



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

EL USO DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL AULA DE INFANTIL.

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

Mención en Expresión y Comunicación Artística y Motricidad

Curso académico 2021-2022

**Presentado por Laura M^a Calvo Sanz para optar al Grado de Educación
Infantil por la Universidad de Valladolid.**

Tutelado por: Luis Carlos Rodríguez

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.
2. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS.
 - 3.1 Legislación Educativa
 - 3.2 Concepto de recurso didáctico
 - 3.3 Concepto de medio audiovisual y su uso en el aula de infantil
 - 3.4 El uso de las TIC en el aula de infantil. Ventajas e inconvenientes.
3. MARCO TEÓRICO.
4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA.
 - 5.1 Propuesta didáctica.
 - 5.1.1 Contextualización de la propuesta.
 - 5.1.2 Objetivos generales.
 - 5.1.3 Metodología y principios pedagógicos.
 - 5.2 Recursos y materiales.
 - 5.3 Desarrollo de las sesiones.
 - 5.3.1 Sesión 1
 - 5.3.2 Sesión 2
 - 5.3.3 Sesión 3
 - 5.3.4 Sesión 4
 - 5.3.5 Sesión 5

5.3.6 Sesión 6

5. EXPOSICIÓN, RESULTADOS Y REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA.
6. CONCLUSIONES.
7. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.

Este documento refleja la investigación teórica, la formulación de una propuesta de intervención educativa y los resultados de la misma, tras su puesta en práctica, que componen este trabajo de fin de grado.

Respecto a su estructura, tras este apartado se encuentran los objetivos que han servido como base para comenzar la investigación y la formulación de la propuesta y las competencias del docente que se demuestran mediante la puesta en práctica de la misma. Después se encuentra la fundamentación teórica, dedicada a clarificar conceptos y profundizar en las implicaciones didácticas del tema escogido. A continuación se desarrolla la propuesta de intervención educativa, para terminar exponiendo sus resultados y las observaciones derivadas de la puesta en práctica de la misma, para terminar formulando una serie de conclusiones.

El tema de esta propuesta, tal y como refleja el título de este documento, es el uso de los medios audiovisuales como recurso didáctico, concretando en el uso del vídeo de elaboración propia como apoyo del proceso de enseñanza y aprendizaje. Al ser un tema relativamente novedoso, sobre todo en la etapa de educación infantil, es poco habitual encontrarlo como una herramienta más en el aula, por lo que esta intervención partirá de cero, utilizando mayormente los medios disponibles en el aula, al igual que en el cine de guerrilla, para familiarizar a los alumnos y alumnas con el proceso de grabación.

2. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS.

En este apartado describiré los objetivos que establecemos como guía para la planificación, el diseño y la implementación de la propuesta de intervención educativa que se plantea en este trabajo, así como las competencias propias del docente que se demuestran con la puesta en práctica de la misma.

3.1 OBJETIVOS.

Los objetivos que he establecido son los siguientes:

- Incentivar el uso de los medios audiovisuales para la creación de recursos didácticos en el aula, promoviendo la participación del alumnado en su elaboración.
- Promover el uso de las TIC en el aula como recurso didáctico.
- Fomentar la discriminación entre imagen y realidad (qué vemos VS qué ocurre)
- Favorecer el desarrollo de la curiosidad y el pensamiento crítico.
- Familiarizar a los alumnos y alumnas con el uso del croma como técnica audiovisual.

3.2 COMPETENCIAS.

A continuación enuncio las competencias que se demuestran por parte del docente a través de la aplicación de esta propuesta:

- Posesión de los conocimientos, destrezas y capacidades necesarias para formular una propuesta de intervención docente.
- Posesión de los conocimientos, destrezas y capacidades necesarias en lo referente al ámbito de las TIC y los medios audiovisuales para llevar a cabo la propuesta.
- Capacidad de transmitir conocimientos tanto de forma oral como a través de los recursos audiovisuales generados.
- Capacidad de crear recursos didácticos y utilizarlos en el aula.

3. MARCO TEÓRICO.

3.1 LEGISLACIÓN EDUCATIVA.

Para comenzar, según el Real Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establecía anteriormente el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, vemos reflejado en el artículo 4, que recoge los objetivos de la etapa, la necesidad de fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

A pesar de que esto no hace una referencia directa al uso de las nuevas tecnologías, podemos entender que en el mundo en el que vivimos actualmente, con un alto grado de digitalización, es necesario tener en consideración los nuevos lenguajes emergentes.

Por ello, ya en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el cual se establecen actualmente el currículo de enseñanzas mínimas del segundo ciclo de la etapa de Educación Infantil en Castilla y León, encontramos varias reformulaciones que hacen referencia a esta necesidad.

En primer lugar, el anexo I recoge las competencias clave de esta etapa, incluyendo entre estas la competencia digital (BOE, Núm. 28 Miércoles 2 de febrero de 2022. Sec. I. Pág. 14571)

Se inicia, en esta etapa, el proceso de alfabetización digital que conlleva, entre otros, el acceso a la información, la comunicación y la creación de contenidos a través de medios digitales, así como el uso saludable y responsable de herramientas digitales. Además, el uso y la integración de estas herramientas en las actividades, experiencias y materiales del aula pueden contribuir a aumentar la motivación, la comprensión y el progreso en la adquisición de aprendizajes de niños y niñas.

