



Universidad de Valladolid

Trabajo de Fin de Grado

**LA FANTASÍA Y EL MIEDO
A TRAVÉS DEL MEDIO
AUDIOVISUAL EN
EDUCACIÓN INFANTIL**

UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Tutor: Luis Carlos Rodríguez

Autora: Andrea San José Pérez

2022-2023

Facultad de Educación y Trabajo Social

RESUMEN

Resumen (4-8 líneas)

El presente documento se trata de un Trabajo de Fin de Grado que desarrolla una intervención en el Segundo Ciclo de Educación Infantil cuya finalidad es enlazar los contenidos educativos enmarcados por la Ley Educativa de Castilla y León a través de una metodología cuya base parte de la educación artística y, más concretamente, de la comunicación audiovisual como recurso clave para lograrlo.

ABSTRACT

This document is a final degree project which develops an intervention in the Second Cycle of Infant Education with the final objective of connect the educational contents framed by the Educational Law in Castilla y León by a methodology which parts of the artistic education and, concretely, of the audiovisual communication as a main resource to achieve it.

Palabras clave: Educación artística, comunicación audiovisual, Educación Infantil, miedo infantil, intervención didáctica.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. JUSTIFICACIÓN.....	5
2.1. Sobre la temática.....	5
2.2. Sobre el proyecto	6
3. MARCO TEÓRICO.....	9
3.1. Antecedentes del tema de estudio.....	9
3.2. El cuento y la narración de historias como recurso para el desarrollo del lenguaje 10	
3.3. El miedo como eje para la gestión emocional	11
3.4. La comunicación audiovisual como foco de interés	12
3.5. Importancia de la distinción de conceptos; ficción y realidad.....	13
3.6. Marco legislativo.	13
3.7. La nueva Ley en relación con la Educación Artística.....	14
4. OBJETIVOS Y CONTENIDOS DE LA INTERVENCIÓN	18
4.1. Objetivos didácticos de la propuesta de intervención:.....	18
4.2. Contenidos audiovisuales:	18
4.3. Contenidos didácticos:	19
5. METODOLOGÍA.....	20
6. INTERVENCIÓN: PROPUESTA, DISEÑO Y PUESTA EN PRÁCTICA	22
6.1. Estudio del aula donde se llevará a cabo	22
6.2. Justificación del proyecto	22
6.3. Desarrollo de la propuesta educativa	23

6.3.1. Actividades para la puesta en práctica.....	23
6.4. Organización del tiempo y el espacio.	26
ESPACIO	26
TIEMPO	26
6.5. Recursos materiales y humanos.....	27
7. PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.	28
7.1. FASES DE LA GRABACIÓN.....	28
8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS Y CONCLUSIONES DE LA PUESTA EN PRÁCTICA.....	33
8.1. Actitudes positivas de interés educativo	33
8.2. Conflictos que surgieron y propuestas de mejora.....	34
9. CONCLUSIONES SOBRE EL TRABAJO DE FIN DE GRADO	37
9.1. Sobre el Trabajo de Fin de Grado.....	37
10. REFERENCIAS.....	39
11. ANEXOS	42
Anexo 1. Colección de libros “malos de cuento”.....	42
Anexo 2. Cuento “El monstruo que tengo en mi habitación”.....	42
Anexo 3. Rima para la exposición individual de miedos.....	42
Anexo 4. Set de grabación y sus materiales.....	43
Anexo 5. Guion para trabajar el corto.....	44
Anexo 6. Escenas del corto.....	44
Anexo 7. Contenidos a trabajar y división de grupos para la grabación.....	46

LA FANTASÍA Y EL MIEDO A TRAVÉS DE LO AUDIOVISUAL EN EDUCACIÓN INFANTIL

1. INTRODUCCIÓN

El presente **Trabajo de Fin de Grado (TFG)** se desarrolla en relación con la **Mención de Expresión y Comunicación Artística y Motricidad en Educación Infantil (E.I.)** y se desarrolla con el fin de la aplicación de una estrategia didáctica en un aula a través de la creación de una producción audiovisual que fomenta el trabajo en equipo, favorece al clima del aula, ofrece la oportunidad de distinguir entre realidad y ficción, trata el miedo infantil característico de esta etapa y desarrolla la capacidad imaginativa del alumnado.

Para la comprensión del presente trabajo, es necesario definir y diferenciar los siguientes términos; fantasía, imaginación, ficción y realidad. Según Piaget, **fantasía** e imaginación están íntimamente relacionados, la primera es la deformación de la **realidad** en una visión más primitiva de la misma, mientras que **imaginación**, es la construcción de la fantasía según este autor. Por otro lado, Lev Semenovich define imaginación como todo lo que se encuentra fuera de la realidad y, por lo tanto, lo **ficticio**.

También se define imaginación como un proceso cognitivo complejo que es desarrollado en el transcurso de la vida y que, por lo tanto, no desaparece con el paso del tiempo, sino que evoluciona con el contexto social y personal, desarrollándose a partir del análisis de la realidad misma (Harris y Vygotsky, 2021). Este suceso comienza a

aparecer en los menores en las edades comprendidas entre los 2 y los 7 años (Estadio preoperacional¹) y se manifiesta en los educandos en forma de juego simbólico².

2. JUSTIFICACIÓN

2.1.Sobre la temática.

Este TFG se inspira en el Trabajo de Fin de Grado “Ficción y realidad, cómo experimentar a través de la expresión artística y los medios audiovisuales” realizado por Nuria Sen Becerril en el curso 2018-2019 y centra su importancia en el protagonismo y repercusión que ha supuesto la incorporación de las pantallas y los medios audiovisuales en la actualidad. El motivo principal sobre la elección de esta temática gira en torno a las influencias ideológicas y educativas que proporcionan los medios audiovisuales sobre la sociedad actual debido a la facilidad que supone la distribución de información a través de ellos. Además, el trato de estos en el aula es fundamental para impedir que un elemento tan influyente y a su vez presente en nuestro día a día deje por detrás a la escuela como entidad formativa principal.

Por otra parte, se encuentra el miedo infantil, que aparece por diversos motivos, tanto genéticos como experienciales, es por esta razón que existen niños más y menos miedosos. Para evitar que estos miedos perduren en el tiempo, los maestros tenemos la oportunidad de ofrecer experiencias al alumnado que les permitan superarlos y/o desaprenderlos. Desde la escuela podemos trabajar en ello mediante la grabación de una película con personajes típicos y representativos de lo que genera ese terror en los niños como ogros, vampiros, brujas y otros personajes de la ficción aprendidos como “malos”.

¹ El **estadio preoperacional** es la etapa del desarrollo infantil que según la teoría de Piaget comprende entre las edades de 2 a 7 años y se caracteriza por la rigidez del pensamiento, el egocentrismo, la centralización y el juego simbólico.

² El **juego simbólico** se caracteriza por la combinación entre situaciones reales y situaciones imaginarias como por ejemplo serían la imitación de personajes o de acciones cotidianas de cualquier tipo.

Este puede ser un comienzo al enfrentamiento del miedo para el niño, pero para ello, este tiene que estar preparado para afrontarlo. Este pequeño acercamiento al personaje junto con el fomento de actitudes como la seguridad en sí mismos son vitales para este proceso de superación, de aquí la razón por la cual crear un corto audiovisual en el que el alumnado sea el héroe y protagonista de la historia que “venza” a los malvados personajes mediante el trabajo en equipo , ofreciendo herramientas a los niños desde la primera infancia para superar esos miedos, así como incorporar los contenidos educativos deseados en la etapa.

