

# Cortometrajes "Festival Hacelo Corto"

Escuela: Escuela N°5 DE 2 "Úrsula Llamas de Lapuente"

Autoras/es: Paula Andrea Calzadilla

Sala/grado/año: Séptimo grado

---

## Breve descripción

El proyecto nació a partir de una capacitación en animación ofrecida por la supervisión de artes visuales en 2024. La propuesta resultó tan interesante y desafiante que se decidió llevarla al aula con alumnos y alumnas de 7° grado.

El entusiasmo e interés de los estudiantes fue el motor principal. Cada grupo exploró distintos géneros y estilos, profundizando en las etapas de realización de un cortometraje: desde la creación de sets y el manejo de luces hasta la búsqueda de encuadres, la selección de música y sonidos y el registro fotográfico. Para la edición, se utilizaron herramientas como las netbooks y los celulares, fomentando el uso de la tecnología disponible.

En septiembre, se recibió la convocatoria del Festival Hacelo Corto. Tres de los cortometrajes realizados (El hechizo, Robertita y La purga) fueron seleccionados. En noviembre, los alumnos autores, junto a sus familias y la docente, asistieron a la presentación de sus cortometrajes en el 23° aniversario del Festival, realizado en el Centro Cultural 25 de Mayo. El cierre del proyecto se celebró en la escuela, proyectando todos los cortometrajes en la pantalla gigante del patio e invitando a toda la comunidad educativa: directivos, maestros y alumnos. Finalmente, en diciembre, se compartieron los logros con las familias durante el cierre de los proyectos interdisciplinarios.

## Situación inicial

La presente práctica pedagógica se inspiró en una capacitación docente sobre animación, viendo en ella una vía para enriquecer las propuestas en el aula. El punto de partida fue reconocer el gran potencial de los alumnos de 7° grado, grupos con excelentes ideas, muy creativos y con genuinas ganas de trabajar e inventar. Paralelamente, se observó el uso frecuente de celulares y netbooks, lo que representaba tanto un desafío como una valiosa oportunidad. El diagnóstico

fue que se necesitaba un proyecto que encauzara esa energía creativa y su afinidad con la tecnología hacia un aprendizaje significativo y colaborativo.

La decisión de implementar un taller de cortometrajes en stop motion se fundamentó en varios aspectos. Primero, esta técnica resultaba ideal por su carácter lúdico y accesible, permitiendo a los alumnos 'jugar' y experimentar mientras aprendían. Se promovió el trabajo en equipo para que pudieran consensuar ideas, distribuir roles y construir conocimiento conjuntamente. Se optó por el uso de sus propios celulares y netbooks, aprovechando herramientas que ya conocían como Tik Tok, plantillas de IG y CapCut o similar para edición de videos o reels, para fomentar un uso criterioso y creativo de la tecnología. El proceso abarcó la creación de guiones y personajes, el diseño de escenarios, la iluminación y el minucioso registro fotográfico. Necesitamos veinte fotogramas para generar un segundo de animación. Cada decisión buscó que los estudiantes fueran protagonistas de un proyecto complejo y gratificante, desarrollando múltiples habilidades.

## **Objetivos**

El propósito fundamental de esta experiencia fue alinear la práctica áulica con los objetivos de aprendizaje del diseño curricular para séptimo grado, buscando que los estudiantes se constituyeran como verdaderos protagonistas de su aprendizaje. La intencionalidad pedagógica se enfocó en que los alumnos pudieran:

- \* Crear producciones audiovisuales propias (cortometrajes de stop-motion), explorando activamente las posibilidades expresivas y narrativas de la imagen en movimiento, los objetos y el espacio, tal como lo fomenta el currículum.
- \* Desarrollar la organización y colaboración efectiva en acciones artísticas grupales, aprendiendo a valorar la diversidad de ideas, consensuar y a asumir un compromiso colectivo, otro aspecto clave del diseño curricular.
- \* Gestionar las etapas de un proyecto creativo complejo, desde la concepción inicial y los bocetos hasta la obra final y su presentación (en el festival y la muestra escolar), tomando decisiones comunicativas y estéticas. todo ello orientado a movilizar competencias fundamentales como el pensamiento reflexivo y crítico, la comunicación, la autonomía para aprender, el compromiso y la colaboración.

