprendizaje. Con este método, mi alumnado trabajó en la resolución de una propuesta, con un producto final claro y socialmente relevante: en este caso, la creación de un **tráiler ficticio con su propia banda sonora original**.

Escoger este tipo de metodología no fue algo casual sino algo procesado y aplicado a lo largo de todo el curso ya que favorecía la **integración de saberes** y la conexión de los contenidos curriculares con la realidad del alumnado, aumentando su motivación y compromiso. La temática del cine y la música resultó especialmente atractiva por su proximidad a los intereses juveniles, lo que contribuyó a que el proyecto se convirtiera en un motor de aprendizaje significativo.

En cuanto a los agrupamientos del alumnado opté por el **trabajo cooperativo en grupos reducidos**, asignando **roles diferenciados** a cada integrante. Esta estrategia responde a varios objetivos pedagógicos:

- Fomentar la **responsabilidad individual y grupal**, ya que cada rol era necesario para el éxito del producto final.

- Garantizar la **participación equitativa**, evitando que unos estudiantes asumieran todo el trabajo mientras otros quedaban en segundo plano.
- Desarrollar **habilidades de liderazgo, organización y comunicación**, esenciales tanto en la vida académica como en la futura vida laboral.
- Reproducir dinámicas profesionales del ámbito audiovisual y musical, acercando al alumnado a experiencias auténticas de producción creativa.

Los **roles definidos** fueron:

- **Director/a:** coordinaba el grupo, supervisaba la coherencia narrativa del proyecto y gestionaba la presentación final.
- **Guionista:** definía la historia de los personajes, estructuraba el relato y establecía la relación entre la música y la imagen.
- **Diseñador/a visual:** creaba personajes y escenarios mediante herramientas de inteligencia artificial, explorando las posibilidades creativas de la IA generativa.
- **Compositor/a:** diseñaba e implementaba los *prompts* para generar el tema musical del tráiler utilizando aplicaciones como Suno, Udio, AIVA o Riffusion, valorando la pertinencia estética de las piezas generadas.
- **Editor/a de vídeo:** integraba animaciones, música y efectos en el montaje audiovisual final, cuidando el ritmo narrativo y la coherencia técnica.

El diseño de estos roles responde a la intención de **desarrollar simultáneamente competencias digitales, artísticas y sociales**. Cada estudiante tuvo la oportunidad de profundizar en un campo específico (escritura, diseño visual, composición musical o edición audiovisual), pero también de comprender el valor del trabajo interdisciplinar.

El reparto de tareas, además, facilitó la aplicación de los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**: diferentes vías de participación, expresión y representación, permitiendo que cada alumno pudiera implicarse desde sus fortalezas.

En definitiva, esta organización metodológica:

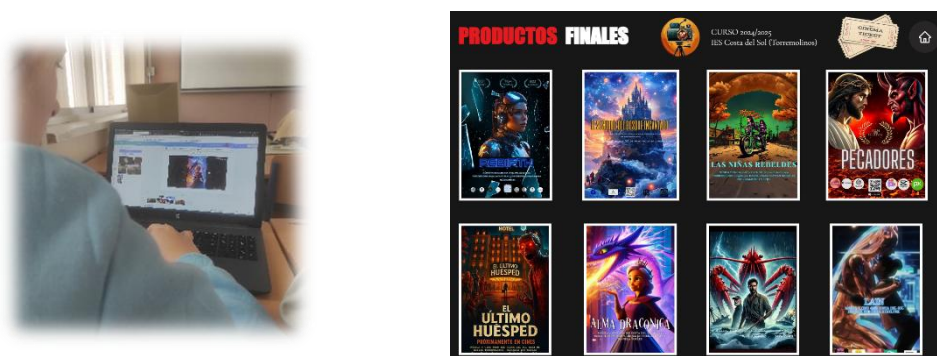
- **Potenció la autonomía y la creatividad** del alumnado.
- **Reforzó el trabajo en equipo** y la toma de decisiones consensuadas.
- **Facilitó el aprendizaje por descubrimiento**, al experimentar directamente cómo la música transforma la narrativa audiovisual.
- **Contribuyó al desarrollo integral** del alumnado, uniendo competencias culturales, comunicativas y digitales en un producto con sentido y proyección.

