

**Universidad de Valladolid**  
**Facultad de Educación y Trabajo Social**

Grado en Educación Infantil  
Mención en Expresión y Comunicación Artística y Motricidad  
Trabajo de Fin de Grado

**Introducción al cine y la realidad audiovisual  
en la Educación Infantil**

Autora: Inés Ramos García

Tutor académico: Luis Carlos Rodríguez García

Curso académico: 2023-2024

8 de junio de 2024



## **Agradecimientos**

Gracias a la Universidad de Valladolid por hacer posible la realización de este proyecto. Especialmente, quiero agradecer a mi tutor académico, Luis Carlos Rodríguez, por su orientación y guía estos meses y, sobre todo, por la propuesta de realizar un TFG cuyo producto final fuese un vídeo con los niños que ahora considero, además de parte de mi patrimonio personal y académico, un recuerdo de esos niños que tan feliz me han hecho.

También me gustaría dar las gracias al profesorado y personal de la universidad: A Álvaro García por prestarme todo el material audiovisual necesario para obtener unos resultados de calidad. A Borja Velázquez por estar abierto a compartir conmigo el material necesario para incorporar sonidos a los cortometrajes de una manera tan original. Y a Pablo Luis de Castro, quien a través de sus clases logró transmitirme su motivación y me hizo ver que se puede ir más allá de nuestras cuatro paredes y realizar proyectos en una escala mucho mayor, con los niños como protagonistas y sin infravalorar sus capacidades ni las nuestras.

Gracias al CEIP Ponce de León de Valladolid, centro en el que he sido alumna y ahora también maestra. A las familias del alumnado, por su implicación y colaboración, fundamentales para una buena educación de los niños y un buen ambiente en el centro. A los docentes, por acogerme y compartir conmigo lo mejor de ellos, enriqueciéndome para, poco a poco, llegar a ser una gran docente. Una mención especial a Ana Castán, por volcarse en mi proyecto y siempre creer en él. También a Sonsoles Sánchez, mi tutora en el centro escolar y hacia quien sólo tengo palabras de agradecimiento. Y, ¿qué decir de los niños? El mejor equipo de trabajo que podría pedir, siempre abiertos a mis propuestas y llenos de ilusión. Se han implicado para obtener el mejor resultado, han colaborado unos con otros y nunca han perdido ese entusiasmo que tanto agradezco y que han logrado contagiarme. Ellos han sido los grandes protagonistas y creadores de este proyecto. Gracias.



## **Resumen**

El siguiente Trabajo de Fin de Grado gira en torno al acercamiento del cine a las aulas del segundo ciclo de Educación Infantil. La muestra con la que se ha llevado a cabo la intervención didáctica son dos clases de primero, dos clases de segundo y una clase de tercero de infantil. El objetivo principal de esta intervención educativa es que el alumnado comprenda la diferencia entre realidad y ficción, así como que observen a partir de su propia experiencia la importancia tanto de la parte auditiva como de la parte visual en los medios audiovisuales. Para llevar a cabo este proyecto, los niños se han convertido en guionistas, han elaborado los decorados y el vestuario mediante diferentes técnicas plásticas. También han sido actores y han formado parte del proceso de edición. Esta intervención engloba muchos de los contenidos y objetivos que forman parte del currículum del segundo ciclo de la Educación Infantil y que suelen relegarse a un segundo plano en las aulas.

### ***Palabras clave:***

Cine, realidad y ficción, imagen y sonido, intervención educativa, medios audiovisuales, técnicas plásticas, Educación Infantil.



### **Abstract**

The following Degree Final Project focuses on demonstrating the approach of cinema to the classrooms of the second cycle of Early Childhood Education. The sample with which the didactic intervention was carried out included two classes of first year, two classes of second year and one class of third year of Early Childhood Education. The main objective of this educational intervention is for the students to understand the difference between reality and fiction, as well as to observe from their own experience the importance of both the auditory and the visual part in the audiovisual media. To carry out this project, the children became scriptwriters and created the sets and costumes using different plastic techniques. They were also actors and were part of the editing process. This intervention encompasses many of the contents and objectives that are part of the curriculum of the second cycle of Early Childhood Education and that are usually relegated to the background in the classroom.

#### ***Keywords:***

Film, reality and fiction, image and sound, educational intervention, audiovisual media, plastic techniques, Early Childhood Education.



## Índice

<b>1. Introducción.....</b>	<b>5</b>
<b>2. Justificación teórica.....</b>	<b>6</b>
<b>a. Basada en legislación, organismos y competencias del grado.....</b>	<b>6</b>
<b>b. Basada en autores y profesionales del ámbito.....</b>	<b>11</b>
<b>3. Intervención educativa.....</b>	<b>16</b>
<b>3.1. Fases.....</b>	<b>16</b>
<b>3.2. Objetivos de etapa.....</b>	<b>23</b>
<b>3.3. Objetivos específicos.....</b>	<b>23</b>
<b>3.4. Competencias clave.....</b>	<b>24</b>
<b>3.5. Contenidos.....</b>	<b>24</b>
<b>3.6. Metodología.....</b>	<b>30</b>
<b>3.7. Temporalización.....</b>	<b>32</b>
<b>3.8. Recursos y materiales.....</b>	<b>32</b>
<b>3.9. Evaluación.....</b>	<b>33</b>
<b>3.10. Atención a la diversidad.....</b>	<b>33</b>
<b>3.11. Relación con los ODS y la Agenda 2030.....</b>	<b>33</b>
<b>3.12. Resultados y reflexiones.....</b>	<b>34</b>
<b>4. Conclusiones.....</b>	<b>37</b>
<b>5. Referencias.....</b>	<b>42</b>
<b>Apéndice.....</b>	<b>45</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>51</b>



## **Introducción**

Nos encontramos en la conocida como era digital, en la que estamos constantemente expuestos a los medios digitales y audiovisuales. Contamos con una gran cantidad de documentación, proyectos e investigaciones en relación a cómo nos afecta esta incesante digitalización. Día a día descubrimos los efectos que estos medios audiovisuales pueden tener en jóvenes, adolescentes e incluso niños. Sin embargo, es difícil encontrar este tipo de información en relación a la Educación Infantil. Esto resulta contradictorio, ya que en esta etapa los recursos visuales son un gran aliado. Durante los primeros años los niños son muy visuales, desconocen el lenguaje verbal pero son capaces de reconocer gestos, imágenes, tonos de voz o expresiones faciales. Se suele recurrir a medios audiovisuales como simple entretenimiento para niños de esta etapa. Sin embargo, podemos emplear este acercamiento a los medios audiovisuales como una oportunidad para que conozcan aspectos fundamentales acerca de éste ámbito: la importancia del equilibrio entre los elementos auditivos y visuales, las posibilidades que ofrece la edición para satisfacer sus deseos y algo tan necesario como reconocer la diferencia que existe entre lo que observan en los medios digitales y la realidad.

La intervención educativa planteada en este proyecto supone un acercamiento de los niños al mundo del cine, siendo partícipes activamente de este ámbito del arte. Se ha llevado a cabo con el alumnado de dos aulas de 3 años, dos aulas de 4 años y un aula de 5 años, es decir, abarca todos los niveles del segundo ciclo de Educación Infantil. La idea inicial fue enriqueciéndose poco a poco hasta llegar a este producto final, que consta de una justificación teórica basada en la legislación y en el apoyo de diversos autores y profesionales de la Educación y los medios audiovisuales, así como el desarrollo de la intervención educativa, acompañada de las conclusiones extraídas tras estos meses de trabajo. Como resultado de dicha intervención encontramos esta recopilación de cortometrajes (*Véase Figura 1*).



## **Justificación Teórica**

### **a. Basada en Legislación, Organismos y Competencias del Grado**

El grado de Educación Infantil exige una serie de competencias que todo maestro ha de adquirir a lo largo de estos años de formación. Este proyecto refleja la adquisición de estas competencias que requiere el grado de Educación Infantil, haciendo especial énfasis en aquellas que se centran en la Expresión y Comunicación Artística y Corporal.

Entre las competencias del grado de Educación Infantil encontramos el análisis de los lenguajes audiovisuales, el fomento del conocimiento y control del cuerpo y las habilidades motrices, la capacidad para trabajar en equipo y planificar secuencias de aprendizaje, así como el manejo de metodologías observacionales y tecnológicas. También cabe destacar el fomento del juego simbólico, el uso didáctico de las TIC, el reconocimiento de los lenguajes artísticos y creativos, etc. Hay otros aspectos que todo docente debe implementar en las actividades, como son la importancia de la expresión oral y escrita y de las normas de respeto.

La intervención educativa que se llevará a cabo en este proyecto, además de mostrar todas estas características, queda respaldada por diferentes autores y organismos, así como por la legislación vigente en la actualidad, tanto a nivel nacional como a nivel autonómico.

Por una parte, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) nos muestra los beneficios que tienen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y tecnologías educativas desde la Educación Infantil, enriqueciendo sus argumentos a través de intervenciones educativas. Además, defiende la importancia de que, tanto docentes como discentes, trabajemos nuestra alfabetización digital y competencias digitales. La pandemia de COVID-19 nos mostró esta necesidad de digitalizar la educación. No obstante, no se trata únicamente de una herramienta clave en



estas situaciones de crisis, sino de un recurso mediante el que podemos enriquecer los aprendizajes en el día a día en las aulas.

También hacen referencia a la importancia del arte como medio de enseñanza, que requiere la completa implicación del docente y la motivación de los alumnos.

A nivel europeo, encontramos el Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea (TFUE, 2010), documento que incluye los objetivos y principios de los países que la componen. En el artículo 167 se establece que la Unión Europea apoyará la creación y difusión de la cultura, y especifica además que en este ámbito se incluye la cultura audiovisual.

Por otra parte, encontramos el Boletín Oficial del Estado (BOE), el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. Junto con la Ley Orgánica por la que se Modifica la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE), componen la legislación vigente en España en la actualidad que resalta la importancia de introducir el mundo audiovisual y digital, así como la expresión artística y corporal, en las aulas de Educación Infantil.

