

**PROGRAMA DE ESTUDIOS CONJUNTO DE GRADO EN  
EDUCACIÓN PRIMARIA Y GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL**

**El cine como herramienta educativa en la etapa de primaria**



---

**Universidad de Valladolid**

Autor: Marina Rodríguez de la Fuente

Curso académico: 2022/2023

*No hay que olvidar que nos educamos a través de historias y vivimos en un mar de cuentos, nos contamos historias, nos montamos nuestra propia película y por lo tanto es a través de la narración que damos significado y legitimidad a la realidad cultural*

M<sup>a</sup> Jesús Buxó

# ÍNDICE

|  |    |
|--|----|
| <b>RESUMEN</b> .....   | 4  |
| <b>PALABRAS CLAVE</b> .....  | 4  |
| <b>INTRODUCCIÓN</b> .....  | 6  |
| <b>JUSTIFICACIÓN</b> .....   | 7  |
| <b>OBJETIVOS</b> .....   | 8  |
| <b>OBJETIVOS GENERALES</b> .....   | 8  |
| <b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> .....   | 8  |
| <b>FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b> .....  | 9  |
| <b>CULTURA VISUAL</b> .....  | 9  |
| ¿Qué es la cultura visual? .....   | 9  |
| ¿Desde qué campos se estudia la cultura visual?.....   | 10 |
| ¿Cómo se manifiesta en la sociedad actual contemporánea? .....                                 | 13 |
| <b>CULTURA VISUAL Y EDUCACIÓN ARTÍSTICA</b> .....  | 15 |
| ¿Cómo se inscribe la Educación Artística dentro de esa cultura visual? .....                   | 15 |
| <b>MARCO LEGISLATIVO</b> .....   | 17 |
| Cultura Visual en el currículum .....  | 17 |
| LOMLOE.....  | 18 |
| <b>PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LA INTEGRACIÓN DEL CINE EN UN AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA</b> ..... | 21 |
| <b>CONTEXTUALIZACIÓN</b> .....   | 21 |
| <b>METODOLOGÍA</b> .....   | 22 |
| <b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b> .....  | 23 |
| <b>ACTIVIDADES</b> .....   | 23 |
| <b>EVALUACIÓN</b> .....  | 33 |
| <b>ANÁLISIS Y CONCLUSIONES</b> .....   | 35 |
| <b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....  | 37 |

## **RESUMEN**

En este trabajo final de grado, el tema principal planteado es la implementación del cine como herramienta educativa en un aula de sexto de primaria.

Dentro del entorno educativo es muy importante trabajar las emociones, el desarrollo del pensamiento crítico y de habilidades de comprensión y expresión oral, la reflexión sobre diferentes aspectos de la vida... La alfabetización visual se presenta como un medio necesario para comprender el lenguaje de las imágenes. El cine es un buen modo de llevar todo esto a cabo, ya que es una experiencia que resulta atractiva para el alumnado, capta muy bien su atención y los motiva.

El trabajo se divide en dos partes: una revisión teórica sobre el impacto de la cultura visual y su relación con la educación artística y, una segunda parte, en la que se plantea una propuesta didáctica.

## **PALABRAS CLAVE**

Cine, Cultura visual, Educación Artística, Educación Primaria.

## **ABSTRACT**

In this final degree project, the main topic is the implementation of cinema as an educational tool in a sixth grade classroom.

Within the educational environment, it is very important to work on emotions, the development of critical thinking and oral comprehension and expression skills, reflection on different aspects of life... Visual literacy is presented as a necessary means to understand the language of images. The cinema is a good way to carry out all this, since it is an experience that is attractive to the students, it captures their attention very well and motivates them.

The work is divided into two parts: a theoretical review on the impact of visual culture and its relationship with art education and a second part in which a didactic proposal is proposed.

## **KEY WORDS**

Cinema, Visual Culture, Art Education, Primary Education.

# INTRODUCCIÓN

El “séptimo arte”, el cine, ha logrado captar la atención de miles y millones de personas de todas las edades y procedencias a lo largo de los años. Más allá de su indudable valor como fuente de entretenimiento, el cine también tiene la capacidad de desempeñar un rol significativo como una herramienta educativa en el ámbito escolar. Recientemente, se ha observado un creciente interés por la inclusión del cine en las aulas como recurso pedagógico, dado que ofrece una amplia gama de beneficios educativos para el estudiantado.

Este trabajo tiene como objetivo investigar y evaluar las posibilidades que ofrece el cine como herramienta educativa. Se combinarán elementos teóricos con experiencias prácticas, las cuales estarán desarrolladas en una propuesta de intervención y tendrán como objetivo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje a la vez que el alumnado aprende sobre el mundo del cine y la cultura visual.

Se tendrá muy en cuenta el ámbito de la cultura visual, que se definirá de forma individual en un primer momento, para posteriormente relacionarlo con la educación artística; y ambas cosas con el currículum actual de educación primaria.

Se incluye una propuesta didáctica que integra el cine en el currículo escolar, en la asignatura de Educación Plástica. Se plantean una serie de actividades, las cuales tienen unos objetivos establecidos, y adaptan los recursos cinematográficos según las necesidades y características del estudiantado. Para ello, se han desarrollado las actividades tomando como grupo de referencia a un grupo ficticio de 20 estudiantes del sexto curso de primaria.

Finalmente, el trabajo concluye con una reflexión sobre lo que supone incorporar este campo en la Educación Primaria, examinando sus beneficios y sus desafíos. Además, se destaca la importancia de una educación plástica sólida que asiente las bases de la cultura visual en las aulas.

Por último, me gustaría destacar que, en muchas ocasiones, se empleará el genérico masculino para referirse al alumnado en todo su conjunto.

## JUSTIFICACIÓN

La selección del tema ha sido impulsada por diversos factores. El principal, la relevancia de la imagen en la sociedad contemporánea. La imagen se ha convertido en uno de los medios de comunicación más poderosos y accesibles. Todos los niños de hoy en día crecen rodeados de imágenes, especialmente en entornos digitales, medios que adquieren cada vez mayor importancia debido a los avances tecnológicos.

En el ámbito educativo la imagen es un factor muy importante. Todos los recursos visuales se pueden utilizar para facilitar el aprendizaje y mejorar la comprensión de conceptos por parte del estudiantado. Sin embargo, en la realidad de la práctica, no se utilizan mucho, o, en muchos casos, no de la forma correcta. Un ámbito significativo de esta representación de imágenes para los niños es el cine, lo que ha centrado la propuesta educativa.

La incorporación del cine como recurso educativo en un aula, de sexto de primaria en este caso, es un tema de relevancia y actualidad en el campo de la educación. Esta estrategia pedagógica presenta un potencial importante para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar el desarrollo integral de todo el alumnado. Por tanto, existe una justificación adecuada para llevar a cabo un trabajo que explore y contemple esta propuesta educativa.

La propuesta se basa en la premisa de que el cine proporciona al alumnado una experiencia visual y emocionalmente cautivadora, capturando su atención y motivación eficazmente. De esta forma, es mucho más sencillo que impacte en el alumnado. Además, es muy necesario acompañar a los niños en este proceso de aprendizaje, llevando a cabo un proceso de alfabetización visual.

En este contexto, es importante destacar el papel de la cultura visual en las aulas de Educación Primaria. Se hace necesario que el alumnado comprenda la forma en la que se construyen las imágenes y cómo se comunican los mensajes visuales, además de su significado, su relación con la sociedad... con el objetivo de que exploten y desarrollen al máximo el pensamiento crítico, entre otras cosas.