Del mismo modo esto queda recogido en el anexo II del mismo documento, en lo referente al área de Comunicación y Representación de la realidad (BOE, Núm. 28 Miércoles 2 de febrero de 2022. Sec. I. Pág. 14587)

Será preciso crear un ambiente multialfabetizador rico que comprenda todos los lenguajes posibles y que establezca relaciones entre ellos (...) Los niños y las niñas se encuentran inmersos en una sociedad en la que lo digital afecta a nuestra forma de comunicarnos, obtener información, aprender y relacionarnos. Es, por tanto, responsabilidad del centro educativo establecer pautas para el desarrollo de hábitos de uso saludables de las herramientas y tecnologías digitales, iniciándose así un proceso de alfabetización digital desde las primeras etapas.

3.2 CONCEPTO DE RECURSO DIDÁCTICO.

Para definir el concepto de recurso didáctico atenderemos a las definiciones propuestas por diferentes autores.

Según Grisolia (2010), recursos didácticos son “todos aquellos medios empleados por el docente para apoyar, complementar, acompañar o evaluar el proceso educativo que dirige u orienta”

Por otro lado en palabras de Morales (2012)

Se entiende por recurso didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido.

Además, Marquès (2010) hace hincapié en la diferencia entre medio didáctico (“cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje”) y recurso didáctico (“cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas”).

Por consiguiente, en base al artículo “Función pedagógica de los recursos materiales en Educación Infantil” de Moreno Lucas, (2015) podemos sacar en claro que aunque haya muchos tipos de recursos didácticos todos comparten una serie de características básicas. Estas son las siguientes:

- Carácter motivador: esto se debe a que un recurso atractivo puede despertar el interés por una determinada actividad, y en lo referente a la educación artística y visual, es muy importante que los recursos sean llamativos visualmente.
- Carácter polivalente: hace referencia a que un mismo recurso puede tener diferentes usos y estar vinculado a diferentes tareas.
- Carácter colectivo: los recursos pueden tener un uso individual, pero muchas veces se utilizan de forma compartida, promoviendo la socialización y la colaboración entre iguales.
- Carácter de accesibilidad: hace referencia a que los recursos deben de encontrarse a disponibilidad de los alumnos y alumnas, y que estos puedan experimentar por su cuenta con ellos.

- Promueve el aprendizaje significativo: los recursos para considerarse didácticos deben responder a unos objetivos y encontrarse vinculados a unos contenidos que se quieran trabajar a partir de los mismos.

3.3 CONCEPTO DE MEDIO AUDIOVISUAL Y SU USO EN EL AULA DE INFANTIL.

Con el fin de concretar el concepto de medio audiovisual tomaremos como referencia la definición del autor González Monclús (2008): “podemos definir los medios audiovisuales como los medios técnicos de representación que permiten ampliar las capacidades propias de los sentidos de la vista y el oído. Amplían estos sentidos en sus dimensiones espacial y temporal.”

Atendiendo a esta definición, y según la que hemos aportado a la hora de hablar de recursos didácticos, podemos decir que hablamos de los medios audiovisuales como recurso del aprendizaje cuando el docente combina imágenes o video y elementos sonoros con la finalidad de facilitar la adquisición de conocimientos, destrezas o valores.

Podríamos hacer una breve categorización, ya que como todos los recursos pueden proceder de diferentes fuentes, como redes sociales, plataformas o sitios web, bancos de recursos o elaboración propia. Nos centraremos principalmente en estos últimos, ya que tal y como menciona Alsasua Santos, citado en Hernández, J. y Martín (2014), “la creación del vídeo y su uso es un buen elemento para hacer protagonista al alumno de su propio proceso educativo.”

Según Hernández, J. y Martín (2014), es muy recomendable utilizar estos recursos combinándolos con una metodología activa, como la metodología de aprendizaje basada en proyectos (ABP), ya que

El vídeo, en este caso puede ser empleado como un documento audiovisual en el que se registra una memoria del proceso de trabajo a lo largo del proyecto. Puede servir como un recurso en el que se reflejan no los productos finales realizados por los alumnos, sino dinámicas de clase que han contribuido a mejorar el clima de convivencia del aula y las relaciones entre el alumnado y el profesorado.

Del mismo modo describen que

El vídeo no tiene por qué ser un producto elaborado directamente por el alumno, sino un documento en el que él o las conclusiones de su trabajo están integrados, mostrando hitos que han marcado el proceso de aprendizaje a lo largo del proyecto. En este tipo de vídeos se deben resaltar tanto el resultado de los trabajos de aula como las experiencias vividas en ella, en especial, las características de un estilo de aprendizaje diferente, la implicación y la cohesión del grupo e interculturalidad.

También hacen hincapié en explicar que el posterior visionado del vídeo forma parte del proceso de aprendizaje.