Un ejemplo de ello son las competencias clave que deben desarrollarse a lo largo de esta etapa. Entre ellas encontramos la Competencia Digital.

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

Los niños y las niñas se encuentran inmersos en una sociedad en la que lo digital afecta a nuestra forma de comunicarnos, obtener información, aprender y



relacionarnos. Es, por tanto, responsabilidad del centro educativo establecer pautas para el desarrollo de hábitos de uso saludables de las herramientas y tecnologías digitales, iniciándose así un proceso de alfabetización digital desde las primeras etapas.

Para que los niños y las niñas construyan y enriquezcan su identidad, se fomenta en esta etapa la expresión creativa de ideas, sentimientos y emociones a través de diversos lenguajes y distintas formas artísticas. Asimismo, se ayuda al desarrollo de la conciencia cultural y del sentido de pertenencia a la sociedad a través de un primer acercamiento a las manifestaciones culturales y artísticas.

Los lenguajes artísticos, en tanto que sistemas simbólicos, adquieren particular relevancia en esta etapa. Proporcionan un cauce diferente, variado y flexible para expresarse y relacionarse con el mundo exterior con mayor libertad. La primera infancia se asombra constantemente, porque nada se da por supuesto. La creatividad, tan presente en la etapa, tiene que ver con la curiosidad vital. La práctica educativa debe consistir en acompañarla y proporcionar las herramientas para consolidarla.

Por último, el lenguaje corporal permite el descubrimiento de nuevas posibilidades expresivas, que pueden utilizarse con una intención comunicativa, representativa o estética. (BOE Real Decreto 95/2022, p. 27)

Tras esta justificación presente en el BOE, adjunto el artículo 4 de dicha ley en el que se aclara que uno de los principales objetivos de la Educación Infantil es su desarrollo integral, incluyendo el ámbito artístico y creativo.

#### Artículo 4. *Fines.*

La finalidad de la Educación Infantil es contribuir al desarrollo integral y armónico del alumnado en todas sus dimensiones: física, emocional, sexual, afectiva, social, cognitiva y artística, potenciando la autonomía personal y la creación



progresiva de una imagen positiva y equilibrada de sí mismos, así como a la educación en valores cívicos para la convivencia. (BOE Real Decreto 95/2022, p. 5)

Por otra parte, encontramos una serie de competencias y objetivos a lograr en la Educación Infantil que también resaltan la importancia de la digitalización y la expresión artística y corporal.

1.4 Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales.

2.2 Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones

artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.

2.5 Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.

3.7 Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales.

5.2 Manifestar interés y disfrute hacia actividades individuales o colectivas relacionadas con la literatura infantil, las obras musicales, los audiovisuales, las danzas o las dramatizaciones, avanzando en una actitud participativa.

(BOE Real Decreto 95/2022, pp. 24, 29, 31)

Entre los diferentes contenidos que aparecen reflejados en el BOE encontramos uno dedicado a la expresión corporal (H. El lenguaje y la expresión corporales), que incluye la dramatización, y uno referido a la alfabetización digital (I. Alfabetización digital) en el segundo ciclo de Educación Infantil.



A nivel de legislación autonómica, encontramos el Boletín Oficial de Castilla y León (BOCYL): 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.

A través de este proyecto, el alumnado ha sido capaz de desarrollarse en las tres áreas de la Educación Infantil del currículum del segundo ciclo que aparecen reflejadas en el BOCYL, como se indicará en los contenidos.

Por otro lado, cabe destacar la mención de los siguientes criterios de evaluación y competencias específicas del segundo ciclo de Educación Infantil, que aumentan su complejidad al ascender de curso:

1.4. Iniciarse en la interacción con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales.

2.2. Comprender mensajes transmitidos, mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital.

3.7. Ajustar su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, con representaciones dramáticas, danzas, bailes y desplazamientos

rítmicos, manifestando interés e iniciativa.

3.8. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales como medio de disfrute, motivación y aprendizaje.

5.6. Expresar emociones e ideas a través de manifestaciones artísticas y culturales. (BOCYL Decreto 37/2022, pp. 48293-48295)

A través de las diferentes actividades que componen esta intervención educativa, los niños desarrollarán su creatividad, su expresión artística mediante diversas técnicas plásticas, el trabajo en equipo, la expresión corporal en relación con la dramatización... También se



fomenta su autonomía, su aprendizaje a través del disfrute y la experiencia y un primer contacto con el mundo del cine y los medios audiovisuales. Estos aspectos son respaldados por la legislación nacional y autonómica anteriormente referenciada.

#### **b. Basada en Autores y Profesionales en el Ámbito**

En un mundo en el que nos encontramos constantemente rodeados de imágenes, debemos aprender cómo responder a ellas. Es por ello que, como nos indica Cano (1993), debemos realizar un acercamiento de los niños al cine desde las edades más tempranas. De este modo, los niños aprenderán a ser buenos espectadores de cine, en su caso, infantil. Nos habla también de la didáctica filmica, es decir, de la adquisición de conocimientos del lenguaje audiovisual por parte de los docentes para que sean capaces de transmitir estos aprendizajes a los más pequeños.

Otros autores como Coterón y Sánchez (2010) resaltan la importancia de la educación artística y la expresión corporal en la educación. Combinar la educación física y artística favorece el desarrollo de la creatividad de los niños a través de nuevas formas de expresión. El maestro debe orientar este proceso de integración de la expresión corporal en el día a día en la educación.

Por otra parte, Granado (2003) habla de un programa educativo sobre educación audiovisual para niños de 1 a 4 años. Hace referencia a la importancia de exponer a los niños al mundo audiovisual para evitar la manipulación de los medios y su realidad distorsionada. Aprender a diferenciar la realidad de la ficción y ser capaces de analizar las imágenes que observan enriquecerá su autonomía y desarrollará su autoestima.

Llorente (2000), apoyándose en la UNESCO, explica cómo, a pesar de encontrarnos constantemente expuestos a imágenes, las escuelas tienden a centrarse en la alfabetización corriente. Los maestros ponen su foco en la comprensión de las letras y los números, mientras



que las imágenes pasan a un segundo plano. No obstante, son precisamente las imágenes las que más nos encontramos en el día a día. Además, los niños sienten una mayor atracción hacia ellas, tienden a ser muy visuales. Debemos evitar caer en el error de pensar que aún están aprendiendo a dominar el lenguaje verbal pero ya dominan el visual, ya que carecen de la formación necesaria para ello.

Precisamente uno de los objetivos de este proyecto es evitar la descompensación entre la exposición y la comprensión ante imágenes, en este caso audiovisuales, para lograr que comprendan las imágenes que observan y la veracidad o ficción que se encuentra detrás de estas.

A pesar de que el ámbito audiovisual transmite un mensaje y, por tanto, se considera un lenguaje, no se trata como ello en el plano académico. Al igual que en cualquier otro tipo de lenguaje, este varía ligeramente según el contexto en el que nos encontremos, buscando adaptarse al receptor del mensaje. No sólo es necesario educar en la interiorización y comprensión de este lenguaje, sino que debemos ser conscientes de que el lenguaje audiovisual abarca una gran cantidad de áreas: artística, científica, social, tecnológica, informativa... La creatividad y la autonomía se desarrollan plenamente al trabajar en una creación audiovisual, para la cual se parte de una serie de recursos limitados de los que dispones y buscas conseguir un resultado aún incierto.

Para llevar a cabo un proyecto audiovisual en el ámbito de la educación es necesaria una etapa de preproducción, en la que se elabora un guión, se preparan todos los materiales y recursos necesarios, las localizaciones, los aspectos técnicos y de personal, etc. En segundo lugar encontramos una etapa de producción, que abarca todo el proceso de rodaje. Por último, se realiza una posproducción, que consiste principalmente en el montaje y la edición para obtener el producto final. (Dirección de Educación Artística, 2017)



Un estudio realizado por Peraldo y Sevillano (2003) con niños de entre 6 y 8 años confirma que les cuesta diferenciar la realidad de la ficción que observan en la pantalla. Además, mostraban especial interés por escenas violentas y de acción antes que escenas educativas. El cerebro de niños de esta edad es muy plástico y receptor, por lo que interioriza todos los comportamientos que observa en los medios audiovisuales. Como defiende Rodríguez (2005), los primeros aprendizajes de los niños son mediante la experimentación y la observación seguida de la imitación, por lo que es fundamental esta educación audiovisual para evitar que confundan ficción y realidad o que imiten este tipo de conductas no deseadas.

Del mismo modo, pueden llegar a idealizar personajes u objetos que no existen en la realidad o cuyas cualidades no se corresponden exactamente con las reales. Al carecer de una correcta educación audiovisual, los niños pueden intentar adquirir ese objeto o esas cualidades del personaje que admiran, siendo estas irreales y conduciendo a su frustración.

Precisamente de estos efectos habla Rico (1992) en su libro *TV, fábrica de mentiras*. Considera que la búsqueda por inculcar un pensamiento crítico en los niños espectadores es la solución a este tipo de problemas. Si nos centramos únicamente en el contenido auditivo que encontramos en los medios audiovisuales, escucharemos gritos de todo tipo. Todo este contenido afecta a los niños, quienes han sustituido los juegos y las conversaciones por estos medios. La posibilidad de retirar la televisión no es algo realista en la sociedad actual, pero comenzar una educación audiovisual sí que es una meta sensata.

La mayor parte de estudios se centran en los efectos negativos que tienen los medios audiovisuales sobre los niños, a quienes analizan como un espectador pasivo. Tienen a representar este tipo de contenido como un enemigo invencible, en lugar de observar las numerosas posibilidades enriquecedoras que ofrece y hacerse responsables de esa pasividad que adoptan algunos espectadores. No obstante, otros expertos como Charles y Orozco (1990) afirman que el niño no nace siendo un televidente, sino que es algo que adquiere, por



lo que debemos inculcarle una capacidad crítica y una actitud activa en este proceso de comunicación, como también defienden Alfaro y Quezada (2006).