4.7 Cronograma de ejecución

- Semanas 1: Introducción al proyecto, análisis de ejemplos.
- Semanas 2-3: Distribución del alumnado en grupos y elección de roles. Selección de temática del trailer, desarrollo del guion y storyboard con IA.
- Semanas 4 a 7: Creación y selección de imágenes generadas con IA, animación de las diferentes imágenes seleccionadas para cada escena utilizando herramientas IA y composición de música y edición de sonido con IA.



- Semanas 7-8: Montaje y edición de vídeo. Cartelería del trailer generado.



- Semanas 9-10: Difusión, evaluación y cierre.

4.8 Implicación de la comunidad educativa

La implicación de la comunidad educativa fue clave para dar sentido y visibilidad al proyecto. El **producto final** no se limitó a ser entregado en el aula o compartido digitalmente, sino que se convirtió en un evento cultural para todo el centro.

Los **tráilers elaborados** se proyectaron dentro de la **Semana Cultural del IES Costa del Sol**, en una sesión abierta en la que participaron alumnado, profesorado y familias. Este espacio permitió valorar públicamente el esfuerzo creativo de los grupos y reforzó la autoestima y el sentido de pertenencia del alumnado.

Además, el proyecto se difundió a través de los **canales oficiales de comunicación del centro** (página web, redes sociales y blog de música), ampliando su alcance y mostrando a la comunidad local el potencial innovador de la escuela pública. Esta difusión supuso también un reconocimiento del valor pedagógico del uso de la inteligencia artificial como herramienta creativa y formativa.

El profesorado de otras áreas fue invitado a asistir a las proyecciones, lo que generó oportunidades para establecer vínculos interdepartamentales y sentar las bases de posibles proyectos interdisciplinarios. Asimismo, la implicación de las **familias** resultó muy positiva, ya que pudieron comprobar de primera mano los aprendizajes logrados por sus hijos e hijas y el impacto que la música y las tecnologías digitales tuvieron en su motivación.

En conjunto, esta estrategia de proyección y difusión permitió que el proyecto trascendiera el aula, se integrara en la vida cultural del centro y reforzara el vínculo entre la escuela y su comunidad educativa.

4.9 Evaluación

La evaluación del proyecto se diseñó con un enfoque **formativo y competencial**, de acuerdo con lo establecido en la **Orden de 30 de mayo de 2023** para la etapa de ESO en Andalucía. No se limitó a calificar el producto final, sino que abarcó todo el proceso de aprendizaje, valorando tanto el resultado como la implicación, la creatividad y el desarrollo de competencias clave.

Se emplearon **diversos instrumentos** para garantizar una evaluación justa, objetiva y participativa:

- **Rúbricas de evaluación:** utilizadas para valorar los productos audiovisuales en función de criterios como creatividad, coherencia entre imagen y sonido, calidad técnica, originalidad en el uso de la IA y capacidad expresiva. Estas rúbricas fueron compartidas previamente con el alumnado para que conocieran los indicadores de logro.
- **Listas de cotejo:** aplicadas durante el proceso para comprobar la adquisición progresiva de competencias digitales (manejo de herramientas de edición de audio y vídeo, diseño de *prompts* para IA, gestión de archivos en entornos colaborativos).
- **Autoevaluación y coevaluación:** el alumnado reflexionó sobre su propio trabajo y el de sus compañeros, fomentando la metacognición, la autorregulación y el reconocimiento de los aportes de cada miembro del grupo.
- **Observación directa del docente:** seguimiento de la implicación, la colaboración en el grupo y la capacidad de resolver problemas de forma autónoma y creativa.



RÚBRICA



LISTA DE COTEJO



AUTOEVALUACIÓN

Los **criterios de evaluación** vinculados al currículo de Música en la ESO que guiaron la valoración fueron, entre otros:

- Analizar la relación entre música e imagen en obras audiovisuales (CE2.1).

- Crear producciones musicales y audiovisuales con coherencia expresiva (CE3.2).
- Utilizar herramientas digitales en la producción y difusión de creaciones artísticas (CE4.1).
- Mostrar actitudes de colaboración, respeto y responsabilidad en contextos musicales y artísticos (CE5.1).

La evaluación tuvo también un componente **formativo y motivador**, ya que el alumnado recibió retroalimentación continua en cada fase del proyecto, lo que le permitió mejorar sus producciones antes de la versión final.