Es muy importante “educar la mirada”, y eso hoy en día se puede hacer desde la Educación Plástica con un adecuado planteamiento. Resulta necesaria cierta modernización de esta educación plástica en las escuelas dada la necesidad actual de

capacitar al alumnado para desarrollar este pensamiento crítico y autónomo frente al consumo de imágenes visuales.

Todo lo mencionado anteriormente, ante una sociedad que se vuelve cada vez más visual y digital, resulta muy necesario.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVOS GENERALES**

- Analizar y comprender el potencial del cine como herramienta educativa en el contexto de enseñanza y aprendizaje de la sociedad contemporánea en la que vivimos.
- Explorar las diferentes formas de cultura visual presentes en el entorno del estudiantado y comprender la importancia que tienen en su desarrollo cognitivo, emocional y social.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Investigar y seleccionar información audiovisual que contribuya al aprendizaje, a la creación de riqueza cultural y al fomento de valores.
- Analizar la presencia y el uso de la cultura visual en el entorno de la educación artística y de la educación primaria.
- Diseñar una propuesta para implementar el cine como herramienta educativa teniendo en cuenta el nivel educativo y las necesidades del alumnado.
- Plantear diferentes enfoques a la hora de analizar el trasfondo de las películas.



# FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

## CULTURA VISUAL

### ¿Qué es la cultura visual?

El concepto “cultura visual” tiene su origen en el siglo dieciocho, que, junto con la estética y la Historia del Arte, ha ido avanzando hacia una interpretación sistemática de las imágenes creadas artificialmente desde la antigüedad.

Aunque actualmente entendemos la cultura visual como todo tipo de artefactos visuales con un claro objetivo de comunicación masivo dirigido hacia la población, esto no siempre ha sido así. Gracias a autores como Fernando Hernández o Paul Duncum, entre otros, cambió un poco la visión que se tenía de la cultura visual.

Estos autores hablan desde la concepción de la cultura visual como ese espacio en el que se estudia cualquier artefacto o acontecimiento visual, independientemente de su procedencia (alta cultura o cultura popular). Defienden, así, una concepción amplia e inclusiva de la cultura visual, y abogan por una educación artística que promueva la comprensión crítica de la misma.

Hasta los años 60 y 70 con la llegada de la contemporaneidad había una clara diferencia entre lo que se consideraba la “alta cultura”, que eran las Bellas Artes: pintura, escultura y arquitectura; y lo considerado como “baja cultura” o “cultura popular”: ilustración, moda, diseño, publicidad...

En la actualidad, la cultura visual se refiere a todas las realidades visuales que afectan al ser humano. Estos formatos visuales, como pueden ser unos grafitis de la calle; una obra de arte en un museo e, incluso, una performance, conllevan una serie de mensajes y significados ocultos que responden a nuestros intereses y expresan y conforman la manera en la que pensamos, vivimos... en nuestras vidas cotidianas.

No hay duda de que las imágenes tienen un gran impacto en nuestra vida diaria y están en todas partes. No es de gran utilidad hablar a los estudiantes sobre que las imágenes del diseño, la moda o la publicidad están constituidas por un léxico visual específico, si antes no se les educa en la comprensión de significados –de raza, clase, género,...- que estas imágenes transmiten a la sociedad.

Ese tipo de ideas subyacen de las imágenes y están influyendo en la sociedad de manera directa, especialmente en la actualidad, debido a la saturación de imágenes. Es decir, vivimos en un mundo hipervisualizado en el que estamos constantemente viendo imágenes (la televisión, en las calles...). Además, son todo construcciones culturales que nos están enviando mensajes. Estas imágenes nos hacen creer que vivimos en un “mundo ideal” el cual está connotado (sexualmente, económicamente, racialmente, socialmente...).

Por esta razón, lo que nos interesa no es simplemente ser consciente de la cantidad de imágenes que vemos a lo largo del día, sino comprender los mensajes que estas nos envían y conocer los intereses a los que responden.

### **¿Desde qué campos se estudia la cultura visual?**

El estudio de la cultura visual abarca multitud de disciplinas y campos académicos que están entrelazados y se complementan entre sí. Esta perspectiva multidisciplinaria permite realizar un análisis enriquecedor de las imágenes visuales y nos permite comprender su influencia (tanto en la sociedad como en la cultura).

Fernando Hernández, director del curso de maestrado “Estudios de Cultura Visual”, plantea que dicho campo de estudios refleja los cambios que han tenido lugar en las últimas tres décadas en las concepciones y prácticas de diversas disciplinas como la Historia del Arte, la Lingüística, la Antropología, la Sociología, el Psicoanálisis... Estos cambios han contribuido a la evolución y desarrollo del campo de estudio de la cultura visual. Además, nos indican que este campo se nutre de referencias provenientes del arte, la arquitectura, la historia, la semiótica, la psicología cultural, la antropología, así como los estudios culturales, de género, de medios, de cine...

- **Lingüística:**

La lingüística estudia la cultura visual enfocándose en examinar la manera en la que los significados se establecen y se transmiten mediante imágenes visuales; y cómo éstas se relacionan con el lenguaje.

- Semiótica visual: Dentro de este enfoque, se investigan los componentes visuales tales como los colores, las formas, los iconos, y cómo se relacionan con el contexto cultural y social.

- Análisis del discurso visual: Plantea definir las características de los discursos que se producen en la sociedad actual, así como en diferentes medios de comunicación; teniendo en cuenta su contexto, circulación y consumo. Pretenden alcanzar la superación de la idea de una única interpretación del mensaje y pensar en múltiples posibilidades de significado.
- Lingüística visual: El lenguaje visual establece una conexión entre los distintos elementos visuales presentes en una imagen y el mensaje que se desea comunicar, entre otros aspectos. Investiga cómo se combinan el texto y las imágenes (en cómics, películas, libros ilustrados...) y cómo éstos interactúan para construir el significado.
- Pragmática visual: Analiza cómo las imágenes visuales cumplen funciones pragmáticas tales como persuadir, informar, entretener, emocionar... y cómo se perciben, comprenden e interpretan en diversas situaciones comunicativas. Estudia la relación entre significantes y usuarios.
- **Historia del Arte:**

La Historia del Arte tiene como objetivo examinar la cultura visual y los procesos artísticos en las sociedades modernas, con un enfoque particular en la Edad Contemporánea. El Grupo de Investigación “Historia del Arte y Cultura Visual”, del Departamento de Historia del Arte y Patrimonio en el que colaboran siete institutos pertenecientes al Área de Humanidades y Ciencias Sociales con sede en Madrid, parte de su análisis desde los avances revolucionarios que surgieron con la invención de la imprenta, que permitió la reproducción y difusión de imágenes y textos. A partir de ahí, exploran la evolución hacia el mundo actual de la Cultura Visual globalizada, que se encuentra en constante interacción con las nuevas tecnologías y las Humanidades Digitales.

Este enfoque adopta un enfoque interdisciplinar al abordar los fenómenos relacionados con la Historia del Arte y los estudios visuales. Pretende integrar perspectivas y géneros tradicionales de la disciplina con otras manifestaciones artísticas, críticas, gráficas y documentales; así como aproximaciones al imaginario colectivo que se han ido añadiendo en los últimos siglos.

En resumen, se busca explorar una amplia gama de enfoques y disciplinas para comprender de manera holística los diferentes aspectos de la cultura visual y su evolución a lo largo del tiempo.

