



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado
Magisterio en Educación Infantil

*El cine clásico como medio para la adquisición de aptitudes artísticas en
educación infantil*

Classic cinema as a means for the acquisition of artistic skills in early
childhood education

Autora

Laura Arnal Martínez

Directora

Nora Ramos Vallecillo

FACULTAD DE EDUCACIÓN

2024

RESUMEN

En el presente Trabajo de Fin de Grado se contempla la cinematografía clásica como herramienta para enriquecer las aptitudes artísticas de los niños y niñas de Educación Infantil. El cine en la escuela va a permitir, no solo desarrollar la creatividad, sino además iniciarse en la interpretación del lenguaje artístico, algo necesario en la sociedad audiovisual en la que nos encontramos. En concreto, se diseña la situación de aprendizaje “Cinito y la Magia de la Gran Pantalla”, centrada en la cinematografía clásica. A través de ella se pretende que sea posible adentrarse en aspectos como la apreciación de los elementos que rodean el cine: imagen, sonido, montaje, puesta en escena y narración, despertando la curiosidad hacia el mismo y fomentando la imaginación y la expresión de emociones. Mediante la implementación de dos de sus sesiones en la Comunidad Autónoma de Aragón se obtienen una serie de resultados y conclusiones.

PALABRAS CLAVE

Cinematografía, Sociedad audiovisual, Aptitudes Artísticas, Educación y Creatividad.

ABSTRACT

In this Final Degree Project, classical cinematography is considered as a tool to enrich the artistic skills of children in Early Childhood Education. Cinema at school will allow not only the development of creativity but also the initiation into the interpretation of artistic language, something necessary in the audiovisual society in which we find ourselves. In particular, the learning situation “Cinito and the Magic of the Big Screen” is designed, focused on classic cinematography. Through it, it is intended to make it possible to delve into aspects such as the appreciation of the elements that surround cinema; image, sound, editing, staging and narration, awakening curiosity towards it and encouraging imagination and the expression of emotions. By implementing two of its sessions in the Autonomous Community of Aragon, a series of results and conclusions are obtained.

KEY WORDS

Cinematography, Audiovisual Society, Artistic skills, Education and Creativity

ÍNDICE

1. Introducción	3
2. Justificación	5
3. Objetivos	7
4. Marco Teórico	8
4.1 La sociedad audiovisual contemporánea y su repercusión	8
4.2 El nacimiento del cine y la cinematografía clásica	10
4.2.1 Los recursos audiovisuales en la cinematografía clásica y contemporánea	16
4.2.1.1 Imagen	16
4.2.1.2 Sonido	18
4.2.1.3 Montaje	19
4.2.1.4 Puesta en escena	21
4.2.1.5 Narración	22
4.2.2 Recorrido histórico de la cinematografía clásica aragonesa	24
4.2.3 El cineasta aragonés Segundo de Chomón	27
4.3 El papel de los medios audiovisuales en la infancia y en la educación	32
4.3. 1 El papel de la cinematografía en Educación Infantil	34
5. Situación de aprendizaje en Educación Infantil	36
5.1 Introducción y contextualización	36
5.2 Objetivos didácticos	38
5.3 Elementos curriculares involucrados	38
5.4 Conexión con otras materias	42
5.5 Metodología y estrategias didácticas	43
5.6 Actividades	45
5.6.1 Primera actividad “¡A un paso de la magia del cine!”	45
5.6.2 Segunda actividad “Historia sin palabras” (narración y sonido)	50
5.6.3 Tercera actividad “Dando color al cine” (imagen)	53
5.6.4 Cuarta actividad “Luces, cámara y acción” (puesta en escena y montaje)	55

6. Conclusiones y resultados obtenidos	58
Referencias	61
Anexos	64

1. Introducción

Si analizamos el vigente currículo de Educación Infantil ORDEN ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueba el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, en relación con las aptitudes artísticas, nos encontramos que uno de los fines de la etapa es “*contribuir al desarrollo integral y armónico del alumnado en todas sus dimensiones*”, siendo una de ellas la dimensión artística (ORDEN ECD/853/2022, 13 de junio, p. 20779).

Siguiendo con el análisis del currículo y su relación con la Educación Artística, dentro de las Competencias clave cabe destacar la Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC). Como en ella se indica, “*para que los niños y 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*” (ORDEN ECD/853/2022, 13 de junio, p. 20797).

Dentro de las Áreas de conocimiento, encontramos que una de ellas hace alusión a la Educación Artística, siendo el Área de Comunicación y Representación de la Realidad. Dicha área menciona los diferentes lenguajes y formas de expresión que contribuyen al desarrollo integral y armónico de los niños y niñas en Educación Infantil, siendo uno de ellos los “lenguajes artísticos” que como se indica adquieren especial importancia en esta etapa, permitiéndoles expresarse y relacionarse con el mundo que les rodea con mayor libertad.

Llegado a este punto se pone en valor la siguiente afirmación dentro de la definición de lenguajes artísticos: “*La creatividad tan presente en esta etapa, tiene que ver con la curiosidad vital. La tarea docente debe ser acompañarla y proporcionar las herramientas para potenciarla y enriquecerla*” (ORDEN ECD/853/2022, 13 de junio, p. 20829).

A pesar de que el currículo reconoce la relevancia de la dimensión artística, podemos ver que cuando se hace referencia a ella es de una manera secundaria, dentro de un Área de conocimiento o Competencia clave. Asimismo, se deja en manos de los docentes la búsqueda

de herramientas para desarrollar los lenguajes artísticos, ya que en el actual currículo no se indican.

Es necesario por lo tanto que los docentes cuenten con herramientas para acercar a los niños y niñas a las manifestaciones artísticas como son la pintura, escultura, arquitectura, literatura, danza, música y cine y que a través de ellas, pudieran desarrollar las aptitudes artísticas tan relevantes para esta etapa. El desarrollo de las aptitudes artísticas supone dar una respuesta a los rasgos distintos de los niños y niñas, su creatividad y curiosidad innata, permitiendo la adquisición de habilidades y capacidades para ser creativos y apreciar lo que ven.

En la búsqueda de una herramienta eficaz para el desarrollo de las aptitudes artísticas en Educación Infantil, se ha estudiado el contexto de la sociedad audiovisual en la que nos encontramos, donde niños y niñas tienen un acceso cada vez más temprano a los medios audiovisuales, presentando carencias en su relación con ellos.

Teniendo en cuenta que la cinematografía además de ser una manifestación artística completa, es uno de los medios audiovisuales más relevantes en nuestra sociedad, se ha contemplado en este Trabajo de Fin de Grado como herramienta docente para educar en las aptitudes artísticas además de iniciar al alumnado en su relación con los medios.

Dentro de la cinematografía, se ha considerado la cinematografía clásica como una herramienta idónea, que por sus rasgos distintivos y la novedad que genera en los niños y niñas puede contribuir en su curiosidad e interés. Con el fin de comprobar la efectividad de la cinematografía clásica como herramienta para el desarrollo de las aptitudes artísticas en Educación Infantil se ha diseñado una situación de aprendizaje para la Comunidad Autónoma de Aragón, de las cuales dos de sus sesiones se han implementado en un aula. La razón por la cual se ha diseñado una situación de aprendizaje radica en su relevancia y eficacia demostrada a lo largo del tiempo, siendo a día de hoy utilizadas por los docentes en su profesión y ocupando un papel importante en el actual currículo de Educación Infantil.