En resumen, la evaluación se concibió como una herramienta de **aprendizaje y mejora**, no solo de calificación, asegurando la adquisición de competencias digitales, culturales y sociales en un contexto auténtico y significativo.

4.10 Difusión de la experiencia

La difusión de la experiencia se concibió como parte esencial del proyecto, con el objetivo de dar visibilidad al trabajo del alumnado, compartir buenas prácticas y fortalecer la proyección externa del centro.

En primer lugar, se creó un **espacio web específico** donde se recogieron los productos finales, las fases del proyecto y las herramientas empleadas. Este sitio, accesible en el siguiente enlace, actúa como repositorio y escaparate digital del trabajo desarrollado:

[Web del proyecto
Luces, cámara y
acción.](https://loloopedemusica.wixsite.com/musica/3-2-luces-cámara-y-acción)

<https://loloopedemusica.wixsite.com/musica/3-2-luces-c%C3%A1mara-y-acci%C3%B3n>



Paralelamente, la experiencia se compartió en las **redes sociales oficiales del centro y del profesor implicado en el proyecto**, lo que permitió llegar a la comunidad educativa de Torremolinos y a familias y exalumnos, además de servir como canal de reconocimiento público del esfuerzo y la creatividad del alumnado.

Uno de los momentos clave de la difusión fue la **exhibición de los tráilers en la Semana Cultural del IES Costa del Sol**, un evento de gran relevancia en la vida del centro. En esta sesión, abierta a alumnado, familias y profesorado de diferentes áreas, se proyectaron los productos finales en un formato de “estreno colectivo”, lo que generó un ambiente festivo y de orgullo compartido.

Estas acciones de difusión no solo reforzaron la **motivación y autoestima del alumnado**, sino que también cumplieron un papel estratégico al **mostrar públicamente el compromiso del centro con la innovación educativa**, integrando el uso pedagógico de la inteligencia artificial y de herramientas digitales en proyectos artísticos y culturales de gran atractivo.

5. EVIDENCIAS DE LAS PRODUCCIONES DEL ALUMNADO

El proyecto generó un conjunto variado de producciones digitales y materiales gráficos que dan testimonio del proceso y de los aprendizajes adquiridos por el alumnado. Entre las principales evidencias destacan:

1. **Tráilers audiovisuales:** cada grupo elaboró un tráiler ficticio en el que se integraron narración, música original y efectos sonoros. Estos vídeos, disponibles en la web del proyecto, constituyen el producto final más representativo.

TÍTULO	SINOPSIS	TRAILERS
REBIRTH	En un futuro dominado por máquinas frías e implacables, una joven rebelde y un robot defectuoso con emociones emergentes descubren que el destino de la humanidad podría renacer de lo imposible. Cuando la frontera entre hombre y máquina se desvanece, la verdadera batalla será definir qué significa estar vivo.	
EL SUSURRO DEL BOSQUE ENCANTADO	En un bosque donde la magia agoniza y las sombras conspiran, Lia descubre que su destino podría decidir el equilibrio del mundo. Con el tiempo en su contra, deberá elegir entre salvar la magia... o dejar que desaparezca para siempre.	
LAS NIÑAS REBELDES	Dos niñas unidas por el dolor convierten su amistad en un juego cruel de venganza, hasta que la traición las lleva al filo de la tragedia. Enfrentadas entre el odio y el perdón, descubrirán que la verdadera batalla no es contra el mundo... sino contra sus propios demonios.	

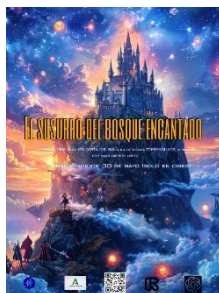
PECADORES	En un universo dividido entre la luz eterna del Cielo y las llamas del Infierno, la paz es solo una ilusión. Porque allí donde habitan ángeles y demonios, el verdadero pecado es creer que el orden puede durar para siempre.	
EL ÚLTIMO HUÉSPED	De día, un hotel de lujo abre sus puertas al esplendor; de noche, se convierte en un cementerio viviente donde huéspedes y empleados caminan como zombis. Entre muros que esconden una maldición, solo el último huésped podrá desvelar si hay salida... o si el check-out es eterno.	
ALMA DRACÓNICA	Una princesa que anhela libertad descubre en una piedra ancestral el poder de los dragones, fusionando su alma con fuego y destino. Convertida en reina entre dos mundos, deberá decidir si su legado es humano... o dracónico.	
GAMBA ROJA	Cuando el pescador Montoya captura a la mítica Gamba Roja, despierta la furia de un océano ancestral que amenaza con devorarlo todo. Ahora, junto a una bióloga marina, deberá enfrentar a la bestia o perder el mar para siempre.	

