



Universidad de Valladolid

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL
DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN
MUSICAL, PLÁSTICA Y CORPORAL**

**La implementación en el aula de programas de televisión
infantiles a través de los medios audiovisuales.**

**Presentado por LUCÍA VALLE REAL para optar al Grado de
Educación Infantil por la Universidad de Valladolid**

Tutelado por:

LUIS CARLOS RODRÍGUEZ GARCÍA

Año de defensa: 2020/2021

RESUMEN

Muchas de las investigaciones y estudios llevados a cabo sobre el arte y la educación artística en la Educación Infantil exponen los numerosos beneficios que produce en el alumnado en muchas de las áreas del desarrollo. No obstante, aún no se le da la importancia y el valor que merecen dentro de la comunidad escolar, quedando las materias destinadas a esta dimensión, postergadas a un nivel inferior respecto al resto de enseñanzas consideradas trascendentales.

Con el planteamiento de esta intervención lo que se pretende es aproximar al aula propuestas educativas basadas en la educación artística en materia audiovisual a través del empleo de medios y recursos audiovisuales, con el fin de que el alumnado sea el protagonista de su propio aprendizaje, refuerce diferentes contenidos educativos señalados en el currículo y se inicie en el lenguaje audiovisual.

Palabras clave: Medios audiovisuales, programas educativos infantiles, Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), cromas.

ABSTRACT

Much of the research and studies carried out on art and art education in Early Childhood Education expose the many benefits they produce for students in many areas of development. However, it has not yet been given the importance and value it deserves within the school community, leaving the subjects destined for this dimension, postponed to a lower level with respect to the rest of the teachings considered transcendental.

With the approach of this intervention, what is intended is to bring educational proposals based on artistic education in audiovisual matters to the classroom through the use of audiovisual media and resources, in order for students to be the protagonists of their own learning, reinforce different educational contents indicated in the curriculum and begins in the audiovisual language.

Key words: Audiovisual media, Children's educational programs, Project-based learning, chroma.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. JUSTIFICACIÓN	8
3. OBJETIVOS	9
3.1 OBJETIVOS DEL TFG	9
3.2 OBJETIVOS DE LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO	9
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	11
4.1 LEGISLACIÓN QUE RESPALDA LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN MATERIA AUDIOVISUAL	11
4.2 EL CURRÍCULO DEL SEGUNDO CICLO DE LA EDUCACIÓN INFANTIL Y LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA	12
4.3 AUTORES VINCULADOS CON LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA	13
4.4 LA TELEVISIÓN EN LA INFANCIA Y SU INTEGRACIÓN EN EL AULA ..	14
4.5 EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS COMO METODOLOGÍA IDONEA PARA TRABAJAR LA COMPETENCIA ARTÍSTICA A TRAVES DE LA TELEVISIÓN EDUCATIVA	17
5. PROPUESTA DIDÁCTICA	19
5.1 TÍTULO	19
5.2 JUSTIFICACIÓN	19
5.3 ESTUDIO DEL AULA	21
5.4 OBJETIVOS	22
5.5 CONTENIDOS	22
5.6 METODOLOGÍA	22
5.7 ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO	23
5.8 ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO	24
5.9 RECURSOS	24
5.9.1 Recursos materiales	24
5.9.2 Recursos espaciales	24
5.9.3 Recursos humanos	25

5.10	SUPOSICIONES SOBRE EL PROYECTO	25
5.11	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	26
5.11.1	Actividad inicial motivadora: Primera toma de contacto	26
5.11.2	Desarrollo del proyecto: Las grabaciones	28
5.11.3	Visualización en el aula del producto final	30
5.12	ELABORACIÓN DEL PRODUCTO FINAL.	32
5.13	EVALUACIÓN	32
5.14	FEEDBACK	33
5.15	PUNTOS DEBILES Y PUNTOS FUERTES DEL PROYECTO	35
5.16	CONCLUSIONES SOBRE LA PROPUESTA EDUCATIVA.	36
6.	CONCLUSIONES	39
7.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	40
8.	ANEXOS	42
	ANEXO A. Formas diferentes de las que pueden surgir un proyecto según Vergara, J. J. (2015, pp. 58-61)	42
	ANEXO B. Recursos tecnológicos a tener en cuenta en el Aprendizaje Basado en Proyectos expuestos por Vergara, J. J. (2015, pp. 128-129)	43
	ANEXO C. Lugar de grabación (aula de psicomotricidad)	44
	ANEXO D. Lugar donde se realiza la visualización del producto final (aula normativa) 44	
	ANEXO E. Ilustración de “Pocoyó”	45
	ANEXO F. Esquema de las acciones que deben aparecer en el capítulo	45
	ANEXO G. Mando de colores	46

1. INTRODUCCIÓN

En este documento recogemos el trabajo teórico y práctico sobre la implementación en el aula de programas de televisión infantiles de carácter lúdico a través de medios y técnicas audiovisuales. Además, con este trabajo también pretendemos demostrar la adquisición del conjunto de competencias asociadas al grado en Educación Infantil por parte de la autora.

Este Trabajo de Fin de Grado lo hemos fragmentado en dos grandes partes, la primera, la fundamentación teórica y, la segunda, la propuesta de intervención. Este comienza con el desarrollo de la fundamentación teórica que argumenta y razona la propuesta educativa que se llevará a cabo en el aula.

Dicha fundamentación teórica se fragmenta en diversas cuestiones, las cuales son:

- La exposición de las recomendaciones de la legislación vigente que respalda la educación artística en materia audiovisual: la relevancia de implementar la alfabetización mediática y los contenidos audiovisuales precisos dentro del aula.
- Las consideraciones de diversos autores y expertos vinculados con la educación artística, donde se manifiestan la importancia de la educación artística y el valor del arte infantil.
- La fuerte influencia de la televisión en la infancia y la necesidad de integrarla dentro del aula.
- El empleo de metodologías activas para trabajar y desarrollar propuestas educativas de carácter audiovisual.

Una vez desarrollado este marco teórico, se expone el planteamiento de la propuesta didáctica:

La propuesta expuesta se ha desarrollado en el aula de 1ºB del segundo ciclo de Educación Infantil en el C.E.I.P El Peral. Dicho aula en cuestión, está formado por un total de 14 alumnos de edades comprendidas entre 3 y 4 años.

El planteamiento de la propuesta consta de varios puntos que detallarán el objetivo general y los contenidos que se pretenden conseguir, el desarrollo de la secuencia de

actividades, donde también se expresarán las experiencias vividas, además de los puntos fuertes y débiles que han dotado el proyecto y el conjunto de conclusiones obtenidas.

2. JUSTIFICACIÓN

Hoy en día, personas de todo el mundo, y sobre todo el colectivo de menores, pasan horas y horas expuestos frente a un televisor. Se puede deducir que la mayoría de ellos consumen este tipo de medios para saciar su aburrimiento y llenar sus horas vacías del día.

Es innegable el gran potencial que tiene este tipo de medio de comunicación como vía de entretenimiento y pasatiempo, pero también es una poderosa fuente de conocimiento, aprendizaje y de transmisión de valores. Aquí surge una gran cuestión, ¿Cómo de interesante y rentable sería para la comunidad educativa introducir la televisión como recurso educativo en el aula?

Según Pereira, S. (1996, pp. 70) “la escuela es o debe ser un lugar en el que la televisión puede ser analizada, comprendida e integrada en las actividades curriculares de diversas formas” (Pereira, S. 1996, pp. 70). Más autores concuerdan con este tipo de creencias y apoyan el uso de la televisión educativa como herramienta de aprendizaje dentro del aula.

Son muchos los estudios e investigaciones como la de Cabero, J. (1994) citado en Marín, V., González, I., Romero, A. y Román, P. (2010, pp. 349) que manifiestan la multitud de ventajas y beneficios que proporciona la implementación en el aula de los medios audiovisuales educativos como, por ejemplo, los programas infantiles de carácter lúdico.

La televisión es un medio que capta la atención total del alumnado, además de ser un elemento motivador y estimulante en los más pequeños. Autores como Llorent, V. J. y Marín, V. (2013, pp. 75) consideran que “la incorporación de la televisión al aula de Educación Infantil generará una renovación en la metodología del aula, pues así los contenidos más tediosos para los estudiantes se volverán atractivos, y la atención se verá incrementada”.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVOS DEL TFG

Objetivo general:

- Elaborar y plantear un proyecto dentro del aula que gire en torno a un centro de interés del alumnado como es un programa de televisión infantil. Trabajándolo como una actividad práctica desde un enfoque audiovisual y empleándolo como un recurso educativo.

Objetivos específicos:

- Considerar la importancia de integrar la educación artística en el aula y valorar significativamente este tipo de enseñanzas del mismo modo que el resto.
- Reafirmar la relevancia de emplear la televisión como un recurso educativo más en la realidad de las aulas y centros escolares.
- Emplear y hacer uso de metodologías activas para el desarrollo de actividades de carácter audiovisual.