2. Justificación

La elección del tema propuesto en este Trabajo de Fin de Grado se debe a la relevancia que considero que se le debería otorgar al arte y al desarrollo de las aptitudes artísticas en las aulas de Educación Infantil. Además del papel protagonista que actualmente poseen los medios audiovisuales en la sociedad contemporánea, siendo la cinematografía una forma de arte y uno de los medios audiovisuales más significativos.

Las nuevas generaciones están cada vez más expuestas a los medios audiovisuales, pero en su mayoría, no se les enseña a interpretar lo que ven o desarrollar su creatividad. Ven los medios de manera pasiva, con cierta “hipnosis audiovisual”, sin apenas apreciar lo que miran. Los adultos contemplan los medios audiovisuales como un mero entretenimiento y no como una herramienta que puede lograr desarrollar aptitudes artísticas en los más pequeños y pequeñas.

En relación al ámbito educativo, en el transcurso de las prácticas escolares, he podido observar cómo se desaprovechan los medios audiovisuales, siendo utilizados a modo de entretenimiento como ver una serie, película o vídeo infantil o a modo de consulta por parte del o la docente para complementar la información transmitida. En el caso de la cinematografía, en alguna ocasión se proyectaban filmes pero se limitaban únicamente a verlos, sin apreciarlos o profundizar en su contenido.

Teniendo en cuenta esta situación, en primer lugar, en el Trabajo de Fin de Grado se presenta un análisis de la cultura audiovisual contemporánea, donde se determina que los medios audiovisuales ocupan un papel protagonista en nuestras vidas e influyen en ella. A continuación, se concibe la cinematografía como uno de los medios audiovisuales más completos para el desarrollo de las aptitudes artísticas, siendo una herramienta en el aula para desarrollar la curiosidad y la creatividad de los niños y niñas.

Asimismo, se profundiza en el cine clásico, como una de las etapas más relevantes en la historia del cine. Los niños y niñas al estar expuestos a los medios audiovisuales, cuentan con una mayor información, sin embargo, desconocen los orígenes del cine. Profundizar en la cinematografía clásica en el ámbito educativo permite enriquecer el bagaje cultural del

alumnado, así como, desarrollar sus aptitudes artísticas y su curiosidad e interés hacia la misma.

Siguiendo con la cinematografía, se presenta un estudio del lenguaje cinematográfico y cinco de sus recursos audiovisuales más relevantes. Se plantea que la educación en los recursos audiovisuales permite que los niños y niñas profundicen, interpreten y aprecien lo que ven en el filme. Además, se analiza el papel que ocupan los medios audiovisuales y la cinematografía en la educación.

Posteriormente, se presenta un estudio de la cinematografía en Aragón, puesto que se considera que su exposición en el aula puede ser beneficiosa para desarrollar el sentido de pertenencia a dicha Comunidad Autónoma. En relación con ello, tiene especial mención el cineasta aragonés Segundo de Chomón, quién tendrá un papel protagonista en la situación de aprendizaje diseñada.

En los siguientes apartados, se estudia el papel de los medios audiovisuales y de la cinematografía en la educación, volviendo a reiterar la necesidad de una educación que tenga en cuenta los medios audiovisuales y el arte. Finalmente, se presenta la situación de aprendizaje “Cinito y la Magia de la Gran Pantalla” y a través de la implementación de la mitad de sus sesiones se establecen unos resultados y conclusiones al final del presente Trabajo de Fin de Grado.

3. Objetivos

El objetivo principal del Trabajo de Fin de Grado es comprobar la efectividad de la cinematografía clásica en Educación Infantil como una herramienta para la adquisición de aptitudes artísticas, así como, para la educación en el ámbito audiovisual, teniendo en cuenta la sociedad mediatizada por las pantallas en la que nos encontramos.

Además, se pretenden desarrollar los objetivos secundarios expresados a continuación:

- Investigar la cultura audiovisual desde sus orígenes hasta la repercusión en la Educación Infantil.
- Diseñar una situación de aprendizaje acerca de la cinematografía clásica y uno de sus referentes en la Comunidad de Aragón, donde se trabajan los recursos audiovisuales y se desarrolle las aptitudes artísticas.
- Diseñar material de elaboración propia para la Situación de aprendizaje.
- Comprobar si los resultados obtenidos mediante la implementación de la Situación de aprendizaje diseñada han sido efectivos. Más concretamente, conocer si el trabajo en el aula reduce las limitaciones ante las pantallas y logra desarrollar las aptitudes artísticas.

4. Marco Teórico

4.1 La sociedad audiovisual contemporánea y su repercusión

Nos encontramos inmersos en una nueva era cultural centrada en la imagen transmitida por los medios audiovisuales, en la cual predomina la apariencia en lugar de los valores, la espectacularidad sin límite y el pensamiento homogéneo (Aguaded et al., 2012). Los medios de comunicación han evolucionado hasta tal punto en las tres últimas décadas convirtiéndose en un elemento esencial para comprender nuestra sociedad. Siendo además, instrumentos que conforman opiniones y conductas sociales e individuales (Mercader, 2012).

A fecha de hoy podemos seguir afirmando que vivimos en una sociedad influenciada por los medios audiovisuales, donde gran parte de nuestro día transcurre frente a una pantalla, bien sea de teléfono, ordenador o televisión. Son protagonistas desde que comenzamos el día, siendo común coger el móvil nada más despertarnos o al irnos a dormir. Éstos siguen siéndolo, sin pasar a un segundo plano, apreciándose en conductas tales como encender el televisor mientras comemos o recurrir a los medios audiovisuales cuando no tenemos iniciativa para hacer una actividad más interesante. Sin embargo, no somos conscientes de la influencia que éstos ejercen en nuestras vidas.

Cuanto más se consume la comunicación de masas, más se tiende a una profunda crisis de comunicación interpersonal, volviéndonos en ocasiones solitarios e incomunicables (Aguaded et al., 2012) Si miramos a nuestro alrededor, cada vez es más habitual ver encuentros con amigos o familia, en los que se prefiere mirar el teléfono en lugar de entablar una conversación. Incluso en vacaciones, durante el tiempo de descanso, no se logra desconectar de las pantallas y vemos el mundo a través de ellas sin vivir ni disfrutar de la realidad que nos rodea.

A pesar de que los medios audiovisuales pueden hacer nuestra vida más fácil, resulta imprescindible aprender a manejarlos de manera correcta, ya que su influencia puede tener repercusiones negativas si no se utilizan adecuadamente. Y es que todo lo que vemos a través de las pantallas, a veces forma parte de una realidad distorsionada y en la que se muestra posiblemente lo que interesa en términos políticos o comerciales. Sin darnos cuenta, nuestra

percepción se moldea, absorbiendo información de las pantallas sin cuestionarnos su veracidad.

El “hábito de ver” se encuentra tan arraigado en nuestras vidas que a pesar de que podemos mostrar interés por lo que los medios de comunicación nos transmiten, no podemos negar que en ocasiones vemos sin prestar atención al contenido. En este contexto, podemos hablar del término “hipnosis audiovisual”, para definir la pasividad del espectador ante los medios de comunicación que eliminan cualquier tipo de desafío intelectual. Además, en ocasiones constituyen una visión sesgada de las cosas, construyendo nuevas realidades y visiones en las que frecuentemente es difícil distinguir la realidad de la representación (Del Portillo, 2005).