Asimismo, García y Solano (2014) nos hablan de como a la hora de procesar los recursos audiovisuales se lleva a cabo un proceso cognitivo en el que intervienen tres tipos de memoria, siendo estas sensorial o visual, de trabajo, y finalmente, la memoria a largo plazo. También nos introducen en la Teoría del Aprendizaje multimedia, citando a Mayer (2005, 2008, 2011). En ella se nos habla de tres principios:

El principio de los dos canales (vista y oído), el principio de la capacidad limitada que cada discente puede soportar en cada input y, finalmente, el principio del procesamiento activo. (...) Para que la información que recibe el receptor se convierta en conocimiento es fundamental que este ejerza unas funciones activas seleccionar la información relevante, organizarla dentro de estructuras cognitivas relevantes y de buena calidad; y, finalmente, integrarlas dentro de sus conocimientos previos para convertir esa información en conocimiento integrado en la memoria a largo plazo.

Continúa enumerando los cinco procesos cognitivos necesarios para integrar el contenido del material visualizado, siendo estos “seleccionar las imágenes y las palabras que le parecen más relevantes; organizar esa selección para poder integrarlas dentro de las estructuras cognitivas que corresponda, activar los nodos que funcionarán como conexiones neuronales; integrar los dos mensajes en uno.”

De la misma forma, este autor también nos da cinco principios para valorar la calidad del recurso audiovisual que vayamos a utilizar en el aula, siendo los siguientes:

Estos principios son:

- *Principio de coherencia: La gente aprende mejor cuando no se incluyen palabras, sonidos o imágenes extrañas en el mensaje.*
- *Principio de señalización: La gente aprende mejor se añaden pistas para resaltar la información más relevante del mensaje.*
- *Principio de la redundancia: La gente aprende mejor cuando hay imágenes y narración que cuando hay imágenes, narración y texto sobreescrito.*
- *Principio de la contigüidad espacial: La gente aprende mejor cuando la correspondencia entre las palabras y las imágenes es cercana que cuando es lejana.*
- *Principio de la contigüidad temporal: La gente aprende mejor cuando las palabras y las imágenes que se corresponden son presentadas simultáneamente que sucesivamente.*

Además cabe destacar que el uso de medios audiovisuales en el aula tiene una repercusión altamente positiva en el caso del alumnado con necesidades especiales, como en el caso del TEA, ya que como dicen Glen L. Bull & Lynn Bell (2010), citados en Hernández, J. y Martín (2014), “observar vídeos en la clase facilita la construcción de conocimiento, permite a los estudiantes alcanzar mayor comprensión de conceptos o contextualizarlos en torno a un tema particular”, ayudando a asentar las bases del conocimiento en el ámbito cognitivo a través de ejemplos exactos y recreaciones de situaciones.

3.4 EL USO DE LAS TIC EN EL AULA DE INFANTIL. VENTAJAS E INCONVENIENTES.

Es sabido por todos que actualmente vivimos en una sociedad que desde sus inicios ha sufrido grandes transformaciones hasta llegar a lo que hoy en día conocemos, diciendo de esta forma que el cambio o progreso tecnológico va de la mano con el cambio social, ya que desde el año 1969, cuando apareció internet, se ha producido de forma progresiva una revolución tanto en lo referente a las comunicaciones como en lo referente a las relaciones interpersonales, lo que implica de forma intrínseca cambios en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En palabras de Bravo Ramos (2004)

La presencia de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación ha producido profundos cambios en los medios de enseñanza al incorporar algunos nuevos y cambiar

muchos de los métodos y técnicas para la realización de los tradicionales. Estos cambios han influido, además, en la forma de enseñar con los medios, al proporcionar nuevas técnicas que optimizan la formación y ofrecer otros métodos que facilitan el acceso a ésta.

Para definir el concepto de TIC (tecnologías de la información y la comunicación) nos basaremos la definición propuesta por García–Valcárcel (1998), señala que “son todos aquellos medios que surgen a raíz del desarrollo de la microelectrónica, fundamentalmente los sistemas de video, informática y telecomunicaciones”.

Ya que esta definición es muy imprecisa, tendremos también en consideración la que propone Cabero (1998):

En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas.

Cabero (1998) también nos describe las propiedades que caracterizan a las TIC, siendo estas la inmaterialidad, la interactividad, la instantaneidad, la interconexión, sus elevados parámetros de calidad de imagen y sonido y la penetración de las mismas en todos los ámbitos de la sociedad (cultural, económico, educativo...).

Además, según Graells (2000), los componentes estructurales en los medios tecnológicos son los siguientes:

- El sistema de símbolos de índole textual, icónica o sonora a través del cual se transmite un mensaje.
- El contenido material o software, “integrado por los elementos semánticos de los contenidos, su estructuración, los elementos didácticos que se utilizan, la forma de presentación y el estilo.”
- La plataforma tecnológica o hardware, la cual cumple la función de ser el elemento físico o tangible que nos permite acceder al material.
- El entorno de comunicación con el usuario, que proporciona unos determinados sistemas de mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje (interacción que genera).