3.2 OBJETIVOS DE LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

En el Real Decreto 861/2010 de 2 de julio, que modifica el Real Decreto 1393/2007 de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias encontramos los objetivos de competencia con los que necesitamos trabajar:

- Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo 0-6, en el contexto familiar, social y escolar.
- Conocer los desarrollos de la psicología evolutiva en los periodos de 0-3 y 3-6.
- Impulsar la capacidad para analizar e incorporar de forma crítica el impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas, así como las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.
- Saber abordar el análisis de campo mediante metodología observacional utilizando las tecnologías de la información, documentación y audiovisuales.

- Desarrollar la capacidad para analizar los datos obtenidos, comprender críticamente la realidad y elaborar un informe de conclusiones.
- Conocer los fundamentos musicales, plásticos y de expresión corporal del currículo de la etapa de infantil, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.
- Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.
- Ser capaces de analizar los lenguajes audiovisuales y sus implicaciones educativas.
- Conocer los fundamentos y ámbitos de actuación de las distintas formas de expresión artística.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 LEGISLACIÓN QUE RESPALDA LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN MATERIA AUDIOVISUAL

El Boletín Oficial del Estado (BOE) por el que se establece la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y el Boletín Oficial de Castilla y León (BOCYL) que establece el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, incorporan los objetivos y contenidos importantes de cada área, los cuales deben trabajarse dentro del aula. Dentro de este se señala, en el capítulo II, artículo 3, las enseñanzas que comprenden el sistema educativo, entre las cuales se encuentran las enseñanzas artísticas.

Asimismo, Thoenes, S. y Iskra, K. A. (2021, pp. 4-5) en sus fichas temáticas sobre la Unión Europea y organizaciones, como la UNESCO (2012), consideran importante formar a las personas en la alfabetización mediática y su enseñanza a través de la educación, debido al significativo papel que representan dentro de la vida cotidiana de la sociedad.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO (2016) elaboró una propuesta formativa fundamentada en las Competencias y los Estándares TIC de docentes en materia audiovisual.

Esta importancia que se les otorga a las enseñanzas artísticas no es tan potente como la que se les da a otras enseñanzas reflejadas en el currículo. Por ejemplo, dentro de las aulas, se puede comprobar cómo el tiempo invertido en la educación artística es, muchas veces, inferior al del resto de las áreas, e incluso en ocasiones, este tiempo llega a ser el mínimo.

Según Mendivil (2011, pp. 24) la educación de hoy en día continúa enfocándose más en las dimensiones cognitivas que en las dimensiones artísticas, ocupando estas últimas un lugar secundario dentro de la enseñanza y concediéndole una menor importancia frente al resto de dimensiones.

4.2 EL CURRÍCULO DEL SEGUNDO CICLO DE LA EDUCACIÓN INFANTIL Y LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

En el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, el cual encontramos dentro del BOCYL, vienen reflejadas las enseñanzas precisas que deben tenerse en cuenta en esta etapa escolar.

En el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil, se diferencian tres grandes áreas de aprendizaje:

- I. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL.
- II. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO.
- III. LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN.

Esta última área será en la que nos centraremos, ya que reúne los objetivos, contenidos y criterios de evaluación referidos a la educación artística, y dentro de esta, al lenguaje audiovisual.

Objetivos:

1. Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.
10. Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes, realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo creativo de diversas técnicas, y explicar verbalmente la obra realizada.

Contenidos:

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.

- Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.
- Utilización apropiada de producciones de vídeos, películas y juegos audiovisuales que ayuden a la adquisición de contenidos educativos. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.

- Discriminación entre la realidad y el contenido de las películas, juegos y demás representaciones audiovisuales.
- Utilización de los medios para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía, con moderación y bajo la supervisión de los adultos.

Criterios de evaluación:

23. Manipular las herramientas tecnológicas que tiene el centro de forma apropiada y emplear materiales (audiovisuales, multimedia...) adecuados a su edad.

4.3 AUTORES VINCULADOS CON LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Dentro de este apartado se tratarán los diferentes argumentos, opiniones y teorías de algunos/as autores y autoras acerca de la Educación Artística y la importancia de implementarla debidamente en la etapa de Educación Infantil.

Son indudables los grandes beneficios que provocan las actividades de carácter artístico en el desarrollo global del alumnado. La consultora en la División de Artes e Iniciativas Culturales del Sector de Cultura de la UNESCO, Iwai, K. (2002, pp. 1-14) expone y reflexiona sobre los resultados obtenidos en diversas investigaciones llevadas a cabo por diferentes programas acerca de las notables contribuciones que supone integrar en el aula la enseñanza artística.

Estas investigaciones revelaron que la implementación de las actividades artísticas en el aula mejoraba la apreciación de las artes y su importante reconocimiento. Además, se han visto positivamente mejoradas numerosas capacidades del alumnado, más en concreto, las capacidades del desarrollo estético, socioemocional, sociocultural y cognitivo del alumnado.

La autora Ros, N. (2004, pp. 6) argumenta que los aprendizajes de los lenguajes artísticos colaboran a lograr habilidades más complejas vinculadas al desarrollo de la capacidad de abstracción, a la formación de un pensamiento crítico y divergente y a la apropiación de valores culturales.

La Educación Artística viene detallada en el Currículo de Educación Infantil como una de las tres grandes áreas a trabajar y desarrollar en el aula con los/as niños/as. Pero desgraciadamente, la realidad del aula ha terminado ser otra totalmente diferente donde

se les otorga una importancia especial a contenidos curriculares destinados al ámbito de las matemáticas, la física, etc. quedando el terreno de lo artístico relegado y desplazado a un segundo plano.

Esto está relacionado con la forma en que la sociedad contempla el arte y la educación artística. De nuevo, Ros, N. (2004, pp. 3) explica que el arte quedó posicionado en un lugar secundario en los diseños curriculares respecto a otras materias y que se ha considerado como un campo destinado al ocio y al entretenimiento.

Esta visión y valoración de la sociedad acerca del arte y de la educación artística causa que diferentes autores reflexionen sobre la problemática que este tema genera. La autora Palacios, L. (2006, pp. 43) considera que el problema va mucho más allá:

(...) la solución no estriba solamente en agregar al currículo asignaturas artísticas, el problema desde mi punto de vista tiene que ver fundamentalmente con el enfoque y la perspectiva de la educación que impera actualmente. De ahí se hace necesario no solo insistir en la ampliación de las opciones curriculares, sino que necesitamos abogar por una profunda transformación de la educación en general. (Palacios, 2006, pp. 43)

Como reflexión de este apartado, expongo que, a mi parecer, dentro del ámbito de lo artístico, es competencia del/la docente:

1. Aumentar los contenidos curriculares de carácter artístico dentro de las aulas, trabajándolos desde las metodologías activas adecuadas.
2. Proporcionar al alumnado más experiencias y vivencias creativas que beneficien el desarrollo de capacidades y habilidades de estos.
3. Iniciar y buscar un cambio en la perspectiva de la sociedad sobre la importancia que posee la educación artística en los centros escolares.

4.4 LA TELEVISIÓN EN LA INFANCIA Y SU INTEGRACIÓN EN EL AULA

A lo largo de los años, la televisión, junto con el acceso a internet, se ha convertido en uno de los medios más utilizados de forma cotidiana en la sociedad. Además de ser un elemento de entretenimiento y ocio, la televisión es una gran valiosa fuente de

información y de conocimiento la cual, con el paso del tiempo, se ha ido transformando y dotando de un carácter más educativo y formativo, aunque aún le queda mucho por avanzar dentro de este terreno.

Pereira, S. (1996, pp. 69) explicaba como dentro del aula contemplaba, en la conducta del alumnado, la gran repercusión que originaban los medios como la televisión. Estos comportamientos los veía reflejados en tiempos dedicados, por ejemplo, al juego libre, al juego simbólico, a actividades dirigidas a la expresión plástica, a la hora de trabajar en grupo, etc.

Viendo la gran influencia que generan los medios de comunicación, como, en este caso, es la televisión, la comunidad docente debería beneficiarse de esta potente motivación en el alumnado a la hora de aprender, e introducirla en las aulas de forma pedagógica y educativa.

Llorent, V. J. y Marín, V. (2013, pp. 74) argumentan que la televisión siempre se ha particularizado por tratar de aproximar la fantasía y la ficción a la vida real; Albero, M. (2001, pp. 119-120) sostiene que ese es uno de los elementos claves que conforman muchos de los programas que son capaces de captar la atención del espectador. Otro elemento clave que define ese tipo de programas es el de “aventura”. A través de la aventura pretenden que el telespectador adquiera un rol participativo, siendo el suspense el último elemento clave añadido. Este tipo de programas que “engancha” al espectador buscan maneras para conservar la curiosidad del receptor, involucrarlo y motivarlo para permanecer hasta el final.