Para alcanzar estas intenciones, se generaron condiciones específicas en el aula-taller, tales como: un ambiente que priorice la experimentación lúdica y creativa; un rol docente de guía y facilitación, especialmente en el uso de herramientas tecnológicas y en el acompañamiento de los procesos creativos; la estructuración del trabajo por proyectos grupales para fomentar la

interdependencia positiva; y la conexión del aprendizaje con instancias reales de socialización y valoración del trabajo artístico.

Se buscó:

Crear y socializar cortometrajes de animación stop-motion como contenidos digitales de construcción colaborativa, indagando en las posibilidades expresivo-narrativas de la imagen en movimiento, el espacio, los objetos y la integración de diversos lenguajes (visuales, sonoros), en consonancia con el desarrollo de alfabetizaciones múltiples. Este objetivo fusiona la creación artística con la creación y socialización de contenido digital colaborativo, tal como lo pide el currículum de Educación Digital).

Colaborar activamente en equipos de trabajo para la producción audiovisual, participando en la organización de tareas, la toma de decisiones consensuadas y la valoración de las diversas ideas y aportes de sus compañeros, con foco en el aprendizaje colaborativo.

Gestionar las diferentes etapas de un proyecto de animación, desde la conceptualización de la idea y el guión o el boceto hasta la producción, edición y preparación para la presentación final (proceso y la gestión del proyecto).

Utilizar herramientas tecnológicas (celulares, netbooks, aplicaciones específicas) de manera creativa y funcional para la creación, edición y socialización de sus producciones digitales (foco en la competencia digital instrumental y creativa con las herramientas que se usaron).

Tomar decisiones comunicativas y estéticas conscientes al desarrollar sus cortometrajes y socializarlos, reflexionando sobre el proceso creativo y el alcance de sus producciones como mensajes mediáticos. Se abordaron las elecciones artísticas y la reflexión crítica sobre las creaciones, tocando sutilmente aspectos de la ciudadanía digital como el "alcance de la imagen mediática".

## **Contenidos**

Eje: práctica y producción visual

Exploración de prácticas fotográficas y de fotomontaje (analógicas o digitales): si bien el cortometraje es un medio audiovisual, la base de la imagen en movimiento es la fotografía. La exploración de estas prácticas permite a los alumnos entender el encuadre, la luz, la composición y el tratamiento de la imagen desde una perspectiva estática, para luego aplicarlo de manera dinámica en el video. El fotomontaje, por su parte, introduce la idea de yuxtaposición y

construcción de sentidos a partir de fragmentos, una habilidad valiosa en la edición.

Indagación de la potencia simbólica y narrativa de diferentes encuadres: este es un pilar para la dirección cinematográfica. Se profundiza en cómo la elección de un plano (general, medio, primer plano), un ángulo (picado, contrapicado, normal) o un movimiento de cámara puede alterar la percepción de una escena, enfatizar una emoción, revelar información o establecer relaciones de poder y significado dentro del relato visual.

Búsquedas de reservorios visuales e información legítima: para nutrir la creatividad y la investigación, se fomenta la búsqueda de referentes visuales (obras cinematográficas, arte, fotografía) e información que legitime y contextualice el tema del cortometraje. Esto incluye la exploración de movimientos artísticos, técnicas específicas o la oferta cultural de la ciudad de Buenos Aires como fuente de inspiración y conocimiento.

Eje: ámbitos de creación y exhibición

Canales y dispositivos de información cultural y cambios tecnológicos: la era digital ha transformado radicalmente la forma en que el arte se produce, circula y se consume. Se abordarán los cambios que Internet, la Inteligencia Artificial, la realidad virtual y la realidad aumentada introducen en la producción y circulación de la información artístico-cultural y la producción visual. Esto es crucial para que los estudiantes entiendan dónde y cómo su cortometraje puede ser visto y cómo estas tecnologías pueden influir en el proceso creativo y distributivo.

Derechos de autor y la legislación de la Inteligencia Artificial en la creación artística: en el contexto actual de la producción digital, es indispensable que los estudiantes comprendan los derechos y responsabilidades asociados a la creación y difusión de obras, incluyendo el uso de materiales de terceros y las implicaciones éticas y legales de las herramientas de inteligencia artificial en la creación artística.