Por otra parte, y como dicen Bringué y de los Ángeles (2000), hemos de ser conscientes de que si el niño es capaz de adoptar conductas negativas por el hecho de verlas en medio audiovisuales, también es capaz de adquirir mensajes educativos. Así, comenzaron a crearse programas con fines didácticos, como Barrio Sésamo (1969). Teorías como la del aprendizaje social (prosocial learning) defienden este argumento, así como los múltiples beneficios que puede suponer el lenguaje audiovisual en la adquisición de conductas positivas en los niños.

Laurene Krasny Brown (1991) plantea alternativas al simple visionado de elementos audiovisuales, buscando hacer partícipe al niño. Propone interrumpir el contenido antes del desenlace para que sean los niños quienes deduzcan cuál puede ser el final o qué va a ocurrir después. De este modo, desarrollan su imaginación, su creatividad, el razonamiento lógico y el pensamiento crítico.

Una parte fundamental de este proyecto es la elaboración del guión por parte de los propios niños, la cual está fundamentada precisamente por este criterio: partimos de un tema preestablecido, en este caso los dinosaurios, para dejar surgir su imaginación y convertirlos en protagonistas de la creación audiovisual.

Por último, me gustaría mencionar la existencia de proyectos previos similares, en los que se produjo un acercamiento de los niños al mundo del cine.

En primer lugar, quiero destacar un proyecto de la Fundación BNP Paribas, cuyo principal objetivo era la integración de niños en situación de vulnerabilidad a través del cine. Para ello, los niños participaron en la creación de ocho cortometrajes que se estrenaron en la gala de Dream Up. A pesar de que los niños no eran de la etapa infantil, sino que se trataba de



niños entre 6 y 17 años, resulta de gran importancia resaltar de nuevo el poder que tienen los medios audiovisuales como forma de lenguaje.

También me gustaría resaltar un informe de la CEPAL (2020), donde enfatizan en la importancia de la digitalización como medio educativo desde la etapa de Educación Infantil, siendo el cine y los medios digitales herramientas clave para ello. En este informe también animan a la participación de niños de una edad tan temprana en la creación de contenido audiovisual, ya que favorecerá el desarrollo de sus habilidades tecnológicas y narrativas.

Durante mi investigación he encontrado innumerables intervenciones que buscan acercar a los niños al mundo del cine. No obstante, resulta de gran complejidad hallar este tipo de proyectos centrados en la etapa de Educación Infantil.



## **Intervención Educativa**

### **Fases de la Intervención**

La intervención educativa que propongo consiste en realizar un cortometraje con los niños del segundo ciclo de Educación Infantil. El centro, CEIP Ponce de León, estaba realizando un proyecto centrado en el cine a nivel de centro, por lo que pude aprovechar los conocimientos sobre cine que ya habían adquirido los alumnos: los orígenes del cine, el cine mudo, algunos personajes destacables del mundo del cine, personas necesarias en la elaboración de una película... Por otra parte, en Educación Infantil estaban llevando a cabo un proyecto sobre los dinosaurios, tema que resultaba de gran interés a los niños. Por ello, decidí reorientar mi proyecto para que consistiera en la realización de cortometrajes con temática de dinosaurios.

La intervención educativa se ha llevado a cabo con las cinco clases que componen el segundo ciclo de Educación Infantil del CEIP Ponce de León: dos clases de primero (3 años), dos de segundo (4 años) y una única clase de tercero de infantil (5 años). Para poder llevar a cabo este proyecto elaboré, junto al equipo de dirección del centro, una autorización que se entregó a las familias de los niños, dando su consentimiento para grabarlos y aparecer en este trabajo.

### ***Guión***

Le conté a los niños que íbamos a realizar una pequeña película o cortometraje sobre dinosaurios. A partir de ahí, ellos elaboraron la historia respondiendo a una serie de preguntas orientativas: ¿Qué personajes aparecerán en nuestra película? ¿Todos vais a interpretar a ese personaje? ¿Qué quieren hacer? ¿Dónde están?... Cada uno, de manera equilibrada y ordenada, aportaba sus ideas, muy creativas, y entre todos, con mi orientación, formaban la trama de su cortometraje. Se ven reflejados aspectos personales de los niños (por ejemplo, uno de ellos nació en Trigueros del Valle y propuso que la historia se desarrollara allí), así



como sus intereses (por ejemplo, el gusto por los relatos de brujas). Las historias elaboradas eran complejas y tenían muchos detalles (los niños especificaban incluso qué tipo de dinosaurio eran y qué alimentación tenían). Tras organizar las propuestas y repartir los personajes, surgieron las siguientes historias que he reflejado en un guión. (*Ver apéndice*).

Este guión se ensayó a lo largo de varias sesiones posteriores, para que los niños lo interiorizaran y se fuesen matizando detalles. En uno de los ensayos realicé también una introducción del maquillaje a los niños, dejando que ellos mismos caracterizaran, bajo supervisión y con ayuda, a su compañero. Durante los ensayos utilizamos materiales que se encontraban en el aula de psicomotricidad, como picas, colchonetas, telas, bancos o aros, para recrear los escenarios de la película.

### ***Decorados***

La elaboración de los decorados y la ambientación fue un proceso que supuso mucho trabajo fuera del horario lectivo, ya que debía preparar todos los materiales que los niños utilizarían. No obstante, resultó gratificante debido al entusiasmo, la implicación y la participación por parte de los niños.

La mayor parte de los materiales utilizados para la ambientación eran materiales reciclados. Para obtener y preparar los materiales antes de que los niños los decorasen, conté con la gran ayuda y colaboración de la maestra de psicomotricidad. Así, comencé dibujando en grandes cajas de cartón la silueta de los árboles y la fuente. Una vez recortados, los niños de 3 y 4 años pudieron pintarlos con témpera sólida en barra, colaborando y trabajando en equipo (*Véase Figura 2*). Lo mismo ocurrió con las dos grandes montañas que, posteriormente, pegamos a unos bancos para que pudieran escalar. Además, colorearon bocardillos, carteles con el nombre de cada lugar, cepillos de dientes y flores que pegaron en los árboles en los puntos marcados. En grandes cartones dibujé el fondo de la cocina del restaurante y de la casa de las brujas, el primero lo pintaron también los niños de 4 años,



mientras que el segundo lo pintaron los de 5 años con diferentes tipos de pintura (*Véase Figura 3*). Los mayores también colorearon peces, terminaron el decorado de la cocina y pintaron árboles diferentes: en este caso, en lugar de ser de cartón, su copa estaba compuesta por papel continuo pegado a un aro. Colgamos los aros de una cuerda y ellos los pintaban con témpera líquida. (*Véase Figura 4*)

Esta actividad resultó muy divertida para los niños, que pudieron expresar su creatividad mediante diferentes técnicas plásticas y que pudieron observar los resultados obtenidos de sus creaciones, favoreciendo su autoestima y autoconcepto.

Una vez finalizado todo esto, unimos los aros a unas picas que forramos con papel continuo para formar los árboles. Los que estaban hechos de cartón también los colocamos en un soporte que ocultamos con papel verde que simulaba hierba. También forramos las paredes de todo el aula con papel continuo y añadimos dos zonas de cielo con nubes y un sol.

Para el cortometraje titulado “En familia” utilizamos una mesa pequeña con un mantel. Traje de casa vasos, botellas de agua vacías y envases de zumo, galletas y cereales. Con cojines y un espejo construimos el lavabo, sobre el que un rollo de papel higiénico sujetaba los cepillos de dientes. También utilizamos carteles indicando cada casa, una bolsa grande en la que se guardarían los bocadillos y, para simular las camas y las sábanas, unas colchonetas y telas que se encontraban en el aula de psicomotricidad.

En “Vamos al parque” recreamos el arenero con ruedas de colores, cubos y palas. Para el caballito empleamos unos cojines con formas. Utilizamos también papel y tela verdes para la hierba, un par de bancos, cuadernos de crucigramas, un tobogán, una pelota, un muñeco y un carrito de bebé.

Para “Atrápame si puedes”, además de los árboles sólo necesitamos el cartel de Trigueros del Valle y unas telas con las que los dinosaurios cazarían a los demás animales.

“Algo se cuece en el Kilimanjaro” requería, además del bosque como otros cortometrajes, una parte dedicada al refugio de Martín y Yara. Para ello, además de los materiales elaborados por los niños ya mencionados, utilizamos el decorado de fondo del restaurante, vasos, un panderero que simulaba la bandeja, una mesa que nos sirvió de mostrador, una cocinita, un bol y una cuchara, la mesita pequeña con su mantel y unas sillas, un juego de parchís y dos picas.

Por último, para el cortometraje “No nos gustan los dinosaurios” realicé cañas de pescar utilizando picas a las que pegamos un hilo. En cada hilo y en los peces iba pegado un imán, de este modo podrían simular pescar de un modo mucho más realista e interesante para ellos y para su desarrollo. Además, empleando leña, papel de seda naranja y unas lamparitas con forma de vela, simulamos el fuego del caldero de las brujas.

### ***Vestuario***

El vestuario también fue elaborado por los propios niños. De este modo, cada uno podría decorar su disfraz de una manera única, personal y creativa. (*Véase Figura 5*)

El vestuario de los dinosaurios constaba de una diadema que elaboraron con dos cintas de cartulina. Ellos elegían el color de la cinta. Los abuelos, canosos, utilizaron una grisácea o blanquecina. Debían pintar con total libertad las cintas y decorarlas con las pegatinas (de distintos colores y formas geométricas) que quisieran, pidiéndomelas indicando su forma y color. Después, eligieron los colores para las placas o espinas de la espalda y la cola. Grapando una cinta de cartulina según la medida de la cabeza de cada niño, pegando los papeles de los colores indicados y grapando una cinta a la otra, obteníamos la diadema.