Respecto al uso de las TIC en el aula, según Haugland (1992),

Los maestros de los niños de primera infancia y grados de primaria, debemos ofrecer acceso a salas de informática con una biblioteca de softwares apropiados para el desarrollo en estas edades, que les brinde oportunidades de tomar decisiones sobre su interacción con el computador; ofrecerles actividades dirigidas que coincida con los objetivos de aprendizaje, desarrollen habilidades de memoria, aprendan a buscar información, integrar conocimientos, a interactuar con otros, resolver problemas, cooperar para alcanzar una meta. De esta manera adquieren habilidades verbales, destrezas manuales, abstracción y habilidades conceptuales.

Así, las TIC pueden ser utilizadas como un recurso polivalente, en función de las actividades que se vayan a realizar y los objetivos que guíen las mismas. Esto hace que, como otros recursos didácticos, su uso se caracterice por una serie de ventajas e inconvenientes.

Si enumeramos las ventajas, según Alejandro y Enrique (2015), la principal es “el uso de las TIC como complemento de las clases que se pueden aplicarse a todas las asignaturas y siendo una herramienta tecnológica motivaría a los estudiantes a usarla”. Otra de sus ventajas, a nivel docente, es que las TIC facilitan la comunicación con el alumnado, las familias y otros docentes, además de que gracias a ellas se pueden acceder a numerosos recursos que no tienen que ser estrictamente digitales.

Del mismo modo, en palabras de los mismos autores, la principal desventaja del uso de las TIC en el aula “es el inadecuado manejo del internet que podrían darle, desviando su atención a redes sociales u otros websites de entretenimiento.”, por lo que sugieren que “Debe haber controles sobre algunas herramientas de acceso a la red”.

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA.

5.1 PROPUESTA DIDÁCTICA.

La propuesta didáctica que describiré en este apartado ha formado parte de mi intervención a lo largo del periodo de la asignatura de Prácticum II, llevado a cabo entre el 14 de febrero y el 20 de mayo del año 2022. Basándome en las ideas enumeradas en el apartado anterior, formulé una serie de actividades en las que utilizamos los medios audiovisuales como recurso didáctico, tomando como temática de estas dos de los proyectos que se iban a llevar a cabo en el aula durante mi estancia.

5.1.1 Contextualización de la propuesta.

La propuesta se puso en práctica en una de las aulas de 3 años de una institución educativa concertada, la cual consta de 25 alumnos y alumnas. Entre ellos encontramos dos casos de TEA: una alumna con un grado alto, la cual tiene afectada el área de la comunicación, por lo que no es capaz de comunicarse verbalmente, y un alumno con un grado más bajo, encontrándose más afectado en el ámbito de la motricidad fina y la lectoescritura.

Respecto a la temática de la propuesta, encontramos dos hilos conductores. El primero, que abarca las dos primeras sesiones toma como centro de interés las pinturas de Leonardo Da Vinci. Por otro lado, el resto de las sesiones corresponden con el segundo, que toma como centro de interés los animales.

Del mismo modo, podríamos categorizar las sesiones de acuerdo a dos criterios. Si hablamos de la finalidad de las sesiones, podemos distinguir que las dos primeras son una pequeña introducción, mientras que la tercera y la cuarta van destinadas al desarrollo y las dos últimas conforman el cierre. Si hablamos del contenido de las sesiones, ya que van agrupadas por pares, la primera de cada corresponde a la preparación y la grabación del contenido, mientras que la segunda recoge la visualización y el comentario de los resultados.

5.1.2 Objetivos generales.

Los objetivos generales que guiarán esta propuesta serán los siguientes:

- Introducir el video como recurso didáctico en el aula.
- Familiarizar a los alumnos y alumnas con el croma como técnica audiovisual.
- Fomentar la discriminación entre imagen y realidad.
- Experimentar la grabación y edición de diferentes recursos audiovisuales utilizando diversos materiales.
- Dar a conocer algunas de las herramientas que son necesarias en el proceso de grabación.

5.1.3 Metodología y principios pedagógicos.

A la hora de diseñar esta propuesta, he tomado como punto de partida la metodología que aplica el centro, la NCA o nuevo contexto de aprendizaje, que proporciona una educación integral al crear un clima de aprendizaje globalizado y significativo en el que los alumnos y alumnas son los protagonistas del proceso de aprendizaje, y la cual se guía por los siguientes principios pedagógicos:

- Conducta y actividad autorregulada:

Este principio se basa en construir una serie de hábitos que favorezcan el desarrollo de la autonomía de los alumnos y alumnas, a fin de que ellos mismos sean capaces de gestionar por sí mismos sus emociones y conductas, así como guiando su proceso de aprendizaje en base a su ritmo e intereses.

- Mente, cuerpo y movimiento:

Este principio trata de romper con la barrera de la escuela tradicional, que se centra mayormente en los contenidos académicos, dando lugar a la creatividad y a la necesidad de experimentación y movimiento de los alumnos y alumnas.

- Construcción del pensamiento:

Este principio se basa en fomentar el desarrollo del pensamiento infantil, permitiendo el análisis y la comparación de las situaciones vividas en el aula con aquellas que ocurren en los diferentes contextos, abordando la realidad desde una perspectiva globalizada en la que todo se encuentra interrelacionado.

