

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR EN PRODUCCIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES Y ESPECTÁCULOS

MÓDULO: PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES PRIMER CURSO

#Ociosaludable

Integrantes:

Mateo Álvarez

Moisés Castelao

Marta Martino

Stefanía Solórzano

ÍNDICE

Descripción de la propuesta.....	3
Logo de la productora del proyecto.....	4
Cartel del proyecto.....	5
Carteles informativos.....	6
Enlaces a los carteles.....	8
Créditos.....	9
Licencias de los recursos utilizados.....	10
Licenciamiento del proyecto.....	11
Protección de datos.....	12
Impreso de consentimiento de cesión de derechos de autor.....	13

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Nuestra propuesta fue planteada con la principal idea de rescatar los valores que debido al uso excesivo de la tecnología han quedado en segundo plano y han creado barreras en las relaciones sociales de las nuevas generaciones. Para lograr esto, planteamos nuestro proyecto en dos partes:

- Una enfocada hacia una franja de edad comprendida entre los 3 y 11 años de edad.
- Y la segunda parte, a partir de los 11 años en adelante.

Para los más pequeños/as hemos decidido crear una adaptación de una canción actual muy popular con el motivo de hacer el aprendizaje más dinámico, divertido y ameno para ellos. La intención es, darles esta canción para que ellos puedan trabajar con ella. Nuestra idea principal era dividir la clase en pequeños grupos de trabajo para que cada uno de estos creen una coreografía, interiorizando de esta manera la canción, aunque podrían trabajarse de muchas maneras distintas.

El objetivo es acercar este tema a los más pequeños y lograr crear un pequeño interés en el tema para que puedan consultarlo en casa con sus padres sin perder su atención. Consideramos que a través de la música y los bailes, el interés de los más pequeños se mantendrá y dejará en ellos más impacto.

Para el segundo grupo hemos realizado una serie de infografías, lo más atractivas posibles, con una serie de colores, formas geométricas y dibujos para hacer estos carteles lo más juveniles y cercanos posibles siempre sin olvidar la seriedad del tema a tratar. En ellos se refleja brevemente la problemática a la que nos enfrentamos, alternativas al uso de dispositivos informáticos como medio de entretenimiento, perjuicios del abuso del teléfono y un buen uso de este.

Una vez que tenemos clara la idea y los objetivos a conseguir, el siguiente paso es realizar un cartel para darnos a conocer y promocionar nuestras actividades.

LOGO DE PA&E PRODUCCIONES



El logo está formado por las letras de PA&E

P= Productores
A= Audiovisuales
&= Y
E= Entretenimiento

Los colores del logo son una mezcla de azul, rosa, amarillo y negro. Todos estos colores mezclados representan la mezcla de ideas y opiniones de cada uno de los integrantes del grupo.

El grupo se formó el 18 de octubre de 2022 para poder crear un proyecto sobre el uso saludable de las pantallas. Los integrantes de este maravilloso equipo no serán los más listos pero son los más decididos a la hora de llegar a conseguir su meta. Este grupo ha resultado ser bastante dinámico y a pesar de tener algunos problemas, han conseguido seguir adelante ayudándose unos a otros.

CARTEL DEL PROYECTO



El cartel presenta la frase “*Menos pantalla Más vida*” donde se muestra el objetivo que se quiere conseguir; que los jóvenes puedan reducir el uso excesivo de los aparatos electrónicos y realizar otras actividades más saludables y productivas.

#OCIOSALUDABLE está basado en el tema principal del proyecto, que son las actividades de ocio sin el uso continuo de las pantallas.

#ANDODESCONECTAO está basado en la letra de la canción del vídeo musical, que incita a los jóvenes a dejar de lado los aparatos electrónicos para que realicen otras actividades más saludables en su tiempo de ocio.