- **Antropología:**

La Antropología ha utilizado la imagen tanto como herramienta de investigación como objeto de reflexión. Sin embargo, debido a la fascinación propia del medio técnico (pictórico o cinematográfico), la falta de una teoría propia o la adopción de modelos lingüísticos y criterios estéticos de otras disciplinas, la imagen se ha reducido a una mera manifestación material evaluada en términos de exhibición. Al tener unos parámetros estéticos tan poco definidos y simplificar el uso de las imágenes como un simple medio para registrar lo real, han disminuido los valores reales de la imagen (dejándola así, como elemento secundario).

La antropología visual planteó una nueva forma de comprender y utilizar las imágenes, explorando no sólo desde el terreno de lo cinematográfico sino también dialogando con el campo del arte y otras disciplinas. Transformó al cine y la fotografía en métodos de investigación y representación frente a las vías tradicionales de la palabra. (Guarini & Gutiérrez de Angelis, 2017, p.3-4)

El estudio de la cultura visual desde la Antropología actualmente implica adoptar un enfoque multidisciplinario que analiza las imágenes visuales en su propia naturaleza y su interacción con el contexto cultural más amplio. Este enfoque nos ayuda a comprender cómo las imágenes visuales desempeñan un papel crucial en la construcción y negociación de significados culturales.

- **Sociología:**

El estudio de la cultura visual desde la sociología implica examinar cómo las imágenes visuales se relacionan con las estructuras y dinámicas sociales (y cómo influyen en la construcción de significados y en la formación de identidades colectivas). Es decir, tratan de estudiar cómo las imágenes visuales interactúan con la sociedad y su influencia en la construcción de significados sociales e identidades.

- **Psicoanálisis:**

El psicoanálisis surge a finales del siglo XIX como un enfoque terapéutico destinado a abordar fobias, neurosis y otros trastornos psíquicos. A medida que evoluciona, esta disciplina se expande hacia áreas que no están directamente ligadas con el ámbito clínico (la religión, los mitos o el arte) mostrando un interés por abordar problemáticas de naturaleza más amplia.

El psicoanálisis examina el fenómeno de la identificación y el papel que las imágenes desempeñan en los procesos psicológicos, la construcción de identidades y los mecanismos inconscientes de la mente.

La dimensión de la imagen presenta una abundancia de significados de manera inmediata, como se puede apreciar (por ejemplo) en el enfoque que el psicoanálisis adopta al abordar los sueños.

### **¿Cómo se manifiesta en la sociedad actual contemporánea?**

La cultura visual rara vez se presenta de manera aislada. Se manifiesta de forma interconectada, entrelazada con otras formas y medios de expresión como el texto, el sonido, el movimiento táctil e incluso los olores. “No vivimos en una era exclusivamente visual” (Mitchell, 2003, p. 26), sino que nuestra sociedad contemporánea está caracterizada por una gran variedad de medios y modalidades sensoriales, no se limita únicamente al dominio de lo visual como medio principal de expresión.

Actualmente, la cultura visual se manifiesta en diversas formas. La interacción y la relación con las imágenes visuales en nuestra vida diaria siguen siendo moldeadas por la combinación de tecnología, medios de comunicación y creatividad.

Algunas de estas manifestaciones son las siguientes:

- **Redes sociales y contenido visual:**

La cultura visual tiene un rol importante a la hora de entender la identidad de muchas personas en la actualidad. Algunas plataformas de redes sociales (TikTok, Instagram, Twitter, Snapchat) tienen gran influencia socio-cultural en la población. Las personas comparten y consumen contenido visual en diversas formas: fotografías, vídeos cortos, transmisiones en vivo... Todo esto influye en la forma en la que se comunican y expresan.

- **Publicidad y diseño gráfico:**

La cultura visual está presente en la publicidad y el diseño gráfico. Estos medios acercan la cotidianeidad al espectador y utilizan imágenes visuales atractivas para hacer más atractivo el mensaje y captar así su atención.

La modernidad que en ellos se presenta es percibida por la sociedad como una aspiración y un anhelo que está estrechamente asociado con la idea de progreso y la ruptura de prácticas que se consideran “obsoletas”.

Para transmitir estas ideas y promover productos y/o servicios se pueden utilizar anuncios en vallas publicitarias, revistas, sitios web, anuncios de televisión...

- **Cine y televisión:**

El cine y la televisión están generando un legado que podemos analizar mediante los postulados de la cultura visual. La industria cinematográfica se destaca como una de las principales industrias culturales en el mundo. No solo produce íconos y productos que tienen un impacto global, sino que también introduce modelos estéticos y valores que se convierten en referentes significativos. Esto lo podemos ver en películas, series, programas de televisión... los cuales cuentan historias y transmiten emociones para generar conexiones con el público.

- **Arte contemporáneo:**

El arte contemporáneo también muestra la cultura visual presente en la actualidad. Los artistas emplean una amplia gama de medios visuales (pintura, fotografía, instalaciones y arte digital) para explorar temas diversos; sociales, políticos y culturales.

- **Memes y cultura digital:**

Vemos, también, manifestaciones de la cultura visual en los memes y en la cultura digital. Especialmente se han convertido en una forma de expresión y comunicación visual para las generaciones más jóvenes. Según la RAE, un meme es una imagen, vídeo o texto, por lo general distorsionado con fines caricaturescos, que se difunde principalmente a través de internet. Actualmente, los memes son una parte muy importante de la cultura digital.

Según la memética, los memes son elementos de información cultural que se transmite de mente a mente con variaciones y selecciones, principalmente por imitación y con tres características: fidelidad, fecundidad y longevidad. De esta manera, al incluirse estas características en el proceso imitativo se determina su éxito; es decir, que el meme sea copiado de forma precisa, que se hagan muchas copias de él y que duren por mucho tiempo. (García Huerta, 2014, p. 3)

## **CULTURA VISUAL Y EDUCACIÓN ARTÍSTICA**

### **¿Cómo se inscribe la Educación Artística dentro de esa cultura visual?**

Para abordar el tema de la cultura visual juvenil como parte de la educación y formación artística, es necesario primero describir brevemente el tipo de sociedad en la que nos encontramos. Estamos experimentando cambios significativos como resultado de la globalización y sus efectos. Es necesario que la educación se ajuste a la capacidad de las personas para actuar en un entorno cada vez más desafiante. Además, debemos considerar el arte como una forma de conocer el mundo y como objeto de conocimiento.

En la actualidad hay cada vez más educadores de arte que se cuestionan la forma en la que se venía trabajando la educación artística, un modelo de aprendizaje académico de taller que surgió en Europa Occidental y sirvió de modelo para numerosas academias de todo el mundo. Este consiste en la persistencia de la enseñanza del arte de caballete.

Con los movimientos de vanguardia de finales del siglo XIX y principios del siglo XX, se abandonó el caballete dejándolo de lado por un arte un poco más “rebelde”. A partir de ahí, las escuelas de educación artística han ido adoptando los nuevos lenguajes artísticos.

Algunos autores plantean la necesidad y los fundamentos de que la Educación artística tenga como objetivo principal la comprensión de la cultura visual. Actualmente se busca exponer a los estudiantes (no sólo a los conocimientos formales, conceptuales y prácticos en relación con las Artes) sino a su consideración como parte de la cultura visual de diferentes pueblos y sociedades.