Indicadores de logros:

Analizar las posibilidades y responsabilidades del ciberespacio como ámbito de circulación de obras artísticas. Para el desarrollo de la experiencia del proyecto de cortometraje, se han seleccionado contenidos clave del diseño curricular vigente de la ciudad de Buenos Aires para el nivel primario y el espacio curricular de artes visuales. Estos contenidos se enmarcan en el eje: práctica y producción visual y se complementan con aspectos relevantes de los ámbitos de creación y exhibición, buscando una formación integral que abarque desde la concepción creativa hasta la reflexión sobre el impacto y circulación de la obra.

Dentro de este eje, los contenidos seleccionados son fundamentales para la construcción de una narrativa visual y la materialización de las ideas en un formato audiovisual.

Uso de espacios, objetos, sonidos o textos según sus cualidades narrativas y simbólicas: Este contenido es crucial para la creación de un cortometraje, ya que implica la capacidad de seleccionar y hacer uso intencional de cada elemento (un objeto en un plano, un sonido ambiente, un diálogo específico, la atmósfera de un espacio) para construir significado, potenciar la historia y evocar sensaciones en el espectador. Se busca que los estudiantes comprendan cómo estos elementos se integran para formar un lenguaje coherente y expresivo. Estos contenidos amplían la mirada de los estudiantes hacia la función social del arte y el impacto de la tecnología en la producción y circulación de obras, ofreciendo una perspectiva más allá de la mera producción técnica.

Funciones de la creación visual en el espacio público y la intencionalidad estético-comunicativa de los medios visuales: aunque el cortometraje no siempre se exhibe en el espacio público tradicional, la comprensión de cómo el arte, el diseño y la publicidad operan con intencionalidades estético-comunicativas (informar, ornamentar, generar experiencia, representar ideales) es fundamental. Esto permite a los estudiantes reflexionar sobre el propósito de su propio cortometraje y cómo comunicar un mensaje o generar una experiencia estética en el espectador.

Diseño Curricular de Educación Digital, Programación y Robótica: contenidos digitales: reconocimiento, distinción, uso y creación de contenidos en diversos formatos digitales. Búsqueda, selección e integración de recursos para la creación de producciones enriquecidas con diversos lenguajes; como videos integrados dentro de una presentación multimedial, aplicativos o juegos con animaciones, etcétera.

La integración de estos contenidos permitirá a los estudiantes alcanzar los siguientes indicadores de logro:

- Seleccionar y utilizar espacios, objetos, sonidos o textos con intencionalidad narrativa y simbólica para potenciar el relato del cortometraje.
- Explorar y aplicar principios de la fotografía y el fotomontaje en la planificación y ejecución visual de las escenas.
- Indagar y aplicar la potencia simbólica y narrativa de diferentes encuadres, eligiendo las perspectivas de cámara adecuadas para comunicar ideas y emociones.

- Realizar búsquedas de reservorios visuales e información legítima que enriquezcan la concepción y producción del cortometraje.
- Debatir críticamente sobre los cambios que la tecnología (incluyendo la Inteligencia Artificial y otros medios digitales) provoca en la cultura visual y en la producción audiovisual.
- Reflexionar sobre las funciones de la creación visual y la intencionalidad comunicativa de su propio cortometraje.
- Considerar los derechos de autor y las implicaciones legales del uso de tecnología en su proceso creativo.

## **Destinatarios**

Los destinatarios directos de esta experiencia fueron los estudiantes de primaria del espacio curricular de Artes Visuales. La propuesta se diseñó pensando en promover el desarrollo de sus capacidades creativas, técnicas y críticas en el ámbito audiovisual, fomentando el trabajo colaborativo y la expresión personal a través del lenguaje cinematográfico.

De manera indirecta, la experiencia también tuvo como destinatarios a la comunidad educativa (otros estudiantes, docentes, directivos), quienes pudieron apreciar las obras realizadas y participar de las instancias de exhibición. También las familias y el público en general, ya que los cortometrajes se compartieron en el blog de la escuela, con los docentes de la capacitación y en las redes sociales del festival Hacelo Corto.

## **Secuencia didáctica**

La experiencia educativa del proyecto de cortometraje se implementó a través de una secuencia didáctica progresiva, organizada en distintas etapas que permitieron a los estudiantes transitar por el proceso completo de creación audiovisual, desde la ideación hasta la exhibición. La intervención docente fue clave para guiar, facilitar y complejizar las tareas, adaptándose a las necesidades y emergencias que surgían en el aula.

Etapas 1: ideación y pre-producción (conceptualización y guión)

Tareas del docente y sus intervenciones:

Presentación del proyecto: se introduce la propuesta del cortometraje como una forma de expresión visual y narrativa, explicando los objetivos generales y las etapas del proceso.