Nos hemos acostumbrado a ver sin razonar o reflexionar. A encender las pantallas simplemente por costumbre o entretenimiento, sin ir más allá de lo que vemos como es para la mayoría, el caso de las redes sociales, donde vemos de manera cotidiana multitud de fotos y vídeos en cuestión de segundos.

Es evidente que la forma de ver televisión, al igual que la lectura o la música, está sujeta a un proceso de aprendizaje que a menudo se pasa por alto. Además, existe el lenguaje audiovisual, un sistema complejo dirigido a transmitir un mensaje con un alto contenido intencional que se debe conocer y comprender (De Portillo, 2005).

Teniendo en cuenta que los medios audiovisuales o de comunicación son un pilar básico en la sociedad de nuestros días, es necesario que la llamada “sociedad audiovisual” en la que vivimos tenga una educación en la “competencia audiovisual” para adquirir las aptitudes y actitudes necesarias (Aguaded et al., 2012). Con respecto a la educación, es posible educar en los medios audiovisuales. Al fin y al cabo, los educadores y educadoras preparamos a las personas para vivir en la sociedad y no debemos pasar por alto los rasgos de la sociedad en la que vivimos.

No debemos fijarnos sólo en los adolescentes y adultos para detectar esta denominada “hipnosis audiovisual” sino también en los niños y niñas. Cuando éstos reciben una pantalla, quedan completamente ensimismados por ella como si de una “burbuja” se tratase, sin prestar

atención a lo que les rodea. Influyen en la vida de los pequeños y pequeñas, quienes están en formación y desarrollo.

En esta etapa de la vida los niños y niñas no distinguen la realidad de la ficción, ni comprenden o ven los mensajes visuales que se le transmiten y pueden generar miedo, inseguridades e incluso ideas equivocadas del contexto en el que viven (Vicent, 2016). No obstante, los rasgos mencionados no son ningún impedimento para comenzar a educarlos de manera precoz para que sean más creativos y reflexivos sobre lo que ven.

4.2 El nacimiento del cine y la cinematografía clásica

Teniendo en cuenta que la cinematografía forma parte de los medios audiovisuales relevantes en nuestra sociedad, y que en el presente Trabajo de Fin de Grado se estudia la cinematografía clásica como una herramienta para la adquisición de aptitudes artísticas, a continuación, se presenta un análisis de la misma, su recorrido histórico y de la cinematografía clásica en particular.

La cinematografía es el arte de escenificar sobre la pantalla a través de la fotografía e imágenes en movimiento logrando transportar al espectador a lugares y tiempos inimaginables. También, puede denominarse como “Séptimo arte”, concepto que Ricciotto Canudo utilizó en su Manifiesto de las Siete Artes para reconocer el valor del cine y la maravilla que suponía. De todas las artes reconocidas como tales, concibe el cine como la más completa ya que en ella podemos hallar diferentes expresiones artísticas como literatura, arquitectura, música o fotografía (Vicent, 2016). En este Trabajo de Fin de Grado se contempla la cinematografía como una forma de arte con la misma relevancia que las demás, siendo una herramienta completa para el ámbito educativo, permitiendo al alumnado nutrirse de ella y de las demás expresiones artísticas que incluye.

En cuanto al concepto de “cine clásico” podemos decir que éste presenta una dualidad. Si nos referimos al contexto histórico en el que se desarrolló podemos definirlo como aquellas películas rodadas durante 1900 y 1960, mientras se asentaban las bases de la cinematografía. Por otro lado, si hacemos referencia a su naturaleza y rasgos, definiremos el

cine clásico como un conjunto de rasgos estilísticos coherentes que responden a una gramática audiovisual común (Patricio, 2017).

Ver un filme va más allá del mero entretenimiento, nos hace sentir multitud de emociones, apreciar lo que vemos, desarrollar nuestra imaginación y creatividad y teletransportarnos. En especial, las películas del “cine clásico” nos teletransportan a una época que no nos tocó vivir, haciendo volar nuestra imaginación y permitiéndonos comprender cómo era la vida y la cinematografía en aquellos tiempos.

A pesar de que el “cine clásico” no abarca el nacimiento de la cinematografía como tal, sino que se extiende más en el tiempo, se ha llevado a cabo un análisis de sus inicios puesto que se considera esencial comprender las raíces históricas y la evolución de la cinematografía a lo largo del tiempo para comprender el cine en la actualidad, siendo resultado de la suma de los cambios surgidos.

Remontándonos a sus inicios, es esencial reconocer que el cine no surgió de manera instantánea, sino que evolucionó gracias a una serie de innumerables descubrimientos e inventos. Entre ellos, se destacan los artilugios que lograron generar imágenes en movimiento (Véase Figura 1), la Persistencia Retiniana de Isaac Newton y el invento de la fotografía por Niépce (Velduque, 2011).

Figura 1

Artilugio Precinematógrafico de Imágenes en Movimiento



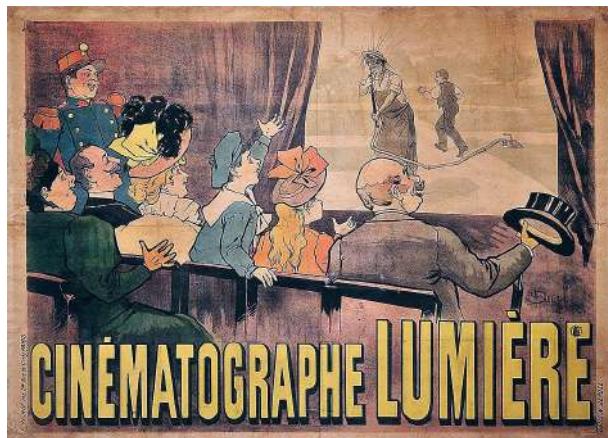
Nota. Adaptada de Fenaquistiscopio [Fotografía], por MUVAC-Filmoteca UNAM, 2019, Filmoteca UNAM (<https://lc.cx/eMGmQE>).

Es posible que los más pequeños y pequeñas no conozcan de qué manera surgió el cine, ni sean conscientes de que las películas que ven son imágenes en movimiento. Introducirles en el mundo de la cinematografía clásica es una oportunidad para educar en la historia y sus cambios y aportarles un bagaje cultural que enriquecerá su formación.

Siguiendo con el desarrollo histórico del cine, es imprescindible mencionar a los hermanos Louis y Auguste Lumière, quienes inventaron el cinematógrafo, el cual combinaba cámara, copiadora y proyector. El 28 de diciembre de 1895, en el Gran Café del Boulevard des Capucines en París, realizaron la primera proyección pública de imágenes en movimiento (Véase Figura 2). Esta presentación fue un gran éxito, dejando a los espectadores asombrados y recibiendo elogios por parte de la prensa (Velduque, 2011).

Figura 2

Cartel Publicitario Cinematógrafo Lumière



Nota. Adaptada de cartel publicitario del cinematógrafo de los hermanos Lumière [Fotografía], por Marcellin Auzolle, 1896, El Orden Mundial (https://lc.cx/W_p5uc).