En cuanto a los gatos, los conejos, el cerdo y los elefantes, tuvieron que colorear sus orejas y decorar sus trajes, hechos con sacos de pan que nos cedieron del comedor escolar. Los gatos, el cerdo y los elefantes pintaron con témpera su cola, hecha con papel de periódico. Los elefantes y el cerdo colorearon también su trompa y su nariz, respectivamente.



Luego, grapé las colas a los trajes, pegué un pompón en los de los conejos y coloqué una goma a medida en las trompas y la nariz del cerdo. También pegué las orejas de cada animal en una diadema.

En el caso de los cocineros, pintaron y decoraron su delantal, y yo elaboré con cartulinas blancas sus gorros.

Por último, las brujas decoraron sus trajes (también sacos de pan) con dibujos y colores. Con periódicos fabricamos unas escobas que ellos pintaron con témpera. Además, realicé unos sombreros de bruja con cartulina y ellos los decoraron con murciélagos, telarañas, hebillas, lazos, etc. Estos también los ajusté a medida con una goma.

### ***Rodaje***

Tras preparar todos los materiales necesarios y ensayar varios días, llegó el momento del rodaje. Durante los ensayos de los días previos, había grabado en algunos momentos a los niños, para que se acostumbrasen, actuaran con más naturalidad y para evitar que la primera toma de contacto con una cámara fuese el día de rodar las tomas finales.

Antes de cada sesión dejaba preparada la ambientación correcta y grababa tanto los decorados como los disfraces. Ya con los niños, primero grababa el proceso de maquillaje, durante el que la maestra de psicomotricidad me ayudó para tener tiempo suficiente. Después, grabé tomas de cada grupo de niños según su papel en el cortometraje. Por último, rodé cada uno de los cortometrajes. Fue un proceso muy divertido y que recuerdo con mucho cariño. Los niños dieron lo mejor de sí mismos y tuvieron mucha paciencia para repetir las escenas hasta que todo saliese bien.

### ***Montaje y edición***

Con todo el material rodado, realicé una selección de fragmentos que monté y edité utilizando el programa Kdenlive. Preparé varias versiones de los cortometrajes: una en la que



faltaban algunos sonidos, otra con los sonidos incorporados y la versión final, incluyendo materiales y decorados, maquillaje, créditos, tomas falsas y agradecimientos.

Con este trabajo no busco demostrar unas dotes de edición audiovisual extraordinarias, sino emplear la edición y los medios audiovisuales como herramienta para lograr los objetivos propuestos.

### ***Realidad y ficción***

Uno de los principales objetivos de esta intervención educativa es que los niños logren comprender la diferencia entre realidad y ficción. Considero que, al ser partícipes activamente de la realización de los cortometrajes, así como de su visualización, les será más fácil reconocer que hay elementos reales, que aparecen tal y como ocurrieron, y otros elementos añadidos mediante la edición o mediante su interpretación que forman parte de la ficción.

No obstante, para hacer mayor énfasis en este aspecto elaboré, utilizando las tapas de las toallitas, una tabla en la que por fuera aparecía un elemento real (una escoba, un cerdo, un árbol...) y al levantar la tapa un elemento de ficción relacionado con el anterior (una bruja volando en su escoba, Peppa Pig, un árbol de los que elaboraron como decorado de nuestros cortometrajes...). También había ejemplos del caso contrario: por fuera algo ficticio, como un unicornio o Spiderman y por dentro algo real, como un caballo o una araña. (*Véase Figura 6*) Mediante esta tabla los niños aprendieron a diferenciar elementos reales, que pueden ver en su día a día y que saben que existen, y elementos de la ficción, que aparecen en cuentos o películas pero no son reales. La actividad captó su interés debido al uso de elementos de su interés y personajes que conocen y a que, una vez comprendieron el funcionamiento del juego, todos querían ser quien adivinara el elemento escondido en el interior. Considero que entendieron e interiorizaron muy bien la diferencia entre realidad y ficción (términos que los



niños de 5 años ya comenzaron a utilizar), debido a que eran capaces de decir y ejemplificar que hay cosas que sabemos que existen y otras que sólo están en cuentos o películas.

### ***Imagen y sonido***

Después, les conté que algunos sonidos de la película habían desaparecido pero que ellos lograrían arreglarlo. Trabajar con algo tan innovador como el Makey Makey programado a través de Scratch les resultó muy llamativo, ya que ellos tocaban objetos cotidianos (una pera decorada como un dinosaurio, una manzana con forma de despertador, una cuchara, un cepillo de dientes...) y al tocarlo escuchaban el sonido real del objeto. También podían escuchar sus propias voces al tocar un icono de bocadillo hecho con papel de aluminio. De este modo, lograban añadir ese sonido a su película (*Véase Figura 7*). Tras haber visto los vídeos con algunos sonidos suprimidos, les puse el vídeo con todos los sonidos incorporados y tuvieron una reacción muy positiva. Les ayudó a comprender que, en un elemento audiovisual, no sólo es importante la imagen (que habían trabajado a través de la elaboración de decorados y disfraces, así como mediante su interpretación), sino también la presencia de música y sonidos.

### ***Estreno***

Como actividad complementaria, invitamos a las familias un día por la tarde a venir al centro en diferentes turnos para una tarde de cine. Realicé un tríptico explicativo y el equipo directivo les envió un cartel y los detalles horarios.

Los niños de 5 años repartieron palomitas y vendieron entradas por 1€ (*Véase Figura 8*). El dinero recaudado se utilizó para pagar a un mimo que acudiría al centro pocos días después para interpretar a Charles Chaplin.



La comunicación y colaboración con las familias es un aspecto fundamental en la educación, por lo que recibir su visita y su agradecimiento fue una experiencia muy positiva.

### **Objetivos de etapa:**

- Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- Iniciarse en el conocimiento y valoración de la cultura.

### **Objetivos específicos:**

- Reconocer los medios audiovisuales como modo de expresión.
- Favorecer la distinción entre ficción y realidad.
- Utilizar el mundo de los dinosaurios como punto de partida para elaborar un guión de manera colaborativa.
- Favorecer el desarrollo psicomotriz a través de la expresión corporal.
- Participar en la ambientación utilizando artes plásticas o elementos del entorno, desarrollando su creatividad.

Cabe destacar la cantidad de objetivos y contenidos adicionales a los planteados inicialmente. Al llevar a cabo cada una de las fases me di cuenta de que los niños trabajaban muchos aspectos que, sin encontrarse en el eje principal de la actividad, son de gran importancia en su desarrollo. Un ejemplo de ello es el trabajo de la motricidad, que ha estado presente tanto en la elaboración de decorados y vestuario como en la interpretación de los diferentes personajes. Así, los dinosaurios que subían la montaña desarrollaban su equilibrio



al avanzar por el banco sin agarrarse, del mismo modo que los que jugaban con el balón también aspectos psicomotrices. Por otro lado, para elaborar los disfraces de dinosaurio debían pintar las cintas de cartulina según su preferencia y, posteriormente, decorarlas con pegatinas de distintos colores y formas geométricas que tenían que pedirme por turnos: “¿Me das un rectángulo verde?”. De este modo trabajan contenidos de lógico matemáticas, así como el respeto de los turnos de palabra y la paciencia.

### **Competencias clave**

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales.

### **Contenidos**

La expresión corporal , la elaboración de decorados y disfraces de manera autónoma, así como el trabajo de la motricidad en el proceso de elaboración y en la propia interpretación a lo largo de rodaje, reflejan algunos de los contenidos del Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.

A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.

- Imagen global y segmentaria del cuerpo: ubicación y representación.
- Identificación y respeto de las diferencias con actitudes no discriminatorias.
- Curiosidad e interés por la exploración sensomotriz.
- El movimiento: control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio y

los desplazamientos.



- Destrezas manipulativas y control de las habilidades motrices de carácter fino.
  - Dominio activo del tono y la postura en función de las características de los objetos, acciones y situaciones.
  - El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás.
  - Progresiva autonomía e iniciativa en la realización de tareas.
- B. Desarrollo y equilibrio afectivos.
- Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas.
  - Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo y el reconocimiento de sus posibilidades.
  - Estrategias para desarrollar actitudes de escucha y de respeto hacia los demás.
  - Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa.
- D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.
- La familia. Composición, relaciones, funciones. Respeto y tolerancia hacia la diversidad familiar.
  - Iniciativa, responsabilidad y colaboración en la realización de tareas sencillas del aula y de la escuela.
  - Diversidad en el aula: disposición para entablar relaciones tolerantes y afectivas que favorezcan la inclusión.
  - Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto.
  - Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros.
  - Trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas.



- Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios.

(BOCYL Decreto 37/2022, pp. 48254-48256)

Por otra parte, el alumnado ha estado en contacto con todo tipo de materiales del entorno del aula que han podido manipular. Para preparar sus disfraces, podían decorarlos con pegatinas de diferentes formas geométricas y colores que debían pedirme utilizando el nombre correcto. Han creado árboles de tres tipos diferentes. y han elaborado historias en las que interpretaban a diferentes animales, imitando sus conductas y su relación con el medio.

También han aprendido la importancia de planificar y han desarrollado su pensamiento crítico, partiendo de lo conocido. Al interpretar su papel, han seguido las indicaciones de localización en el espacio y tiempo. Todos estos aspectos hacen referencia a algunos contenidos del Área 2: Conocimiento del entorno.

A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.

– Cualidades y funciones de objetos y materiales: color, tamaño, forma...

Identificación en elementos próximos a su realidad.

– Asociación de diferentes formas de representación.

– Nociones espaciales en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento, en espacio real y en espacio gráfico. Derecha-izquierda, sobre-bajo, a un lado-al otro, juntos-separados, entre, alrededor de.

– Seriaciones y secuencias lógicas temporales.