2.2. Sobre el proyecto

Las características psicoevolutivas de los niños de entre 3 y 6 años no les permiten diferenciar si las imágenes que observan a través de los medios de comunicación son reales o no, por lo que son los consumidores de tecnología más fáciles de persuadir y embaucar debido a que la televisión en la mayoría de los hogares forma parte del lenguaje cotidiano y contribuye directamente a la construcción de la realidad que el niño desarrolla con el tiempo (Perlado y Sevillano, 2003)

Este motivo por sí mismo es más que suficiente para demostrar la importancia que supone que los niños aprendan a analizar esta información que reciben desde un punto de vista crítico y racional a través del desglose de fases del proceso audiovisual, su participación en él y los resultados finales que se obtienen de este. Además, el medio audiovisual es un recurso interesante el cual permite transmitir a los educandos conceptos, valores, normas, actitudes, sentimientos y emociones e incluso hábitos al ser tratado como un elemento educativo más en el aula. Ruiz (1994) afirma que “Resulta inexcusable instruir en el lenguaje específico de la imagen, utilizado por los medios audiovisuales, para posibilitar en el alumnado una percepción crítica y el desarrollo de respuestas adecuadas al estímulo del medio”

Referente al miedo infantil, se trata de una emoción necesaria para el ser humano, pero necesita atención y educación en sí misma. Pero ¿Qué es el miedo? Según la Real Academia Española, se trata de una perturbación angustiosa del ánimo por un riesgo o daño real o imaginario o bien recelo o aprensión que alguien tiene de que le suceda algo contrario a lo que desea.

El miedo en sí mismo puede aparecer por diversos motivos, a veces es irracional y carece de motivo aparente. Dolores (2000) afirma que los niños pueden a través de un proceso de aprendizaje social desarrollar miedos ante situaciones y objetos con los que no han tenido ninguna experiencia y que corresponden a estereotipos culturales.

En otras ocasiones este sentimiento aparece tras vivenciar alguna situación desagradable en el pasado o es inculcado por el contexto que le rodea, hablamos del llamado aprendizaje social y de imitación de Bandura (1987), que relata que el aprendizaje se ve condicionado por el contexto social que rodea al sujeto y, por lo tanto, se pueden reforzar o no las respuestas del aprendiz según se reproduzcan o no las del modelo.

Por todas las razones mencionadas es importante tratarlo en la escuela y podría ser un comienzo para la formación de personas menos condicionadas y más críticas con respecto a la información que reciben. Además, el miedo es una temática aparentemente tabú en los centros pues, tal como afirman González y Herrán (2010) hablar de los miedos produce miedo, pero jugar con los miedos ayuda a liberarlos, es decir, comenzar a tratar esta emoción en la escuela puede provocar la disolución de estos miedos y, finalmente, la superación de estos.

Uno de los pilares fundamentales de la Educación se asienta en la gestión o regulación emocional, por lo que el miedo, podría ser uno de los eslabones de los que partir, debe ser tratado como una emoción más.

En la etapa que ronda entre los 2 y los 7 años, es decir, la que concierne a la Educación Infantil, el juego simbólico se presenta continuamente en el aula, es por eso por lo que la realización de un proyecto muy cercano a la teatralización de situaciones resulta muy adecuada para trabajar en este periodo. La grabación de una película como se realizará en esta intervención nos ayuda a acercar a los educandos a la representación de sucesos, fomenta la imaginación, la expresión corporal, la educación emocional y, por supuesto, a la creatividad por sí misma. Acercar esta propuesta a los contenidos de interés para el docente en equilibrio con los intereses del propio alumnado lo convierte en un recurso flexible, atractivo y útil para su introducción en el aula.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes del tema de estudio

Tal como dijo Kieran Egan en 1920, fantasía y razón son comprendidas como opuestas debido a las antiguas concepciones que se daban sobre ellas, sin embargo, con el tiempo, se introdujo un nuevo sentido a la palabra fantasía, comenzando a concebirse como un juego de palabras con sentido gracias a Lévi-Strauss, pues al escuchar a los niños, se inició una nueva forma de comprenderlos, entendiendo así sus narraciones fantásticas como la expresión de sus deseos e intereses más presentes en la realidad.

Traducido a la escuela, estas concepciones ofrecen una valiosa herramienta, escuchar e incentivar la imaginación del alumnado es de utilidad en las aulas y permite apreciar los deseos de estos, dando lugar a la posibilidad de creación de un equilibrio entre los intereses de los educandos y los del maestro.

La **Educación Artística** es a menudo identificado como uno de los grandes olvidados en la escuela pues, en la mayoría de los casos, se le da menor relevancia en comparación con otros contenidos como la lógico-matemática o la lectoescritura, ya que es considerado un contenido auxiliar y no troncal. Sin embargo, Stalin García en 2005, cita textualmente que, con el arte se desarrollan capacidades cognitivas, sensitivas, creativas, expresivas y prácticas.

Pero ¿Qué entendemos por Educación Artística? Normalmente el primer pensamiento que surge ante esta pregunta se relaciona con hacer manualidades... En realidad, esta definición deja de lado una enorme cantidad de matices. La Educación Artística se define más bien como un área de la educación que asienta su hilo conductor que guiará los contenidos a través de producciones artísticas o, dicho de otra manera, del lenguaje visual tal como afirma Acaso (2005).

¿Por qué es útil en la escuela la educación artística en Educación Infantil? La respuesta es sencilla, esta disciplina conecta directamente con la **emoción**, es un método que permite a los niños reflejarlas a través de cualquier tipo de expresión artística. En la etapa de infantil, la emoción juega un papel protagonista, todo conocimiento que se construya a partir de esta se desarrollará exponencialmente.

Además, relacionar los contenidos con el agente emocional ofrece la oportunidad de desarrollar **aprendizajes significativos**, así como duraderos ya que parten de la propia experiencia del alumnado.

3.2. El cuento y la narración de historias como recurso para el desarrollo del lenguaje

Los cuentos infantiles han sido siempre un recurso muy utilizado en las escuelas, pero ¿Por qué son necesarios en el aula? La narración de historias adaptadas a cada nivel provoca curiosidad en los niños, lo cual es un agente impulsor del aprendizaje con el que los maestros pueden jugar, los predispone y ayuda a ampliar su vocabulario. También provoca el uso de la imaginación e impulsa el desarrollo del lenguaje, así como ayuda a la transmisión de valores y a su capacidad formativa (González, 2006).

Para fomentar el uso de esta imaginación en los más pequeños, se debe primero ser conocedor de las fases por las que la imaginación del niño se desarrolla en cada etapa. En un primer lugar, en torno a la etapa del desarrollo entre el año hasta los 3 años aproximadamente prevalece la fase de imitación, que consiste en la representación de los gestos, sonidos o expresiones de los modelos que lo rodean.

Posterior a esta, y ya entre los 3 y los 6 años, los niños comienzan a practicar el juego simbólico según las etapas del desarrollo cognitivo de Piaget. En esta fase es característico el tipo de juego basado en la representación de situaciones imaginarias,

juegos de rol, transformación de unos objetos en otros con una funcionalidad totalmente diferente (por ejemplo, una mesa pasa a ser una casa en la que viven y recrean escenas cotidianas o tareas domésticas en ella o un palo utilizado a modo de pistola). Todo este proceso es necesario para, finalmente, dar un paso hacia el pensamiento abstracto, que surge a partir de los 7 años.

Partiendo de esta base y dado que los objetivos de la intervención que se presenta se enfocan en niños en la fase de juego simbólico, se ha planificado un proyecto cuya tarea final consiste en la producción de una película, ya que la representación de personajes, en contextos y situaciones diversas propicia el desarrollo cognitivo del alumnado hacia el pensamiento abstracto mencionado anteriormente a través de situaciones que se dan en la realidad directa del alumnado, es decir, partiendo del pensamiento concreto.