Algo tan habitual para nosotros y nosotras como ver una película en el cine causó un gran impacto cuando se proyectó por primera vez. El asombro que causó la proyección de los hermanos Lumière puede compararse con la capacidad de asombro que experimentan los niños y niñas ante algo novedoso para ellos, como puede ser, ver por primera vez un filme clásico.

El nacimiento de la cinematografía trajo consigo cambios radicales. Con ella se accedió a nuevos procesos creativos, cambió el uso y disfrute del tiempo libre e impulsó el

desarrollo de nuevas herramientas tecnológicas, abriendo el campo a los medios audiovisuales (Mercader, 2012). Desde entonces, la cinematografía ha experimentado una expansión continua. Cada período ha dejado una marca innegable, desde sus primeros pasos hasta el desarrollo de las nuevas tecnologías. A continuación, se exponen los cambios más significativos en la historia del cine siendo uno de la etapa de esplendor del cine mudo, entre 1918 y 1929, en la que destaca la figura de Georges Méliès (Véase Figura 3), quién exploró las posibilidades técnicas del cine mediante el desarrollo de trucos ópticos y mecánicos (Velduque, 2011).

Figura 3

Fotograma “*Voyage dans la Lune*” Georges Méliès



Nota. Adaptada de Georges Méliès. La magia del cine [Fotografía], por Georges Méliès, 1902, CaixaForum (<https://lc.cx/f1D7Gw>).

Resulta imprescindible mencionar a Georges Méliès, con quién trabajó Segundo de Chomón, cineasta aragonés protagonista en la situación de aprendizaje diseñada. Ver un filme de ambos cineastas nos hace cuestionarnos cómo eran capaces de realizar aquel “cine mágico” que en la actualidad puede considerarse como sencillo pero que en aquella época resultaba increíble y dejaba atónito a quienes lo veían.

Otro de los relevantes cambios en la historia del cine fue la llegada del sonido a la cinematografía. El 6 de octubre de 1927 con la película “*El cantor de jazz*” de Alan Crosland (Véase Figura 4) se escuchó por primera vez a un actor cantar, lo que supuso un relevante proceso de transformación en el cine (Velduque, 2011).

Figura 4

Fotograma “El cantor de Jazz” Alan Crosland



Nota. Adaptada de *El cantor de jazz* (1927) de Alan Crosland [Fotografía], por Alan Crosland, 1927, Fundación Juan March (<https://lc.cx/Zh1vfE>).

Actualmente podemos decir que el cine mudo es un hecho lejano. No obstante, no deben quedar en el olvido aquellos filmes en los que se lograba transmitir mensajes con expresiones y gestos. Podemos ver que a los niños y niñas de Educación Infantil les resulta llamativo el lenguaje corporal, pudiendo ser el cine mudo una herramienta para educar en la expresividad y comunicación.

En la segunda década del siglo XX, tras la I Guerra Mundial hubo un nuevo lenguaje cinematográfico en el que los cortometrajes de breve duración dieron paso a otros más largos y mejor articulados. Las películas debían adaptarse a las exigencias del nuevo lenguaje cinematográfico, lo que resultó en un descenso de la producción del cine nacional debido a la incapacidad inversora (Marquesán, 2005).

La cinematografía enfrentó numerosos desafíos y su evolución no fue fácil. A pesar de la creación de salas fijas y locales concebidos y acondicionados específicamente para la proyección como lo fue el Teatro Fleta en Zaragoza (Véase Figura 5), el consumo del cine disminuyó debido a acontecimientos como la introducción de los soportes inflamables, siendo el celuloide peligroso y causante de numerosos incendios. Además, el cine tardó en ganarse un lugar firme entre los espectadores, compitiendo con otras formas de entretenimiento de la época como linternas mágicas, teatro, zarzuelas, circo y baile. En la década de los sesenta, la televisión fue un acontecimiento que provocó que una generación abandonara el cine (Marquesán, 2005).

Figura 5

Gran Teatro Fleta en Zaragoza



Nota. Adaptada de La época dorada del gran teatro Fleta [Fotografía], por José de Yarza y García, 1954-1955, Zaragoza fieles (<https://lc.cx/3vonFG>).

La cinematografía con el paso del tiempo ha ido superando los obstáculos. A día de hoy es difícil imaginar una vida sin cine, puesto que su consumo es elevado y se encuentra en continua expansión, siendo una parte fundamental de nuestra sociedad contemporánea. Además, la cinematografía está más a nuestro alcance, sin ser necesario acudir a una sala de cine para ver una película, pudiendo verla en la televisión, teléfono móvil o el ordenador desde donde sea que estemos.

4.2.1 Los recursos audiovisuales en la cinematografía clásica y contemporánea

La cinematografía posee su propio lenguaje, conocido como “el lenguaje cinematográfico”. Para poder comprenderlo resulta imprescindible analizar sus cinco recursos esenciales: imagen, sonido, montaje, puesta en escena y narración (Zavala, 2010). Indagar en los recursos que componen el cine hace que interpretemos lo que vemos, que seamos espectadores activos y desarrollemos nuestras aptitudes artísticas. A continuación, se presenta una breve descripción de cada uno de los elementos que conforman la cinematografía, así como sus rasgos en el cine clásico y en la industria cinematográfica reciente.

4.2.1.1 Imagen

La imagen en la cinematografía cobra gran relevancia, puesto que habla por sí sola, siendo incluso más importante que las palabras. Solo con ver el fotograma de un filme podemos saber lo que está ocurriendo, puesto que se ha diseñado para conseguir que así sea. Los cineastas cuidan las imágenes procurando que sean memorables para quiénes las vean (Edgar-Hunt et al., 2021).

En el cine clásico la imagen se caracteriza por ser realista y representacional, es decir, por tener el fin de contar una historia sin artificios (Zavala, 2005). En los filmes de Charlie Chaplin (Véase Figura 6) podemos ver que a través del realismo de sus imágenes logra contar una historia. Únicamente con ver un fotograma donde los personajes se expresan a través del lenguaje corporal y gestual podemos interpretar lo que están sintiendo e incluso lo que puede estar sucediendo. El cineasta lograba dotar de comunicación a sus filmes sin necesidad de diálogo o sonido.

Figura 6

Fotograma “El Chico” Charlie Chaplin



Nota. Adaptada de Fotograma de El Chico [Fotografía], por Charlie Chaplin, 1921, ELLE (<https://lc.cx/T0BkAi>).

Un rasgo distintivo de la imagen del cine clásico es la ausencia de color en sus primeras películas. En la cinematografía reciente, podemos apreciar filmes como “*La La Land*” (2017) de Damien Chazelleen (Véase Figura 7) en el que el color de cada fotograma juega un papel esencial en su estética y en la aportación de significados. A lo largo del tiempo se ha establecido el color en los filmes como un elemento que cuenta la historia utilizándose para evocar situaciones o emociones y cuidando la estética del filme.

Figura 7

Fotograma “La La Land” Damien Chazelle



Nota. Adaptada de Ryan Gosling y Emma Stone en la premiada “La La Land” (2017) [Fotografia], por Damien Chazelle, 2017, Cinéfilos (<https://lc.cx/WBe1w4>).