- Interioridad:

Este principio pone la atención en la dimensión interior del niño, reparando en las emociones, sensaciones y pensamientos que surgen en cada momento, y promoviendo su expresión y comunicación a fin de favorecer el desarrollo de la personalidad.

- Dimensión social:

Este principio se centra en la idea de que, al igual que el proceso de aprendizaje no se realiza en un ámbito aislado, raramente se realiza en solitario, por lo que es de vital importancia favorecer la participación en el grupo desde el respeto, promoviendo actitudes de interacción y cooperación entre iguales.

También tomaremos como guía la línea de actuación de Decroly, citado en Besse (2001), ya que sostiene que para construir el conocimiento debemos ir de lo conocido a lo desconocido, de lo simple a lo complejo y de lo concreto a lo abstracto.

5.2 RECURSOS Y MATERIALES.

Para llevar a cabo esta propuesta utilizaremos los siguientes materiales

- Pizarra.
- Pizarra digital.
- Tela verde.
- Croma
- Focos LED
- Cámara réflex
- Trípode
- Ordenador (con kdenlive instalado como programa de edición)

5.3 DESARROLLO DE LAS SESIONES.

5.3.1 Sesión 1.

Título de la actividad	“Pero si yo no veo nada”.
Temporalización	1 hora de duración.
Objetivos específicos	- Conocer e identificar las pinturas más representativas de Leonardo Da Vinci

Título de la actividad	“Pero si yo no veo nada”.
	<ul style="list-style-type: none"> - Representar las pinturas más conocidas de Leonardo Da Vinci, imitando gestos, posturas y diferentes posiciones en el espacio. - Explicar a un nivel básico en que consiste el proceso de creación de vídeo. - Presentar algunos de los materiales necesarios en el proceso de creación de vídeo.
Desarrollo de la sesión	<p>Para comenzar la sesión, utilizaremos la pizarra digital para observar y presentar las obras que hemos escogido. Estas son “La Gioconda”, “La Última Cena”, “El Hombre de Vitruvio”, “La Virgen, el Niño Jesús y Santa Ana” y “La Dama del Armiño”</p> <p>Después se preguntará a los alumnos y alumnas si les gustaría aparecer ellos en los cuadros, y se les propondrá hacerlo utilizando “un truco” que se llama croma, el cual consiste en “eliminar un color de una imagen o vídeo para que aparezca otra imagen o vídeo en su lugar”, como cuando hacemos un collage. También se les presentarán la cámara y el trípode, dejándoles manipular este último.</p> <p>Después se dividirá la clase en cinco grupos de cinco alumnos o alumnas, y se asignará a cada uno uno de los cuadros, que deberán representar frente a la cámara (ya sea en solitario o en grupo) utilizando como fondo la pantalla del aula.</p>

5.3.2 Sesión 2.

Título de la actividad	“Dentro de las pinturas de Da Vinci”.
Temporalización	30 minutos de duración.

Título de la actividad	“Dentro de las pinturas de Da Vinci”.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer e identificar las pinturas más representativas de Leonardo Da Vinci. - Favorecer la distinción entre realidad e imagen, tomando como medio el proceso de grabación y el resultado del mismo.
Desarrollo de la sesión	<p>Comenzaremos llevando a cabo la visualización del vídeo que da como resultado la sesión 1.</p> <p>Continuaremos preguntando a los alumnos y alumnas si conocen los cuadros que aparecen en el vídeo, y si realmente tenemos el cuadro puesto en la clase o han “estado dentro” de los mismos.</p>

5.3.3 Sesión 3.

Título de la actividad	“¿Un zoo en el cole?”
Temporalización	1 hora de duración.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer e identificar al menos tres animales terrestres, tres acuáticos y tres que sean capaces de volar. - Representar diferentes animales imitando gestos, posturas y diferentes posiciones en el espacio. - Recordar un nivel básico en que consiste el proceso de creación de vídeo. - Rememorar algunos de los materiales necesarios en el proceso de creación de vídeo.
Desarrollo de la sesión	<p>Comenzaremos la sesión pidiendo a cada alumno o alumna que escoja un animal que quiera imitar, buscando imágenes y vídeos breves de cada uno de ellos.</p> <p>Después, les preguntaremos si les gustaría que esos animales</p>

Título de la actividad	“¿Un zoo en el cole?”
	<p>apareciesen en la clase, del mismo modo que se les introdujo a ellos dentro de los cuadros de Da Vinci, a través del croma, y se les volverá a explicar a un nivel básico en que consiste.</p> <p>En esta segunda sesión utilizaremos como fondo una tela verde que se encuentra disponible en el aula.</p>