CARTELES INFORMATIVOS

ALTERNATIVAS al uso del móvil

ALGUNAS
SUGERENCIAS

- 1. Actividades al aire libre con tus amigos**
El escondite, "cascayu", cartas, paseos, carreras, picnics, caminatas.
- 2. Practicar deportes**
El movimiento y la actividad física te garantiza mayor satisfacción. ¡Tu cuerpo te lo agradecerá!
- 3. Tocar un instrumento**
Ejercita tu capacidad motriz, desarrolla tu creatividad, reduce el estrés y la ansiedad. ¡En definitiva una buena opción!
- 4. Salir con tu mascota**
Cuando estás con el móvil tu mascota se siente rechazada. Nuestros amiguitos necesitan amor y tiempo de calidad para reforzar la relación.
- 5. Actividades manuales y artísticas**
Existen múltiples técnicas artísticas que te sorprenderán. ¡Explora dejando volar tu imaginación!

PROBLEMÁTICA a la que nos enfrentamos

VEAMOS CUAL ES
EL PROBLEMA

A nivel social, a día de hoy, el uso de la tecnología, internet y las redes sociales creció rápidamente en los últimos años. El hecho de brindarnos ventajas en varios ámbitos, como el educativo o el laboral, se han convertido en elementos esenciales para la vida cotidiana de adultos y jóvenes. De algún modo el uso de las pantallas ha llevado a transformar el modo de interactuar con los demás.

En la sociedad actual, el tiempo que pasas en frente de las pantallas se volvió un comportamiento normal. Si bien la cuestión no es el uso de ese recurso sino el uso excesivo e insano en sí que se ha visto problemático sobre todo para la vida de los niños y adolescentes.

Aunque el uso intenso e inmersivo de los contenidos virtuales pueda crear gratificación, a largo plazo pueden surgir actitudes depresivas, soledad, aislamiento, síntomas de ansiedad, pánico, insomnio o amargura.

Alumnado de 1º PAE del CISLAN
CAMPAÑA DE PREVENCIÓN DE ADICCIONES TECNOLÓGICAS

#ociosaludable

www.eduastur.com
#MenosPantallasMásVida

#ociosaludable

www.eduastur.com
#MenosPantallasMásVida

2022. CP 61 Mar

PERJUICIOS DEL abuso del móvil

DATOS INTERESANTES

Un estudio estadounidense publicado en el "TomiAhonen Almanac" reveló que las personas miran el móvil unas 150 veces al día.

¿Te parece mucho o poco?

El uso de los teléfonos móviles ha irrumpido con fuerza en nuestros hábitos de vida, y ya es una constante en buena parte de los países del mundo, esto ha hecho que el uso de smartphones y similares deba ser abordado por la psicología en general, y por la psicología clínica y sanitaria en particular.

Algunos efectos negativos

- Aumenta el nivel de estrés.
- Radiación y ondas electromagnéticas a el cerebro.
- Aumentan el riesgo de enfermedades del sistema inmunitario.
- Aumenta el riesgo de problemas de visión.

Alumnado de 1º PAE del CISLAN

CAMPAÑA DE PREVENCIÓN DE ADICCIONES TECNOLÓGICAS

#ociosaludable

www.eduastur.com

#MenosPantallasMásVida



2022, CP 11 Mar

CENTRO INTEGRADO de FORMACIÓN PROFESIONAL
Comunicación, Imagen y Sonido
Principado de Asturias

GOBIERNO DEL
PRINCIPADO DE ASTURIAS
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

UN BUEN USO del móvil

UN BUEN USO DEL MÓVIL MEJORA TU CALIDAD DE VIDA

Los niños y adolescentes deben comprender los peligros del mal uso de su teléfono móvil, o mejor dicho, de sus actos en Internet.

Es importante educar a los niños y adolescentes e el uso responsable de Internet.

Evitar los correos sospechosos e intentar no caer en el phishing.

Usar una conexión y contraseña seguras.

No aceptar, en redes, invitaciones de desconocidos.

No compartir información de uno mismo, como domicilio o fotografías personales ya que podrían dar lugar al ciberacoso o al sexting.