B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento

lógico y creatividad



- Pautas para la indagación y la experimentación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento para producir transformaciones.
  - Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.
  - Estrategias de programación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.
  - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.
  - Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones.
- C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.
- Los seres vivos e inertes. El medio natural y social. Relaciones que se establecen entre ellos. (BOCYL Decreto 37/2022, pp. 48276-48277)

La cooperación, el respeto y el trabajo en equipo han sido aspectos fundamentales en esta Unidad Didáctica. La expresión oral, plástica y corporal, junto a la introducción a los medios audiovisuales, fueron el eje de estas actividades. El alumnado ha desarrollado todas las formas de expresión: oral, corporal, artística y audiovisual. Estos contenidos se recogen en el Área 3: Lenguajes, comunicación y representación.

A. Intención e interacción comunicativas.

- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal, manifestación de sentimientos, necesidades, deseos e intereses, opiniones y comunicación de experiencias propias y transmisión de información atendiendo a su individualidad.



- Comunicación interpersonal: empatía y asertividad.
- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones

comunicativas

que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo...

#### B. Las lenguas y sus hablantes.

- Repertorio lingüístico individual atendiendo a su edad evolutiva.
- La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones que responden a sus necesidades o intereses.

#### C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.

- El lenguaje oral en juegos de interacción social y juego simbólico. Interés por participar, ser escuchado y respetado.

- Normas que rigen la conversación: pedir la palabra, esperar el turno, escuchar activamente y mantener el tema de conversación.

- Textos orales formales e informales.

- Intención comunicativa de los mensajes de los iguales y de los adultos, y su respuesta adecuada.

- Planificación y verbalización de la secuencia de acciones. Evocación y expresión de acontecimientos de la vida cotidiana ordenados en el tiempo.

#### D. Aproximación al lenguaje escrito.

- Intención comunicativa y acercamiento a las principales características textuales y paratextuales (título, imágenes). Primeras hipótesis para la interpretación y comprensión.



- Motricidad fina como base para la correcta adquisición de la pinza digital: coordinación de dedos, actividades manipulativas para conectar mano-cerebro, movimientos óculo-manuales.
  - Otros códigos de representación gráfica: imágenes, pictogramas, símbolos.
- F. El lenguaje y la expresión musicales.
- La canción como herramienta de comunicación, aprendizaje y disfrute en el aula de infantil.
  - La escucha musical como disfrute y fomento de la creatividad.
  - La escucha de sonidos del entorno y de la naturaleza. Descubrimiento y disfrute. Paisajes sonoros.
  - Intención expresiva en las producciones musicales y reconocimiento de las emociones que nos generan. Dramatización.
- G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.
- Materiales específicos e inespecíficos, posibilidades expresivas y creativas.
- Respeto y cuidado de los mismos.
- Diferentes elementos (línea, forma, color, textura, espacio), técnicas (recortado, pegado, estampado, pintura y demás) y procedimientos plásticos.
  - Obras plásticas: satisfacción por las producciones propias y colectivas, respeto hacia las de los demás e interés por comunicar proyectos, procedimientos y resultados.
  - Intención expresiva y comunicativa de producciones plásticas y pictóricas, de situaciones y fantasías.
  - Manifestaciones plásticas variadas relevantes presentes o no en nuestro patrimonio, y en la realidad de nuestra aula. Interpretación y valoración.



#### H. El lenguaje y la expresión corporales.

- Posibilidades expresivas, creativas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas.

- Juegos de expresión corporal y dramática: representación espontánea de personajes, cuentos, historias, diálogos, hechos y situaciones, individuales y compartidos.

#### I. Alfabetización digital.

- Función motivadora, lúdica y educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.

- Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute, desarrollo de la imaginación y la creatividad.

- Descubrimiento y apreciación del arte audiovisual.

- Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales y de contenidos apropiados.

- Lectura e interpretación crítica de imágenes, cortometrajes e información, y discriminación entre la realidad y el contenido de juegos y películas, a través de medios digitales y audiovisuales con la ayuda del adulto.

(BOCYL Decreto 37/2022, pp. 48309-48314)

### **Metodología**

Para llevar a cabo esta unidad didáctica se utilizará una metodología activa, haciendo a los niños los protagonistas de su aprendizaje, basada en la socialización y cooperación. Es fundamental que la metodología sea activa, ya que al elaborar ellos mismos los decorados, el vestuario y el guión, así como ser quienes actúan y quienes observan el producto final, comprenderán mejor el mundo del cine, las distintas fases



de creación de una película y la diferencia entre la realidad y lo que se muestra en los medios audiovisuales.

De esta metodología nos habla Marqués (2001), basándose en pedagogos tan destacados como María Montessori y Célestin Freinet (como se citó en Vallejo, M. & Molina, J., 2011). Afirman que la metodología activa en Educación Infantil se basa en la idea de que los niños aprenden mejor cuando están activamente involucrados en su propio proceso de aprendizaje. Esto está directamente ligado al aprendizaje basado en la experiencia: los niños exploran su entorno y a partir de sus propios hallazgos y vivencias, siempre con la orientación del maestro, adquieren aprendizajes.

Esta metodología se centra en el niño y sus intereses, buscando el aprendizaje desde su motivación. Al trabajar con niños es de gran importancia buscar un equilibrio entre la tendencia discente (los intereses de los niños) y la tendencia docente (nuestros objetivos como maestros). Del mismo modo, el aprendizaje basado en proyectos del que partimos en el centro comienza a partir del interés de los niños en un determinado tema y el acuerdo común sobre lo que queremos conocer sobre él. Los dinosaurios son un tema de gran interés para el alumnado, por lo que a la hora de elaborar el guión con ellos partí de este centro de interés común, buscando obtener ese equilibrio. Esto promueve el disfrute de los alumnos, que se muestran más involucrados en la realización de las actividades.

Además de promover su disfrute, con este tipo de metodología favorecemos la autonomía de los niños, ya que son ellos quienes han de elaborar todo el material que necesitan y quienes forman parte activamente de todo el proceso de creación.

Otro aspecto destacable es el aprendizaje significativo que interiorizan a través de esta metodología de trabajo, ya que la información adquirida con este proyecto



concreto, por ejemplo, ver que la situación que muestran en el cortometraje no es la que realmente han vivido, sino que se trata de ficción, podrán utilizarla posteriormente para otras ocasiones en su vida.

### **Temporalización**

Los días de la semana durante los cuales pude llevar a cabo la intervención fueron todos los lunes y martes, ya que son los días en los que los distintos grupos tienen clase de psicomotricidad. La presencia de días festivos y no lectivos supuso la modificación de la temporalización inicialmente planteada.

La elaboración del guión y los ensayos se produjeron principalmente a lo largo del mes de marzo.

Los decorados y el vestuario se prepararon durante el mes de abril. Los días de rodaje fueron entre el día 8 y el día 14 de mayo.

Los días 20 y 21 de mayo llevé a cabo la sesión de contraste entre realidad y ficción, así como la incorporación de sonidos para comprender la importancia de los componentes auditivos y visuales.

Por último, el estreno y proyección de la recopilación de cortometrajes para los niños y sus familias tuvo lugar el día 28 de mayo en el centro escolar.

### **Recursos Espaciales, Materiales y Digitales**

Instalaciones: todas las fases se llevaron a cabo en el aula de psicomotricidad.

Para elaborar todos los decorados y el vestuario hicieron falta muchos materiales. No obstante, en su mayoría se trata de materiales reciclados o de fácil obtención en cualquier casa o centro escolar. Algunos ejemplos del material utilizado son: cartón, papel de colores, cartulinas, papel continuo, telas, aros, picas, ceras de barra, pintura, pincel, rotuladores,



pegamento, tijeras, lápiz, imanes, velcro, pintura para la cara, pantalla digital, trípode, cámara...

Programas/aplicaciones: Kdenlive para la edición. Scratch para programar la placa Makey Makey.

### **Evaluación**

Para evaluar esta unidad didáctica emplearemos la observación directa, el método más común en esta etapa de la educación. Además, realizaremos una autoevaluación de nuestro trabajo basada en los resultados obtenidos. Contamos con instrumentos para facilitar esta evaluación, como el diario de sesiones, que nos servirá como orientación y como guía del proceso y del progreso obtenido. También realizaremos una rúbrica de evaluación (*Véase Tabla 1*), en la que se encuentran reflejados los diferentes ítems correspondientes a los criterios y las competencias de evaluación.

### **Atención a la Diversidad**

Las medidas de atención a la diversidad que se llevarán a cabo van dirigidas a niños con autismo, déficit de atención o un ligero retraso en el lenguaje. En primer lugar es fundamental la cercanía a la maestra en los momentos de explicación intentando mantener su atención y teniendo una relación de afecto, así como interactuar con él individualmente en momentos concretos. Además, hemos intentado involucrar una gran cantidad de materiales manipulativos y visuales en la realización de estas actividades, que pueden facilitar a estos niños la comprensión y atención. Además, es importante mantener las rutinas que tienen al inicio de cada clase de psicomotricidad, a modo de introducción, por lo que en cada sesión ese aspecto se ha mantenido presente.

### **Relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030**



La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible fue aprobada el 25 de septiembre de 2015 por la Asamblea General de las Naciones Unidas, con el apoyo de 193 Estados miembros. Esta propone propone 17 ODS con 169 metas de carácter universal que se aplicarán hasta el año 2030 y que establecen una visión transformadora hacia la sostenibilidad de manera holística.

Tras finalizar este TFG, nos propusieron reflexionar acerca de si este se relacionaba con los ODS y la Agenda 2030. Me pareció una propuesta interesante y de gran importancia, por lo que, tras leer detenidamente sobre ellos, llegué a la siguiente conclusión:

Esta propuesta se relaciona con algunos de los 17 ODS.

Se trata de una propuesta inclusiva en la que cada niño, independientemente de su condición personal y las posibles NEE presentes, ha tenido su rol. En relación con este aspecto encontramos el cuarto ODS: una educación de calidad: inclusiva, equitativa y que promueva oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

Otro aspecto en relación con los ODS es el uso de materiales reciclados que ha estado presente a lo largo de todo el proyecto. Esto supone reducir la contaminación, los gastos económicos y energéticos y busca proteger los ecosistemas y el medioambiente.