5.3.4 Sesión 4.

Título de la actividad	“¿Dónde están los animales?”
Temporalización	30 minutos de duración.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer e identificar al menos tres animales terrestres, tres acuáticos y tres que sean capaces de volar. - Favorecer la distinción entre realidad e imagen, tomando como medio el proceso de grabación y el resultado del mismo. - Identificar algunos de los elementos de creación de vídeo, así como ser capaz de describir parte del proceso.
Desarrollo de la sesión	<p>Comenzaremos llevando a cabo la visualización del vídeo que da como resultado la sesión 3, donde los alumnos y alumnas deberán ir nombrando los diferentes animales que aparecen en el mismo.</p> <p>Ya que el vídeo se ambienta tanto en el aula como en el patio del centro, se continuará preguntando si han visto en algún lugar dentro del mismo a los animales, o si es posible que tengan un tamaño similar al suyo.</p> <p>Por último, se les pedirá que intenten hacer un narrado entre todos de cómo fue el proceso de grabación, y qué es lo que pueden observar en el vídeo.</p>

5.3.5 Sesión 5.

Título de la actividad	“Luces, cámara, acción”.
Temporalización	1 hora y 15 minutos de duración.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none">- Conocer e identificar al menos cinco animales terrestres, cinco acuáticos y cinco que sean capaces de volar.- Representar diferentes animales imitando gestos, posturas y diferentes posiciones en el espacio.- Recordar un nivel básico en que consiste el proceso de creación de vídeo.- Rememorar algunos de los materiales necesarios en el proceso de creación de vídeo, así como introducir nuevos materiales más orientados hacia la grabación profesional.
Desarrollo de la sesión	<p>De nuevo comenzaremos pidiendo a los alumnos y alumnas que escojan un animal al que quieran imitar, añadiendo si es terrestre, acuático o capaz de volar y cuantas patas tiene.</p> <p>Para continuar, les explicaremos que para la grabación de este último vídeo vamos a utilizar los materiales que utilizan “para hacer películas” en lugar de los materiales que tenemos en el aula, presentando el conjunto de tela y trípode que forma el croma, así como los focos.</p> <p>Para terminar, llevaremos a cabo el proceso de grabación de forma similar a como lo hemos realizado en las sesiones 1 y 3.</p>

5.3.6 Sesión 6.

Título de la actividad	“¿Acierto o error?”
Temporalización	40 minutos de duración.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none">- Conocer e identificar al menos cinco animales terrestres, cinco acuáticos y cinco que sean capaces de volar.- Favorecer la distinción entre realidad e imagen, tomando como medio el proceso de grabación y el resultado del mismo.- Identificar algunos de los elementos de creación de vídeo, así como ser capaz de describir parte del proceso.
Desarrollo de la sesión	<p>Para terminar esta propuesta, comenzaremos presentando el vídeo resultado del proceso de grabación de la sesión 5. Para ello, tras cada escena pararemos el video, y preguntaremos a los alumnos y alumnas que animales han aparecido, y si realmente podrían ubicarse en el lugar en el que aparecen. Tras esto, se reanudará el video, dando la respuesta a través del sonido.</p> <p>Después, una vez más se les preguntará si han visto animales por el centro, o si ellos mismos han viajado, por ejemplo, a la sabana, para poder grabar el video.</p> <p>Terminaremos la sesión pidiéndoles que hagan entre todos un relato de como hemos llevado a cabo el proceso de grabación, nombrando los diferentes materiales que hemos utilizado.</p>

5. EXPOSICIÓN, RESULTADOS Y REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA.

En este apartado comenzaré haciendo un pequeño narrado de cómo fue el desarrollo de las sesiones, así como aportando también comentarios y reacciones de los alumnos y alumnas.

Sesión 1	<p>Al comenzar la sesión, los alumnos y alumnas se mostraron algo inquietos por la novedad de la actividad. Reconocen algunos de los cuadros porque ya los han trabajado anteriormente en el aula.</p> <p>Un alumno me pregunta cómo va a poder salir después del cuadro si les voy a meter dentro, a lo que debo explicarle nuevamente que es un “truco” y que realmente no va a entrar en el cuadro, por lo que no tiene que tener miedo.</p> <p>A la hora de presentar la cámara y el trípode, surge mayor interés por el segundo, debido en parte por la posibilidad de manipularlo libremente y a que el nombre les resulta gracioso, repitiéndolo varias veces.</p> <p>Durante el proceso de grabación se muestran impacientes, queriendo ser todos los primeros, pero al colocarse frente a la cámara la mayoría se muestran tímidos.</p> <p>Algunos piden verse en la cámara tras grabar, con la idea de que podrían ver ya el resultado final.</p>
----------	---

Antes de la segunda sesión, varios alumnos y alumnas me preguntan si ya “he hecho la magia” o “¿cuándo vamos a ver la peli de los cuadros?”.