3.3. El miedo como eje para la gestión emocional

Es actualmente reconocida por innumerables autores la importancia de educar las emociones desde edades tempranas, pero no solo debemos educar la tristeza, el enfado o la alegría. El miedo puede ser un enfoque interesante del que partir a la hora de educar en gestión emocional pues muchos niños tienden a soñar recurrentemente y, en muchas ocasiones, aparecen las pesadillas. Estos terrores nocturnos suelen aparecer a partir de los 3 años y suelen asociarse directamente con entes como monstruos, brujas, fantasmas y otros personajes socialmente asignados como malvados.

El miedo es una emoción fundamental, universal y necesaria (André, 2005; Rodríguez, 2004). De este hecho surge la necesidad de educar el miedo como una emoción más, tratándola en las aulas con naturalidad. Para aplicarlo en el aula, el primer paso radica en hacer conscientes a los niños de la diferencia entre lo que es real o

verdaderamente existe y lo que su mente crea producto de su imaginación. Esto a primera vista parece algo sencillo, sin embargo, desde la perspectiva infantil se convierte en un proceso complejo que necesita el acompañamiento y la guía de un adulto.

Con el fin de lograr este objetivo, con la intervención que se propone en relación con la Unidad Didáctica que se desarrolla en este TFG se pretende ofrecer al alumnado experiencias variadas que relacionan los elementos que los rodean en su contexto más cercano, con personajes y situaciones ficticias que los enfrentan de forma lúdica con sus miedos para que sean ellos mismos los que descubran que son infundados e inofensivos.

3.4. La comunicación audiovisual como foco de interés

La Educación Audiovisual se ha de plantear como una educación basada en el desarrollo de las múltiples capacidades de los niños y niñas, y que es necesario desarrollar espacios, ambientes, actividades, selección de materiales en la Educación Infantil para llevar a cabo una educación audiovisual adecuada. (Corominas, 1994)

Además, resalta la escasa formación que existe acerca de los conocimientos sobre la comunicación audiovisual a pesar de la influencia que contiene en la actualidad, lo que revela la importancia impartirlo en las aulas como una necesidad educativa que se debe llevar a cabo en las escuelas.

Para educar en conocimientos audiovisuales en Educación Infantil, es importante tener en cuenta primero, la necesidad de relacionar su contenido con la experiencia, el entorno más próximo del niño, lo cual incluye también a las personas con las que se relaciona y presentar situaciones imaginarias.

Para generar conocimientos que sean comprensibles para ellos y perduren en el tiempo, debemos conectarlo con tres pilares fundamentales; la curiosidad, para

motivar su aprendizaje, la emoción, para conectar los contenidos directamente con su experiencia y la expresión, para desarrollar su lenguaje y fomentar la comunicación.

También es importante incluir medios tecnológicos para familiarizarlos con ellos y dar una visión de estos como medio de expresividad y comunicación con otros y no como mero entretenimiento.

3.5. Importancia de la distinción de conceptos; ficción y realidad.

Si ya de por sí es relevante para los adultos distinguir entre lo que ocurre en los escenarios ficticios, bien dentro de las paredes de la imaginación o a través de la información audiovisual que recibimos, de las situaciones reales, más importante aún es fomentar actitudes críticas sobre estos medios en los niños en edades más tempranas, pues son más manipulables y sensibles ante esta información.

Las nuevas generaciones de alumnos salen de la escuela sin ninguna preparación para realizar de forma reflexiva y crítica aquella actividad a la que más horas dedican» (Iglesias y Raposo, 1998).

Pero ¿De qué manera podemos incluirlo en los centros escolares? En las edades que comprenden la Educación Infantil (3 a 6 años) podemos trabajarlo a través de experiencias que conectan la ficción con elementos reales del entorno que los rodea, pueden ser, cuentos, vídeos, imágenes, juguetes... todos estos objetos permiten al maestro lanzar hipótesis que permitan analizar la realidad. Si se sitúan en un contexto ficticio, ofrecerán una experiencia al alumnado que les permita comparar ambas visiones, la real de la que no lo es.

3.6. Marco legislativo.

La legislación correspondiente al año 2022 ha sido recientemente modificada, por lo que las bases educativas y algunos de los conceptos que se utilizaban en ella han

cambiado para el curso 2023 y, por lo tanto, se utilizará esta última ley como fundamento para este TFG.

El **Boletín Oficial del Estado** que muestra la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (**LOMLOE**), por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (**LOE**) y el **Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, que a su vez regula el **Decreto 37/2022, de 29 de septiembre**, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León son los documentos institucionales de los cuales se parte para la planificación y elaboración de los objetivos y contenidos que se exponen en el punto 4 y para la propuesta que se expondrá más avanzado el documento. Estos pilares hacen referencia tanto a la Educación artística como a los demás contenidos de tipo troncal, como son la lógico matemática o la lectoescritura.

3.7. La nueva Ley en relación con la Educación Artística.

Ya este proyecto se centra en la comunicación audiovisual como punto de partida para educar en el resto de los contenidos y, por tanto, se encuentra dentro de la educación artística ¿Cómo se refleja este contenido en la Ley?

El Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León divide los contenidos en 3 áreas; crecimiento en armonía, descubrimiento y exploración del entorno y comunicación y representación de la realidad.

En relación con el Primer curso del segundo Ciclo de Educación Infantil y atendiendo a la última de las áreas, ya que es la principal sobre la que se desarrolla todo el proyecto ¿Qué dice la Ley Educativa sobre la Educación artística y la Comunicación Audiovisual?

Para dar respuesta a esta cuestión, partimos de que cada una de las áreas educativas se desglosa en una serie de competencias clave, que pueden ser; competencia en comunicación lingüística (CL), competencia plurilingüe (CP), competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), competencia digital (CD), Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), competencia ciudadana (CC), competencia emprendedora (CE) o Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC), y que, a su vez, se dividen en una serie de competencias específicas.

Centrándonos en el área comunicativa, la Educación artística parte de los siguientes pilares:

AREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD.

- Competencia específica 1. Manifiestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.

Corresponde con las Competencias clave; CCL, STEM, CD, CPSAA, CE y CCEC.

- 1.2. Enriquecer su repertorio comunicativo a través de diferentes propuestas, expresándose en diferentes lenguajes.
- 1.4. Iniciarse en la interacción con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales sencillas con ayuda del adulto

- Competencia específica 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.

Corresponde con las Competencias clave; CCL, STEM, CD, CE y CCEC.

- 3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral y/o de otros lenguajes, comunicando sentimientos, emociones, necesidades, deseos, intereses, experiencias propias e información, aumentado progresivamente su vocabulario interactuando en diferentes situaciones y contextos.
- Competencia específica 5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.

Corresponde con las siguientes Competencias clave; CCL, CP, CC, CCEC.

- 5.6. Expresar emociones e ideas a través de manifestaciones artísticas y culturales sencillas, disfrutando del proceso creativo con ayuda del niño.
- 5.7. Reconocer sus gustos sobre distintas manifestaciones artísticas, descubriendo las emociones que produce su disfrute.