Activación de saberes previos: se facilitaron discusiones sobre cortometrajes o películas que los estudiantes conocieran, analizando cómo transmiten ideas y emociones a través de la imagen y el sonido.

Introducción al lenguaje cinematográfico: se abordaron conceptos básicos como tipos de planos (general, medio, primer plano, detalle), ángulos de cámara (normal, picado, contrapicado) y movimientos de cámara (paseo, travelling), utilizando ejemplos audiovisuales para ilustrar su potencia narrativa y simbólica.

Guía en la tormenta de ideas: la docente propuso consignas abiertas para que los estudiantes generaran ideas para sus historias, fomentando la originalidad y la conexión con sus intereses.

Asesoramiento en la escritura de sinopsis y guiones: se brindó apoyo individual y grupal para estructurar las ideas, desarrollar personajes y crear una trama coherente. Se enfatiza la importancia de la brevedad y la concisión propias del formato cortometraje.

Consultas y resolución de dudas: se canalizan las inquietudes técnicas o narrativas que surgen, recurriendo a los conocimientos adquiridos en la capacitación para ofrecer soluciones y alternativas a los estudiantes.

Consignas y tareas de los estudiantes (alumnos de 7° grado):

- Investigación y búsqueda de referentes: los estudiantes exploraron diferentes cortometrajes y piezas audiovisuales para inspirarse y analizar diversas técnicas narrativas y estéticas.
- Generación de ideas: de forma individual o en pequeños grupos, propusieron temáticas y conceptos para sus cortometrajes.
- Redacción de sinopsis: elaboraron un resumen conciso de la historia a desarrollar.
- Escritura de guión literario: desarrollaron los diálogos y las descripciones de las acciones de los personajes.
- Creación de guión técnico/storyboard: diseñaron y bocetaron la secuencia de planos, definiendo encuadres, ángulos y movimientos de cámara para cada escena, visualizando cómo se contaría la historia.

## Etapa 2: producción (grabación y registro)

### Tareas del docente y sus intervenciones:

Organización logística: se ayuda a los grupos a planificar sus jornadas de grabación, considerando los tiempos, los permisos y los recursos disponibles (espacios, objetos, set de fotos e iluminación).

Asistencia técnica: se brinda orientación sobre el uso básico de dispositivos de grabación (celulares y netbooks), la importancia de la iluminación natural o artificial sencilla, la captura de sonido, la voz en off, la elección de la música apropiada y la selección de sonidos y la edición de subtítulos.

Observación y retroalimentación en el proceso: se supervisan las grabaciones, ofreciendo sugerencias para mejorar la composición, la interpretación de los actores (cuando aplica) y la calidad técnica del registro.

Resolución de imprevistos: ante dificultades técnicas o logísticas durante la experiencia, se interviene para encontrar soluciones creativas y adaptadas a los recursos del aula.

### Consignas y tareas de los estudiantes (alumnos de 7° grado):

- Roles y responsabilidades: los grupos asignaron roles (director, camarógrafo, sonidista, iluminador, guionista, ilustrador y actores (voz) para organizar el trabajo durante el registro de los fotogramas.
- Preproducción detallada: seleccionaron los espacios, objetos, escenografía del set con cambios necesarios según las cualidades narrativas y simbólicas de cada escena.
- Grabación de escenas: utilizando los dispositivos disponibles, filmaron el material audiovisual siguiendo el guión técnico y las pautas establecidas. Se alentó la experimentación con diferentes encuadres para indagar su potencia narrativa.
- Registro de audio: capturaron diálogos, sonidos ambiente y efectos necesarios para la postproducción.

## Etapa 3: post-producción (edición y montaje)

### Tareas del docente y sus intervenciones:

Introducción al software de edición: se enseña el manejo básico de herramientas de edición de video con apps: Capcut, Stop Motion Studio, Tik Tok y los programas para netbook Open Shot, Vimeo, Capcut y Audacity, enfocándose en cortar, unir,

añadir transiciones y sincronizar audio en los fotogramas (teniendo presente las pautas: por cada segundo se necesitan 20 fotos, máximo de duración de dos minutos incluyendo títulos y créditos).

Orientación sobre el montaje narrativo: se discute cómo la secuencia de imágenes y sonidos (el montaje) puede influir en el ritmo, la emoción y el mensaje del cortometraje. Se enfatiza la importancia de seleccionar y organizar los materiales visuales y sonoros según sus cualidades para construir el relato.