Además de estos elementos clave, hay otro aspecto como es la identificación con la audiencia que muchos programas de televisión deben de tener en cuenta. Los programas educativos infantiles buscan que el espectador se sienta identificado, parten de preguntas que los más pequeños pueden llegar replantearse, y en las contestaciones logran enlazarlas con contenidos curriculares.

He aquí uno de los numerosos ejemplos que podemos encontrar de cómo muchos de los programas infantiles buscan acercarse a la realidad escolar de los niños/as, adaptando sus producciones a los contenidos y objetivos curriculares para así reforzar su aprendizaje fuera del centro escolar.

Tello, J. y Monescillo, M. (2005, pp. 233) recogen las siguientes razones por las que emplear la televisión en la realidad escolar trabajadas por Rockman, S. y Burke, R. (1992, pp. 5427-5428):

- Mejorar la calidad. Muchos programas recogen productos elaborados por expertos en el currículum, diseñadores de programas, etc. con gran incidencia en el proceso educativo.
- Estimular a los educadores a replantearse sus opciones curriculares, evaluar sus métodos didácticos y concebir nuevas conexiones entre diversas áreas.
- Ampliar las experiencias de los niños, ya que permiten ver el mundo, la sociedad y la realidad en la que viven que, de otro modo, sería muy difícil o imposible mostrar.
- Introducir la educación de la afectividad. Los mensajes televisivos transmiten, además de contenidos conceptuales, estilos de vida y formas de comportamientos, debido, entre otras cosas, a las áreas de las personas sobre las que inciden.
- Igualar las desigualdades educativas. Debido a las universalidades de sus mensajes, se pueden adaptar a los ritmos individuales y a los distintos procesos de comprensión.
- Mejorar la eficacia y la productividad. La televisión permite interacciones de mayor calidad, iniciando y reforzando aprendizajes. (Rockman y Burke, 1992, pp. 5427-5428)

Trabajar dentro del aula apoyándose en este tipo de recursos, como la televisión, permite experimentar y vivenciar la enseñanza a través de otro tipo de métodos que resultan motivadores y llamativos para el alumnado, reforzando a su vez los objetivos y los contenidos establecidos dentro del currículum. Este recurso ofrece un amplio abanico de posibilidades para trabajar y desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje aprovechando el carácter motivador e inspirador del que se compone y que aviva en los más pequeños.

El fin de la educación es la formación, por un lado y por otro que el de la televisión es el entretenimiento, por ello debemos favorecer la relación de ambos viendo a ésta como un recurso para el desarrollo de aquella, dado que la televisión invita al desarrollo de la imaginación su empleo como recurso educativo fortalecerá los contenidos que queremos transmitir al alumnado, puesto que se transmita de forma

gratificante, convirtiendo al sujeto en participante de su propio aprendizaje. (Marín, González, Romero, y Román, 2010, pp. 348)

Para que se logre la buena integración de las tecnologías y medios de comunicación, como recursos y estrategias educativas dentro de la comunidad escolar, es importante tener en cuenta también la adecuada formación del profesorado dentro de este ámbito. Los docentes deben estar correctamente dotados de conocimientos suficientes para poder poner en marcha este tipo de recursos, por lo que deberán recibir una formación inicial y constante a lo largo de su labor como docentes.

4.5 EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS COMO METODOLOGÍA IDONEA PARA TRABAJAR LA COMPETENCIA ARTÍSTICA A TRAVÉS DE LA TELEVISIÓN EDUCATIVA.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología activa atribuida al pedagogo William Heard Kilpatrick y de la que tiene influencia de otros pedagogos como Ovide Decroly y John Dewey.

Según Fernández, A. A. y García, M. T. (2012, pp. 131) el Aprendizaje Basado en Proyectos da verdadera importancia al aprendizaje significativo, comienza partiendo de lo que el alumnado ya sabe, ya conoce, de sus conocimientos previos y sus creencias (siendo estas correctas, desacertadas, inacabadas, etc.), para conectarlo y enlazarlo con el nuevo aprendizaje que se da durante el proceso.

Esta metodología busca potencializar el rol del alumno, haciéndole protagonista y responsable del proceso y del desarrollo de este, por lo que la temática de dicho proyecto debe mostrarse llamativa y de interés para el alumnado, motivándolo y encaminándolo a querer conocer más sobre la materia.

Vergara, J.J. (2015, pp. 58) manifiesta su percepción de cómo nace un proyecto:

Un proyecto nace en una intersección de caminos. Un punto de encuentro que invita a parar, escucharse y negociar. Los caminos que llevan al inicio del proyecto son los intereses de cada uno de los componentes: alumnado, docentes, familia y el resto de agentes comunitarios. (Vergara, 2015, pp. 58)

Vergara, J. J. (2015, pp. 58-61) ha llegado a encontrar 6 formas diferentes de las que puede surgir un proyecto ([ANEXO A](#)):

Aunque el Aprendizaje Basado en Proyectos apareció mucho antes que internet, el desarrollo de la tecnología ha contribuido positivamente al intercambio y creación de nuevos conocimientos. Las aplicaciones de las que disponemos hoy en día, para alojar y compartir contenidos de todo tipo, son muy diversas y a la hora de trabajar por proyectos, Vergara, J.J. (2015, pp. 128-129) aclara que debemos de tener en cuenta los siguientes recursos ([ANEXO B](#)):

Los beneficios de trabajar a través del Aprendizaje Basado en Proyectos pueden ser innumerables, pero aulaPlaneta (2015) señala las 7 ventajas más significativas, las cuales son:

1. Motiva a los alumnos a aprender.
2. Desarrolla su autonomía.
3. Fomenta su espíritu autocrítico.
4. Refuerza sus capacidades sociales.
5. Facilita su alfabetización mediática e informacional.
6. Promueve la creatividad.
7. Atiende a la diversidad. (aulaPlaneta, 2015)

5. PROPUESTA DIDÁCTICA

5.1 TÍTULO

“Viajamos al mundo de “Pocoyó””.

5.2 JUSTIFICACIÓN

Se ha podido comprobar cómo en este documento se han ido puntualizando datos y opiniones de diversos autores los cuales expresan y señalan las razones de porqué trabajar los contenidos, objetivos y criterios establecidos dentro de las aulas utilizando medios y recursos audiovisuales como, por ejemplo, la televisión educativa.

Tello, J. y Monescillo, M. (2005, pp. 232) expresan que “la institución escolar debe plantearse la necesidad de integrar la televisión como parte de sus recursos educativos, así como objeto propio de estudio y fuente de conocimiento” (Tello, J. y Monescillo, M., 2005, pp. 232). Numerosos autores como Llorent, V. J. y Marín, V. (2013) o Pereira, S. (1996), relataban ideas similares como esta, donde recalcan lo beneficioso que resulta introducir la televisión educativa en las aulas. Por ello, he decidido acercar al aula en el que curso el Practicum II, una propuesta educativa centrada en un programa educativo de la televisión infantil y en la que utilizaremos otros medios audiovisuales.

Esta propuesta se llevará a cabo a través de un proyecto porque nos resulta la metodología activa más acertada para trabajar la televisión educativa a través de un programa de televisión infantil. El programa seleccionado ha sido “Pocoyó”, y se eligió este por varios motivos:

- 1º Motivo: El contenido educativo con el que juegan en cada capítulo y como crean el rol participativo entre sus consumidores/as.

Este programa educativo se encarga de introducir en cada uno de sus episodios contenidos curriculares, fines educativos, la educación en valores, etc. de una manera interesante, llamativa y dinámica para el alumnado. Creando una historia de un niño de 4 años, consiguen también que muchos/as niños/as se vean reflejados en él y, además, logran que el espectador sea participe del episodio del mismo modo.

- 2º Motivo: La sencillez de los elementos que aparecen en escena.

Este es uno de los motivos más importantes a tener en cuenta para poder desarrollar el proyecto correctamente. A la hora de editar y montar el video del producto final, hay que tener en cuenta el material con el que vamos a trabajar.

Este programa infantil educativo se desarrolla principalmente en un escenario de fondo blanco liso, algo idóneo y positivo para poder introducir adecuadamente los clips de video del alumnado grabados en el croma con el que vamos a desarrollar el proyecto.

- 3º Motivo: La duración de los capítulos.

La duración de los capítulos de esta serie ronda los 7 minutos, una duración excelente a la hora de trabajar con los capítulos dentro del aula con los 14 alumnos/as, ya que ni se hace muy pesado ni resulta muy corto.

El capítulo seleccionado para realizar el proyecto es el episodio número 44 de la 1ª temporada “La máquina de colorear el mundo”. Elegí este capítulo debido al contenido de este, se centra en los colores y me pareció una cuestión interesante, aprovechar el tema central que trata para reforzar este contenido en el alumnado, ya que había alguno de ellos que aún tenían ciertas dificultades a la hora de discriminar y diferenciar los colores.