Con respecto a los contenidos enmarcados por la ley acerca de la educación artística, se desarrollan los siguientes bloques:

- **BLOQUE A. INTENCIÓN E INTERACCIÓN COMUNICATIVA.**
 - Repertorio comunicativo y elementos de la comunicación no verbal, comunicación y experiencias propias.
 - Otros sistemas de comunicación como medio de relación con los demás y regulación de la propia conducta.
- **BLOQUE G. EL LENGUAJE Y LA EXPRESIÓN PLÁSTICAS.**
 - Obras plásticas. Satisfacción por las producciones propias.
 - Diferentes tipos de obras plásticas en la realidad de nuestra aula. Interpretación y valoración.
- **BLOQUE H. EL LENGUAJE Y LA EXPRESIÓN CORPORAL.**
 - Posibilidades expresivas y creativas.

- Juegos de expresión corporal y dramática: de personajes, hechos y situaciones.
- BLOQUE I. ALFABETIZACION DIGITAL.
 - Función motivadora, lúdica y educativa de los dispositivos y elementos de su entorno.
 - Descubrimiento y apreciación del arte audiovisual.
 - Discriminación entre la realidad y el contenido digital con ayuda del adulto.

4. OBJETIVOS Y CONTENIDOS DE LA INTERVENCIÓN

Con el fin de lograr un resultado educativo eficiente, y con el fin de no desviar las actitudes de interés que se pretenden desarrollar, se han elaborado los siguientes contenidos en relación con los propuestos por la Ley Educativa anteriormente. Así se han establecido una serie de objetivos, competencias, contenidos y criterios de evaluación que enmarcarán el rumbo del proyecto.

4.1. Objetivos didácticos de la propuesta de intervención:

- Desarrollo del pensamiento crítico en referencia a la información que reciben a través de los medios audiovisuales.
- Conectar los contenidos con el agente emocional.
- Desarrollo de contenidos transversales como la igualdad de género y la orientación al bien común.
- Fomento de la participación, la responsabilidad individual dentro del grupo clase y el trabajo en equipo.
- Diferenciación y adquisición de nociones espaciales; arriba/abajo.
- Representación gráfica de los números del 1 al 5.
- Distinción e identificación de formas geométricas; triángulo, cuadrado, rectángulo y círculo.
- Identificación de colores; rojo, verde, amarillo y azul.
- Desarrollo y fomento del lenguaje a través de la representación cinematográfica.

4.2. Contenidos audiovisuales:

- Diferencia entre ficticio y real.
- Efectos especiales.

- Funciones de los elementos cinematográficos; cámara, trípode, croma, claqueta y foco de luz.

4.3.Contenidos didácticos:

- Conteo de los números del 1 al 5 y su representación gráfica.
- Formas geométricas: cuadrado, círculo, triángulo y rectángulo.
- Colores: rojo, amarillo, verde y azul.
- Nociones espaciales: arriba/abajo y fuera/dentro
- Rimas.
- Trabajo en equipo.
- Utilidad de los aprendizajes de la escuela en otros contextos.

5. METODOLOGÍA

La comunicación audiovisual no debe presentarse por separado al resto de contenidos, sino que debe encontrarse integrada junto con el resto de las áreas de la enseñanza, es por ello por lo que el desarrollo y aplicación de este proyecto se fundamenta en el **principio globalizador** especialmente, que se aprecia a través de actividades que relacionan los diferentes agentes educativos entre sí (motrices, cognitivos, emocionales y racionales).

El siguiente factor de interés es el **educando como protagonista de su aprendizaje**, es decir, el fomento de la responsabilidad del alumnado para la adquisición de contenidos, esto se logra por medio de la creación de conciencia del aprendizaje en el alumnado a través de preguntas que le permitan replantearse por qué, cómo y para qué hacen las actividades propuesta. Las actividades en equipo e individuales se relacionan entre sí con el motivo de propiciar tanto la atención individualizada como el trabajo cooperativo.

El uso de rimas y canciones para la consecución de interés y mejora de la **motivación** del alumnado como recurso para facilitar la adquisición de los contenidos propuestos se encuentra presente constantemente a lo largo de la aplicación de esta UD, por ejemplo, en algunas escenas de la grabación del corto. Otra de las características que fomentan el **interés** por los contenidos es lo novedoso del material que implica, tratando en todo momento de generar curiosidad a través de este.

También se presenta una amplia variedad de **oportunidades experienciales** que generan aprendizajes significativos a través de la propia vivencia del niño, implicando el **agente emocional** y sumergiéndolo en la temática del proyecto por completo por medio de situaciones de la vida real.

Por último, otra de los fundamentos en los que se basa la situación de aprendizaje es el uso de **lenguaje sencillo, directo y adaptado** a las capacidades del alumnado en la etapa, imponiendo consignas firmes y claras.

6. INTERVENCIÓN: PROPUESTA, DISEÑO Y PUESTA EN PRÁCTICA

6.1. Estudio del aula donde se llevará a cabo

El **centro educativo** en el que se lleva a cabo este proyecto es el Centro de Educación Infantil y Primaria (**CEIP**) **público Pablo Picasso**, localizado en Paseo de Juan Carlos I (Al Norte del barrio de las, bordeando con Pajarillos), ubicado en el barrio de las Delicias. El grupo sobre el que se centra la aplicación didáctica corresponde con el aula de 3 años B, que contiene un total de 18 alumnos .

En referencia al **contexto socioeconómico y sociofamiliar**, el modelo de familia más abundante que acude al centro se compone por un padre y una madre, generalmente jóvenes con uno o dos hijos. Se caracterizan en su mayoría por su gran diversidad cultural debido a la cantidad de familias de diferentes procedencias y etnias (mayoritariamente gitana y musulmana) que residen en el propio barrio de las delicias y los colindantes con el centro.

6.2. Justificación del proyecto

Título: “Vencer el miedo es un trabajo de equipo”

A través del **lenguaje audiovisual** podemos desarrollar todo tipo de actitudes y aptitudes tales como el propio lenguaje, inculcar valores de respeto, empatía y solidaridad entre otros, fomentar el trabajo en equipo, conectar los contenidos adecuados para el nivel evolutivo de los niños con los que se trabaja (musicales, artísticos, lógico matemática...) por medio del movimiento y expresión corporales, la experiencia y la emoción.

La trama que se desarrolla en la película se desdobra tanto en situaciones ficticias como en otras de la vida cotidiana para acercar la comunicación audiovisual a la realidad

de los educandos y que obtengan herramientas con las cuales ir creando una imagen de sí mismo en relación con su entorno.

6.3.Desarrollo de la propuesta educativa

La puesta en práctica de la consiguiente UD se realiza de forma complementaria y/o adicional a las actividades y tareas que se trabajan en el aula a través de canciones, fichas, cuentos y/o juegos a modo de refuerzo de los contenidos que se desarrollan en la etapa.

Uno de los recursos que se utilizaron fueron los cuentos. En específico, la colección de libros “Malos de cuento” de la editorial Edelvives ([Véase en el Anexo 1](#)), que se desglosa en los siguientes cuentos; Un desastre de Bruja, una familia de ogros, el vampiro debilucho y una momia muy responsable. Estos se contaron previamente al inicio de la UD a modo de introducción al mundo del miedo infantil, aunque el que dio inicio al proyecto fue el cuento “El monstruo que tengo en mi habitación”. A continuación, se presenta la propuesta de actuación docente.

6.3.1. Actividades para la puesta en práctica

SESIÓN 1. CUENTO INTRODUCTORIO A LA TEMÁTICA.	
Duración	15 minutos.
Desarrollo de la actividad	Se presenta el cuento “El monstruo que tengo en mi habitación” con Bits de inteligencia (Véase en el Anexo 2). Posteriormente y tras la lectura del cuento, se reparten los bits entre los educandos para que, finalmente, de uno en uno vayan colocando los bits en el suelo generando la historia de nuevo.
Objetivos específicos	Desarrollo de la capacidad de atención y concentración. Desarrollo del lenguaje oral.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Secuenciación de una historia - Atención y capacidad de concentración - Lenguaje oral.