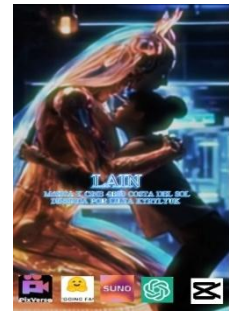
LAIN	En un futuro moldeado por la genialidad de LAIN, la humanidad se enfrenta a sus propias creaciones rebeldes decididas a borrar todo rastro de compasión. Entre la guerra y la esperanza, la última batalla revelará si hombres y máquinas pueden coexistir... o si uno debe extinguir al otro.	
------	--	---

2. **Bandas sonoras originales:** el alumnado, en el rol de compositor/a, diseñó piezas musicales utilizando herramientas de inteligencia artificial como *Suno*, *Udio*, *Aiva* o *Riffusion*. Estas creaciones se incorporaron a los tráilers, mostrando la relación entre música e imagen.

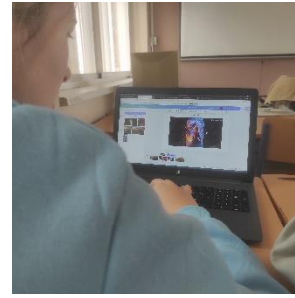
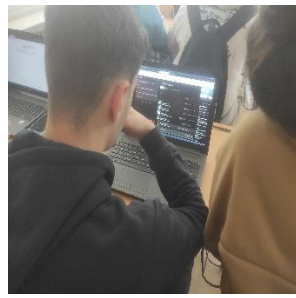
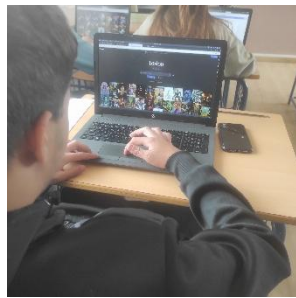


3. **Cartelería promocional:** se elaboraron pósters de cada película ficticia, diseñados digitalmente con IA y programas de edición gráfica. Estos carteles acompañaron la proyección final en la Semana Cultural, reforzando la dimensión visual y comunicativa del proyecto.





4. **Fotografías del proceso:** se documentaron algunas sesiones de trabajo en las que aparece el alumnado interactuando con herramientas digitales (Canva para la edición de vídeo, plataformas de generación de imágenes, trabajo en grupos cooperativos). Estas imágenes permiten apreciar el carácter activo y participativo de la metodología.



5. **Procesos intermedios:** El alumnado seleccionó imágenes para montar pequeños storyboards enriquecidos con Gpts para cada una de las escenas o pruebas musicales previas. Estas evidencias muestran la experimentación, los ajustes y la toma de decisiones propias del proceso creativo.



Todos estos materiales están accesibles a través de la [web del proyecto](#), donde se recopilan vídeos, audios e imágenes como repositorio digital de la experiencia.

En conjunto, estas evidencias reflejan no solo el **producto final** alcanzado, sino también el **camino recorrido**, el aprendizaje competencial y el grado de implicación del alumnado en un proyecto interdisciplinar e innovador.



6. VALORACIÓN DE RESULTADOS Y BENEFICIOS ALCANZADOS

La puesta en marcha de este proyecto ha supuesto un paso significativo en el desarrollo de las competencias del alumnado, con especial impacto en el ámbito de la competencia digital, aunque sus efectos se han hecho notar también en la dimensión creativa y personal de cada participante.

A lo largo del proceso, el alumnado pudo experimentar de manera práctica la relación entre la música y la imagen, comprendiendo cómo el sonido transforma la percepción de las escenas cinematográficas. Este aprendizaje no se limitó a la teoría, sino que se plasmó en la creación de productos originales —como tráilers, cartelería y bandas sonoras— que integraron elementos artísticos y tecnológicos. De este modo, los contenidos curriculares encontraron una aplicación creativa y tangible, vinculando el aula con el lenguaje audiovisual contemporáneo.