El capítulo empieza mostrando al protagonista jugando con sus juguetes cuando, de repente, se encuentra un mando de colores. El pequeño coge el mando, lo mira detenidamente y decide probar que ocurre si pulsa alguno de los botones. Al pulsar uno de los botones, uno de sus juguetes cambia de color, el protagonista queda asombrado y decide seguir probando, cambiando de color todos los elementos que salen en escena. Pocoyó va jugando y trasteando con el mando, riendo cada vez que cambia el color de un objeto. Llega un momento en el que el pequeño se encuentra con sus amigos, el elefante Elly, y el pato Pato, quienes están jugando tranquilamente con un juego de construcciones, en ese momento Pocoyó se acerca a donde están sus amigos y comienza a revolotear alrededor de ellos. Elly y Pato están extrañados con el comportamiento del pequeño, justo entonces, Pocoyó les muestra el mando que ha encontrado y les enseña cómo funciona cambiando de color el juguete que estaban utilizando, Elly y Pato quedan asombrados también ante lo que acaba de ocurrir y Pocoyó les sigue mostrando cómo puede cambiar de color cualquier objeto gracias al mando.

Aunque Pocoyó solo está cambiando de color a diferentes objetos del escenario, llega un momento en el que la emoción se apodera de él y comienza a cambiar de color a sus amigos y a sus respectivas vestimentas, algo que a Elly y a Pato no les causaba nada de agrado. Pocoyó al darse cuenta de lo que sentían Elly y Pato, cambia los objetos a sus colores originales con la ayuda de los telespectadores.

Se piensa emplear y aprovechar el argumento y la narrativa de este capítulo para establecer ciertos objetivos de la propuesta, por ejemplo, varios alumnos del aula tienen problemas con la diferenciación de ciertos colores, por lo que era el capítulo idóneo para reforzar este aprendizaje.

5.3 ESTUDIO DEL AULA

El aula en el que llevar a cabo esta propuesta didáctica se localiza en el C.E.I.P El Peral, un centro escolar de titularidad pública de Educación Infantil y Primaria con sección bilingüe perteneciente a la Junta de Castilla y León. Se ubica en la zona sur de la ciudad, en el barrio de El Peral. El área de influencia del centro escolar comprende barrios como Parque Alameda, Covaresa o Santa Ana.

El aula se encuentra en el 1º grado del segundo ciclo de Educación Infantil y está formado por 14 alumnos/as, 9 alumnos y 5 alumnas de edades comprendidas entre los 3 y los 4 años.

Se caracteriza por ser una clase tranquila y calmada. El grupo de las niñas es algo más extrovertido y espontáneo que el grupo de los niños, que cuenta con alumnos algo tímidos y vergonzosos, pero por lo general, son un alumnado muy participativo e implicado en las tareas y actividades del aula.

El ritmo de aprendizaje es el correcto y se puede observar como todos van evolucionando positivamente con el paso del tiempo.

Dentro del aula hay un alumno con necesidades educativas especiales (ACNEE) y un alumno con dificultades del lenguaje. Los dos alumnos reciben el apoyo de Audición y Lenguaje y el apoyo de Pedagogía Terapéutica dentro del centro escolar. El desarrollo de este proyecto no se ha visto afectado por ningún tipo de adaptación curricular ya que ninguno de los alumnos y alumnas lo requería.

El buen comportamiento del alumnado y la pequeña ratio del aula, son dos grandes particularidades que han favorecido al desarrollo de las actividades de este proyecto, haciéndolo más dinámico y fluido.

5.4 OBJETIVOS

- Emplear un programa infantil como recurso educativo dentro del aula.
- Extraer el conocimiento previo del alumnado acerca de los recursos que vamos a emplear dentro del aula y sobre los programas infantiles que consumen en el hogar.
- Acercar al alumnado a la temática del proyecto y potenciar su interés sobre dicho tema.
- Reforzar y distinguir los colores.
- Potenciar el desarrollo de las nociones espaciales.
- Introducir los conceptos de realidad y ficción.
- Introducir en el aula actividades de carácter audiovisual a través del Aprendizaje Basado en Proyectos.

5.5 CONTENIDOS

- Discriminación de los colores.
- Iniciación en las nociones espaciales.
- Introducción de conceptos de ficción y realidad.
- Conocimiento de los recursos y medios audiovisuales.
- Elaboración de actividades sobre programas infantiles.

5.6 METODOLOGÍA

Esta propuesta se ha llevado a cabo dentro de una metodología activa como es el Aprendizaje Basado en Proyectos.

El proyecto que expongo a continuación se divide en tres grandes fases: la actividad inicial motivadora, la secuencia de actividades y la elaboración del producto final.

- La actividad inicial motivadora:

Para dar comienzo al proyecto, realizaremos una actividad de la que se sacará dos conclusiones: primero, conocer los intereses del alumnado para poder establecer un proyecto que motive y llame la atención del grupo, y segundo, saber que ideas previas y conocimientos tienen sobre el tema del proyecto, la forma en la que vamos a trabajar, las herramientas que vamos a utilizar, etc.

- La secuencia de actividades:

Una vez esté establecida la temática y la forma de trabajo de este tema, se pasa a la planificación y desarrollo de las actividades, las cuales están relacionadas y vinculadas con el tema, y serán utilizadas para la elaboración del producto final del proyecto. Es la fase que más duración tiene dentro del proceso.

- El producto final:

El producto final es una producción que muestra todo lo que se ha ido realizando y aprendido a lo largo del proyecto. Se mostrará en una última sesión, en la que elaboraremos y extraeremos conclusiones de todo lo que hemos aprendido a lo largo de este proyecto.

5.7 ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO

La propuesta didáctica se llevará a cabo en dos aulas: el aula de psicomotricidad ([ANEXO C](#)) y el aula de normativa. ([ANEXO D](#))

En el aula normativa se desarrollarán varias actividades, el inicio del proyecto, con la actividad inicial motivadora y de interés de los alumnos, y la visualización del producto final del proyecto. Dicho aula cuenta con un proyector de video, el cual utilizaremos para el visionado de nuestro video.

Dentro del aula de psicomotricidad se realizará todo el desarrollo de las actividades y las grabaciones.

Esta cuenta con un fondo *Chroma Key*, utilizado para extraer el color de una imagen o vídeo y reemplazarla así por otro, esta técnica es la que es el que utilizaremos para llevar a cabo el proyecto. Aunque era un aula totalmente despejada de estructuras en su interior, debido a la crisis sanitaria generada por el COVID-19, tuvo que reacondicionarse para ser

usado por el alumnado de 5° de Educación Primaria como nueva aula normativa provisional.

5.8 ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO

La intervención durará en torno a 6 días repartidos en 6 semanas. El primer día irá destinado a la actividad inicial motivadora, los siguientes cuatro días serán dedicados al desarrollo de las grabaciones y el último día irá dirigido a la visualización del producto final del proyecto.

El desarrollo de estas actividades se realizará todos los miércoles de cada semana debido a que este día, los alumnos y alumnas pertenecientes a esta aula (5° de primaria), abandonan la clase y se dirigen al gimnasio del centro, dejando libre el aula durante una hora y media.

5.9 RECURSOS

5.9.1 Recursos materiales

- Focos LED.
- Cámara de video.
- Trípodes.
- Fondos para Chroma Key.
- Alargador eléctrico.
- Mando de colores.
- Ilustración de “Pocoyó”.
- Programa de edición Kdenlive (Software libre y gratuito).
- Ordenador.
- Proyector de video.

5.9.2 Recursos espaciales

- Aula de psicomotricidad del centro escolar (actual aula de 5°B de Educación Primaria).
- Aula normativa.

5.9.3 Recursos humanos

- El alumnado.
- Maestra/s.

5.10 SUPOSICIONES SOBRE EL PROYECTO

- 1ª SUPOSICIÓN:

Será un proyecto motivador y de interés para el alumnado debido a que trabajaremos una serie de dibujos animados que les apasiona y que ellos mismos consumen en sus hogares.

- 2ª SUPOSICIÓN:

Encontrar un capítulo para trabajarlo dentro del aula desde la educación audiovisual no será una tarea difícil ya que la serie de dibujos animados seleccionada cuenta con características sencillas y es de un manejo básico.

- 3ª SUPOSICIÓN:

La serie de dibujos animados seleccionada juega con numerosos aspectos que se trabajan dentro de las aulas, por lo que es un gran punto a favor para orientar el proyecto hacia este programa infantil.

- 4ª SUPOSICION:

Con esta propuesta educativa podré comprobar si ha sido beneficioso para el alumnado realizar un proyecto de estas características y de esta forma de trabajo o si en verdad no ha sido satisfactoria para su aprendizaje.

- 5ª SUPOSICIÓN:

Me surge una gran pregunta, ¿serán capaces de realizar las actividades y tareas debidamente?, me replanteo, si en verdad, mi propuesta está correctamente adaptada a la edad y a las capacidades del alumnado. Esto hace que me surja otra gran duda, ¿estoy realmente preparada como docente para incorporar este tipo de formas de trabajo novedosas dentro del ámbito de la educación audiovisual?