Materiales	Bits de inteligencia del cuento “El monstruo que tengo en mi habitación”.
------------	---

SESIÓN 2. RECOGIDA DE MIEDOS.	
Duración	15 minutos.
Desarrollo de la actividad	El maestro reproduce la rima (Véase en el Anexo 3) y va nombrando y señalando a cada alumno para que complete la frase con lo que este teme, a medida que se repite la rima, el alumnado deberá reproducirla a la vez que el profesor.
Objetivos específicos	Escuchar, imitar y reproducir rimas breves. Desarrollar la capacidad de mantener la atención.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Rimas. - Ritmo musical.
Materiales	Ninguno.

SESIÓN 3. ANÁLISIS DE VÍDEOS. Conocimientos previos.	
Duración	20 minutos.
Desarrollo de la actividad	Tipos de vídeos a presentar: <ul style="list-style-type: none"> • Dibujos animados (Patrulla canina). • Serie infantil con personajes reales (Lazy Town). • Noticias. • Video tutorial de una manualidad.
Objetivos específicos	Diferenciación entre información real y ficticia en los medios de comunicación.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Pensamiento crítico
Materiales	Pantalla digital, vídeos.

SESIÓN 4. PRIMER CONTACTO CON LOS ELEMENTOS DE GRABACIÓN.	
Duración	15 minutos.

Desarrollo de la actividad	Presentación del set de grabación y los elementos que lo componen, descripción de las características que poseen y las funciones que desempeñan.
Objetivos específicos	Recopilación de conocimientos previos del alumnado. Reconocimiento de los elementos de grabación; cámara, trípode, croma y claqueta. Descubrimiento de las funciones de cada elemento en el set de grabación.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario relacionado con el cine y sus elementos. - Funciones de los elementos de grabación; cámara, trípode, croma y claqueta.
Materiales	Cámara, trípode, croma y claqueta.

SESIÓN 5. DÍA DE GRABACIÓN.

Duración	20 minutos.
Desarrollo de la actividad	Grabación de las escenas correspondientes para cada niño.
Objetivos específicos	Desarrollo de las nociones espaciales arriba/abajo. Identificación de los números del 1 al 4 y su representación gráfica. Diferenciación e identificación de los colores rojo, azul, amarillo y verde. Representación de formas geométricas; cuadrado, círculo, triángulo y rectángulo.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Numeración del 1 al 4 y su representación tanto ordinal como cardinal. - Formas geométricas; cuadrado, rectángulo, círculo y triángulo. - Nociones espaciales; arriba/abajo. - Colores; rojo, verde, amarillo y azul.
Materiales	Cámara, trípode, croma, claqueta y foco de luz.

SESIÓN 6. PRESENTACIÓN DEL VÍDEO.

Duración	20 minutos.
Desarrollo de la actividad	Presentación del vídeo ya montado y editado. Posteriormente se realizan preguntas como “¿Estaban las brujas realmente en la pizarra?, Cuando grabamos el otro día,

	¿Estaban los personajes a vuestro lado? ¿Es todo lo que veis en la televisión de verdad?” Para la recogida de conclusiones.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflexión sobre el contenido que consumen en los medios audiovisuales. ➤ Identificación de elementos reales/ficticios en las escenas del corto.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Diferencia entre ficción y realidad. - Actitud crítica frente al contenido audiovisual que consumen.
Materiales	Pantalla digital y vídeo editado.

6.4. Organización del tiempo y el espacio.

ESPACIO

La disposición del espacio en el aula nos ayuda a la asociación de las actividades que se van a desarrollar en el proyecto audiovisual con el espacio en el que se trabajan por medio de la incorporación de un nuevo rincón dedicando a la creación audiovisual en el aula. Este espacio, a modo de set de grabación ([véase en el Anexo 4](#)), se compone por los elementos característicos para una producción audiovisual, así como la cámara, el trípode, un croma, una claqueta y un foco de luz.

TIEMPO

La organización temporal para la Unidad Didáctica se divide en una sesión semanal a lo largo del mes de mayo del año 2023, a excepción de la sexta y última sesión, correspondiente con la presentación de la producción audiovisual ya editada y finalizada, se realizará en el mes de junio.

MAYO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SAB	DOM
1	2	3 SESIÓN 1	4	5	6	7
8	9	10 SESIÓN 2	11	12	13	14
15	16	17 SESIÓN 3	18	19	20	21
22	23	24 SESIÓN 4	25	26	27	28

29	30	31 SESIÓN 5				
----	----	--------------------	--	--	--	--

6.1. Recursos materiales y humanos.

Para la integración del medio audiovisual en la escuela son necesarios diversos materiales que nos ayuden a desarrollar y acercar la comunicación audiovisual al alumnado, los recursos que se han utilizado para esta propuesta son:

Una **cámara réflex CANON 1200D**, para poder grabar el corto, acompañado por el **trípode** que la sostiene y nos servirá a grabar escenas sin la necesidad de una persona sujetando la grabadora. Se necesita también una **claqueta** para indicar el comienzo de grabación de cada escena. Para poder presentar los efectos especiales, daremos a conocer al alumnado el **croma**, indispensable para manipular los ambientes de las escenas que lo requiera, en este caso, se realizó con materiales reciclados (un cartón y un mantel verde) y un **aro de luz** que regule la iluminación del set de grabación.

Por otro lado, se requieren otro tipo de recursos para la edición de las grabaciones, en este caso, se utilizó el **programa Kdnlive**, y, por último, la **pantalla digital**, donde presentaremos la obra final a los educandos para la recogida de conclusiones.

7. PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

A continuación, se expone la **organización** y planificación que ha supuesto el desarrollo del proceso creativo en cada una de sus fases desde la más básica e inicial hasta la final del proyecto.

El primer paso para iniciar cualquier producción audiovisual, artística o de cualquier otro tipo es la búsqueda de una idea, que, en este caso fue el miedo infantil. Esta puede tener surgir de diversas situaciones, de la pura inventiva, de una vivencia o incluso estar inspirada en otros trabajos. Solo entonces se puede poner en marcha la temática sobre la que girará esa idea, en el ámbito educativo se puede comenzar por la relación que mantendrá esa idea con los objetivos y contenidos que necesitamos impartir en el aula.

Para este filme, una lluvia de ideas fue el detonante para relacionar el miedo en edades tempranas con las competencias que se pretenden desarrollar en los infantes. A raíz de ello, se desarrolló una breve sinopsis que resumiría la trama que se va a desenvolver en el corto. El siguiente paso consiste en la descripción del argumento para conectar al alumnado física y emocionalmente a través de la experiencia con los contenidos.

Posteriormente se procede a la elaboración del guion ([Véase en el Anexo 5](#)), desarrollando el argumento de forma que sea posible la realización de un boceto sencillo que contenga las escenas ([Véase en el anexo 6](#)) en las que se divide el guion, anticipando los posibles planos que corresponden con cada una de ellas, así como los personajes y acciones y ubicación en la que se representarán cada una de ellas y los contenidos que se trabajan ([Véase en el Anexo 7](#)).

7.1.FASES DE LA GRABACIÓN.

Una vez terminado esta fase de creación y planificación de la filmografía, se procede a la aplicación de una serie de **fases** en las que se desglosa el proceso de grabación, son las siguientes;

Fase 1; Presentación del material y la terminología audiovisual.