Por último, me gustaría resaltar que el cine es parte del lenguaje audiovisual, a través del cual se pueden transmitir infinidad de mensajes. Podemos intentar que estos mensajes estén orientados hacia lo que propone la Agenda 2030, dando voz a la lucha por la paz y la igualdad, el fin de la pobreza y la importancia de cuidar nuestro entorno.

## **Resultados y Reflexiones**



Antes de mi llegada al centro, los niños recibieron una introducción al mundo del cine, comenzando por sus orígenes. Conocieron el cine mudo, con las películas en blanco y negro y personajes como Charles Chaplin. Vieron el paso de las imágenes en blanco y negro al color y, sobre todo, la evolución del sonido en el cine, con la introducción de la música y la posterior adición de las voces. Aproveché estos conocimientos ya adquiridos por los niños para ajustarlos al desarrollo del lenguaje de cada grupo. De este modo vimos la evolución del sonido reflejada en sus propios cortometrajes. De los cortometrajes realizados con las clases de 3 años, uno de ellos tiene únicamente música. El otro, además incluye sonidos. Los cortometrajes de las clases de 4 años y la de 5 años cuentan, además, con la presencia de voces y diálogos.

Cabe destacar la diferencia entre los objetivos y contenidos planteados inicialmente y la gran cantidad de ellos que se añadieron posteriormente con el desarrollo de la intervención educativa: al realizar las diferentes actividades se trabajan muchos otros aspectos. Por ejemplo, al elaborar los disfraces de dinosaurio, desarrollaron la lógica-matemática pidiéndome por turnos las pegatinas que querían, indicando el color y la forma de dicha pegatina. Para escalar las montañas debían subir y bajar de unos bancos, por lo que estaban desarrollando su motricidad y su equilibrio. El desarrollo del lenguaje también estuvo presente, al realizar sus respectivas intervenciones en los diálogos de los cortometrajes. La elaboración de los diferentes decorados y vestuarios mediante distintas técnicas plásticas fomenta el desarrollo de su creatividad y motricidad fina, así como el trabajo en equipo. Esta creatividad también se muestra en la elaboración de los guiones. El grado de madurez en las diferentes edades se refleja en las historias elaboradas por ellos, habiendo una diferencia notable en el grado de complejidad de los guiones de unos cortometrajes y otros.



En la última sesión de mi intervención quise comprobar si comprendían la importancia de la parte visual y auditiva, así como la diferencia entre realidad y ficción. Tenía la certeza de que el alumnado de segundo y tercero del segundo ciclo de Educación Infantil lo comprendería, pero no estaba segura de si los del primer curso llegarían a interiorizarlo. Sin embargo, al conocer los personajes que aparecían representados y aprender el funcionamiento de la actividad, se implicaron y, en su gran participación, pude observar el grado de comprensión. Del mismo modo funcionó algo tan llamativo como que al tocar, por ejemplo, una pera con forma de dinosaurio, sonaran unos rugidos de dinosaurio que luego aparecerían en el cortometraje, antes sin sonido. Al final de la sesión, lograron decirme que hay cosas que encontramos en la realidad y otras cosas que sólo existen en los cuentos o las películas (los más mayores introducían los términos de ficción y realidad). Además, afirmaban que en una película era muy importante tanto una buena imagen (por eso prepararon los decorados y el vestuario y actuaron lo mejor posible), como un buen sonido (ya sea música o voces).



## **Conclusiones**

La realización de este Trabajo de Fin de Grado me ha enriquecido mucho tanto en el ámbito profesional como en el personal.

Inicialmente, este proyecto estaba planteado como una intervención que llevaría a cabo únicamente con el aula de Educación Infantil en el que estaba realizando las prácticas. Esta intervención consistiría en realizar un vídeo partiendo de los deseos de los niños, los cuales obtendrían a través de la edición del vídeo. De este modo podrían ver el contraste entre la ficción y la realidad. Pronto decidí ir algo más allá e incluir también el concepto de los medios audiovisuales, para que los niños comprendieran la importancia que tienen tanto la parte visual como la parte sonora en este tipo de recursos.

Cuando comencé las prácticas, descubrí que la temática del proyecto que se estaba llevando a cabo a nivel de centro era el cine y, a nivel de la etapa de Educación Infantil eran los dinosaurios. Por ello, decidí aprovechar como punto de partida la introducción al cine que ya se había comenzado a llevar a cabo antes de mi llegada. Además, reorienté mi proyecto para acercarme también al tema de los dinosaurios: los niños realizarían una película con dicha temática. Por otra parte, decidí ir más allá y extender la propuesta a las cinco clases del segundo ciclo de Educación Infantil.

Estos cambios supusieron para mí un reto, ya que debía ajustar cada actividad dentro de un mismo proyecto al nivel de cada niño y al desarrollo evolutivo de las diferentes etapas de la Educación Infantil. Sin embargo, todo reto conlleva un gran aprendizaje. Siento que aprendí mucho al trabajar con tanta variedad de niños.

Cuando comienzas a llevar a cabo un proyecto con niños, teniendo en cuenta además que sólo una de las clases había trabajado previamente conmigo, no sabes cuál va a ser la



respuesta del alumnado. No obstante, el grado de implicación por su parte fue sorprendente, intentaron dar el máximo y colaborar en el mayor número de tareas posible.

En ocasiones, los maestros tendemos a dar instrucciones claras que los niños han de seguir. Del mismo modo, los adultos suelen pensar que deben proporcionar a los niños la mitad del trabajo hecho. A veces se infravalora su capacidad para tomar el control. Considero que uno de los motivos por los que se involucraron tanto y disfrutaron participando lo máximo posible es porque fueron los protagonistas y creadores durante todo el proceso, desarrollando su creatividad sin límites y adquiriendo mucha autonomía. Elaboraron el guión, los decorados, los disfraces para cada personaje e incluso se sintieron partícipes de la inclusión del sonido en la película.

No hay tanta diferencia entre los niños y los adultos: para mi era muy gratificante ver esa reacción por su parte, ya que suponía que el planteamiento de la actividad estaba siendo satisfactorio, y eso me motivaba para enriquecer el proyecto y dar lo mejor de mi. Del mismo modo, a medida que ellos participaban, observaban también los resultados que obtenían. Al ver productos tan llamativos como fruto de su dedicación, también ellos se sentían más animados a continuar con el proyecto.

Un factor que ha influido mucho en los resultados obtenidos es trabajar en contacto con otros docentes . Por un lado, supuso reajustar mis ideas iniciales así como la temporalización que yo había realizado. Esto al principio me resultó agobiante, ya que era un cambio de planes con el que no contaba. No obstante, posteriormente me pareció una situación de la que aprender, ya que en el día a día como docente estos imprevistos son habituales.



Por otro lado, fue muy beneficioso obtener sus puntos de vista y su colaboración para enriquecer el proyecto y poder llevarlo a cabo de una manera tan satisfactoria, por lo que agradezco todos los conocimientos que compartieron conmigo y la ayuda que me facilitaron.

Trabajar con niños no es algo sencillo, especialmente si hablamos del mundo del cine. Existen infinidad de proyectos que buscan acercar el cine a todo tipo de público, incluidos niños y adolescentes. Sin embargo, no es tan fácil encontrar proyectos en relación con el cine en la Educación Infantil. Es complicado que los niños actúen con naturalidad ante una cámara, o que elaboren una historia compleja. Además, tampoco es sencillo que aprendan un guión y que, al interpretar su papel, vocalicen y hablen con un tono y volumen adecuados.

Considero que, con la realización de este Trabajo de Fin de Grado he demostrado contar con las competencias que exige y requiere el grado de Educación Infantil, así como las competencias específicas de la Mención de Expresión y Comunicación Artística y Corporal. A través del prácticum y de esta intervención educativa he podido conocer realmente al “yo docente” del que tanto nos hablan a lo largo del grado, pero que permanece oculto hasta que contamos con la oportunidad de llevar a cabo intervenciones de este calibre con el alumnado.

Más allá de los objetivos didácticos, uno de los principales fines que buscaba obtener mediante mi intervención era el disfrute de los niños, logrando así encontrar un equilibrio entre la tendencia docente y la tendencia discente. Los propios niños expresaron el gusto por las diferentes actividades, por lo que pienso que se consiguió obtener ese equilibrio. Esto es un factor de crucial importancia a la hora de trabajar con los niños, ya que te facilita la realización y puesta en práctica de tu intervención, mientras que si están aburridos y distraídos será prácticamente imposible llevarlo a cabo.

Me gustaría destacar que, pese a la carencia de intervenciones basadas en el acercamiento de los niños de Educación Infantil al mundo del cine que ya he resaltado



anteriormente, merece la pena esforzarse y enfrentarse a ese miedo para lograr obtener productos finales tan ricos como éste y, sobre todo, reacciones tan gratificantes por su parte. Esta intervención aborda infinidad de aspectos que están presentes en el currículum de Educación Infantil y que, sin embargo, suelen relegarse a un segundo plano en el día a día en los centros. Incluir este tipo de proyectos en las aulas supondrá una actividad atractiva y diferente para los niños y, en este caso, para las familias, pero también supondrá un gran avance en el desarrollo integral de los niños.

A pesar de que los resultados obtenidos han sido muy satisfactorios y gratificantes, y de haber disfrutado de la realización de este TFG, soy consciente de que hay aspectos que aún podrían enriquecerse. La escasez, prácticamente ausencia, de proyectos que involucren directamente al alumnado de Educación Infantil en actividades similares ha dificultado la investigación.

Otro factor que dificultó la puesta en práctica fueron las faltas al colegio por parte de algunos niños, ya sea por enfermedad o por casos de absentismo escolar. Aquellos niños que faltaron durante la elaboración de vestuario, tuvieron que realizarlo en las siguientes sesiones. Inevitablemente, algunos niños tampoco acudieron el día del rodaje.