4.2.1.2 Sonido

El sonido es concebido como uno de los elementos más relevantes dentro de la estética general del filme. Cuando vemos una película el sonido puede crear al igual que la imagen, espacios convincentes y realistas, o al contrario, distorsionar la realidad. Si cerramos los ojos y escuchamos el sonido de un filme podemos experimentar sensaciones, sentimientos e incluso llegar a imaginar lo que está sucediendo (Edgar-Hunt et al., 2021).

A pesar de que el cine clásico en sus inicios carecía de sonido, cuando éste comenzó a introducirse tenía un carácter didáctico, acompañando, reforzando, intensificando y corroborando el sentido de la imagen (Zavala, 2005). Cabe mencionar que el cine sonoro tuvo oposiciones como Charlie Chaplin quién en 1931 rodó “*Luces de la ciudad*”, filme que demostraba que las películas sin palabras podían llegar a transmitir un mensaje sin la necesidad de sonidos. No obstante, hubo actores como los Hermanos Marx quiénes con sus diálogos y sonidos entusiasmaban a su público en películas como “*Una Noche en la Ópera*” (Véase Figura 8) (Leigh, 2022).

Figura 8

Fotograma “Una Noche en la Ópera” Sam Wood



Nota. Adaptada de La mítica escena del camarote de 'Una noche en la ópera', de los hermanos Marx [Fotografía], por Sam Wood, 1936, RTV (<https://lc.cx/Gaah7H>).

Es innegable que el sonido nos hace sentir emociones y cuenta la historia por sí solo. Un claro ejemplo es la banda sonora de la película “*Tiburón*” (1975) de Steven Spielberg (Véase Figura 9). John Williams, a través de su composición estridente y repetitiva, logra generar sensaciones de pánico y tensión en el espectador durante la escena acompañada de la banda sonora en la que el tiburón se acerca a la presa.

Figura 9

Fotograma “Tiburón” Steven Spielberg



Nota. Adaptada de Tiburón: banda sonora y todas las canciones de la película de terror de Spielberg [Fotografía], por Steven Spielberg, 1975, Dod Magazine (<https://lc.cx/phLsXj>).

4.2.1.3 Montaje

El montaje es entendido como la creación de un todo a partir de la unión o edición coherente de cientos de imágenes aisladas (Égard, et al). En el cine clásico el montaje se caracterizaba por su continuidad. La sucesión de imágenes era causal, siguiendo una lógica y orden de manera que guardase relación con la narración y facilitase su comprensión (Zavala, 2005). Uno de los ejemplos de la narración en el cine clásico es el filme “*El maquinista de la General*” de Buster Keaton y Clyde Bruckman (Véase Figura 10), donde se emplea un montaje sencillo y a su vez eficaz para contar una historia y destacar las hazañas del protagonista.

Figura 10

Fotograma “El Maquinista de la General” Buster Keaton y Clyde Bruckman



Nota. Adaptado de Cine mudo: El maquinista de la general de Buster Keaton y Clyde Bruckman [Fotografía], por Buster Keaton y Clyde Bruckman, 1926, Espinof (<https://lc.cx/ygYSPQ>).

Con el paso del tiempo se han ido configurando diferentes tipos de montaje cinematográfico. En la cinematografía de la actualidad podemos encontrar filmes como las películas de la saga de “*Star Wars*” de George Lucas (Véase Figura 11) con numerosas transiciones diferentes que se emplean para cambiar de una escena a otra de forma gradual (Edgar-Hunt et al., 2021).

Figura 11

Fotograma “El Ascenso de Skywalker” J.J. Abrams



Nota. Adaptada de Fotograma de 'Star Wars: El ascenso de Skywalker', la novena película de la saga galáctica [Fotografía], por Disney, 2019, Onda Cero (<https://lc.cx/-iXj62>).

4.2.1.4 Puesta en escena

La puesta en escena es un término que hace referencia a la organización de objetos que recoge la cámara, por lo que no incluye el sonido. Los elementos que conforman la puesta de escena son la iluminación, vestuario, decorado, atrezzo, organización de los actores en el espacio y los filtros del objetivo. Dichos elementos al ser combinados dan una imagen al espectador del espacio filmico (Edgar-Hunt et al., 2021).

En el cine clásico, la puesta en escena, siempre está al servicio del personaje a modo de acompañamiento. Esta puesta en escena en la que predomina el personaje, otorga una unidad dramática a cada secuencia y propone una lógica fácilmente reconocible al espectador (Zavala, 2010). La película clásica “*Casablanca*” de Michael Curtiz (Véase Figura 12) presenta una puesta en escena efectiva en la que la iluminación, ambientación y decoración nos permite adentrarnos en las emociones e historia de los personajes.

Figura 12

Fotograma “Casablanca” Michael Curtiz



Nota. Adaptada de 'Casablanca', la historia de amor de Humphrey Bogart e Ingrid Bergman. [Fotografía], por Michael Curtiz, 1946, Diez minutos (<https://lc.cx/1LkSC6>).

En la cinematografía reciente los avances han permitido que la puesta en escena cuente con más detalles. Destacan filmes como “*Harry Potter y la Piedra Filosofal*” (2001) (Véase Figura 13) en el que la iluminación, decorado y composición de cada escena han sido cuidados al detalle sumergiéndonos en un mundo mágico.

Figura 13

Fotograma “Harry Potter y la Piedra Filosofal” J.K. Rowling



Nota. Adaptada de Harry Potter y la Piedra Filosofal Película [Fotografía], por J.K. Rowling, 2001, Mubi (<https://lc.cx/MLycTU>).

4.2.1.5 Narración

La narración consiste en la historia que se cuenta en el filme (Edgar-Hunt et al., 2021). El cine clásico en cuanto a narrativa se caracteriza por estar organizada secuencialmente, de tal modo que la historia y el discurso coinciden puntualmente (Zavala,

2005). El filme “*Asalto y robo en un tren*” (Véase Figura 14) es un claro ejemplo de que la narrativa transcurría de manera lineal y directa.

Figura 14

Fotograma “Asalto y Robo de un Tren” Edwin. S. Porter



Nota. Adaptada de Asalto y robo de un tren [Fotografía], por Edwin S. Porter, 1903, Mubi (<https://lc.cx/ftHHDC>).

A día de hoy encontramos filmes con una narración más compleja como “*Memento*” (2000) de Christopher Nolan (Véase Figura 15), filme en el que se incita al espectador a buscar y establecer las conexiones entre los diferentes sucesos (Edgar-Hunt et al., 2021).

Figura 15

Fotograma “Memento” Christopher Nolan



Nota. Adaptada de Grandes escenas del cine: El recuerdo olvidado de 'Memento' [Fotografía], por Christopher Nolan, 2000, Fotogramas (<https://shre.ink/8I4O>).

Como se puede apreciar en el contraste de los recursos audiovisuales de la cinematografía clásica con la contemporánea, éstos han evolucionado a lo largo del tiempo, sobre todo, gracias a los avances tecnológicos. Un buen ejercicio para el ámbito educativo es

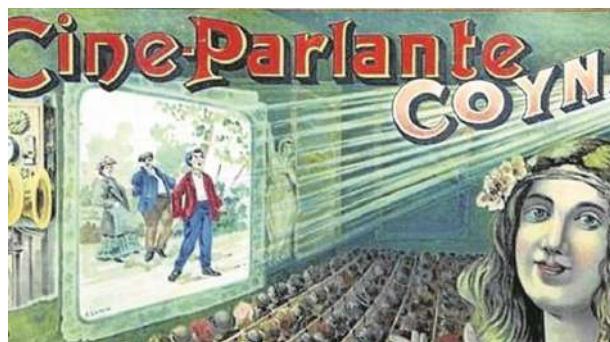
realizar un análisis de los recursos audiovisuales que se encuentran en una película al verla y descifrar así su lenguaje cinematográfico para apreciar su composición y significado.