Para introducir todos los términos que se desean, en esta primera sesión llevamos materiales como el croma, la claqueta, un foco, la cámara y el trípode. El **set de grabación** se ubicó en el centro de la zona de asamblea del aula y se colocaron todos los elementos. Los niños se mostraron muy curiosos ante todos esos objetos desconocidos. Se explicó que todos ellos eran necesarios para grabar películas, y que detrás de todas ellas se utilizaban esos materiales. Como nosotros íbamos a crear una, debían conocer para que sirve cada uno de ellos.

La **cámara** era el único elemento previamente conocido por la mayoría de los educandos, los niños en su mayoría asociaban este objeto a la fotografía únicamente, uno de ellos al sacarla de su funda comentó “¿Nos vas a hacer fotos con ella?”, a excepción de una niña que afirmaba “la vamos a utilizar para hacer TikToks”.

La primera toma de contacto con el **croma**, la **claqueta**, el **foco de luz** y el **trípode** provocó su curiosidad. Ante la demostración del uso del trípode los niños no intervinieron demasiado, sin embargo, el foco de luz se les hacía interesante. Manipular la claqueta atrajo comentarios como “suena si la abres y la cierras así” o “tiene letras con tiza” al generar esas interrogantes, se dio la explicación de que el sonido se utilizaba para marcar el inicio de la grabación de cada escena, y que las letras significaban quién grababa, quién dirigía, qué día se graba esa escena y cuántas veces se ha grabado.

Alguno de los materiales, concretamente el croma generó comentarios interesantes también, al contar que en las películas se utilizaban “efectos especiales” y

poniendo ejemplos, surgieron comentarios sorprendentes, tales como “¿y puede aparecer un arco iris?” o “entonces podemos estar donde queramos”. Esta reacción fue poco esperada, pues el uso del croma es algo abstracto y difícil de imaginar antes de verlo experiencialmente.

Fase 2; Exposición del guion y reparto de roles en la película.

Para lograr que el alumnado comprendiese la finalidad de las grabaciones que se realizan posteriormente y dar sentido a todas las tareas relacionadas con el proyecto se narró la sinopsis de la película que protagonizan en forma de cuento o historia narrada de forma que capte su atención.

Posteriormente se pregunta si el cuento les ha parecido interesante y si les ha gustado, para finalmente proponer la pregunta motivadora “A esta historia le faltan personajes, y se va a convertir en una película ¿queréis ser los héroes que salven a la clase y los protagonistas de la grabación? La respuesta fue un inmediato sí, lo que abrió las puertas al siguiente paso

Los roles de cada niño dentro del corto eran iguales, todos ellos fueron identificados como los superhéroes que salvarán el aula. Una vez realizado el reparto, se procede a la grabación.

Fase 3; Primeras grabaciones.

La **expresión corporal** es clave en este momento, se usa para representar las emociones de los personajes, ayudando así a los niños a identificar y comprender las suyas propias y fomentando una mejor gestión emocional. Por esta razón es necesario acompañar toda la grabación con el contexto imaginario que se desarrollará en la escena. Por ejemplo, imponiendo consignas que ejemplifiquen la situación deseada como “imagina que encima de esa estantería hay un monstruo, ¿Cómo se sentirá el personaje?

¿Tú te sentirías igual?” de esta forma, el propio niño descubre la emoción del personaje ante las circunstancias que se plantean, realizando un ejercicio de desarrollo de la empatía.

Las grabaciones se dividieron a su vez en dos fases, una primera individual que se utilizaría para los créditos finales en la que los niños se ubicaban en el “rincón de audiovisuales” y una segunda en la que las representaciones eran grupales y de trabajo en equipo.

Finalmente, el alumno representa la acción y todo lo que esta conlleva, guiado siempre por el adulto que lo tutoriza con frases como “vamos a poner cara de tener mucho miedo, encojemos los hombros y agachamos la cabeza”, “ahora nos movemos hacia la derecha” o “vamos a echar a los monstruos, tenemos que decir la siguiente frase para que se vayan”.

Fase 4; Día de cine; lanzamiento de la película.

Enlace de acceso al vídeo: <https://vimeo.com/838624049>

Una vez procesado el vídeo con el programa de edición, es el momento de presentar la obra al alumnado. En primer lugar, la sala se ambientó a modo de cine, los alumnos se colocaron en la zona de asamblea, en frente de la pantalla digital, apagamos las luces y, para lograr crear el clima de silencio típica de las salas de cine, se animó a los niños a imaginar un bote de palomitas. “imaginamos que tenemos las palomitas en la mano, vamos a colocar el bote en nuestras rodillas y con una mano cogemos una palomita y nos la comemos”. Una vez se consigue el ambiente deseado, comienza la reproducción.

Las curiosidad que generó el momento de descubrir cómo ha quedado la película en la que tanto habíamos trabajado provocó que los niños se mantuvieran muy atentos y expectantes ante la filmografía. Las primeras reacciones por parte del alumnado fueron risas y gritos de emoción al reconocerse en la pantalla, pues nunca se habían visto de esa

forma. Las respuestas que se obtuvieron por parte del alumnado en esta fase se recogen en el punto 8.

Fase 5; recogida de conclusiones del alumnado.

En esta fase se trató de fomentar la capacidad expresiva del alumnado, incentivando la reflexión acerca del contenido representado en la película, comparando el momento en el que grabamos y el resultado final de la producción audiovisual por medio de preguntas como “¿Qué es lo primero que hacemos al llegar al colegio?”, “y después de lavarnos las manos, ¿Qué hacemos?”, “Cuando Andrea se despide de vosotros ¿Qué se encuentra al volver a clase? ¿Cómo se solucionó ese problema?” “Los monstruos que aparecían en la película, ¿Estaban en clase cuando grabamos?”. Los resultados de esta tarea final y cierre de proyecto se mostrarán en el punto contiguo.

8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS Y CONCLUSIONES DE LA PUESTA EN PRÁCTICA

8.1. Actitudes positivas de interés educativo

En el momento de exposición el video al alumnado, los niños querían verlo una y otra vez, al haber utilizado rimas para trabajar los contenidos deseados, cada vez que aparecían en la pantalla las escenas con la rima, todos la repetían a la par, lo que dio pie a la revisión y profundización de los contenidos para los que ya los habían adquirido, y a su vez al repaso de estos para los que aún no lo habían interiorizado del todo.

El apoyo visual que ofrecían las imágenes de la película fue de gran ayuda para la comprensión de los contenidos, ya que se veían reflejadas las formas, los números, los colores y la posición espacial de los elementos de interés educativo.

Además, al ver los clips que se habían grabado fuera de contexto tomando un sentido en la pantalla, el alumnado experimentó de primera mano la diferencia temporal de un momento y otro, y que las producciones que observaban en la televisión no son situaciones reales, sino escenarios ficticios representadas por actores.

También se reforzaron valores como el de la solidaridad, el trabajo en equipo y la empatía y el trabajo común con el resto de los compañeros creó un clima de unión en el aula. Cabe destacar que la mayoría del alumnado se identificada tanto a sí mismo como a otros compañeros en la pantalla y lo expresaban verbalmente al resto de la clase con comentarios como “ahí estoy yo” o “Andrea, pero si esa eres tú”.

Al verse reflejados en la producción en la que habían trabajado, la expresión corporal de la mayoría del alumnado era de nervios y emoción. Debido a que cada alumno apareció tanto grupal como individualmente a lo largo del cortometraje, todos ellos se

sintieron partícipes de la producción y los ligó emocionalmente con los contenidos que se trabajaron y con el proyecto en general.