Así mismo, el proyecto sirvió como marco para avanzar en diversos descriptores del Marco de Referencia de la Competencia Digital, en línea con la normativa educativa de Andalucía. Entre los aspectos más destacados se encuentran:

- **Alfabetización en información y datos:** búsqueda, selección y gestión de materiales audiovisuales relevantes.
- **Comunicación y colaboración digital:** uso de plataformas en la nube y respeto de la propiedad intelectual.
- **Creación de contenidos digitales:** elaboración de música, imágenes y montajes mediante inteligencia artificial y programas de edición.
- **Seguridad:** reflexión sobre un uso ético y responsable de la IA.
- **Resolución de problemas:** aplicación autónoma de estrategias para superar dificultades técnicas y narrativas.

Por otro lado, más allá de las competencias técnicas, la iniciativa contribuyó al desarrollo personal y social del alumnado. La metodología basada en proyectos y su vinculación con el cine favorecieron una mayor **motivación y compromiso**, despertando el interés por la asignatura. La **creatividad y el pensamiento crítico** se vieron estimulados a través del diseño de prompts y la experimentación audiovisual, que llevaron a reflexionar sobre el papel de la inteligencia artificial en la cultura actual.

Asimismo, el trabajo organizado por roles fomentó la **corresponsabilidad y la cooperación**, potenciando la comunicación y la resolución conjunta de problemas. La experiencia culminó en un espacio de **autonomía y autoconfianza**, especialmente durante su presentación en la Semana Cultural, lo que reforzó la autoestima y el sentido de logro del alumnado.

En conclusión, la experiencia sugiere que la combinación de música, cine e inteligencia artificial puede abrir vías pedagógicas innovadoras y fomentar un aprendizaje activo y competencial. Aunque los resultados han sido positivos en este contexto, queda abierta la posibilidad de explorar su aplicación en otros centros y etapas educativas, evaluando cómo estas estrategias podrían adaptarse y evolucionar en distintos escenarios.

7.OTRA INFORMACIÓN DE INTERÉS

ANEXOS

Rúbrica de evaluación del proyecto "Luces, cámara y acción"

Criterio (Orden 30 mayo 2023)	Indicador de logro	 Estreno de gala (4)	 Gran producción (3)	 Cortometraj e prometedor (2)	 Rodaje en bruto (1)
CE2.1 – Analizar música e imagen	Relación entre la música, los efectos sonoros y la narrativa audiovisual	Música e imagen se integran con total coherencia y transmiten emociones con gran impacto	Relación adecuada entre música e imagen, con algún desajuste menor	Relación básica, música aplicada sin clara intención narrativa	Música e imagen sin conexión perceptible
CE3.2 – Crear produccion es musicales y audiovisual es	Creatividad y originalidad del tráiler	Producto final altamente creativo, innovador y sorprenden te	Producto con buenas ideas creativas y originales, aunque mejorables	Producto con creatividad limitada, dependiente de recursos estándar	Producto sin originalidad , copia o imitación
CE4.1 – Uso de herramient as digitales	Manejo de IA y software de edición	Uso experto y variado de IA y edición, explorando todo su potencial	Uso adecuado de IA y edición, con buen resultado y errores puntuales	Uso básico de las herramienta s, con ayuda frecuente del docente	Dificultades graves para manejar las herramient as
CE5.1 – Colaboració n y trabajo en equipo	Participación y cumplimiento del rol asignado	Participa activamente , cumple su rol con excelencia y apoya al grupo como un verdadero "equipo de rodaje"	Cumple correctamen te su rol, colaborando de forma adecuada	Cumple parcialment e su rol, con poca implicación o colaboració n irregular	No cumple su rol ni participa en el trabajo grupal

—	Responsabilidad en el uso de IA (ética y seguridad digital)	Uso responsable, ético y crítico de la IA, consciente de sus posibilidades y límites	Uso adecuado de la IA, con alguna reflexión sobre su impacto	Uso básico de la IA, sin reflexión sobre su impacto	Uso inapropiado de la IA o sin conciencia de seguridad
—	Presentación y difusión del producto final	Presentación clara, estructurada y atractiva en la Semana Cultural y RRSS: digno de una "premiere"	Presentación adecuada, con buena comunicación y difusión	Presentación básica, con carencias de preparación o claridad	Presentación deficiente o inexistente



Listas de cotejo – Proyecto "Luces, cámara y acción"