4.2.2 Recorrido histórico de la cinematografía clásica aragonesa

Al diseñar una situación de aprendizaje acerca del cine clásico dirigida para la Comunidad Autónoma de Aragón, es necesario llevar a cabo un análisis sobre los filmes y referentes de esta época en dicha Comunidad Autónoma. A continuación, se mencionan algunos de los hitos relevantes para la cinematografía en Aragón, varios títulos perdidos con temática o de autores aragoneses y algunos de los conservados.

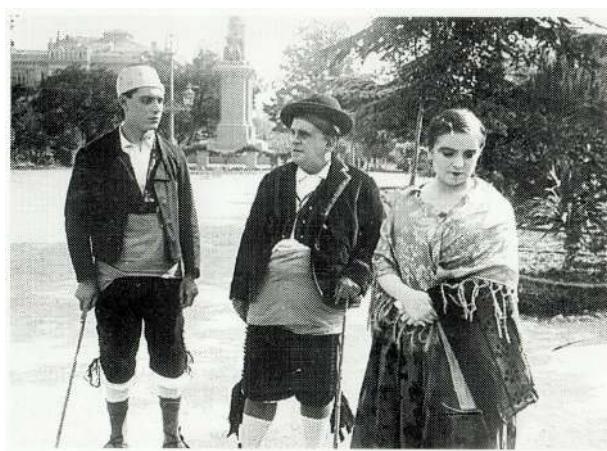
Al igual que sucedió con gran parte del cine clásico, al abordar la cinematografía clásica en Aragón, es relevante destacar la pérdida significativa de su patrimonio filmico. La escasa conservación filmica y desaparición masiva se debe al progreso industrial y la introducción de innovaciones tecnológicas como la llegada del sonido y el cambio de metraje (Marquesán, 2005). Educar en el cine clásico supone que los pocos filmes que tenemos a nuestra alcance no queden en el olvido y sean apreciados por su gran contribución en la cinematografía, sobre todo, para las nuevas generaciones, quiénes más desconocen de esta etapa.

Una figura destacable de la cinematografía aragonesa es Ignacio Coyne (1872-1911), fotógrafo y cineasta, promotor en 1905 de *Cinematógrafo Coyne*, una de las primeras salas de cine en la calle San Miguel de Zaragoza. Lamentablemente, la recuperación de los materiales proyectados en la sala ha sido escasa debido a su mala conservación y falta de materiales de preservación. En 1908 tuvo lugar un acontecimiento memorable que impactó en la vida cultural de Zaragoza, surgió la presentación en España del cine parlante (Véase Figura 16). Pocos espacios estaban preparados para acoger este nuevo espectáculo de forma permanente, y entre ellos destacaba el cine *Coyne* (Marquesán, 2005).

Figura 16*Cartel Anunciador del Cine Parlante Coyne*

Nota. Adaptada de Los Coyne, Tramullas y el cine [Fotografía] , por Ignacio Coyne, 1908, El Periódico de Aragón (<https://lc.cx/CiUgkb>).

Acerca de los filmes relevantes en la cinematografía aragonesa, durante la era del cine mudo destacamos uno de los mayores éxitos del cine español en su época, "*Nobleza Baturra*" (1925) dirigida por Juan Vilá Vilamala y Joaquín Dicenta. Lamentablemente, el filme ha desaparecido y solo quedan algunas fotografías como recurso de su existencia (Véase Figura 17). Otro filme para recordar es "*En siendo de Zaragoza...*", el cual tuvo gran difusión por parte de la prensa y es gracias a sus referencias que conocemos su existencia (Marquesán, 2005). Lo que ocurre en ambos filmes también sucede con gran parte de las películas clásicas aragonesas, las cuales son conocidas por lo que queda documentado sobre ellas, sin tener posibilidad de verlas. El escaso material filmico con el que contamos dificulta la comprensión y conocimiento pleno sobre esta etapa de la cinematografía en Aragón.

Figura 17*Fotografías de “Nobleza Baturra” Juan Vilá Vilamala y Joaquín Dicenta*

Nota. Adaptada de Nobleza Baturra [Fotografía], por Jose Gaspár, 1925, Zaragoza Film Office (<https://lc.cx/By88k4>).

En la etapa del cine sonoro nos encontramos con “*La aldea maldita*” (1930) de Florián Rey (Véase Figura 18), siendo una de las películas nacionales exhibidas con sonido que mejor representa la transición del cine mudo al sonoro. El cine sonoro supuso una de las mayores pérdidas del patrimonio, siendo una de las causas la conservación de la imagen y no del sonido (Marquesán, 2005).

Figura 18

Fotograma “La aldea maldita” Florián Rey



Nota. Adaptada de La Aldea Maldita [Fotografía], por Alberto Arroyo, 1930, Filmoteca de Galicia (<https://lc.cx/kiROPt>).

Gracias a la creación de la Filmoteca de Aragón en 1981, se logró preservar y recuperar una serie de películas. Destacando “*Salida de misa de doce del Pilar de Zaragoza*” (Véase Figura 19), primera película conservada del cine español que a pesar de su excelente y rigurosa conservación está incompleta, “*Transformación de las mariposas*” (1904) de Gaston Velle coloreada a mano por Segundo de Chomón y “*Cascadas de fuego*” de Pathé, películas que a principios del siglo XX eran el equivalente de los efectos especiales (Marquesán, 2005).

Figura 19

Fotograma “Salida de misa de doce del Pilar de Zaragoza” Eduardo Jimeno Correas



Nota. Adaptada de Salida de misa de doce del Pilar de Zaragoza [Fotografía], por Eduardo Jimeno Correas, 1899, Zaragoza Film Office (<https://lc.cx/bRWspT>).

Son muchas las causas de la pérdida sufrida en el cine aragonés: el funcionamiento de la industria del cine en ese período, la pérdida de muchos materiales filmados y la forma de hacer historia filmica que dominaron buena parte del siglo XX (Sánchez, 2021). Los materiales filmicos son fundamentales para preservar la memoria histórica de nuestra época. Sin embargo, cabe mencionar que no han recibido la misma atención que otros elementos del Patrimonio Cultural (Marquesán, 2005). En este contexto, debemos sentirnos afortunados y afortunadas y considerar como un tesoro a aquellos filmes clásicos que están a nuestro alcance, siendo supervivientes de la gran pérdida.

4.2.3 El cineasta aragonés Segundo de Chomón

Tras examinar la historia de los inicios de la cinematografía, se ha constatado que la mayoría de cineastas han quedado en el anonimato, a pesar del valor que sus películas pudieran tener. Sin embargo, en Aragón, nos encontramos con Segundo de Chomón (Véase Figura 20), cineasta turolense, perteneciente a la estirpe de cineastas de los orígenes del cine que logró superar el anonimato. A pesar de que hay varias razones por las cuales Segundo de Chomón no fue desconocido, se destaca la labor de los investigadores en colaboración con los archivos filmicos para dar a conocer el papel de Segundo de Chomón y su contribución en los primeros años de la industria cinematográfica (Sanchez, 2021).