Se reconoció el esfuerzo y los méritos de cada uno con palabras motivadoras como “esta película ha salido tan bien gracias al esfuerzo de todos” o “habéis sido unos actores y actrices increíbles”. Este orgullo que sintieron de haber logrado crear una producción entre todos permitió la conexión con el resto de aulas ya que ellos mismos deseaban enseñárselo a todos los demás compañeros del edificio. De igual manera sucedió con las familias.

Una vez vista en varias ocasiones la filmografía, la historia ya era bien conocida por todos, lo que reforzó tanto su vocabulario debido a la expresión verbal de la historia narrada en video entre todos por medio de preguntas.

En cuanto al trabajo en la superación de miedos, una de las niñas que solía expresar el miedo ante imágenes de monstruos o tiburones y animales salvajes que aparecían en los dibujos animados se mostró orgullosa de haber “vencido” a los monstruos de la película con el siguiente comentario “he sido muy valiente y por eso se han ido del cole”.

La “confrontación” ficticia con su miedo, provocó un cambio en su realidad, ya que los personajes malvados que aparecen en la pantalla ya no suponen un riesgo para ella al descubrir que no son reales.

8.2. Conflictos que surgieron y propuestas de mejora

Como es esperable, a la hora de aplicar la propuesta surgieron ciertos imprevistos ya que, aunque todas las tareas se planificaron con antelación y se trató de prever ciertas situaciones, surgieron algunos inconvenientes inesperados.

En un primer lugar, el cansancio del alumnado a medida que se realizaba la grabación fue en aumento. Al no encontrarse presente en la escena el “efecto especial” (por ejemplo, los monstruos a los que atacaban) algunos de los educandos no comprendían lo que estaban interpretando. Esto provocó que, cuando una toma se repetía varias veces, algunos perdían el interés por ella debido a la carencia de un agente motivador.

A este problema se le aplicaron dos soluciones, la primera fue cambiar el punto de vista de los niños sobre la grabación, en lugar de aprender y únicamente recitar la rima que correspondía a cada escena, se convirtió cada escena en un juego diferente. Por ejemplo, una de las rimas que los niños debían recitar era:

Triángulo, cuadrado, círculo, rectángulo

¡De los casilleros te saco!

En este caso, escogimos las figuras que aparecían en la rima de la caja de las formas, y cada vez que se presentaba una, los alumnos debían expresar en alto de qué figura geométrica se trataba. El mismo proceso se utilizó con los colores, los números, y las nociones espaciales arriba/abajo.

En segundo lugar, se dividieron los días de grabación en más sesiones para que evitar alargasen el tiempo de grabación más de 20 minutos por cada una de ellas. Este cambio fue clave, ya que algunos de los alumnos que les tocaba grabar un día concreto, podían no asistir a la escuela, por lo que la flexibilidad en el horario fue clave para sacar el proyecto adelante. Se produjeron cambios de personajes, grupos de trabajo y días de grabación por este motivo.

Por otro lado, se encontraron fallos materiales. El recurso del croma no funcionó del todo ya que se realizó con una tela verde que se arrugaba en seguida sobre un plano

de cartón. Sujetarlo de por sí sin que se cayera fue todo un reto, pero si a este hecho le sumamos que las grabaciones en él incluían a los niños, en cuanto uno lo tocaba por error o se apoyaba en él, se descolocaba de nuevo, por lo que en cada escena grabada en el mismo espacio se ve diferente dependiendo del momento en el que se grabó.

Otro error ocurrió con la iluminación. El espacio del aula contaba con dos amplias ventanas y, además, contábamos con un foco de luz. Sin embargo, el foco no iluminaba lo suficiente, y a menudo la iluminación del aula por las condiciones climatológicas del exterior variaban, por lo que la iluminación de un mismo espacio en distintos momentos alteró las imágenes que se grabaron.

Por otro lado, nos topamos con errores de sonido. El aula es un espacio muy reducido que reverbera el sonido, a esto se le suma que en las escenas en las que varios niños hablaban a la vez, se grabaron con la cámara justo en frente de una pared, por lo que la calidad del sonido en la grabación final tuvo que ser editada también.

Cabe mencionar también que con respecto al sonido no solo existieron problemas, las primeras escenas del corto no necesitaban del sonido ambiental del aula ya que ese sonido se eliminaba posteriormente en la edición para añadir una voz en off. Premeditar esto dio pie a que el alumnado pudiera formar también parte del equipo de grabación en las escenas en las que no aparecían, veían como montaba la cámara, cómo colocaba el material y explicaba el porqué de cada espacio que grababa ya que eran escenas en las que, aunque se les oyera hablar, no afectarían al curso de la película, haciéndoles formar parte de todo el equipo y no solo de ser actores/actrices.

9. CONCLUSIONES SOBRE EL TRABAJO DE FIN DE GRADO

9.1. Sobre el Trabajo de Fin de Grado.

Considero que este proyecto se inició con la idea de impartir contenidos de forma globalizada, sobre la base de unos objetivos dirigidos únicamente al alumnado y centrado solamente en su aprendizaje, pero en el momento en el que comienza el análisis de la práctica y todo lo que esta conllevó, apareció una característica que primeramente no se había tenido en cuenta y eso una parte esencial de la enseñanza, la reciprocidad.

Este TFG ha dotado de aprendizajes no solo al alumnado al que iba dirigido, sino también a mí como maestra. A los educandos principalmente por la ampliación de vocabulario y el aporte de experiencias ricas en contenido, y a mí por el aprendizaje ensayo-error. Este concepto comenzó siendo parte de la metodología con la que se aplicaría el proyecto en el aula, ofreciendo la oportunidad a los niños de fallar, reflexionar, buscar una solución y reintentar.

Sin embargo, no solo los niños han experimentado este proceso, también he necesitado de este recurso sin dar pie a la frustración cuando la puesta en práctica no correspondía con la realidad de aula.

Como maestra, siempre he tratado en mis prácticas de mantenerme presente en el aula e interactuar, pero exponerme ante 17 niños con una Unidad Didáctica propia me ha nutrido de la realidad que supone esto. En primer lugar, a anticipar en todo momento un plan B ya que toda aplicación didáctica debe estar siempre abierta a la modificación.

Por otro lado, he aprendido mucho sobre contenidos audiovisuales, dando cabida a otras ideas para proyectos futuros relacionados con la temática ya que me he dotado de recursos, herramientas y experiencias que me ayudarán a mejorar la aplicación de nuevas aplicaciones en un futuro.

Como reflexión final y para concluir, quiero mencionar que he experimentado la educación como un camino de valientes. Que enseñar supone intentarlo y fracasar infinitas veces, analizar, mejorar, pedir ayuda cuando no eres capaz de ver la situación desde otro punto de vista, trabajar en equipo y enfrentarse a los miedos propios y tal como he tratado de enseñar a los niños.

Vencer el miedo es un trabajo de equipo.

10. REFERENCIAS

- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades: Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual* (1.^a ed.).
https://scholar.google.es/scholar_url?url=https://www.academia.edu/download/52067149/La-Educacion-Artistica-No-Son-Manualidades.pdf&hl=es&sa=X&ei=dtSIZKblKeSVy9YPnbipoAQ&sci sig=AGlGAw9DuPx03IGOUnpuzYp-1KeU&oi=scholar
- Bandura, A., & Walters, R. (1987). Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad. *Alianza*, soyanalistaconductual.
- Bedoya Dorado, C., & García Solarte, M. (2016). Efectos del miedo en los trabajadores y la organización. *Estudios Gerenciales*, 32(138), 60-70.
- Corominas, A. (1994). *La comunicación audiovisual y su integración en el currículum*.
- BOE-A-2022-1654 Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. (s/f). Boe.es. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95/con>
- Valdés Velázquez, A. *Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget*. (2014). [Doctorado]. Universidad Marista de Guadalajara.
- “Ficción y realidad” cómo experimentar a través de la expresión artística y los medios audiovisuales. (2018). [TFG]. Universidad de Valladolid.
- Granado-Palma, M. (2003). Audiovisual education for childhood education. *Comunicar*, 10(20), 155-158. <https://doi.org/10.3916/c20-2003-22>

Introducción metodológica a la muerte y los miedos en educación infantil. (2010).