Este enfoque comprensivo trata de favorecer en los estudiantes una actitud reconstructiva, es decir, de autoconsciencia de su propia experiencia en relación con las obras, los artefactos, los temas o los problemas que trabajan en clase (y fuera de ella). Para ello el desarrollo de estrategias para la comprensión resulta fundamental. (Hernández, 1996, p. 18)

De aquí parte la importancia de la cultura visual como una de los objetivos principales de la educación artística, ya que se dirige hacia un conocimiento comprensivo del mundo, del mundo individual y colectivo impregnado de imágenes y sobreestetizado al punto de perder los límites de la realidad y la ficción.

El campo del arte en la actualidad, se caracteriza por la disolución de sus límites (tanto en los medios, como en los conceptos), lo que lleva a que las manifestaciones y los objetos artísticos se muestren para ser comprendidos (en su significación), más que para ser vistos (como estímulos visuales). (Hernández, 2000, p. 43)

La hiperestetización de una sociedad basada en la comunicación a través de la apariencia y la superficialidad de los mensajes visuales y audiovisuales ha llevado a muchos autores a buscar soluciones para contrarrestar sus consecuencias. En este sentido, la educación artística se presenta, nuevamente, como una vía para fomentar la actitud crítica ante el bombardeo de imágenes y para preparar a la sociedad para comprender el lenguaje visual de manera más significativa.

Muchos autores buscan la manera de paliar las consecuencias de la hiperestetización de una sociedad que se comunica a través de la apariencia y que no profundiza en el contenido de los mensajes visuales y audiovisuales. Algunos ven en la educación artística la solución a la falta de actitud crítica frente al continuo bombardeo de imágenes. Desde la enseñanza del arte se puede preparar a la sociedad para la lectura y el uso del lenguaje visual. Y es que el arte nos puede enseñar a conocer mejor el mundo en el que vivimos. (Megías Martínez, 2007, p. 84)

En definitiva, si en el arte no existen ya restricciones en lo que se refiere a sus medios de producción e interpretación (abarcando un sinnúmero de posibilidades a través de la cultura visual, la tecnología y los medios nuevos) tampoco debería haber restricciones a la hora de hablar de Arte en las aulas; Arte puede ser sinónimo de hacer y estar en el mundo.



## MARCO LEGISLATIVO

### Cultura Visual en el currículum

A lo largo de la historia, el currículum de la Educación de las Artes Visuales ha experimentado diversos enfoques y cambios. Cada uno de estos enfoques ha contribuido a enriquecer el currículum y a proporcionar al estudiantado una educación integral en el ámbito de las artes visuales.

La historia del currículum de la Educación de las Artes Visuales ha pasado por diferentes momentos en los que se ha puesto el énfasis en el desarrollo de habilidades y destrezas manuales, la formación de una personalidad estética, el desarrollo de la expresividad creativa, el aprendizaje conceptual, la percepción y lectura de la imagen y el aprendizaje de las diferentes disciplinas relacionadas con el arte. (Hernández, 1996, p. 1)

En la actualidad, la educación artística y su propósito formativo han experimentado un crecimiento significativo en comparación con otras áreas; lo que ha llevado a la necesidad de una formación más especializada y un enfoque curricular y competencial más amplio. Sin embargo, la legislación actual no respalda esta evolución, lo que resulta en un contexto en el que las artes y su educación son relegadas y un tanto marginadas en comparación con otras disciplinas como las matemáticas, las ciencias y las lenguas. En España, cada vez se consideran más los conocimientos artísticos como actividades extracurriculares o más adecuadas para entornos fuera del ámbito escolar.

Todo el mundo coincide en que vivimos en una sociedad hipervisualizada, que son todo imágenes las que nos invaden diariamente. El problema es que el currículum oficial presta muy poca atención al estudio de esas imágenes, lo cual carece de sentido. Podríamos decir que los niños y los jóvenes (en muchas ocasiones) se educan más fuera de la escuela que dentro. Esto se debe a que dentro de la escuela tienen que seguir unos horarios, unas normas y unos contenidos que, normalmente, no les resultan atractivos. Sin embargo, fuera de la escuela pueden conectarse (a través de las redes sociales, por ejemplo) y estar horas viendo sus contenidos; en cambio, es complicado que atiendan durante más de 20 minutos en una clase. Esto se debe a que los mensajes que ellos eligen, los que ven fuera del ámbito escolar, son mensajes sencillos, rápidos, visualmente dinámicos (cosa que no sucede en el aula).

Con lo cual nos encontramos con un contrapoder en la educación: nos educamos más fuera de la escuela que dentro. Y es un reto para la educación del siglo XXI. Los currículums no prestan la suficiente atención a esto. Se centran más en las matemáticas, en la lengua... como ya hemos mencionado previamente.

## LOMLOE

Para el siguiente trabajo se tomará como referencia el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León

Los contenidos del área Educación Plástica y Visual se han estructurado en dos bloques:

- **BLOQUE A:** Recepción, análisis y reflexión. Este abarca los componentes esenciales para llevar a cabo una recepción activa y un análisis de obras artísticas de diferentes períodos, incluyendo las estrategias de búsqueda de información (en formatos físicos y digitales). Además, implica reflexionar sobre las diversas expresiones artísticas y cómo éstas influyen en la formación de nuestra propia creatividad.
- **BLOQUE B:** Experimentación, creación y comunicación. Incluye los conocimientos necesarios para llevar a cabo la creación de obras de arte. Además, incorpora contenidos relacionados con la exploración y experimentación previa al proceso creativo, así como aspectos vinculados a la comunicación inherente a la expresión artística. También se integran contenidos relacionados con las artes plásticas, visuales y audiovisuales, incluyendo sus características, lenguajes y códigos, elementos asociados, técnicas, materiales, medios y soportes utilizados; así como los programas e instrumentos que se necesitan para llevar a cabo dichas creaciones.

A partir de estos bloques de contenido establecidos para el currículo de Primaria se exponen en una tabla los principales contenidos que se relacionan directamente con la cultura visual y con el cine:

**BLOQUE A.**

**Recepción, análisis y reflexión.**

- Estrategias de recepción activa y crítica que favorezcan el análisis, la valoración y la reflexión. Construcción del propio gusto y referente creativo.

- Normas de comportamiento y actitud abierta, crítica y positiva en la recepción de propuestas plásticas, visuales y audiovisuales en diferentes espacios.

- Vocabulario específico de las artes plásticas, visuales y audiovisuales.

- Estrategias básicas de análisis de propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, desde una perspectiva de género. El papel de la mujer en estas artes y en las propuestas contemporáneas.

- El cine: origen y evolución.

- Géneros y formatos de producciones audiovisuales.

|  |  |
|--|--|
| <p><b>BLOQUE B.</b><br/><b>Experimentación, creación y comunicación.</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fases del proceso creativo de propuestas plásticas, visuales y audiovisuales: planificación, experimentación, comunicación y evaluación.</li> <br/> <li>- Profesiones vinculadas con las artes plásticas, visuales y audiovisuales.</li> <br/> <li>- Actitud activa e interés tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales y audiovisuales. Evaluación y valoración de ambos. Desarrollo del espíritu crítico y empático.</li> <br/> <li>- Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos: su aplicación para la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas, visuales y audiovisuales.</li> <br/> <li>- Registro y edición de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo.</li> </ul> |
|--|--|

# **PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LA INTEGRACIÓN DEL CINE EN UN AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

## **CONTEXTUALIZACIÓN**

La propuesta estará centrada en un centro ubicado en Palencia. Este centro educativo es de titularidad pública y presenta una trayectoria que se remonta a la fundación de la Escuela Normal Elemental y Superior de Maestros de la ciudad de Palencia, el 2 de febrero de 1861.