Sesión 2	<p>El visionado del vídeo se prolonga a tres repeticiones del mismo, debido al entusiasmo de los alumnos y alumnas por verse en pantalla. También demuestran conocer el nombre de los cuadros (mayormente en el que aparece cada uno). Al preguntarles si realmente han estado dentro de los cuadros, la mayoría es capaz de decir que no, incluso una alumna parece enfadarse porque “les había engañado y solo era en la pantalla”. También reconocen la música que acompaña al vídeo, ya que trabajamos con esta una danza del renacimiento dentro del aula.</p>
----------	---

Sesión 3	<p>Tras establecer que animal ha escogido cada alumno o alumna, les pregunto si recuerdan que herramientas vamos a utilizar. Un alumno se refiere al trípode como “palo de la cámara”, mientras que otro lo llama “las tres patitas de la cámara”.</p> <p>Después, durante el proceso de grabación, comienzan a impacientarse, queriendo salir todos a la vez, por lo que dividimos la clase por equipos con el fin de utilizar los espacios simultáneos (un grupo se implica en el proceso de grabación mientras el segundo juega con los peluches de animales que han</p>
----------	---

	<p>traído al aula y el tercero observa tarjetas con la misma temática). Debido a la estrechez de la tela que utilizamos como fondo, debo explicar a los alumnos y alumnas que no pueden sacar las manos, y algunos deben agacharse, ya que no caben por completo.</p> <p>También por norma general se muestran más confiados delante de la cámara, dejando de lado la vergüenza, pero no llegan a sentirse cómodos debido a que las limitaciones de los medios les impiden moverse.</p> <p>Al terminar una alumna me pregunta cuando vamos a “ver los animales”, refiriéndose al resultado, y un alumno le recuerda que “tarda unos días en cambiarse” porque “la profe tiene que ponerlo en su ordenador”.</p>
--	---

Sesión 4	<p>Nuevamente, al verse en pantalla, los alumnos y alumnas reaccionan con gran entusiasmo y alegría, y además de nombrar los animales que van apareciendo también nombran a quien aparece junto a ellos.</p> <p>Un alumno, al verse “volando” junto a un águila en el vídeo, comienza a intentarlo agitando los brazos, diciendo que puede volar. Antes de que intervenga, otra alumna le dice que “es solo en el vídeo, igual que los animales”.</p> <p>Esta vez al preguntar si ha habido algún animal en el centro para grabar el vídeo, una alumna hace mención a que “en el patio están las palomas pero no salen en el vídeo”, pero son capaces de distinguir la realidad.</p> <p>A la hora de realizar el narrado del proceso de grabación, se centran en explicar las dificultades ocurridas con la tela, lo cual también ha quedado reflejado en el resultado final del vídeo a través de numerosas sombras verdes.</p>
----------	--

Sesión 5	<p>En esta ocasión, al contar con materiales profesionales, los alumnos y alumnas vuelven a inquietarse, preguntando qué son y qué vamos a hacer con ellos, hasta que ven el croma montado y lo reconocen como “el fondo para las pelis”. También se refieren a los focos como “lámparas con trípode”, ahora que han asimilado la palabra, al verme prepararlos.</p> <p>Esta vez, durante el proceso de grabación todos parecen conservar la paciencia durante más tiempo, ya que se sitúan detrás de la cámara, viendo lo que hacen sus compañeros.</p> <p>Debido al calor la puerta del aula se encontraba abierta, por lo que varios alumnos y alumnas de una clase de 4 años, quienes tenían espacio libre en el patio, se asoman y preguntan que estamos haciendo al ver los materiales.</p> <p>Varios alumnos les explican que “la profe va a poner animales para hacer una peli” y que el croma es “para poder poner los animales en el fondo y que sea el patio”.</p> <p>En esta última sesión de grabación, todos los alumnos y alumnas se desenvuelven con naturalidad, disfrutando de la experiencia.</p>
----------	--

Sesión 6	<p>El visionado vuelve a ser un momento de exaltación, nombrando a los animales y a quienes aparecen junto a estos. Al ser un formato distinto, se sorprenden (y quejan) cuando paro el vídeo la primera vez, pero al interpretarlo como un juego, esperan a que llegue la siguiente parada para responder, también con emoción.</p> <p>Esta vez son capaces todos de distinguir entre el resultado del vídeo y la realidad, e incluso un alumno me dice que me he equivocado, porque “le he puesto con otro animal”. También me sorprende que una alumna me pregunte por qué se oye la música, pero no sus voces.</p> <p>Cuando les pido que narren el proceso de grabación, son capaces de decirme que se colocaban entre el croma y la cámara, entrando en detalles que me habían escuchado comentar como que “las lámparas eran para que no quedasen trocitos verdes en la peli”.</p>
----------	---

Considero que los resultados de la propuesta fueron positivos, ya que el vídeo funcionó como recurso didáctico de apoyo a los contenidos que se estaban trabajando en el aula en cada momento, y los alumnos y alumnas experimentaron una progresión en lo referente al proceso de grabación, pasando de la excitación a la calma, de la timidez a la espontaneidad corporal y de ser completamente crédulos con lo que veían en pantalla a saber juzgar, en base a su experiencia, que era real y que era fruto de la edición.

También considero que aunque a nivel de posibilidades y a nivel técnico haya una inmensa diferencia entre trabajar con los materiales disponibles en el aula y materiales profesionales, resulta favorable comenzar utilizando los primeros, ya que son familiares para los alumnos y alumnas, por lo que ya han experimentado con ellos y no les producen la misma excitación que si introduces todos los materiales en el aula de buenas a primeras, favoreciendo que cuando se incorporen de forma progresiva la curiosidad se exprese de una forma más calmada.