Asesoramiento en la musicalización y los efectos sonoros: se guía a los estudiantes en la búsqueda de música y efectos sonoros adecuados, considerando aspectos de derechos de autor y la generación de atmósferas (aclaraciones que estaban en las pautas del festival).

Revisión y ajustes: se realizan revisiones periódicas de los avances de edición, ofreciendo críticas constructivas y sugerencias para pulir el trabajo.

Consignas y tareas de los estudiantes (alumnos de 7° grado a, b y c):

Organización del material: importaron y organizaron los clips de video y audio grabados en el software de edición.

Edición y montaje: ensamblaron las escenas, cortaron los clips, agregaron transiciones y efectos visuales básicos, buscando la coherencia narrativa y estética.

Edición de sonido: sincronizaron diálogos, añadieron música y efectos sonoros para enriquecer la experiencia auditiva.

Revisión y autocorrección: los grupos revisaron sus ediciones, identificando puntos a mejorar en cuanto a ritmo, claridad narrativa y calidad técnica.

Etapa 4: socialización y reflexión (exhibición y análisis)

Tareas del docente y sus intervenciones:

Organización del espacio de exhibición: se facilita la logística para una proyección de los cortometrajes, ya sea en el aula, en un espacio común de la escuela o a través de plataformas online.

Moderación del debate y la reflexión: se propiciaron instancias de análisis y discusión sobre las obras realizadas, fomentando la reflexión sobre los cambios que provoca la tecnología en la cultura visual y el impacto de las propias creaciones.

Cierre y valoración del proceso: se hizo un cierre valorizando el esfuerzo, la creatividad y el aprendizaje de los estudiantes, destacando la importancia del trabajo colaborativo.

Consignas y tareas de los estudiantes (alumnos de 7° grado):

- Preparación para la exhibición: los estudiantes se aseguraron de que sus cortometrajes estuvieran en el formato adecuado para la proyección.
- Presentación de sus obras: cada grupo presentó su cortometraje al resto de la clase, y en algunos casos, a otros cursos o a la comunidad educativa.
- Análisis crítico y feedback: los estudiantes participaron en rondas de feedback, ofreciendo y recibiendo comentarios constructivos sobre los cortometrajes, analizando cómo cada obra comunica ideas y sentimientos a través del lenguaje audiovisual.
- Reflexión sobre el proceso: reflexionaron sobre los desafíos superados, los aprendizajes adquiridos y las habilidades desarrolladas durante todo el proyecto.

## Otros actores

Además de los estudiantes, la docente jugó un rol central y activo en el desarrollo de la experiencia. Su participación no se limitó a la guía en el aula, sino que incluyó la consulta y el intercambio constante en espacios de capacitación. Esto le permitió trasladar y resolver en el aula las inquietudes y desafíos que surgieron durante el proyecto, asegurando la continuidad y el éxito del proceso creativo de los alumnos.

Los alumnos de 7° grado fueron los protagonistas directos de la experiencia. Su involucramiento activo en cada etapa del proyecto de cortometraje fue fundamental para la concreción de la propuesta.

## Evaluación

Alineación entre propósitos generales y objetivos del proyecto

El proyecto de cortometraje se diseñó en consonancia con los propósitos generales del segundo ciclo, buscando que los objetivos específicos de la experiencia actúen como vías concretas para el cumplimiento de las responsabilidades de la escuela y el equipo docente. La creación de cortometrajes

de animación stop-motion no solo persiguió metas artísticas y técnicas, sino que también cultivó competencias clave para la formación integral de los estudiantes.

A continuación, se detalla cómo los objetivos del proyecto se articulan con los propósitos generales:

Estimular la creación y la indagación del lenguaje visual. El proyecto buscó crear y socializar cortometrajes de animación stop-motion, lo que directamente estimuló procesos de creación individual y grupal y permitió que las ideas se enriquecieran con recursos plásticos y simbólicos de la imagen en movimiento, el espacio y la integración de diversos lenguajes (visuales y sonoros). Esto propició la indagación reflexiva sobre los elementos del lenguaje visual y las posibilidades estéticas y técnicas de la animación.