Figura 20

Retrato Segundo de Chomón



Nota. Adaptada de Fotografía de Segundo de Chomón [Fotografía], por Segundo de Chomón 1871-1929, El Español (<https://lc.cx/fMPjyk>).

Segundo de Chomón es considerado como uno de los representantes internacionales del cine peninsular de la época y de una industria cinematográfica experimental y en expansión que le llevará desde Teruel hasta Barcelona, París y Turín (Cerezo, 2017). Dominar el truco, continuar con el cine de magia popularizado por George Méliès y ser un virtuoso de nuevas técnicas le permitió triunfar en el cine de los orígenes (Mendieta, 2017).

Segundo de Chomón por ser una de las grandes figuras del cine clásico, sus notables contribuciones técnicas a la cinematografía y su incansable esfuerzo, imaginación y creatividad se ha contemplado como protagonista de la situación de aprendizaje diseñada en el presente Trabajo de Fin de Grado. Por estas razones resulta imprescindible realizar un breve recorrido de su trayectoria vital.

Uno de los hitos más significativos en la trayectoria vital de Segundo de Chomón tuvo lugar en París, en el mismo año en el que los hermanos Lumière proyectaron su primera película. Durante su estancia, conoció a quien sería su esposa, la cual le abrió las puertas al mundo de la cinematografía. Gracias a ella, Segundo de Chomón entró en contacto con el cineasta francés George Méliès (Mendieta, 2017). Si analizamos la filmografía del cineasta aragonés podemos observar que su esposa, Julienne Matthieu, es protagonista en numerosos de sus filmes como ocurre en “*Escultor moderno*” (Véase Figura 21).

Figura 21

Fotograma “Escultor moderno” Segundo de Chomón



Nota. Adaptada de Julianne Mathieu, actriz y colorista [Fotografía], por Segundo de Chomón, 1908, Makimono (<https://lc.cx/kvFe5k>).

Segundo de Chomón era un aficionado a la fotografía y su realismo, sin embargo no tardó en interesarse por otorgarle movimiento. Regresó a España, donde su vida comenzó a vincularse con la cinematografía, entrando en contacto con la fotografía en movimiento y los trucos en el taller de su mujer. Allí, creó el sistema “Pochoir”, el cual permitía agilizar el trabajo costoso del coloreado fotograma por fotograma. También ideó la “cámara tomavistas”, la cual intercalaba títulos y rótulos en los filmes (Mendieta, 2017). Como se menciona, Segundo de Chomón coloreaba fotogramas, lo cual se menciona en la actividad “*Dando color al cine*” presentada en la situación de aprendizaje diseñada.

En 1902 decidió hacer sus propios trabajos como director. Realizó “*Choques de tren*”, filme que inauguró en España el uso cinematográfico de maquetas. Segundo de Chomón con el uso de maquetas quería convencer al espectador de que el choque de trenes era real. El cineasta aragonés siguió rodando, destacando películas como “*Monserrat*” (1902), “*Pulgarcito*” (1903) (Véase Figura 22), “*Gulliver en el país de los gigantes*” (1903) y “*Los guapos del parque*” (1905). Comenzó a trabajar en coloreado con la productora Pathé Frères, quien después le contrató en la plantilla parisina. Fue la época más fructífera del cineasta como creador y especialista en innovaciones técnicas (Mendieta, 2017).

Figura 22

Fotograma “Pulgarcito” Segundo de Chomón



Nota. Adaptada de Pulgarcito [Fotografía], por Segundo de Chomón, 1909, filmaffinity (<https://lc.cx/htA1Mu>).

El año 1908 fue un gran año en la carrera cinematográfica de Segundo de Chomón, especialmente por el estreno de su exitoso filme “*El hotel eléctrico*” (Véase Figura 23). Su éxito fue causado especialmente por su labor en el desarrollo de su gran creación, el paso de la manivela, mediante la cual lograba aparentar movimientos en los objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. Se creó en una época de revolución de las tecnologías y resultó innovador (Mendieta, 2017).

Figura 23

Fotograma “El hotel eléctrico” Segundo de Chomón



Nota. Adaptada de Hôtel électrique (El hotel eléctrico) [Fotografía], por Segundo de Chomón, 1908, filmaffinity (<https://lc.cx/yQu1oH>).

Segundo de Chomón generó gran cantidad de nuevas técnicas como el uso de fondos transparentes para presentar efectos originales, la cámara cenital o en el techo y los encadenados, similares al fundido en el que la imagen entre plano y plano se desvanecía. Además, tuvo un papel pionero en el primer desarrollo de la creación de dibujos animados con filmes como: “*La casa de los duendes*”, “*El paseo del tío Sally*”, “*El pollito embrujado*” o “*El teatro eléctrico de Bob*” (Véase Figura 24) (Mendieta, 2017). Podemos afirmar que Segundo de Chomón, aparte de ser cineasta, fue un gran inventor con ansias de descubrir nuevos inventos para mejorar el cine, dejando grandes aportaciones en la historia de la cinematografía.

Figura 24

Fotograma “El teatro eléctrico de Bob” Segundo de Chomón



Nota. Adaptada de El teatro eléctrico de Bob [Fotografía], por Segundo de Chomón, 1909, filmaffinity (<https://lc.cx/aAR2Vp>).

Siguiendo con sus innovaciones, Segundo de Chomón introdujo el Carrello, conocido también como Travelling, plataforma con ruedas para colocar sobre ella una cámara y poder desplazarse con está, dando el efecto de desplazamiento. Su último gran empleo llegó con “*Napoleon*”, al ser contratado para coordinar los trucos que incluía el filme. Falleció por una enfermedad en 1929, el mismo año en el que el cine mudo pasó al cine sonoro. Algo destacable en Segundo de Chomón es que no paró de innovar en todos los años que estuvo activo. Estuvo obsesionado con mejorar el sistema del colorado desde sus inicios en el nuevo arte hasta el final de sus días (Mendieta, 2017).

Al sintetizar los rasgos de los filmes de Segundo de Chomón encontramos que sus filmaciones se caracterizan por trucos espectaculares y la superación del lenguaje escrito codificado por el visual cinematográfico. Y es que al cineasta aragonés le interesaba menos contar una historia que la oportunidad de potencializar el poder de la imagen en la creación artística. En sus películas reflejaba la unión con lo tecnológico y sus inmensas posibilidades, así como la concepción de una película como un proyecto artístico desde su producción (Cerezo, 2017). Con su virtuosismo en los recursos técnicos e imaginación para introducir hallazgos innovadores Chomón generaba tensión dramática. Los argumentos de sus filmes no destacaban en originalidad, sino más bien en el empleo de técnicas novedosas (Mendieta, 2017).

4. 3 El papel de los medios audiovisuales en la infancia y en la educación

Tras investigar el contexto audiovisual desde sus orígenes hasta ahora y sus consecuencias en nuestras vidas, con especial mención en la infancia, es necesario presentar un estudio acerca de cómo la educación responde ante esta situación. De este modo, a continuación, se presenta el papel que ocupan los medios audiovisuales en la vida de los niños y niñas, así como, en el ámbito educativo.