Alumnado de 1º PAE del CISLAN

CAMPAÑA DE PREVENCIÓN DE ADICCIONES TECNOLÓGICAS

#ociosaludable

www.eduastur.com

#MenosPantallasMásVida



2022, CP 11 Mar

CENTRO INTEGRADO de FORMACIÓN PROFESIONAL
Comunicación, Imagen y Sonido
Principado de Asturias

GOBIERNO DEL
PRINCIPADO DE ASTURIAS
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

ENLACES A LOS ARCHIVOS

En el siguiente apartado adjuntamos los links de la canción en formato wav y los carteles en pdf, publicado dicho contenido en la plataforma OneDrive (en dicha plataforma se pueden encontrar los carteles también en formato jpg).

- **Menos pantallas más vida:**
https://educastur-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/martamg42_educastur_es/EY9uiNImdYNBrEyqPs3FR7UBg5CqP4VrwDeq3tale7vzFw?e=y0kAKC
- **Alternativas al uso del móvil:**
https://educastur-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/martamg42_educastur_es/ES4IPxzBCptFumOu8q5mLo0B348WYzy76mSJebA8HeOTUw?e=QcEFed
- **Problemática a la que nos enfrentamos:**
https://educastur-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/martamg42_educastur_es/ERNdGB_DX_tAoFHIKPN3vTsBIXAF6Z1W0pU91IE3Rcw78A?e=qQGw5v
- **Perjuicios del abuso del móvil:**
https://educastur-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/martamg42_educastur_es/EW4BSv4a0aFEgqgCQT6HsQ4BSiDeOwq2A5Rcy6GcKQR8Ag?e=AmFjHs
- **Un buen uso del móvil:**
https://educastur-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/martamg42_educastur_es/ERROPgkhTJIFgQt6534pjWABF5rafVSt3MZBeuQACgMAOA?e=Pvyatj
- **Canción "Ando Desconectao":**
https://educastur-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/martamg42_educastur_es/EeB5yjlclH9AtBpzJa5KumABmxmIKU0CiCFbdh6zwq_gQw?e=osvO59

CRÉDITOS

Mateo Álvarez se encargó de la búsqueda de la información a utilizar en los carteles informativos. Facilitó al equipo el material para poder trabajarlo en los carteles.

Moisés Castelao, aunque no haya aportado varias ideas, ha estado buscando los posibles fallos en cada una de las ideas que han dado sus compañeros y decidir la más factible a la hora de realizar. Ha realizado la descripción de logos y créditos.

Marta Martino parte crucial para la decisión de las ideas con las que se ha trabajado esta propuesta. Creando la plantilla de las infografías y junto con Stefanía han liderado el proyecto. Co-creadora de la canción.

Stefanía Solórzano es una de las co-creadoras de la canción y voz de la misma. Ha utilizado sus conocimientos del mundo de la música para la creación de la canción y también ha sido la principal encargada de la memoria del proyecto.

LICENCIAS DE LOS RECURSOS UTILIZADOS

Los centros que participen en esta campaña garantizan que todos los recursos utilizados en sus proyectos y en todos sus elementos tienen los permisos necesarios y respetan las licencias de autoría establecidas en cada caso.

LICENCIAMIENTO DEL PROYECTO

Todos los proyectos, y todos sus elementos susceptibles de ser utilizados de forma independiente, deberán ser originales e incluir en sitio visible una licencia Creative Commons.

PROTECCIÓN DE DATOS

Los centros que participen en esta campaña garantizan la protección de datos e imagen personal en todos los elementos y recursos que formen parte de su proyecto, así como el consentimiento expreso para la difusión de información personal y para el uso de imágenes y sonidos personales por parte de adultos y menores, de acuerdo con la normativa vigente en materia de Protección de datos.

Las personas participantes en el proyecto firman todas estas condiciones: licencias de recursos utilizados, licenciamiento de los recursos creados como CC BY-NC-SA y cumplimiento de la normativa de protección de datos e imagen personales.