5.11 SECUENCIA DE ACTIVIDADES

5.11.1 Actividad inicial motivadora: Primera toma de contacto

Objetivo de la actividad:

- Extraer el conocimiento previo del alumnado acerca de los recursos que vamos a emplear dentro del aula y sobre los programas infantiles que consumen en el hogar.
- Acercar al alumnado a la temática del proyecto y potenciar su interés sobre dicho tema.

Contenidos:

- Los recursos y medios audiovisuales.
- Los programas infantiles.

Agrupación:

- Todo el alumnado junto y en asamblea.

Duración:

- 1 hora aproximadamente.

Desarrollo:

Esta actividad se desarrolla en dos escenarios, el aula normativa y el aula de psicomotricidad.

Dentro del aula normativa, el alumnado permanece sentado en asamblea. Uso este día para preguntarles por sus programas infantiles favoritos y sobre que versa cada uno. Programas infantiles como “La Patrulla Canina”, “Pocoyó”, “La Casa de Mickey Mouse”, “Ricky Zoom” y “Patatín y Patatón (*Chip and Potato*)” son los más mencionados entre el alumnado. Después me explican de qué trata cada programa, las características de los personajes que aparecen, etc.

A continuación, les comenté que, en los próximos días, iríamos a otra aula del centro escolar donde tenía preparada una sorpresa para ellos, para ello deberán ir en fila, en silencio y siguiendo las indicaciones de las maestras.

Cuando llegamos al aula de psicomotricidad comencé a montar todos los elementos del escenario en el que trabajamos a lo largo del proyecto. Poco a poco, comenzaron a brotar caras de sorpresa, asombro y confusión entre el alumnado, algunos/as conocían ciertos elementos que forman parte de dicho escenario, “eso es una cámara”, “eso es una luz”, “eso son cables”, etc.

Terminada la construcción del escenario, les fui enseñando los diferentes elementos, uno a uno, y preguntando si alguien lo conocía. Algunos vuelven a repetir las observaciones anteriores (“eso es una cámara”, “eso es una luz”, “eso son cables”, etc.), pero otros no, así que voy explicando poco a poco cada uno para que comiencen a familiarizarse con ellos. En el momento en el que expliqué lo que es el *Chroma Key* los alumnos/as se alegraron y emocionaron mucho, ya que les conté que es un medio de teletransporte para poder viajar al mundo de un personaje muy famoso, Pocoyó. ([ANEXO E](#))

A continuación, realizamos una prueba de grabación en la que, de uno en uno, iban pasando por delante de la cámara dejando a sus espaldas el croma y siguiendo las instrucciones que Pocoyó les daba. Estas instrucciones se basaban en realizar diferentes acciones como saltar, dar una vuelta, aplaudir, saludar, etc. Ese momento lo aproveché para saber a qué distancia debían ir los focos, la distancia a la que debía colocarse la cámara, la inclinación correcta que debía de tener, etc.

Una vez que todo el alumnado hubo participado en la prueba, lancé una cuestión: “¿Será capaz “Pocoyó” de teletransportarnos a su mundo con estas herramientas?”, todos/as afirmaron emocionados, a lo que les hice otra serie de preguntas: “¿De qué color es esta pared?” a lo que los niños respondieron: “verde”, “¿Y de qué color es la pared de Pocoyó?” pregunté, “blanco” respondieron, “¿Y pensáis que vamos a poder teletransportarnos de una pared verde a una pared blanca?”. En ese momento, me encontré con que algunos alumnos/as seguían afirmando esa posibilidad, en cambio, otros/as no me dieron ningún tipo de respuesta, estaban algo confusos/as.

5.11.2 Desarrollo del proyecto: Las grabaciones

Objetivos de la actividad:

- Reforzar los colores.
- Potenciar el desarrollo de las nociones espaciales.
- Introducir los conceptos de realidad y ficción.
- Emplear los recursos y medios audiovisuales en el aula.

Contenidos:

- Los medios y recursos audiovisuales.
- Los colores.
- Las nociones espaciales.

Agrupación:

- Pequeños grupos de 3 o 4 alumnos/as.

Duración:

- 1h aproximadamente al día (4 días).

Desarrollo:

Esta actividad va encaminada al desarrollo de las grabaciones necesarias para elaborar el producto final del proyecto. En ellas, grabé al alumnado en pequeñas tomas y realizando determinadas acciones.

Con la ejecución de dichas acciones, trabajamos y reforzamos contenidos como los colores, e introducimos al alumnado en el conocimiento de las nociones espaciales (arriba, abajo, en medio, derecha, izquierda, etc.).

La planificación y la organización de la actividad giraba en torno al número de días de grabaciones de los que disponíamos, y a las acciones y las tomas que se debían grabar para poder realizar el video. Para ello, visualicé primero el capítulo seleccionado y anoté todas las acciones que debía de realizar el alumnado ([ANEXO F](#)).

Para estas actividades, fue necesario fabricar un mando de colores como el que muestra el protagonista en el capítulo seleccionado, para que el alumnado sea capaz de realizar las acciones como el protagonista del capítulo ([ANEXO G](#)).

Los días de grabaciones, me dirigía al aula de psicomotricidad a montar el escenario y según terminaba, volvía al aula a buscar al alumnado que grababa ese día. Cuando llegábamos al aula de grabación explicaba al alumnado que, el día anterior Pocoyó vino a verme a casa y me dio un papel con las instrucciones que debíamos seguir y una “cosa” amarilla con colores. Algunos/as alumnos/as preguntan que era esa “cosa” amarilla y entonces yo les explicaba que era un mando que cambiaba los colores de las cosas en el mundo de Pocoyó, por lo que deberíamos seguir las instrucciones que nos ha dejado para que todo saliese bien. En general, el alumnado, después de saber esto, se sorprendía y emocionaba, con ello estaban más animados y con ganas de comenzar a grabar.

- 1ª grabación (miércoles 28 de abril):

Durante el primer día, acudí al aula de grabación un grupo de 6 alumnos/as. Cuando llegamos les expliqué la historia del mando y lo que debían hacer con este. Aunque el plan inicial fue grabar a los 6 alumnos/as solo dio tiempo a que lo hicieran 5, por lo que la alumna restante fue otro día.

- 2ª grabación (miércoles 5 de mayo):

El segundo día solo trabajé con 4 alumnos/as, llevándolos también al aula en el que grabamos, debido al contratiempo que tuve el primer día de grabación. Como el día anterior, expliqué lo que íbamos a hacer y empezamos a grabar. Este día conseguimos grabar todos y todo fue más rápido y fluido que el anterior, ya que éramos menos.

- 3ª grabación (miércoles 12 de mayo):

El tercer día de grabación llevé al aula a un grupo de 3 alumnos/as. Este día hubo otro contratiempo, ya que cuando terminé de grabar al último alumno, me di cuenta de que los había grabado con el babi puesto y corría el riesgo de que, al editar el video, esas tomas no valiesen porque su babi era verde (como el croma), por lo que tuve que volver a grabar, esta vez sin los babis. Pero solo pude grabar a tres de ellos, ya que el cuarto tenía apoyo de Audición y Lenguaje en ese momento, pero terminó yendo a grabar otro día.

- 4ª grabación (miércoles 19 de mayo):

Este día grabé a un grupo de 3 alumnos/as, siendo 2 de ellos alumnos que, por contratiempos, no pudieron grabar los anteriores días. Como todos los días que toca actividad de grabación, llegamos al aula de grabación y explico lo que vamos a hacer y cómo deben hacer las cosas ellos. Fue uno de los días que menos he tardado en grabar, ya que contaba con un número reducido de alumnos/as.

5.11.3 Visualización en el aula del producto final

Objetivos de la actividad:

- Reforzar y discriminar los colores.
- Trabajar los conceptos de realidad y ficción.
- Usar los medios audiovisuales en el aula.
- Recordar los recursos con los que hemos trabajado a lo largo del proyecto.
- Disfrutar de la representación del producto final.

Contenidos:

- Los colores.
- Conceptos de realidad y ficción.
- Los recursos y medios audiovisuales.

Agrupación:

- Toda la clase en asamblea.

Duración:

- 1 hora aproximadamente.

Desarrollo:

Esta actividad va destinada a la visualización del producto final. El resultado del proyecto fue el visionado de un capítulo del programa infantil “Pocoyó” en el que apareció y participó todo el alumnado de la clase, siendo ellos mismos los protagonistas del capítulo.

La actividad comenzó cuando proyectamos en la pizarra digital una imagen del escenario en el que grabábamos, con los elementos que empleábamos para llevarlo a cabo. Ahí señalamos y preguntamos por cada elemento reflejado en la pizarra y el alumnado intervino diciendo que era “una cámara”, “unas luces”, refiriéndose a los focos, “*tripudo*” refiriéndose al trípode que sujetaba la cámara, etc. De nuevo, repasamos todos juntos los nombres de todos los materiales que acabamos de visualizar. A continuación, les preguntamos: “¿dónde nos iba a llevar Pocoyó?”, la respuesta de algunos/as niños/as fue: “A su mundo” (respuesta esperada) a lo que les volvemos a preguntar: “¿creéis que Pocoyó nos ha podido llevar de una pared verde a una pared blanca como la suya?” el alumnado lo afirma.