Por otra parte, al haber llevado a cabo esta intervención durante el período de prácticas, el tiempo jugaba en mi contra, ya que era limitado. Me habría gustado contar con más tiempo. Para el rodaje disponía de menos de dos horas por grupo, pero en caso de contar con más tiempo me habría gustado perfeccionar algunas tomas, especialmente por el sonido y las voces. Sin embargo, también he de admitir que este aspecto aporta a los cortometrajes la naturalidad de los niños y la realidad de trabajar con ellos, por lo que resulta pertinente.

A pesar de contar con un interés previo por las artes plásticas y audiovisuales, tras este trabajo han surgido otros puntos de interés que antes no me planteaba. Me gustaría



continuar formándome y conocer más acerca del sonido y su acercamiento a los niños, como he mencionado anteriormente. También he pensado, una vez terminada la intervención en el centro escolar, que podría haber sido interesante plantear el contraste entre una escena con una música divertida y alegre y esa misma escena con una música tétrica y tenebrosa. De este modo no sólo observarían la gran diferencia entre la ausencia y la presencia de música y sonidos, sino también entre un tipo de sonidos y otros.

Además, nunca antes había trabajado con un dispositivo como la placa Makey Makey. Gracias al préstamo de esta para realizar este proyecto, he descubierto otros usos que se le pueden dar, para trabajar aspectos como la música, las nociones espaciales o el seguimiento de instrucciones claras. Todo ello ha favorecido que lo perciba como una de las herramientas más interesantes que un docente puede utilizar en un aula de Educación Infantil.

Involucrarme en esta investigación e intervención educativa ha sido una de las tareas más gratificantes y que más ha contribuido a mi formación, por lo que me gustaría continuar realizando proyectos similares.



## Referencias

- Bringué-Sala, X., & De-Los-Ángeles-Villena, J. (2000). La investigación académica sobre publicidad, televisión y niños: antecedentes y estado de la cuestión. *Communication & Society*, 13(1), 37-70.
- Brown, L. K. (1991). *Cómo utilizar bien los medios de comunicación: manual para los padres y maestros*. Visor.
- Cano Calderón, A. (1993). *Enseñar el lenguaje del cine. Cine infantil*.
- Coterón López, J., & Sánchez Sánchez, G. (2010). Educación artística por el movimiento: la expresión corporal en educación física. *Aula: revista de pedagogía de la universidad de Salamanca*.
- 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. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 190, de 30 de septiembre de 2022.  
<https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-1.pdf>
- Diario Oficial de la Unión Europea (2010). *Versión Consolidada del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea*.  
<https://www.boe.es/doue/2010/083/Z00047-00199.pdf>
- Dirección de Educación Artística. (2017). *Aprender Haciendo Cine. El audiovisual en la escuela*.
- Gaitskell, C.D. (1951). El Arte infantil y su creciente importancia en la educación. *El Correo de la UNESCO*, 4(7-8), 10.  
[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000074593\\_spa.locale=en](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000074593_spa.locale=en)
- García-Huidobro, M. V. (2018). *Pedagogía teatral: metodología activa en el aula*. Ediciones UC.



Global Education Monitoring Report Team & UNESCO. (2023). *Technology and learning for early childhood and primary education*. UNESDOC Digital Library.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386108?posInSet=11&queryId=290e5de6-2457-480b-88e5-b6a08a9e123e>

Granado-Palma, M. (2003). Educación audiovisual en educación infantil. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (20), 155-158.

Llorente Cámara, E. (2000). *Imágenes en la enseñanza*.

Norte Joven. (2017). *Estreno de los 8 cortometrajes de los menores participantes en Dream Up, el programa educativo de la Fundación BNP Paribas*. Asociación Norte Joven.

<https://nortejoven.org/dream-up-bnpparibas-gala/>

Palau-Pellicer, P., & Pellicer España, C. (2017). *Estrategias para el desarrollo gráfico y visual en educación infantil*.

Peraldo Ekman, L., & Sevillano García, M. L. (2003). *La influencia de la televisión en los niños*.

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 28, de 02 de febrero de 2022. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2022/BOE-A-2022-1654-consolidado.pdf>

Rico, L. (1992). *TV fábrica de mentiras: la manipulación de nuestros hijos*. Espasa Calpe.

Rodríguez Escámez, A. (2005). Los efectos de la televisión en niños y adolescentes.

*Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (25), 16.

Trucco, D., & Palma, A. (eds.). CEPAL (2020). *Infancia y Adolescencia en la era digital: un informe comparativo de los estudios de Kids Online del Brasil, Chile, Costa Rica y el Uruguay*.



- UNESCO. (2024). *Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación.* UNESCO. <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>
- Vallejo Ruiz, M., & Molina Saorín, J. (2011). Análisis de las metodologías activas en el grado de maestro en educación infantil: la perspectiva del alumnado. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado.*
- Vega Casanova, J., & Lafaurie Molina, A. (2012). «Observar TV»: Un observatorio infantil de televisión para la interlocución de los niños. *Comunicar: revista científica iberoamericana de comunicación y educación.*



## Apéndice

### Guiones

**1º de Infantil A.** Esta clase planteó una historia de varias familias de dinosaurios, en la que se observa su rutina habitual: se levantan de la cama, desayunan, se cepillan los dientes, preparan la bolsa de comida... Finalmente se reúnen para ir de excursión a la montaña y almuerzan juntos.

#### “EN FAMILIA”

ESCENA 1: DORMITORIO CASA BELA.

*(Sonido despertador y pájaros)*

Bela, Jisan, Héctor y Lola se despiertan, se levantan y hacen su cama.

ESCENA 2: COCINA CASA JORGE.

*(Música)*

Rocío, Jorge, Cataleya y Marcos desayunan juntos.

ESCENA 3: BAÑO CASA TÍOS Y PRIMOS.

*(Sonido cepillo de dientes)*

Ainara, Álex, Jana, Olivia S. y Olivia M se lavan los dientes.

ESCENA 4: COCINA CASA ABUELOS.

*(Sonido de radio de fondo)*

Mia y Bruno preparan las bolsas de bocadillos para toda la familia.

ESCENA 5: BOSQUE

*(Sonido dinosaurios caminando por el bosque)*

Todos los dinosaurios se dirigen hacia la montaña.

ESCENA 6: MONTAÑA

*(Música: La familia unida - Los payasos de la tele)*

En la montaña la abuela reparte los bocadillos y, todos reunidos, comen y beben.



**1º de Infantil B.** Plantean una historia en la que varias familias de dinosaurios se encuentran en el parque, pasando una tarde agradable y jugando.

“VAMOS AL PARQUE”

*(Música de Charlot durante todo el cortometraje)*

ESCENA 1: TOBOGÁN.

Alma, Elena y Dhara se tiran por el tobogán.

ESCENA 2: CABALLITO.

Olivia y Juan se balancean en el caballito.

ESCENA 3: BANCO

Marina, Carlos y Naia, sentados en un banco, charlan, leen y hacen crucigramas.

ESCENA 3: ÁRBOLES.

Alonso y Mateo juegan al pilla-pilla entre los árboles.

ESCENA 4: ARENERO.

Xoel, Danna e Isaías juegan con cubos y palas en el arenero.

ESCENA 5: CABALLITO.

Maite juega en el caballito con Alma, rodeadas de otros niños.

ESCENA 6: FUENTE.

Gina bebe agua de la fuente.

ESCENA 7: BANCO.

Alonso saca al bebé de la sillita de paseo y le da un beso. Después, le pasa a Marina el bebé. Marina mece al bebé en sus brazos.

ESCENA 8: ÁRBOLES.

Isaías y Xoel juegan a pasarse el balón.

ESCENA 9:

Barrido general del parque con todos los niños jugando.



**2º de Infantil A.** Los dinosaurios están en su cueva y tienen hambre, por lo que deciden ir a cazar al bosque de Trigueros del Valle.

“ATRÁPAME SI PUEDES”

ESCENA 1: CUEVA DE LOS DINOSAURIOS.

HUGO: ¡Ay madre, está la nevera vacía!

ALIZA: ¿Y qué hacemos?

ARTEMISA: Vamos a cazar.

BRUNO: ¿Pero dónde?

SAMUEL: En el bosque de Trigueros del Valle.

ESCENA 2: BOSQUE DE TRIGUEROS DEL VALLE.

*(Ruido de dinosaurios y música de acción)*

Todos los dinosaurios pasean por el bosque buscando presas.

*(Ruido de conejos saltando)*

Gatos, conejos y un cerdito pasean por el bosque.

Los dinosaurios comienzan a cazar a los demás animales y los llevan a su cueva.

ESCENA 3: INTERIOR DE LA CUEVA DE LOS DINOSAURIOS

*(Sonido de llantos)*

Los conejos, los gatos y el cerdo lloran, prisioneros en la cueva de los dinosaurios.

ESCENA 4: EXTERIOR DE LA CUEVA DE LOS DINOSAURIOS

DINOSAURIOS *(dando saltos de alegría)*: ¡Tenemos la nevera llena!

**2º de Infantil B.** Una clase de dinosaurios y su maestra van de excursión al Kilimanjaro, donde se tiran bolas de nieve de colores y escalan la montaña. Cuando tienen hambre, como no han llevado mochilas, acuden a un restaurante. Poco a poco, van huyendo del restaurante y, cuando piden a la maestra que pague y ésta dice que no tiene dinero, les persiguen con palos.



“ALGO SE CUECE EN EL KILIMANJARO”

ESCENA 1: BOSQUE.

Los dinosaurios están sentados mirando a Julia, la maestra.

JULIA: ¿Queréis ir de excursión?

DINOSAURIOS: ¡Siiii!

JULIA: Venga, chicos, levantad que nos vamos a la nieve, al Kilimanjaro. ¡Seguidme!

ESCENA 2: BOSQUE DE CAMINO AL KILIMANJARO.