Las Escuelas de Magisterio para Maestros y Maestras, junto con las Escuelas Prácticas Anejas, estuvieron ubicadas en diferentes lugares y edificios de la capital hasta el 25 de octubre de 1963. En esa fecha, abandonaron la antigua plaza de la Catedral y el edificio militar que albergaba la Escuela Aneja Femenina y el grupo escolar Alonso Berruguete. A partir de entonces, comenzaron un nuevo camino juntos en el barrio de San Antonio – La Carcavilla.

Es un centro de doble vía que ha incorporado este año alumnado de 2 años, por lo que han aumentado las aulas de educación infantil; habiendo un total de 8 aulas. En educación primaria cuentan con un total de 12 aulas.

Se contextualizará la propuesta con un grupo ficticio del sexto curso de educación primaria. Concretamente se tratará de un aula de 20 alumnos con edades comprendidas entre los 11 y 12 años. El grupo consta de 11 chicas y 9 chicos.

Haciendo hincapié en la atención a la diversidad no cabe destacar nada en especial, ya que dicho aula no posee alumnos con ningún tipo de necesidad educativa especial ni adaptaciones curriculares; por lo que todos los alumnos pueden participar en las actividades sin ningún tipo de dificultad aparente.

Se trata de una clase amplia y luminosa, ya que cuenta con grandes ventanales. Las mesas están organizadas por filas de forma individual mirando hacia las dos pizarras (una de ellas digital). El aula cuenta con la equipación necesaria; diferentes armarios y estanterías en los que se guardan los recursos educativos, algún juego... Al fondo de la clase hay un espacio dedicado a la lectura; con una gran estantería con libros y una “alfombra”. También cuentan con un gran corcho en el que el alumnado va colocando las creaciones artísticas que van realizando a lo largo del curso.

Nos basaremos en un grupo totalmente dinámico, participativo y trabajador para esta propuesta; con una actitud bastante positiva. Dada esta actitud en el grupo, se respira un clima agradable de compañerismo y respeto mutuo en el que todos trabajan a gusto.

## **METODOLOGÍA**

La metodología se centrará en el trabajo grupal, principalmente, con el fin de maximizar el proceso de aprendizaje. Aun así, también se dará pie en todo momento a la reflexión individual. Por consiguiente, se adoptará un enfoque de aprendizaje colaborativo, en el cual los estudiantes deben pensar y cooperar, trabajar en conjunto y brindarse apoyo mutuo. Al mismo tiempo, se promoverá la reflexión individual y la autonomía en el proceso de aprendizaje.

En la mayoría de los casos se fomenta la agregación y el intercambio de ideas, ya sea durante el desarrollo o al finalizar las actividades, con el propósito de estimular el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes. Por consiguiente, existe un plan para que los estudiantes desempeñen siempre un papel activo, participando de manera significativa en las diversas sesiones de aprendizaje y sintiéndose protagonistas de su propio proceso de aprendizaje.

Por otro lado, si bien no se propone que todas las actividades sean completamente dinámicas debido a su naturaleza artística, se han realizado esfuerzos para considerar esta característica, con el fin de mantener a los estudiantes comprometidos y motivados.

Además, parece adecuado incorporar el cine en el aula y su consideración como una herramienta educativa teniendo en cuenta todos los beneficios que esto ofrece para el alumnado; facilitación del aprendizaje lúdico, estimulación de la creatividad y la imaginación, mejora de la comprensión audiovisual, emocional y empática...

## OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Desarrollar habilidades para analizar y comprender los elementos del lenguaje cinematográfico; adquiriendo así cierta crítica del lenguaje audiovisual.
- Analizar y reflexionar sobre el cine desde diferentes perspectivas; incluyendo diferentes temas, mensajes, valores, emociones...
- Ser conscientes de nuestras propias emociones y desarrollar la capacidad de autorregularlas, fomentando así la comprensión emocional (y la empatía; teniendo en cuenta también las emociones de los demás).
- Estimular la creatividad y las habilidades artísticas.
- Mejorar habilidades de trabajo en equipo y colaboración.
- Adquirir conciencia intercultural mediante la exploración de diferentes piezas cinematográficas con diversidad cultural.

## ACTIVIDADES

A continuación, se exponen cada una de las actividades planteadas para trabajar el cine dentro del aula. Cada actividad contará con sus propios objetivos, materiales, desarrollo y temporalización. Y, finalmente, aparecerá de manera global la evaluación para esta propuesta didáctica.

### Actividad 1: “Vemos lo que somos”:

- **Objetivos:**
  - Identificar las emociones que nos produce nuestra película favorita.
  - Expresar lo que sentimos y cómo nos afecta esas emociones.
  - Trabajar las habilidades lingüísticas para transmitir el mensaje que queremos expresar.
  - Buscar puntos de conexión entre nuestra historia personal y la historia de los personajes de una película.
- **Temporalización:**
  - Esta actividad se llevará a cabo aproximadamente durante un mes (unas 5 semanas; 1 sesión a la semana por grupo).

- Materiales:
  - Pizarra digital (para reproducir las películas seleccionadas por cada grupo).
  - Película seleccionada por cada grupo.

- Desarrollo:

Esta actividad conectará el cine con las emociones y la historia de vida del alumnado. Será la actividad inicial y la que irá centrando y uniendo al alumnado con el cine. Utilizaremos un par de horas a la semana por grupo. Con esta actividad se crearán unos grupos de trabajo que se mantendrán para el desarrollo de todas las actividades grupales (5 grupos de 4 personas).

En primer lugar, se explicará al estudiantado en qué consiste la actividad, ya que cada grupo tendrá que pensar una película, corto... con el que se identifiquen en algún aspecto, ya sea por la personalidad de algún personaje, su historia, su forma de actuar ante las situaciones que se le presentan... Algo por lo que ellos se sientan emocionalmente conectados a esa película o corto. Deberán hacer una reflexión individual primero, para después buscar puntos en común y elegir la película entre todos los componentes.

Cada uno se irá presentando voluntariamente (según tengan clara su elección o no) para llevar su película o corto al aula. En esas dos horas que dura la sesión se comenzará proyectando la película que el grupo haya elegido. El tiempo se adaptará en función de la elección del grupo: si se trata de un corto, por ejemplo, podrían exponer dos grupos en una misma sesión.

Después de la visualización, los alumnos tendrán que preparar una especie de presentación creativa (en un tríptico o cartulina, por ejemplo) en la que expliquen las conexiones de la película con sus historias, por qué les gusta, qué sintieron la primera vez que la vieron... De esta manera también se fomentará la reflexión.

Además, al finalizar la exposición habrá un espacio abierto al debate y a compartir ideas sobre los temas que se tratan en la película, lo que nos ha hecho sentir a cada uno, una búsqueda de puntos en común...

Al realizar esta actividad es importante tener en cuenta que, al tratarse de un tema delicado como es la exposición de las emociones y la vida personal del alumnado;



se debe respetar la privacidad y los límites que cada uno quiera poner. También es fundamental controlar el entorno y crear un clima seguro, de apoyo y respeto.

Si conseguimos generar este ambiente de confianza; el alumnado podrá ser capaz de desarrollar sus habilidades sociales (como la empatía y la comprensión) y emocionales (al compartir sus experiencias personales con los demás); además de mejorar la autoestima y la comunicación.

Con los debates que se harán al finalizar la pieza audiovisual, podemos conocernos más unos a otros y aprender habilidades de resolución de problemas ante determinadas situaciones. Se pueden comentar los conflictos que surgen en la película y el alumnado podrá plantear desafíos o dificultades similares en las que se hayan visto inmersos (y cómo pudieron resolverlas).