Lo siguiente que hacemos es la visualización del video, todos permanecieron en silencio y atentos a la proyección del capítulo. Cuando llegó el momento en el que los primeros alumnos/as comenzaron a aparecer en escena pausé el video y observamos a los niños/as, en sus caras pudimos ver confusión, preguntamos quién ha salido en ese momento y el alumnado comenzó a mencionar el nombre de los dos alumnos que aparecían, en ese momento les volvimos a preguntar: “pero **nombre del alumno** ¿eres tú de verdad?”, el alumno asintió con la cabeza, orgulloso, y pudimos empezar a observar como el resto del alumnado comenzó a emocionarse y a comentar entre ellos/as lo que ha pasado mientras se reían. Cuando reanudamos el vídeo, los niños/as estaban más pendientes de lo que sucedía y, cada vez que salía un/a de sus compañeros/as en escena, todos decían su nombre con emoción. Según fue avanzando el vídeo, el alumnado estaba más alterado y agitado, y se empezaban a escuchar comentarios como “¿Pero qué has hecho **nombre del alumno**?” mientras se echaban las manos a la cabeza, se reían, comentaban lo que ha pasado con el compañero/a de al lado, se echaban las manos a la boca debido a los nervios, se levantaban de las sillas exaltados, etc. Cuando finalizó el video comentamos lo que había ocurrido y lo que les había parecido, y la respuesta general fue que querían volver a verlo.

Reiniciamos de nuevo el vídeo y les explicamos que en esta segunda visualización analizaríamos los cambios de color que observamos a lo largo de la grabación. Según van apareciendo el alumnado en escena, además de mencionar los cambios de colores que se dan como he añadido con anterioridad, van saliendo uno a uno a la pizarra y señalándose

a sí mismo, para comprobar que se reconocen correctamente. Todos/as distinguieron los colores y se reconocieron sin problema.

5.12 ELABORACIÓN DEL PRODUCTO FINAL.

Para la elaboración del producto final fue necesario contar con todos los videos realizados a los alumnos, un ordenador y un programa de edición de video. El programa de edición del que he hecho uso para esta producción se llama “*Kdenlive*” y en total se han utilizado un total de 29 tomas de video (28 grabaciones del alumnado más el capítulo seleccionado).

Esta producción audiovisual se ha realizado siguiendo una serie de pasos:

- Primer paso, la exposición de los clips de video: se abren todos los clips de videos necesarios dentro del programa para poder colocarlos e ir montando el video.
- Segundo paso, eliminar las pistas de audio de los clips de video del alumnado: estas pistas de audio no interesan que se muestren en el video, por lo que elimino cualquier pista de audio que aparezca, de esta manera solo se escuchará la pista del audio del clip del capítulo.
- Tercer paso, recortar los clips de video del alumnado: corta el clip de video a en el minuto y segundo preciso, después, coloco el clip de video en el lugar deseado.
- Cuarto paso, añadir efectos: selecciono el clip de video con el que quiero trabajar y pulso la opción de “Efectos” y ahí elijo unos efectos determinados.
- El quinto paso y último es guardar y procesar el video en archivo mp4.

5.13 EVALUACIÓN

A la hora de evaluar se tendrá en cuenta todo el proceso realizado de principio a fin, por lo que habrá tres momentos de evaluación; la evaluación inicial, la evaluación continua del desarrollo del proceso y la evaluación final.

La evaluación inicial se realizará después de la primera toma de contacto con los medios audiovisuales en el aula. En ella se analizará el conocimiento previo que se obtuvo de las

preguntas que se lanzaron al alumnado en ese momento. Además, esta evaluación se apoyará del video que se grabó al alumnado en esa primera toma de contacto, anotando las impresiones que tuvieron, las intervenciones que se dieron, etc.

Se evaluará de forma continua y procesual desarrollo del proyecto a través de la observación directa y de la recogida continuada de información en cada una de las actividades. Se utilizará un instrumento de evaluación determinado, como puede ser el registro anecdótico, donde se irá anotando y señalando cómo ha ido la actividad, el comportamiento del alumnado, posibles incidentes, etc.

Para terminar, en la evaluación final, se realizará la visualización en el aula del producto final del proyecto y se grabará todo el desarrollo de esta, con el objetivo de recopilar toda la información necesaria como respuestas, impresiones o sensaciones para analizarla y considerarla. Así podré sacar las conclusiones y deducciones precisas.

Con esta forma de evaluación lo que se pretende es observar el progreso y la evolución alcanzada por el alumnado, de principio a fin y de forma continuada. De esta manera se podrán observar los puntos débiles y fuertes con los que cada alumno/a comenzó y terminó el proyecto, y así tomar apunte para poder mejorar en la planificación, organización y desarrollo en posibles proyectos futuros.

5.14 FEEDBACK

Las respuestas del alumnado que he obtenido a lo largo del proyecto, por lo general, han sido excelentes.

Desde el primer momento en el que comenzamos la propuesta, se podía observar que el ambiente estaba lleno de ilusión y emoción por emprender este proyecto. El imaginar que podrían llegar al mundo de Pocoyó y hacer lo que él hace, fue algo muy cautivador y emocionante para el alumnado, ya que es algo novedoso que nunca antes habían experimentado y, además, el protagonista es un gran referente para ellos/as, por lo que puede causar un gran revuelo y conmoción ser partícipes y protagonistas de algo así.

Es verdad que no siempre ha sido algo magnifico para ellos/as, pero el hecho de saber que iban a poder compartir momentos y escenario con el protagonista fue algo emocionante para ellos/as, como se pudo observar en la actividad de primera toma de

contacto. Pero, por ejemplo, durante el desarrollo de las grabaciones, al igual que había algunos/as que iban con ganas e ilusión a grabar, también me encontraba con otros/as que eran más reacios a realizar esta actividad.

Esto lo pudimos encontrar el primer día de grabaciones, ese día acudieron al aula de grabaciones 6 alumnos/as y entre ellos/as, había un niño que cuando le tocó grabar, la expresión de su cara me desconcertó un poco. Cuando terminó de grabar esa toma me posicioné a su altura y le pregunté si le ocurría algo, el niño no me contestó, a lo que le pregunté si es que no le gustaba hacer lo que estábamos haciendo y me contestó que no le gustaba, ese día fue el único día en el que un niño no estaba ilusionado por realizar la actividad, por lo que decidí estar atenta de él el día que visualizaran el capítulo ya editado. El día de la visualización del video, efectivamente, la expresión de aquel niño era todo lo contrario, estaba muy contento por verse a él y a sus compañeros en el mundo de Pocoyó.

Otro día, hubo un niño que vino a grabar y que al principio no estaba muy ilusionado por grabar, se le veía en la cara, pero al llegar al aula de grabación, ver el escenario montado y escuchar la historia del mando de colores, vi como la expresión de su cara cambiaba y como comenzaba a emocionarse poco a poco. En la toma que realizó ese niño pude comprobar cómo en ese momento estaba contento y con ganas de realizar la actividad.

La última actividad, la de la visualización del producto final, fue sin duda una explosión de emoción intensa por parte de todo el alumnado. Todos sus comportamientos en ese momento indicaban que era algo increíble para ellos, sus caras tan iluminadas, el brillo de sus ojos, sus intervenciones cuando veían en escena a un compañero/a, la posición de sus cuerpos, los saltos de emoción que daban o cuando se echaban las manos en la cabeza.

La mayoría de respuestas que me daban venían condicionadas por el momento en el que se encontraban, los sentimientos no eran los mismos cuando tocaba grabar que cuando se veían siendo protagonistas con uno de sus personajes favoritos de la televisión infantil, al igual que venían condicionadas por la imaginación de cada niño/a, algunos tenían la certeza de que si o si, podrían viajar al mundo de Pocoyó mientras que otros, a lo mejor, al ver que el escenario en el que grababan no se parecía en nada al de nuestro protagonista, no lo tenían tan claro.

5.15 PUNTOS DEBILES Y PUNTOS FUERTES DEL PROYECTO

Son muchas las fortalezas que han apoyado la puesta en práctica de este proyecto frente a las escasas debilidades que han surgido durante el desarrollo de este.