*(Ruido de dinosaurios rugiendo y caminando)*

Todos los dinosaurios caminan entre los árboles para llegar al Kilimanjaro.

ESCENA 3: PRADERA MÁGICA.

JULIA: Hemos llegado a la pradera mágica, con nieve de colores para jugar.

*(Música)*

Los dinosaurios juegan a lanzarse bolas de nieve.

ESCENA 5: KILIMANJARO.

JULIA: Chicos, hemos llegado al Kilimanjaro. ¡A escalar!

*(Música de acción)*

Los dinosaurios suben y bajan las montañas, escalando. Agotados, se limpian el sudor.

ESCENA 6: EXTERIOR RESTAURANTE.

DINOSAURIOS: Julia, tenemos hambre y sed.

JULIA: Vamos al refugio de Martín y Yara.

ESCENA 7: INTERIOR RESTAURANTE.

JULIA: Martín, tenemos hambre. ¿Podemos tomar unos bocadillos y agua?

MARTÍN: ¡Sí, claro!

*(Ruido de fondo de restaurante)*

Martín pone los bocadillos y los vasos de agua en la bandeja y lo sirve.



Los dinosaurios comen y beben y, cuando terminan, se marchan corriendo.

ESCENA 8: MOSTRADOR RESTAURANTE.

YARA: Nos debes 300€.

JULIA: No tenemos.

YARA: Martín...

ESCENA 9: EXTERIOR DEL RESTAURANTE

*(Música de persecución divertida)*

Martín y Yara persiguen a los dinosaurios con palos.

**3º de Infantil A.** Los dinosaurios están en su cueva y tienen hambre, por lo que deciden ir a pescar. Mientras tanto, las brujas se quejan de que los dinosaurios les molestan y les tiran de los pelos, por lo que preparan una pócima para convertirlos en elefantes. Una vez lista la pócima, vuelan en sus escobas al río donde los dinosaurios están pescando. Las brujas convierten a los dinosaurios en elefantes. Estos, al volver a la cueva, muy extrañados, se preguntan por qué no están en la sabana, como los demás elefantes.

*“NO NOS GUSTAN LOS DINOSAURIOS”*

ESCENA 1: CUEVA DE LOS DINOSAURIOS.

VÍCTOR: Yo tengo hambre.

VERA: Yo también.

MARCO: ¿Qué hacemos?

UNAI: ¿Vamos a pescar?

HERNÁN: Yo cojo las cañas.

GAEL: ¡Pues vamos!

ESCENA 2: CASA DE LAS BRUJAS.

TOMÁS: Estoy harto de que los dinosaurios me tiren de los pelos y me los arranquen.

LEÓN: ¿Y qué hacemos?



LAIA: ¡Una pócima para que los dinosaurios se conviertan en elefantes!

*(Caldero al fuego)*

ABRIL: Ya hemos puesto el conjuro en las escobas.

ALBA: ¡Vamos a por ellas!

ESCENA 3: BOSQUE.

Las brujas van volando entre los árboles en sus escobas.

ESCENA 4: RÍO.

*(Música)*

Los dinosaurios pescan en el río y echan en una cesta los peces.

De repente, llegan las brujas.

AXEL: Estamos hartas de que nos molestéis.

SOFÍA: ¡Se acabó!

VALERIA: ¡Abracadabra!

*(Lanzan el hechizo y los dinosaurios se convierten en elefantes)*

ESCENA 5: CUEVA DE LOS DINOSAURIOS.

NOA: ¿Esto qué es?

ROCÍO: ¡Nosotros vivimos en la sabana, no en una cueva!

ELEFANTES: ¡Nooooo!



## Anexos

### Tablas

**Tabla 1.**

*Rúbrica de evaluación.*

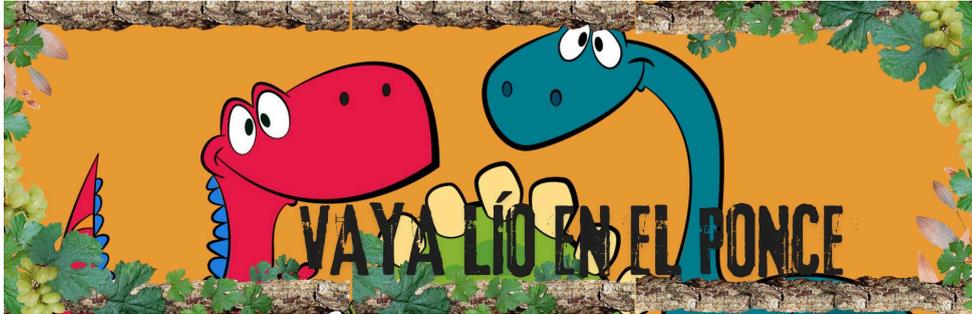
COMPETENCIAS	NO CONSEGUIDO	EN PROCESO	CONSEGUIDO
Participa activa y respetuosamente en equipo e individualmente, buscando cooperar.			
Reconoce las diferentes situaciones comunicativas, verbales y no verbales, adaptando su expresión a ellas.			
Interpreta el contenido audiovisual comenzando a establecer diferencias entre realidad y ficción.			
Percibe la importancia de los elementos tanto auditivos como visuales.			
Reconoce la intencionalidad del emisor en mensajes artísticos y digitales, mostrando curiosidad y responsabilidad.			
Expresa ideas de manera espontánea y coherente mediante el relato oral, tanto en situaciones reales como imaginarias.			
Interpreta propuestas musicales y dramáticas, utilizando recursos sonoros y explorando diversas técnicas.			
Elabora creaciones plásticas de manera creativa, participando de manera activa individualmente y en el trabajo en grupo.			
Realiza movimientos coordinados y creativos en la dramatización y la expresión corporal.			
Reconoce las herramientas digitales como motivación y medio de expresión y aprendizaje creativo.			
Expresa emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas, disfrutando y valorando el proceso creativo.			

## Figuras

### Figura 1.

Producto final: recopilación de cortometrajes “Vaya lío en el Ponce”.

[https://drive.google.com/file/d/1Yj3h1jyAeVkl09Va0u\\_N\\_HFqe2QOERl/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1Yj3h1jyAeVkl09Va0u_N_HFqe2QOERl/view?usp=drive_link)



### Figura 2

Árboles pintados por el alumnado de 3 y 4 años.



### Figura 3

Elaboración de los decorados.





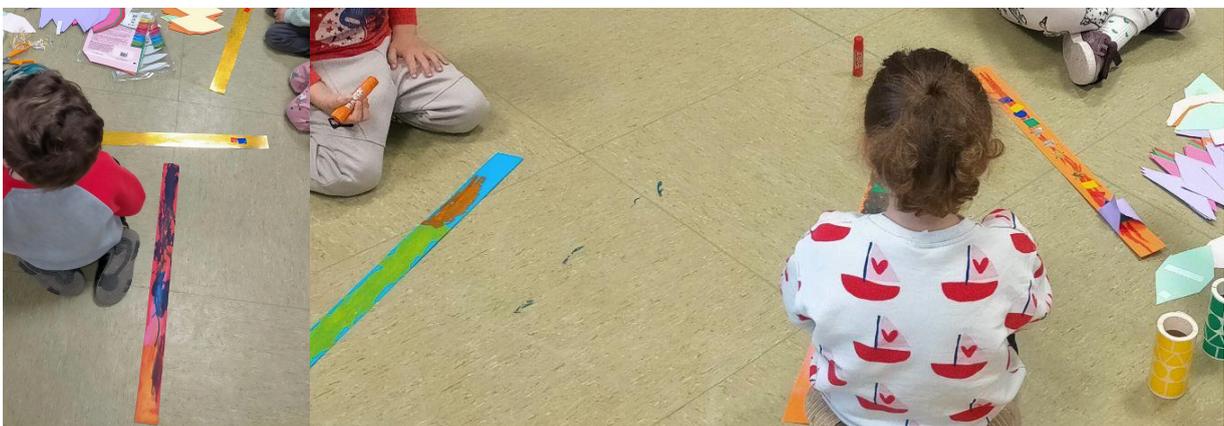
**Figura 4**

*Árboles pintados por el alumnado de 5 años.*



**Figura 5**

*Elaboración del vestuario.*



**Figura 6.**

*Material para diferenciar realidad y ficción.*



**Figura 7.**

*Incorporación de sonidos a los cortometrajes mediante Makey Makey.*





Figura 8.

Triptico, cartel y entradas para el estreno.

**Entre todos los niños de Educación Infantil queremos compartir este proyecto con vosotros para que lo disfrutéis.**

Con el dinero recaudado por las entradas, podremos acudir a un espectáculo de Charles Chaplin el día 30 de mayo en horario escolar.

**¡Habrá palomitas y muchos dinosaurios!**

**Entradas por solo 1€**

**¡TE ESPERAMOS!**

Presentado por  
**CEIP PONCE DE LEÓN**

**I FESTIVAL DE CINE DINO PONCE**

**28 DE MAYO DE 2024**

**¿QUÉ HEMOS HECHO EN CLASE?**

**ACTO 1:**

Durante estos meses hemos sido guionistas, actores y maquilladores. Hemos aprendido que no todo lo que aparece en las películas es real. También descubrimos la importancia de la imagen y del sonido. Creamos los decorados, el vestuario y, por supuesto, esta película de dinosaurios de la que vais a poder disfrutar.

**ACTO 2: CHARLOT**

También hemos conocido el cine mudo a través de personajes como Charlot.

**Circo**

**León**

**ACTO 3: EL ORIGEN DEL CINE CON TOP CAT**

Por último, vamos a recibir una sorpresa muy especial para los amantes del cine. Una película de 8mm de Don Gato que proyectaremos en DinoPonce tal y como se hacía antiguamente.

**CEIP PONCE DE LEÓN PRESENTA**

**DINO PONCE "Tarde de cine"**

**DINO PONCE "Tarde de cine"**

Entrada 1 Euro

28 de mayo de 2024