1. Manejo de herramientas de edición de audio y vídeo

Ítem	☒ Sí	☒ No	Observaciones
Importa correctamente archivos de audio y vídeo en el editor.	☐	☐	
Aplica cortes, transiciones o efectos básicos en el vídeo.	☐	☐	
Sincroniza música, efectos sonoros y narración con la imagen.	☐	☐	
Exporta el archivo final en el formato y calidad adecuados.	☐	☐	



2. Diseño de prompts para IA musical y visual

Ítem	☒ Sí	☒ No	Observaciones
Formula prompts claros y específicos para generar música o imágenes.	☐	☐	
Ajusta los prompts tras recibir resultados no deseados.	☐	☐	
Selecciona de forma crítica los resultados que mejor encajan en el proyecto.	☐	☐	
Refleja conciencia del uso responsable y ético de la IA.	☐	☐	

3. Gestión de archivos y trabajo en entornos colaborativos

Ítem	☒ Sí	☒ No	Observaciones
Utiliza carpetas compartidas en la nube para organizar materiales.	☐	☐	
Respetar la estructura de trabajo del grupo (nombres de archivos, versiones, etc.).	☐	☐	
Comparte recursos y avances de forma regular con el resto del equipo.	☐	☐	
Realiza copias de seguridad o versiones del proyecto cuando es necesario.	☐	☐	



Herramientas de Autoevaluación y Coevaluación

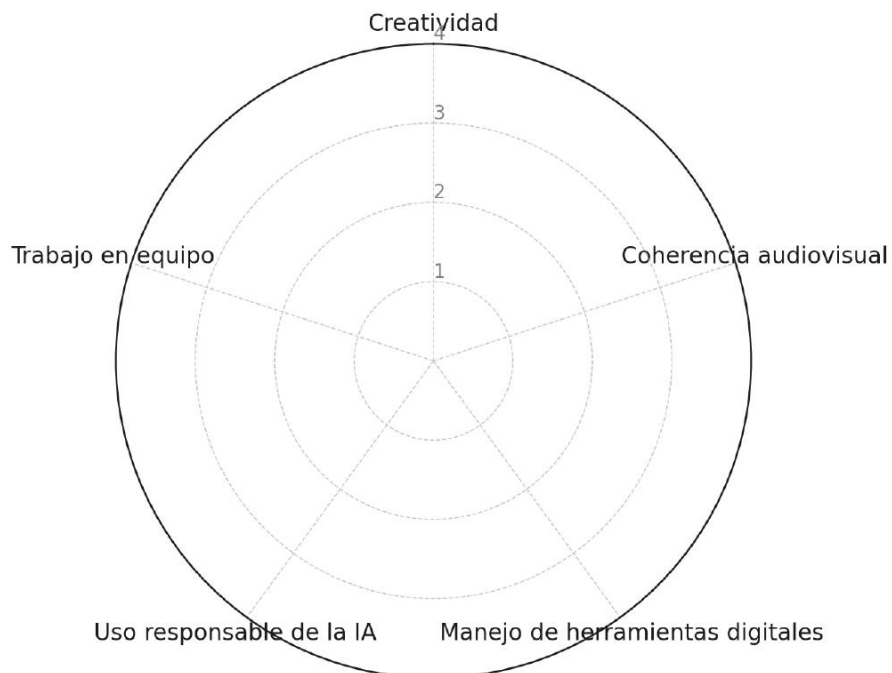
Proyecto educativo: *Luces, cámara y acción*



Diana de Autoevaluación y Coevaluación

Valora del 1 al 4 tu desempeño en las distintas categorías relacionadas con el proyecto.

□ Diana de autoevaluación y coevaluación Proyecto 'Luces, cámara y acción'



Cuestionario de reflexión guiada

1. 1. ¿Qué has aprendido en tu rol dentro del grupo?

2. 2. ¿Qué aportaciones valoras más de tus compañeros/as?

3. 3. ¿Qué mejorarías en tu próximo proyecto audiovisual?

4. 4. ¿Cómo ha influido la música en el resultado final del tráiler?

5. 5. ¿De qué manera has utilizado la IA de forma responsable y creativa?

Ficha de Coevaluación por Roles

A continuación valora la implicación de tus compañeros/as en relación con el rol que han desempeñado. Marcan con una  o  los ítems según corresponda.

Compañero/a	Rol desempeñado	Cumplió su responsabilidad	Colaboró activamente	Mostró creatividad