Los puntos débiles más considerables que han surgido durante la propuesta de intervención son los tres siguientes:

- El temporal. Si es cierto que el desarrollo del proyecto se ha visto afectado por esta cuestión, no es algo que tuve en cuenta a la hora de organizar los momentos de grabación y esto ha influido notablemente en algunas de las tomas grabadas ya que la iluminación del escenario ha sido más tenue y débil. Esta cuestión ha podido llegar a solucionarse en el momento de la edición del video, estas tomas requerían más trabajo y edición de lo normal, pero ha sido posible introducirlas en el capítulo correctamente.
- El lenguaje empleado. Es otro de los puntos que ha podido entorpecer el desarrollo de las grabaciones. Hubo momentos en las grabaciones en los que debía haber cuidado más el lenguaje y haberlo adaptado al entendimiento del alumnado debido a que había nociones espaciales, como, por ejemplo, izquierda y derecha, que aún no dominaban, por lo que algunas veces debía rectificar y darles las ordenes con otras palabras. Fue algo que con el tiempo y con la práctica fue mejorando y dejó de dar problemas.
- Momentos de pérdida de interés. Hubo algún episodio de poco interés por la actividad, como he explicado con anterioridad. Pienso que eso se habría solventado centrándome más, en algunos momentos, en motivar e incrementar el interés por hacer y saber en el alumnado que en dar más importancia a las preocupaciones del momento (que nos diese tiempo a realizar todo lo que estaba planificado para ese día, repetir algunas tomas para asegurar, etc.). Este inconveniente tan solo fue experimentado en un momento concreto del proyecto, ya que el producto final resultó ser un éxito y provocó sensaciones muy positivas en el alumnado.

En cambio, son más los puntos fuertes que apoyan y respaldan esta puesta en práctica:

- La ayuda y colaboración de la maestra. Esto ha sido un gran punto a favor para el desarrollo del proyecto. La maestra me ha brindado su apoyo y colaboración en todo momento para el correcto desarrollo de la propuesta. Me dio la opción de utilizar el croma del aula de psicomotricidad y se encargó de que yo pudiera llevar a cabo parte de mi intervención en esa aula, además de proporcionarme una extensa flexibilidad en los horarios destinados a las grabaciones. Sus intervenciones y explicaciones al alumnado han ayudado y reforzado al desarrollo de las actividades.
- Los recursos audiovisuales proporcionados por el centro y la universidad. Sin duda, han sido muy necesarios para poder llevar a cabo esta intervención. Además, el hecho de que haya podido contar con el croma del colegio ha tenido varias ventajas, por ejemplo, ha sido un elemento en el que no he perdido tiempo para montar a la hora de crear el escenario, al igual que también ha sido beneficioso disponer de esta instalación para salir del clima del aula normativa y establecer una estancia específica dotándole de un ambiente de ficción y fantasía.
- El permiso por parte de las familias para grabar a sus hijos/as. Esto ha sido crucial para todo el desarrollo del proyecto debido a que afectaba a muchos aspectos como la forma de organización, el que hacer con los niños que no pueden participar en la grabación, etc. Sin duda, el apoyo de las familias concediéndome el permiso de grabar a sus hijos con fines educativos para poder llevar a cabo este proyecto ha sido extraordinario.
- Las ganas e ilusión de dar comienzo a este proyecto. Era bastante alto el nivel de motivación que tenía de incorporar una propuesta de estas características dentro del aula y eso ha sido un factor que considero que ha condicionado también a los buenos resultados que se han obtenido.

5.16 CONCLUSIONES SOBRE LA PROPUESTA EDUCATIVA.

Llevar este tipo de intervenciones al aula fue todo un desafío, tanto para el alumnado como para mí, ya que el trabajo de contenidos audiovisuales era un terreno desconocido por todos y al inicio de la propuesta no sabía muy bien cuál sería el resultado final.

Mis expectativas se vieron superadas con creces en todos los aspectos.

Para empezar, la respuesta del alumnado fue inmejorable. Aunque durante el desarrollo hubo momentos en los que los niños no comprendían muy bien lo que estaba pasando, por lo general, no dejaron de mostrarse interesados y motivados en la realización de las actividades. Sin duda, todos esos momentos de desconcierto y confusión se vieron opacados por las buenas sensaciones vividas en el momento de la visualización del producto final, ahí fue donde pude comprobar cómo los niños terminaron de comprender el trabajo que llevábamos realizando desde hace semanas, y cómo, llevando propuestas novedosas de estas características que sean de interés del alumnado, se promueve y se forma en estos, actitudes positivas hacia la educación artística y más concretamente hacia la educación audiovisual.

La puesta en práctica de este proyecto y los buenos resultados obtenidos, fue otra de las expectativas que también se llegaron a alcanzar. La idea de introducir una propuesta de estas características en el aula era algo que me llamaba mucho la atención, pero hubo momentos en los que me generaba cierto nivel de rechazo. Me llamaba mucho la atención debido a que es una propuesta educativa muy llamativa y dinámica, de un gran interés para el alumnado, pero a su vez, que fuera una intervención de carácter audiovisual me generaba rechazo y desconfianza, ya que al ser algo novedoso había posibilidades de que no gustase lo que se trabajaba y la forma en la que se trabaja, lo que generaría desmotivación y desgana entre el alumnado. Resultó ser una gran propuesta educativa que alcanzó muy buenos resultados y que sirvió para reflexionar sobre la importancia de introducir en el aula intervenciones de estas características.

En todo momento de la propuesta se tuvo en cuenta al alumnado, teniendo que ser ellos los auténticos protagonistas de este proyecto y haciendo que todos participasen de la misma forma. Esta forma de trabajo en la que se ha llevado a cabo la propuesta, se considera realmente importante para el desarrollo de su aprendizaje.

Para finalizar, experimentar el papel del docente en esta intervención fue algo con lo que también quedé satisfecha, ya que era la primera vez que estaba al frente de una clase dirigiendo las enseñanzas y motivando a los alumnos yo sola y, además, en la que obtuve buenos resultados. Llevar experiencias de este tipo al aula me ha mostrado como se pueden sacar otros aprendizajes de los estipulados, como, por ejemplo, a través de esta propuesta, algunos objetivos como el de potenciar las nociones espaciales, surgieron a

raíz de las grabaciones, ya que este no era uno de los objetivos iniciales establecidos, pero se desarrolló de la misma forma que el resto de objetivos.

6. CONCLUSIONES

Gracias a la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado he conseguido poner en práctica y perfeccionar mis habilidades y capacidades como futura docente de Educación Infantil. Haber podido llevar a cabo esta propuesta de intervención dentro de un aula, ha sido una gran ventaja para el desarrollo de mi aprendizaje como futura maestra, donde he podido conocer la realidad del aula, comprobar por mí misma las posibilidades de acción que existen, lo que funciona y lo que no, lo que motiva e interesa o lo que desagrada, cuales son las formas acertadas de intervenir, etc.

Tras investigar sobre la educación artística, y sus ventajas y beneficios a la hora del desarrollo de las diferentes capacidades y habilidades del alumnado, mis nuevos conocimientos sobre el término me han conducido a experimentar un cambio de perspectiva sobre el aspecto artístico y he acabado dándole la importancia que realmente merece.

Por eso es importante iniciar con este tipo de propuestas educativas a una temprana edad y abarcando todos los aspectos posibles, ya que, como se ha podido comprobar, la introducción de los medios audiovisuales está a la orden del día en nuestra sociedad, por lo que es conveniente comenzar a implementarlos en el aula.

Para concluir, me gustaría haber ahondado más sobre la temática trabajada y haber podido desarrollar una propuesta más elaborada y profunda para poder observar con mayor detenimiento el desarrollo de las capacidades del alumnado.

Además, como futuros docentes, es nuestro deber ajustarnos a todas las técnicas que puedan mejorar el aprendizaje del alumnado y debemos hallar el equilibrio perfecto para que su aprendizaje llegue a ser significativo. Por último, nuestra obligación es la de encontrar todos los apoyos necesarios para facilitar este aprendizaje

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albero-Andrés, M. (2001). Infancia y televisión educativa en el contexto multimedia. *Comunicar*, 17, 116-121.
- Aula Planeta. (25 de febrero, 2015). *Siete ventajas del aprendizaje basado en proyectos*. Recuperado de: <https://www.aulaplaneta.com/2015/02/25/recursos-tic/siete-ventajas-del-aprendizaje-basado-en-proyectos/> [2021, 15 abril]
- Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. BOCYL, de 2 de enero de 2008.
- Fernández, A. A. y García, M. T. (2012). Trabajar por proyectos en el aula. *RELAdeI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 1(1), 127-154.
- Iwai, K. (2002) La contribución de la educación artística a la vida de los niños. *Perspectivas. Revista trimestral de educación comparada*, 32 (4), 1-18.
- Ley Orgánica 2/2006, de mayo, de Educación. BOE núm. 106, de 4 de mayo de 2006.
- Llorent, V. J. y Marín, V. (2013). La integración de los dibujos animados en el currículo de Educación Infantil. Una propuesta teórica. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 12 (1), 73-82.
- Marín, V., González, I., Romero, A., y Román, P. (2010). La televisión, ¿medio para el desarrollo de la Educación Infantil?. *Educatio Siglo XXI*, 29 (1), 345-36.
- Mendívil, L. (2011). El arte en la educación de la primera infancia: una necesidad impostergable. *Educación*, 20 (39), 23-36. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5056872.pdf> [2021, 13 abril]
- Palacios, L. (2006). El valor del arte en el proceso educativo. *Reencuentro. Análisis De Problemas Universitarios*, (46), 36-44.
- Pereira, S. (1996). Educar para un uso crítico de la televisión en Educación Infantil. *Comunicar*, (6), 69-72.