Fomentar la mirada crítica. Apreciación y reflexión sobre la cultura visual. Al tomar decisiones comunicativas y estéticas conscientes y reflexionar sobre el alcance de sus producciones como mensajes mediáticos, los estudiantes desarrollaron una mirada crítica, sensible y poética. La socialización de sus cortometrajes y la exposición a los trabajos de sus pares generaron instancias apreciativas y fomentaron la elaboración de juicios críticos sobre las imágenes en las artes visuales y los medios de comunicación.

Promover el trabajo colaborativo y la valoración del propio hacer y el de los pares. El objetivo de colaborar activamente en equipos de trabajo fue central para que los estudiantes pudieran valorar, con respeto y confianza, el trabajo propio, el de sus pares y el hacer grupal, reconociendo la diversidad expresiva e imaginativa en la resolución de consignas.

Desarrollar la gestión de proyectos y el uso de herramientas tecnológicas. La meta de gestionar las diferentes etapas de un proyecto de animación (desde la conceptualización hasta la presentación final) capacitó a los estudiantes en la organización y progresión de sus ideas. Simultáneamente, el uso de herramientas tecnológicas (celulares, netbooks, aplicaciones) de manera creativa y funcional les permitió indagar sobre los soportes y las herramientas que vehiculizan la creación visual y digital, extendiendo la oferta cultural a los diversos espacios escolares y extraescolares (sitios web).

Reconocer el espacio escolar como ámbito expositivo y el ciberespacio como ámbito público. La socialización de los cortometrajes como contenidos digitales y su preparación para la presentación final implicaron el reconocimiento del espacio escolar y el ciberespacio como ámbitos expositivos y públicos donde se comparten producciones y reflexiones, haciendo efectivo el derecho a interactuar con las artes visuales en nuevas plataformas. En síntesis, el proyecto de cortometraje no solo abordó el aprendizaje de un lenguaje artístico específico,

sino que lo hizo desde una perspectiva que integró la creatividad, la colaboración, la tecnología y la reflexión crítica, cumpliendo así los propósitos formativos esenciales del ciclo.

Evaluación del proyecto de cortometraje. La evaluación del proyecto de cortometraje se diseñó para valorar tanto el proceso de aprendizaje como el producto final, alineándose directamente con los propósitos y objetivos planteados para la experiencia.

### Criterios de Evaluación

Se propuso evaluar los siguientes aspectos clave:

- Aplicación del lenguaje visual y narrativo: uso efectivo de planos, ángulos, composición, luz y sonido para construir el relato y transmitir emociones.
- Creatividad y originalidad: desarrollo de una propuesta argumental y estética innovadora.
- Manejo técnico básico: destreza en el uso de herramientas de grabación y edición de video.
- Resolución de problemas: capacidad para superar desafíos técnicos o logísticos durante el proceso.
- Participación y trabajo colaborativo: contribución individual y grupal en todas las etapas del proyecto.
- Reflexión crítica: habilidad para analizar el propio trabajo y el de los compañeros, y debatir sobre el impacto de la tecnología en el arte.

### Instrumentos e Instancias de evaluación

La evaluación se realizó a través de diversas instancias e instrumentos a lo largo de todo el proceso, sumando una instancia final de validación externa:

- Observación directa: registro de la docente sobre la participación y el desempeño de los estudiantes en cada etapa (ideación, grabación, edición).
- Guiones y storyboards: revisión de la planificación visual y narrativa como evidencia del proceso.
- Borradores de edición: seguimiento de los avances y la progresión en el montaje.
- Producto final (cortometraje): evaluación de la calidad técnica y narrativa del cortometraje terminado.
- Rúbricas: utilización de rúbricas específicas para valorar aspectos técnicos y expresivos del producto final.
- Autoevaluación y coevaluación: instancias de reflexión grupal e individual sobre el propio aprendizaje y el desempeño del equipo, a través de pautas específicas.

- Debate y puesta en común: participación activa en las discusiones sobre las obras y los conceptos aprendidos.

#### Participación en el festival "Hacelo Corto"

La selección de tres cortometrajes ("El hechizo", "Robertita" y "La purga") para ser exhibidos en el 23° aniversario del festival "Hacelo Corto" (del 11 al 22 de noviembre en el Centro Cultural 25 de Mayo) constituyó un instrumento de evaluación externo y una instancia de validación altamente significativa. Esta participación no solo reconoció la calidad de las producciones finales, sino que también expuso el trabajo de los estudiantes a un público amplio y un jurado especializado, otorgando un valioso feedback sobre el alcance y la efectividad de sus creaciones.