Los vídeos se encuentran disponibles para su visualización en los siguientes enlaces:

<https://drive.google.com/file/d/1AHy44J31n-y2K6qds3SplmLTwrkMqWbP/view?usp=sharing>

https://drive.google.com/file/d/1REh_j2KAz2fWfLCqwAAICuPmGdHO0WHb/view?usp=sharing

<https://drive.google.com/file/d/1w8a8Kzkw89-Ms-FvbYNyzJv1rMZqnXzn/view?usp=sharing>

6. CONCLUSIONES.

Para dar por finalizado este documento, enumeraré una serie de conclusiones finales, tanto respecto a la elaboración del mismo como a la puesta en práctica de la propuesta que recoge.

En primer lugar, no es necesario mencionar que los medios audiovisuales ya son parte del día a día de cualquier alumno o alumna, pudiendo considerarles “nativos digitales”, por lo que, en mi opinión, utilizar los mismos en el aula puede resultar muy atractivo y motivador para ellos, siempre que tenga unos objetivos y una finalidad previamente establecidos, ya que si van a acceder a ese tipo de medios es preferible que sea bajo una serie de orientaciones de carácter pedagógico que seleccione los contenidos que van a consumir.

El mayor inconveniente que encuentro al respecto, es que por norma general lo asocian al ocio, por lo que se producen distracciones (por ejemplo, cuando al mostrarles un vídeo con propósito educativo te piden “los dibujos”), y si los materiales no se encuentran bien seleccionados pueden perder por completo su valor pedagógico, por lo que resultaría contraproducente. Asimismo, en numerosas ocasiones el uso de vídeos se debe a que el docente lo utiliza para entretener, lo cual hace que se degenere su uso didáctico, tanto a ojos del alumnado como del propio docente.

Por último, sin afán de repetirme, considero que, tal y como se muestra en el marco teórico, parte de la efectividad del uso de medios audiovisuales en el aula recae en la elaboración propia de los mismos, ya que los alumnos y alumnas se sienten protagonistas del proceso, implicándose en él con una ilusión contagiosa, al tiempo que sin darse cuenta están trabajando los contenidos que el docente ha seleccionado.

7. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.

Alejandro, G., & Enrique, D. (2015). Ventajas y desventajas de las TIC en la enseñanza.

Bravo, Juan Luis (2004). Los medios de enseñanza: Clasificación, selección y aplicación . *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (24),113-124. ISSN: 1133-8482.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36802409>

Besse, J. (2001). Decroly, una pedagogía racional. Biblioteca Grandes Educadores.

Cabero, J. (1998) Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. En Lorenzo, M. y otros (coords): Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales (pp. 197-206). Granada: Grupo Editorial Universitario

Castro, Santiago, & Guzmán, Belkys, & Casado, Dayanara (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 13(23),213-234. ISSN: 1315-883X. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102311>

García, J. D., & Solano, A. (2014). El Quijote Sincopado: Pedagogía audiovisual y clásicos universales, de la teoría a la práctica. *Pedagogía audiovisual: Monográfico de experiencias docentes multimedia*, 204-217.

García-Valcárcel A., (1998) La actitud de los futuros maestros hacia las Nuevas Tecnologías [Revista Electrónica de Tecnología Educativa] Edutec 97 Disponible en

http://www.ieev.uma.es/edutec97/edu97_c3/2-3-13.htm

Graells, M (2000). Los medios Didácticos. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB.

Grisolía, M. (s/f). *¿Qué es un recurso didáctico?* Recuperado el 29 de agosto de 2010, de Prof. Maricarmen Grisolía. Facultad de Humanidades y Educación:

<http://webdelprofesor.ula.ve/humanidades/marygri/recursos.php>

González Monclús, A. (2008). Revista digital ZEUS. Número 14. Los medios audiovisuales. Concepto y tendencia de uso en el aula.

http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=774

Haugland, SW (1992). El efecto de los programas informáticos en los logros de desarrollo de los niños en edad preescolar. *Revista de computación en educación infantil*, 3 (1), 15-30.

Hernández, J. y Martín, E. (Eds.). (2014). *Pedagogía audiovisual: Monográfico de experiencias docentes multimedia*, Madrid, Servicio de Publicaciones, Universidad Rey Juan Carlos.

Lucas, F. M. M. (2015). FUNCIÓN PEDAGÓGICA DE LOS RECURSOS MATERIALES EN EDUCACIÓN INFANTIL. *Vivat Academia*, (133), 12-25.

Marquès, P. (3 de agosto de 2010). *Los medios didácticos y los recursos educativos*.

Recuperado el 29 de agosto de 2010, de Los medios didácticos:

<http://www.peremarques.net/medios.htm>

Morales, P (2012). *Elaboración de Material Didáctico*. Red Tercer Milenio. Tlalnepantla. México

Quiroga, L. P., Jaramillo, S., & Vanegas, O. L. (2019). Ventajas y desventajas de las tic en la educación “Desde la primera infancia hasta la educación superior”. *Revista Educación y Pensamiento*, 26(26), 77-85.

Real 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.

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la educación infantil.

Vargas Murillo, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos hospital de clínicas*, 58(1), 68-74.