Real Decreto 861/2010 de 2 de julio, que modifica el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias. BOE núm. 161, de 3 de julio de 2010.

Rockman, S. y Burke, R. (1992). Utilización de la televisión en el aula. En HUSEN, T, y OTROS (Comps.). En: *Enciclopedia Internacional de la Educación*. Madrid, Vicens Vives, vol. 9, 5427-5428.

Ros, N. (2004). El lenguaje artístico, la educación y la creación. *Revista Iberoamericana de Educación*, 35, (1), 1-7.

Tello, J. y Monescillo, M. (2005). La TV como recurso curricular y medio de conocimiento. *Comunicar*, 13 (25), 231-236.

Thoenes, S. y Iskra, K. A. (febrero, 2021). La política audiovisual y de los medios de comunicación. *Fichas temáticas sobre la Unión Europea*. 1-7. Recuperado de https://www.europarl.europa.eu/ftu/pdf/es/FTU_3.6.2.pdf [2021, 13 mayo]

UNESCO. (2016). *Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica: Una perspectiva desde los niveles de apropiación de las TIC en la práctica educativa docente*. Pontificia Universidad Javeriana, Cali. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/javeriana-estandares-tic> [2021, 12 mayo]

UNESCO. (2012). Formación en capacitación e información y medios de comunicación: Alfabetización mediática e informacional. *Organización de las Naciones Unidas de la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/media-development/media-literacy/mil-as-composite-concept/>[2021, 12 mayo]

Vergara Ramírez, J.J. (2015) *Aprendo porque quiero: El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso*. Ediciones SM: Biblioteca Innovación Educativa. (245)

8. ANEXOS

ANEXO A. Formas diferentes de las que pueden surgir un proyecto según Vergara, J. J. (2015, pp. 58-61)

- Interés espontáneo de los alumnos:

Se trata de los temas que le llaman la atención al alumno de forma indirecta convirtiéndose en una fuente de investigación. A partir de ahí, los docentes son los encargados de desarrollar un proyecto que motive el aprendizaje de sus alumnos. Siempre suelen ser temas de su entorno, tanto escolar como personal.

- Suceso o acontecimiento:

Suelen ser temas puntuales, como lo es el nacimiento de un hermano, el impacto de un meteorito, el lanzamiento de una nave al espacio, etc. Estos temas pueden no motivar tanto al alumnado.

- Los días de...:

Estos temas se centran en los días dedicados internacionalmente a una cuestión específica, como, por ejemplo, el día de la paz, el día de la mujer, el día de los derechos humanos, etc. Además, se pueden tratar otros temas de sensibilización como el bullying.

- Encargo:

Se focaliza en proponer a un grupo de alumnos la organización de un evento o actividad. Los temas más empleados son, por ejemplo, el diseño de una fiesta escolar, una jornada multicultural, etc.

- Acción provocada:

Son los proyectos los cuales son integrados por los intereses propios de los docentes, es decir, el docente es el que intenta, a través de actividades y juegos, introducir un tema determinado.

- Propuesta comunitaria:

Proyectos lanzados por parte de la comunidad educativa sobre temas de interés educativo, como, por ejemplo, la educación vial, la animación a la lectura, la educación ambiental, etc.

ANEXO B. Recursos tecnológicos a tener en cuenta en el Aprendizaje Basado en Proyectos expuestos por Vergara, J. J. (2015, pp. 128-129)

- Buscar contenidos:

Se trata de buscadores tanto conocidos como desconocidos por el alumnado, como pueden ser, *Google*, *Foros*, *YouTube* o periódicos on-line, así como páginas de material de libre uso o de movimientos sociales y activistas.

- Crear y compartir contenidos:

A día de hoy, es posible no solo compartir contenidos de forma on-line si no también, crearlos y editarlos. Esta creación colaborativa es un instrumento crucial para el aprendizaje del alumnado.

- Comunicarnos:

La inmediatez con la que conseguimos comunicarnos hoy en día es una herramienta fundamental para nuestros alumnos, ya que, a través de ella, no solo podemos comunicarnos entre nosotros, sino que también podemos hacerlo con instituciones o expertos en el tema en el que trabajamos.

- Jugar:

A través de la tecnología también podemos divertirnos, creando juegos simples y lúdicos a través de códigos QR o mensajes de texto para llevar a cabo gymkanas interactivas o trabajar a través de juegos diversos aspectos del aula.

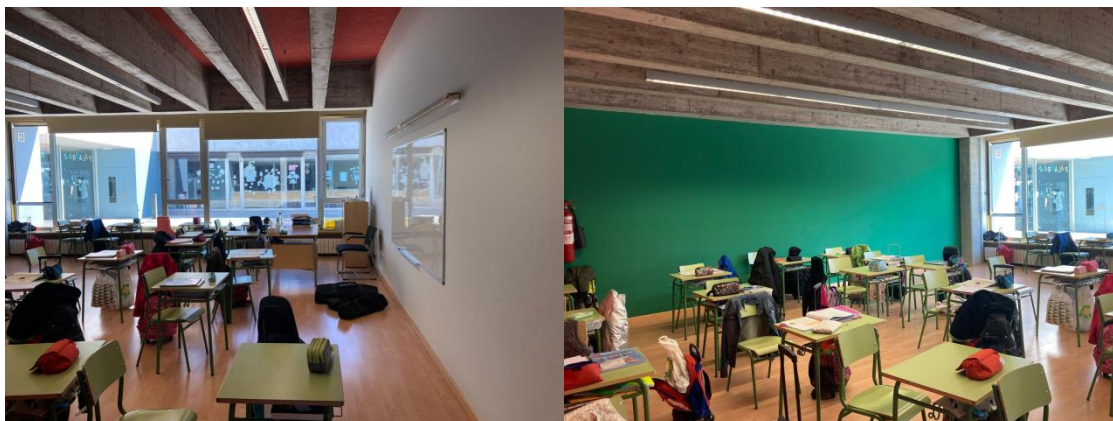
- Promover acciones:

Al igual que los proyectos motivan al alumnado a actuar, las redes sociales facilitan la promoción de estas acciones haciendo que tengan éxito.

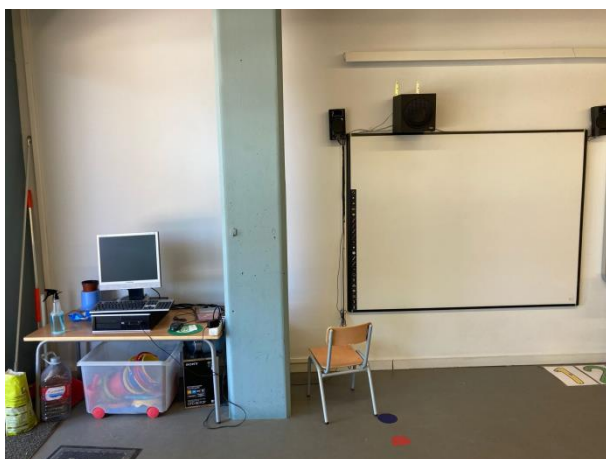
- Narrar un proyecto:

Debemos tener en cuenta los blogs, las pizarras digitales o los anuncios para la difusión de nuestros proyectos.

ANEXO C. Lugar de grabación (aula de psicomotricidad)



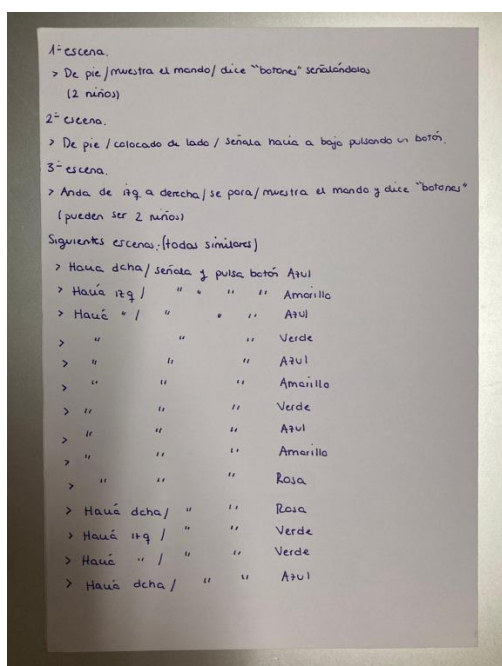
ANEXO D. Lugar donde se realiza la visualización del producto final (aula normativa)



ANEXO E. Ilustración de “Pocoyó”



ANEXO F. Esquema de las acciones que deben aparecer en el capítulo



ANEXO G. Mando de colores