### Actividad 2: “¿Qué está pasando ahí?”

- **Objetivos:**
  - Desarrollar las habilidades de expresión oral y escrita.
  - Estimular la creatividad y originalidad al inventar historias a partir de una imagen dada.
  - Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración.
  - Mejorar la comprensión y el análisis visual al analizar elementos visuales (personajes, entorno, acciones, detalles...) para construir una historia.
- **Temporalización:**
  - Se estima una duración de 1 hora para esta actividad.
- **Materiales:**
  - Imágenes de varias películas o cortos (una por grupo), impresas o proyectadas.
  - Papel, lápices, bolígrafos, rotuladores...
  - Cartulinas grandes (una por grupo).
- **Desarrollo:**

En primer lugar, se presentará la actividad al alumnado; se les explicará que a partir de una imagen (que será una captura de una película o corto de las visualizadas en la actividad anterior) deberán crear toda una historia. Es decir,

tomarán la imagen como el momento presente de la historia y deberán recrear qué sucede antes de la imagen y qué ocurrirá después de esta. A partir de ahí, se dividirá la clase por grupos, que trabajarán conjuntamente.

Se les dará a los estudiantes un conjunto de imágenes extraídas de diferentes piezas audiovisuales sugeridas en la actividad anterior, para despertar diferentes ideas y emociones en ellos. Cada grupo deberá debatir sobre la imagen con la que trabajarán posteriormente.

Después, cada componente del grupo observará la imagen elegida detenidamente y reflexionará sobre ella, pudiendo apuntar ideas en una hoja en sucio. Cuando cada uno haya hecho el análisis individual, se pasará a hacer un análisis grupal y a compartir ideas. Se les puede guiar sobre los elementos que pueden analizar: los personajes, el entorno, los gestos, las acciones...

Una vez hayan compartido sus reflexiones, tendrán que llegar a un punto en común y hacer una reflexión grupal para empezar a elaborar la historia. La pueden escribir en una hoja a modo de historia, hacer un cómic, una maqueta... es decir, la podrán expresar y presentar de la manera que ellos quieran. En caso de no ser tiempo suficiente para la sesión, se podrá habilitar más tiempo.

Una vez tengan su historia, la expondrán delante de toda la clase al resto de sus compañeros, recibiendo comentarios constructivos de estos y del docente; lo que también fomentará la colaboración y el enriquecimiento mutuo de ideas.

Antes de dar por terminada la actividad, se realizará un debate destacando los puntos fuertes de cada grupo/historia y ofreciendo comentarios constructivos. Se puede comentar, también, las emociones que nos han generado las historias de los demás, la interpretación que otros alumnos le hubieran dado...

### Actividad 3: “¡Descubriendo directores!”

- **Objetivos:**
  - Fomentar la investigación y el conocimiento sobre famosos directores del mundo del cine y su contribución a dicho mundo.
  - Comprender la importancia de la dirección de cine como una forma de arte y expresión creativa.
  - Reflexionar sobre la influencia de los directores de cine famosos tanto en el cine como en la sociedad; y cómo sus obras pueden transmitir mensajes y emociones a través de la pantalla.
- **Temporalización:**
  - Duración estimada de 1 semana (2 sesiones de 1 hora).
- **Materiales:**
  - Ordenadores, tabletas, teléfonos... para acceder a internet.
  - Libros, revistas u otros recursos sobre cine.
  - Materiales para crear una infografía.

- **Desarrollo:**

Se comenzará, como siempre, presentando la actividad a los estudiantes. Se explicará la importancia de los directores en el cine y su papel en la creación de las películas (visión artística, narrativa, dirección de actores...).

Se dividirá al alumnado en los grupos de trabajo establecidos. Cada grupo tendrá un primer momento de investigación, en el que investigará sobre uno de los directores de las películas con las que se ha trabajado en actividades anteriores.

A continuación, deberán investigar sobre su vida, carrera, premios y reconocimientos obtenidos, estilo o género preferido, películas más relevantes del director seleccionado. Para dicha investigación, podrán utilizar páginas web, visualizar vídeos, entrevistas, ver reseñas de películas, biografías... También tendrán a su disponibilidad algunos libros y revistas sobre cine. El formato que se planteará será el de poster o infografía (ya que es visualmente más atractivo); aunque si algún grupo se siente más cómodo plasmando la información en otro formato podrá hacerlo. A la parte de investigación se dedicará 1 sesión. Deberán organizar la información seleccionada en el formato que elijan.

Finalmente, se realizarán unas breves presentaciones en las que cada grupo deberá presentar su investigación a la clase. Se podrán utilizar, también, elementos

visuales; como fragmentos de películas o entrevistas, para enriquecer las presentaciones.

Después de cada presentación, se podrán hacer preguntas y comentarios constructivos a los componentes del grupo. Entre todos se hará una reflexión final grupal sobre lo que se ha aprendido durante la actividad; con preguntas como: ¿qué es lo que más os ha llamado la atención?, ¿por qué?, ¿habéis descubierto alguna película que os gustaría ver?

#### Actividad 4: “Cambiamos los finales”

- **Objetivos:**
  - Desarrollar el pensamiento crítico, la imaginación y la creatividad a través de la reflexión de decisiones narrativas, las modificaciones ante diversas situaciones y la capacidad de expresión.
  - Potenciar la habilidad de escritura.
  - Estimular la reflexión sobre los valores y las moralejas, reflexionando sobre los mensajes y lecciones morales de los cuentos clásicos y cómo los nuevos finales pueden transmitir diferentes valores y enseñanzas.
- **Temporalización:**
  - Se estima una duración aproximada de 1 hora.
- **Materiales:**
  - Pizarra y pizarra digital.
  - Folios, cartulinas...
  - Pinturas y tizas de colores, rotuladores, témperas, ceras...
- **Desarrollo:**

En primer lugar, debemos explicar a los alumnos en qué consiste la actividad, motivándoles en esto a realizarla de manera creativa y usando su imaginación, ya que han de dar un giro completo del final de la historia que elijan. Debemos dejarles clara la importancia de la justificación de sus cambios realizados.

Una vez hayamos introducido la actividad, se propondrán una serie de películas clásicas; así como “Blancanieves y los siete enanitos”, “Hansel y Gretel” y “El mago de Oz”... Se trabajará según los grupos establecidos. A continuación, dejaremos aproximadamente unos 3 minutos para que cada grupo decida cuál es

con la que quiere trabajar y vayan planteando diferentes finales posibles para modificarlos. Se aceptarán también sugerencias de nuevas películas.

Después, cada grupo hará un pequeño análisis de la historia elegida, en el que también deberán realizar una reseña de la película. En esta deberán especificar el desenlace original de la misma y sus protagonistas o personajes principales.

A continuación, deberán realizar cambios en el desenlace de la historia elegida. Les daremos para ello las pinturas de colores, rotuladores, témperas... Las modificaciones que hayan decidido, deben quedar plasmadas en la hoja, junto con su justificación.

Hecho esto, deben presentar ante la clase su trabajo. Al final de cada exposición, los espectadores realizarán preguntas o comentarios constructivos. Finalmente, se invitará a la clase a la reflexión y conclusiones. Se fomentará el intercambio de opiniones, el feedback entre compañeros y la escucha activa.