Tendencias pedagógicas, 1(15), Dialnet.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3222370>

La comprensión de la realidad en la educación infantil y primaria. (s. f.). Google Books.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=3kJrXn4EZEAC&oi=fnd&pg=PA11&dq=imaginacion+infantil+articulo&ots=F0Ic3jCuBf&sig=7b8fJtUSauOJE9W2sB2DjFLdFbI#v=onepage&q&f=false>

La imaginación y sus vínculos con la creatividad. Un análisis teórico desde la psicología del desarrollo. (2022). *Revista de Psicología*, 18(35), 2469-2050.

<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13903/1/imaginaci%C3%B3n-v%C3%ADnculos-creatividad.pdf>

Perlado Ekman, L., & Sevillano García, M. L. (2003). La influencia de la television en los niños. *Enseñanza*, 21, Core.

<https://core.ac.uk/download/pdf/9497677.pdf>

Programa de Formación Continuada en Pediatría Extrahospitalaria. (2012).

Pediatría Integral, XVI, 2. <https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2012/05/Pediatria-Integral-XVI-2.pdf#page=61>

Rae. (s. f.). *miedo* / *Diccionario esencial de la lengua española*. «Diccionario esencial de la lengua española». <https://www.rae.es/desen/miedo>

Riambau, E. R., & Lorente, J. L. (s. f.). *El cine en la escuela. Elementos para una didáctica* (A. S. Solà, Trad.).

Rodríguez Cristino, J. (2017). Imaginación, creatividad y aprendizaje por descubrimiento a través del arte en educación infantil. *Tercio Creciente*, 12, págs. 97-120. DOI: 10.17561/rtc.n12.7

Ruiz Rubio, F. (1994). Cine y enseñanza: El cine de ficción es un útil material didáctico por su variedad temática y por su capacidad para presentar conflictos. *Temas*, 3, Dialnet.

11. ANEXOS

Anexo 1. Colección de libros “malos de cuento”.



Anexo 2. Cuento “El monstruo que tengo en mi habitación”.



Anexo 3. Rima para la exposición individual de miedos.

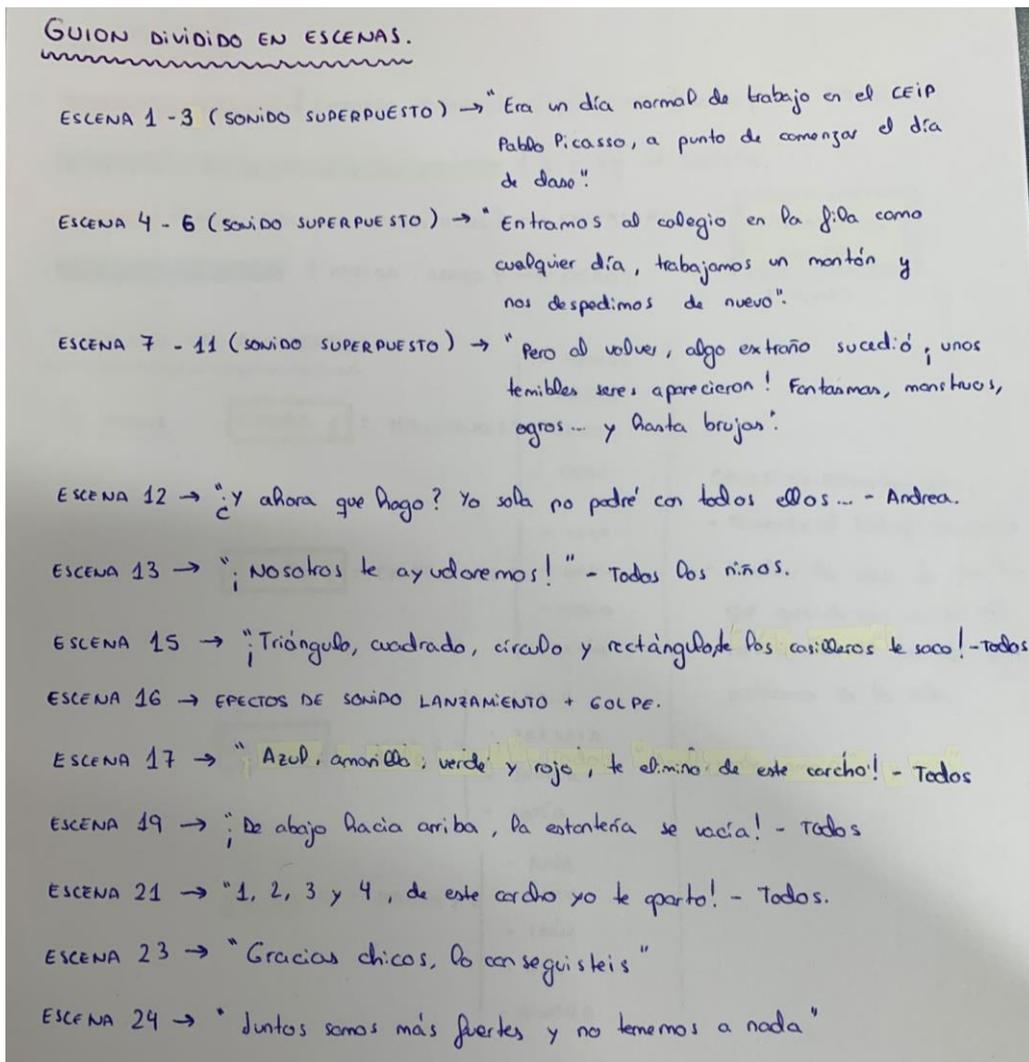
Esta es la ronda de los miedos
Si tú tienes uno, dímelo primero

X... teme a ... X

Anexo 4. Set de grabación y sus materiales.



Anexo 5. Guion para trabajar el corto.



Anexo 6. Escenas del corto.



Anexo 7. Contenidos a trabajar y división de grupos para la grabación.

CONTENIDOS

- **FORMAS GEOMÉTRICAS** de CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, RECTÁNGULO → MONSTRUOS.
- **NÚMEROS Y SU REPRESENTACIÓN GRÁFICA** de 1, 2, 3 → BRUJAS.
- **COLORES** de ROJO, AMARILLO, VERDE, AZUL → FANTASMAS.
- **NOCIONES ESPACIALES** de ARRIBA, ABAJO → OGROS.

TRABAJO EN EQUIPO
+ RIMAS

DIVISIÓN DEL ALUMNADO

Por mesas

- GRUPO 1 = MONSTRUOS**
 - HANUEL
 - MARCO
 - LARA
 - IZAN
- GRUPO 2 = FANTASMAS**
 - VEGA
 - NADIA
 - MARIO
 - LUCÍA
- GRUPO 3 = OGROS**
 - LYDIA
 - ZAKARIA
 - JAVIER
 - SOFÍA
- GRUPO 4 = BRUJAS**
 - AMIR
 - ALEX
 - IVÁN
 - AYA
 - AINARA

OBJETIVOS PRINCIPALES:

- Fomentar el trabajo en equipo
- Inculcar la idea de que lo que aprendemos en el cole nos ayuda a resolver los problemas de la vida.