#### Actividad 5: “El poder del sonido: Explorando el silencio y la Lengua de Signos”

- **Objetivos:**
  - Ser consciente de la repercusión y trascendencia del sonido en el cine y su capacidad para transmitir emociones y enriquecer las historias.
  - Explorar el impacto del silencio y la comunicación visual.
- **Temporalización:**
  - Duración estimada de 2 sesiones.
- **Materiales:**
  - Proyector y altavoces.
  - Cortometraje mudo seleccionado por el docente.
  - Escena en lenguaje de signos seleccionada previamente por el docente.

- **Desarrollo:**

Se comenzará la actividad con una explicación de la importancia del sonido en el cine y cómo esto afecta a nuestra experiencia de visualización de una película. Se hablará sobre cómo el sonido transmite emociones, crea el ambiente, enriquece las historias que vemos...

La actividad estará dividida en dos partes; ambas se realizarán a modo de “gran grupo” (reflexiones compartidas de toda la clase en conjunto). Cada una se llevará a cabo en una sesión:

- En la primera parte se visualizará un cortometraje de cine mudo; para ver la importancia de la música y de la ausencia del diálogo. El docente habrá seleccionado previamente un cortometraje cuya calidad y sonido sean buenas para reproducir a toda la clase.

Después de la proyección, se reflexionará sobre cómo el diálogo puede ser reemplazado por otros elementos visuales y efectos de sonido. Se podría ampliar la actividad si estuviera resultando interesante para el alumnado seleccionando varios cortometrajes del estilo y, por grupos, deberán poner diálogo a lo que están viendo.

- En la segunda parte se visualizará una escena interpretada con lenguaje de signos; para ser conscientes de que existen otras formas de comunicación. Se proyectará la escena seleccionada por el docente. Será una escena en la que los personajes se comuniquen a través del lenguaje de signos. Se podrá seleccionar una escena de una película conocida o una escena específica en lenguaje de signos que se encuentre disponible.

Después de la visualización, se realizará una discusión sobre cómo este lenguaje puede transmitir significado y emociones sin necesidad de diálogo.

Para cerrar la actividad, se hará una reflexión final sobre lo mencionado previamente, ¿cómo nos hemos sentido durante las visualizaciones?, ¿qué nos han transmitido?, ¿hemos entendido lo que en un principio se explicó? También se animará a los estudiantes a prestar más atención a los elementos de sonido en las películas que vean y a apreciar su poder como elemento enriquecedor de la experiencia.

## Actividad 6: “Rompiendo con los roles ¡Crea un cartel publicitario!”

- **Objetivos:**
  - Aprender sobre los roles de género y sociales en la sociedad actual.
  - Interiorizar la diversidad y promover la igualdad a través de la creación de un cartel publicitario que rompa con los estereotipos tradicionales.
- **Temporalización:**
  - 2 sesiones de 1 hora cada una aproximadamente.
- **Materiales:**
  - Cartulinas de colores o papel grande.
  - Lápices, pinturas, ceras, rotuladores, témperas...
  - Tijeras y pegamento.
  - Recortes de revistas o imágenes impresas.
  - Ordenadores, tabletas, teléfonos, pizarra digital... para tener acceso a internet.

- **Desarrollo:**

Esta actividad se iniciará con un debate en grupo sobre los roles de género y sociales en la sociedad: se explicará previamente qué es cada término para que no haya dudas. Dada su corta edad; será un debate guiado por el docente. También se animará al estudiantado a reflexionar sobre los beneficios de acabar con estos roles y promover la igualdad y la diversidad.

A continuación, tendrán un tiempo de investigación y reflexión individual, en el que cada uno investigará sobre campañas publicitarias que desafíen estos estereotipos. Pueden buscar en revistas, internet... Lo importante será que comprendan cómo se representa a las personas en diferentes anuncios de campañas publicitarias y qué mensajes transmiten. Después de esto, se hará una reflexión oral de lo que cada uno ha visto.

Para esta actividad tendrán la oportunidad de realizar el cartel de la forma en la que se sientan más cómodos, es decir, podrán hacerlo tanto de forma individual como grupal (se reorganizarían los grupos dependiendo del número de alumnos que quieran hacer la actividad de esa forma).

Una vez estén preparados, deberán comenzar a elaborar su propio cartel publicitario rompiendo con los roles de género y sociales. Para ello, pueden utilizar cartulina, papel... y los materiales artísticos que quieran para hacer el

anuncio a su gusto. En todo momento, se les animará a que muestren personas de diferentes géneros, edades, ocupaciones... sin caer en los estereotipos que marca la sociedad. También pueden añadir un eslogan que acompañe su cartel publicitario.

Una vez tengan sus carteles, podrán compartirlos con el resto de la clase; de manera que cada uno explique las decisiones tomadas en su elaboración y cómo ha elegido desafiar estos roles. Como siempre, se harán críticas constructivas e intercambios de ideas. Si las propuestas que resultan son interesantes; se podría, incluso, exponer los carteles en otras aulas o espacios comunes de la escuela. Los anuncios se utilizarán para decorar la clase.

Finalmente, se cerrará la actividad con una reflexión grupal sobre la importancia de la actividad realizada.

#### Actividad 7: “¡Luces, cámara y acción!”

- **Objetivos:**
  - Estimular la creatividad, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades comunicativas y audiovisuales a través del proceso de creación y grabación de un cortometraje.
- **Temporalización:**
  - Se dispondrá de dos semanas aproximadamente (unas 6 sesiones).
- **Materiales:**
  - Cámara de vídeo o teléfono móvil (para grabar).
  - Vestuario que puedan necesitar (según el tema elegido).
  - Escenarios o ubicaciones (dentro de la escuela o exteriores).
  - Materiales para la planificación y el guion (papeles, lápices...).

- **Desarrollo:**

En primer lugar, se hablará sobre los cortometrajes; en qué consisten, cuáles son sus principales elementos (guion, actuación, dirección, edición). Después, en los equipos de trabajo planteados se asignará un rol a cada miembro del equipo; director, guionista, actores, cámara... Por supuesto, el docente acompañará a todos ellos en el proceso.



Cada equipo deberá plasmar su idea en una libreta. Deberán elegir género o tema y crear un pequeño guion que incluya todas las partes de una historia (introducción, desarrollo y desenlace). El cortometraje podrá ser de cine mudo o hablado. Tendrán que tener muy claro el tema que van a tratar, las localizaciones que van a utilizar, el vestuario... Tendrán tiempo para realizar ensayos.

Cuando todo esto esté decidido, cada grupo procederá a grabar su cortometraje. Para la parte de la edición, el docente deberá enseñar al alumnado un software de edición sencillo y sus funciones básicas; cortar, ordenar y añadir sonido. Este ayudará a los alumnos en todo lo necesario durante este proceso.

Finalmente, se organizará una “sesión de cine” en el aula o en un espacio común de la escuela en el que se presenten los cortometrajes de los grupos. Terminaremos con una reflexión sobre el proceso de creación, los desafíos a los que se han enfrentado, los puntos positivos de cada corto... Si hubiera tiempo y disponibilidad, se podría organizar un festival de cortometrajes, para que otros estudiantes del centro pudieran ver el trabajo de los grupos.

## **EVALUACIÓN**

La evaluación de los estudiantes comprenderá una evaluación inicial que permitirá al docente observar el punto de partida de cada estudiante, considerando que cada uno posee diferentes habilidades emocionales, críticas y ciertos conocimientos respecto al tema. Esta se podrá observar con claridad, especialmente en los debates y reflexiones que se hacen al principio de cada actividad.

Como el debate y la reflexión acompañarán todos los procesos en dichas actividades; se podrá ver la evolución y lo que aprende cada uno. Se implementará, por tanto, una evaluación continua durante el transcurso de las sesiones, mediante la cual el docente podrá detectar necesidades o dificultades emergentes y tomar las medidas necesarias. Esta evaluación se basará en las observaciones del profesor a los estudiantes; permitiendo comparar si las mismas se adecuan a sus características individuales, realizar ajustes si se considera necesario y analizar la evolución de cada uno.

Dado que estas actividades implican un papel activo por parte del alumnado, los cuales deben expresar y compartir sus experiencias de aprendizaje continuamente con el grupo, el docente podrá evaluar de manera efectiva si realizan las actividades de manera adecuada y si están adquiriendo los conocimientos y habilidades deseados.

Finalmente, se llevará a cabo una autoevaluación de cada una de las actividades con el fin de determinar su efectividad y si requieren algún ajuste. Además, se realizará una autoevaluación del propio trabajo del docente constante; permitiendo identificar fácilmente los aspectos a mejorar o modificaciones. Esta autoevaluación brinda la oportunidad de reflexionar sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje y busca la forma de mejorar la experiencia educativa.

## ANÁLISIS Y CONCLUSIONES

Este trabajo se ha realizado desde un enfoque fundamentalmente práctico, ya que el objetivo era crear un conjunto de actividades aplicables al contexto elegido. De esta manera, se ha pretendido incluir el cine en un aula de sexto de primaria. La propuesta no se ha llevado a cabo experimentalmente. Sin embargo, esto no impide realizar un análisis de las consideraciones necesarias al realizar una propuesta en este ámbito, así como de los resultados esperados al implementarla.

El cine proporciona diversas oportunidades para explorar una amplia variedad de temas y conceptos de una manera visual y dinámica. A través de las películas, por ejemplo, los estudiantes pueden ser expuestos a contextos culturales, históricos, científicos, sociales... lo cual les permite aprender de una manera más interactiva y participativa, captando mejor su atención e interés.

Además, el cine puede promover el desarrollo de habilidades críticas entre el alumnado, lo cual se propone como objetivo en la mayoría de las actividades. Al llevar a cabo los análisis propuestos, pueden reflexionar sobre los mensajes que se transmiten, reconocer elementos narrativos, interpretar diversas situaciones... Esto estimula el pensamiento crítico, la capacidad de análisis y la formación de opiniones.

Asimismo, el cine tiene el potencial de fortalecer el desarrollo de habilidades lingüísticas. Al visualizar películas en versión original, los alumnos pueden mejorar su comprensión auditiva y su capacidad para reconocer diferentes acentos y estilos de comunicación. También tienen la oportunidad de practicar su expresión oral al discutir y debatir sobre los temas que se abordan y las actividades que se proponen.

Otro aspecto interesante es el fomento de la educación emocional a través del cine. Las películas pueden tratar diversas situaciones y emociones, lo cual brinda a los estudiantes la oportunidad de reflexionar sobre sus propias emociones y empatizar con las experiencias de los personajes, como ocurre, especialmente, en la primera actividad. Esto contribuye al desarrollo de habilidades sociales y a una mejora de la comprensión de las emociones.

Es fundamental destacar que la implementación del cine como herramienta educativa requiere una cuidadosa selección de las películas, teniendo en cuenta su adecuación a la edad y madurez de los estudiantes. También es necesario tener unas pautas claras para el

visionado y la posterior discusión de las películas, fomentando el respeto y la participación activa de todo el alumnado.

En cuanto a los posibles resultados de la propuesta educativa, se espera que los estudiantes adquieran un mayor interés por el aprendizaje al relacionar los contenidos con experiencias cinematográficas. Además, se espera que mejoren sus habilidades de comprensión, expresión oral y pensamiento crítico, al igual que su capacidad para analizar y reflexionar sobre diversos aspectos de la vida mediante el uso del cine.

## BIBLIOGRAFÍA

- Barbas Coslado, Á. (2012). *Educomunicación: Desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado*. Universidad Nacional de Educación a Distancia .
- Cabañas Bravo, M. (s.f.). *Centro de Ciencias Humanas y Sociales* . Obtenido de Historia del Arte y Cultura Visual: <https://cchs.csic.es/es/org-structure/historia-arte-cultura-visual>
- Caeiro, M., Callejón, M. D., & Assaleh Assaleh, M. S. (2018). La Educación Artística en los Grados de Infantil y Primaria. Un análisis desde las especialidades docentes actuales y propuestas a una especialización en artes, cultura visual, audiovisual y diseño. *Educación artística: revista de investigación*(9).
- Charréu, L. (2015). Cultura visual: rupturas con inercias e ignorancias curriculares. En R. Martins, F. Miranda, M. O. Oliveira, I. Tourinho, y G. Vicci. *Educación de la cultura visual: conceptos y contextos [Visual culture education: Concepts and contexts]*(Vol. I) (pp. 174-187). Universidad de la República.
- DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León
- Fernández Morate, S. (2014). *De las escuelas anejas de Magisterio al CEIP Tello Téllez de Meneses (1861-2014)*. *Educando desde 1861*.
- Fiorini, C. (s.f.). *Análisis del discurso visual*.
- García Huerta, D. (2014). Las imágenes macro y los memes de internet: posibilidades de estudio desde las teorías de la comunicación. *Revista de Tecnología y Sociedad*(6).
- Guarini, C., & Gutiérrez de Angelis, M. (2017). *Antropología de la cultura visual*. Universidad de Buenos Aires, Departamento de ciencias antropológicas.
- Hernández García Rebollo, E. (2014). *Cultura visual contemporánea, subjetividad y psicoanálisis freudo-lacaniano: de las sensaciones al pensamiento*. Institución Universitaria de Envigado. Katharsis.
- Hernández, F. (1996). *Educación artística para la comprensión de la cultura visual*.

- Hernández, F. (2009). Educar a través de las artes desde los alfabetismos múltiples: una experiencia en formación docente. *Revista Educación y Pedagogía*, 21(55).
- Hernández-Navarro, M. Á. (s.f.). *El arte contemporáneo entre la experiencia, lo antivisual y lo siniestro*.
- Huerta, R. (s.f.). *La tipografía en el cine: análisis de cabeceras y créditos de películas como estrategia educativa desde la cultura visual*. Universitat de València.
- I.E.S. Támara. (2005-2006).
- John Tomas Mitchell, W. (2003). *Mostrando el ver: Una crítica de la cultura visual*.
- Marquina Vega, O. (2011). *Los aportes al currículo desde las Artes Visuales, entendidas como una manifestación de la Cultura Visual*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
- Megías Martínez, C. (2007). *Arte para conocer y cambiar el mundo. Propuesta educativa desde una perspectiva sociológica. Arte, Individuo y Sociedad*.
- Mora Muñoz, J. M., & Osses Bustingorry, S. (2012). *Educación Artística para la formación Integral. Complementariedad entre Cultura Visual e Identidad Juvenil*. (2).
- Pantoja, M. C. (2020). *Cultura visual e impresa: identidad, diseño gráfico y fotografías en las guías y almanaques de Tucumán, 1880-1920*. Travesía.
- Pazos-López, Á. (2014). *Mente, cultura y teoría: aproximaciones a la Psicología del Arte (Mind, Culture, and Art Theory: Approaches to Psychology of Art)*. Universidad Complutense de Madrid. Acción Psicológica.
- Poroj, F. (2018). *ElSancarlistaU WordPress*.
- Rosenberg, H. (1959). *La tradición de lo nuevo*. Monte Avila.
- Vargas, D. (s.f.). *Las redes sociales como estudio de la identidad en la cultura visual*.