En la era de la denominada "sociedad audiovisual", es innegable que los niños y niñas están expuestos desde temprana edad a una amplia gama de medios audiovisuales, incluyendo el cine, la televisión e internet (Vicent, 2016). Los medios audiovisuales son más accesibles para las nuevas generaciones. En la mayoría de casos, son las familias quiénes recurren a dichos medios como una herramienta de entretenimiento para los niños y niñas. A veces, sin tener control sobre lo que están viendo y sin ser conscientes de que gran parte de la información que reciben procede de los medios audiovisuales.

En esta etapa de la vida se dedican muchas horas al consumo de los medios audiovisuales, lo cual constituye un motivo de alarma ya que éstos ejercen una influencia significativa en la formación de valores, actitudes y mentalidad de los niños y niñas. El poder de seducción de las pantallas genera una "hipnosis" influyendo sobre todo en las primeras fases de aprendizaje en la infancia y adolescencia (Del Portillo, 2005). La pasividad que muestran ante lo que ven les hace no ser competentes para desarrollar su creatividad y

capacidad de interpretación, por lo que se podría decir que no desarrollan sus aptitudes artísticas. La inadecuada relación de los niños y niñas ante las pantallas, hace que no se beneficien de éstas, sino que al contrario resulten negativas.

A pesar de ser conscientes de esta realidad, los medios audiovisuales tienen un lugar poco relevante en el sistema educativo actual. En numerosas ocasiones el uso de los medios audiovisuales en la escuela se limita a transmitir conocimiento y usarse como complemento a la información del docente (Vicent, 2016). No debemos olvidar que en esta etapa de la vida los niños y niñas se caracterizan por su creatividad y curiosidad vital. A pesar de ello, en la mayoría de casos, continuamos desaprovechando los inmensos beneficios de los medios audiovisuales para desarrollar la creatividad de los niños y niñas, cuando realmente la labor del docente debería ser proporcionar herramientas para potenciarla y enriquecerla.

Ante esta situación es imprescindible la creación de cuerpos docentes involucrados en desarrollar nuevos programas en los que los medios audiovisuales están presentes en todo pensamiento pedagógico (Mercader, 2012). Si nuestra escuela ha de preparar a los alumnos y alumnas de hoy a vivir en la sociedad de forma autónoma y libre no podemos seguir ignorando el uso de los medios audiovisuales en el sistema escolar. Es por ello, que en lugar de hablar de una educación “en” o “con” los medios audiovisuales, deberíamos abordar la educación “para los medios audiovisuales”. De este modo la educación, potenciaría las dimensiones lúdicas, críticas y creativas de las nuevas generaciones para su adecuada inserción en la sociedad audiovisual (Aguaded et al., 2012).

Los medios de comunicación son un disfrute y aprendizaje que requiere de percepción, pero no únicamente se limita a eso, sino que es necesario conocer su lenguaje para comprenderlo mejor (Aguaded et al., 2012). Para conocer cualquier lenguaje hemos de conocer sus códigos, reglas y vocabulario y es evidente que cuanto mayor sea nuestro conocimiento sobre el lenguaje mejor lo manejaremos (Cascales, 2007). Además, al conocer los mecanismos técnicos, estéticos y narrativos de los medios audiovisuales nos alejamos del denominado “hipnotismo”, dejando de limitarnos a “ver” (Del Portillo, 2005). Como se ha mencionado anteriormente, la cinematografía al igual que los demás medios audiovisuales posee su propio lenguaje. Comprender e identificar los elementos que forman parte de él ayuda a desarrollar la creatividad y capacidad de interpretación.

El sistema educativo debería ayudar al alumnado a ir adquiriendo hábitos activos y críticos para que en vez de caer en la “hipnosis audiovisual” sean espectadores activos (Cascales, 2007). En este contexto el sistema escolar debe ser concebido como un espacio destinado a la adquisición de las competencias que permitan desenvolverse en la sociedad audiovisual (Aguaded et al., 2012). Es por ello que en el presente trabajo, se contempla la cinematografía como una herramienta que a la vez que proporciona una educación para los medios audiovisuales, permite el desarrollo de las aptitudes artísticas.

4.3. 1 El papel de la cinematografía en Educación Infantil

Al contemplar la cinematografía como una herramienta educativa que logra dar respuesta al contexto social actual e inicia al alumnado en la educación de aptitudes artísticas es relevante analizar su actual papel en la Educación Infantil. La cinematografía al ser “Séptimo Arte” nos permite analizar también cuál es el papel del arte en la educación.

El papel de la cinematografía en la escuela podría identificarse como secundario, ya que se anteponen otros conocimientos considerados más relevantes y útiles, concibiendo el cine como mero entretenimiento para premiar al alumnado o para entretenérle en su horario escolar (Vicent, 2016). Al igual que ocurre con la cinematografía al referirnos al Arte en Educación Infantil podemos decir que sus inmensas posibilidades no son tenidas en cuenta en el aula, limitándose en la mayoría de casos a actividades de pintar y colorear.

La cinematografía es un medio de comunicación, por lo que es necesario saber interpretarlo para descubrir qué nos quiere comunicar. Una película no basta con verla, sino que debemos analizar su “lenguaje cinematográfico” con el fin de sacarle el máximo partido posible, para comprender y valorar el cine como transmisor y portador de arte y conocimientos. Si el alumnado se familiariza con este lenguaje, abrirá sus posibilidades y podrá leer, estudiar e interpretar el cine e incluso, investigar sobre su entorno y rasgos principales (Martínez, 2003). Ver una película no está reñido con el análisis y la reflexión, ya que disfrutamos más de una película cuando más aprendemos sobre ella (Cascales, 2007).

Los niños y niñas al igual que los jóvenes y adolescentes han nacido en una revolución cultural y tecnológica marcada por las pantallas que definirá y delimitará de manera distinta sus hábitos ante la vida y sus percepciones (Aguaded et al., 2012). Se están

enfrentando a los medios audiovisuales, siendo uno de ellos la cinematografía, sin conocimientos ni experiencias previas en la lectura e interpretación de los mensajes cinematográficos (Raposo y Sarceda, 2008).

No podemos ignorar la cinematografía en el ámbito educativo, puesto que los medios audiovisuales se están convirtiendo en la principal manera que tienen los niños y niñas de descubrir el mundo (Vicent, 2016). La función de la educación y el cine debe manifestarse en el conocimiento de las características del medio cinematográfico y el uso didáctico del material cinematográfico (Mercader, 2012). Es por ello que, en el presente Trabajo de Fin de Grado se contempla la cinematografía como un herramienta educativa indispensable no únicamente para Educación Infantil sino para todos los niveles educativos, la cual cuenta con inmensidad de posibilidades como la capacidad de teletransportarnos y comprender épocas pasadas, de sentir emociones y adentrarnos en las dimensiones estéticas y técnicas, siendo críticos y reflexivos ante lo que vemos.

5. Situación de aprendizaje en Educación Infantil

Una vez terminada la fundamentación teórica y expuesta la relevancia del arte y de la cinematografía en Educación Infantil, se diseña “Cinito y la Magia de la Gran Pantalla”, situación de aprendizaje dirigida al segundo ciclo de Educación Infantil. Cabe mencionar que la mitad de las sesiones fueron implementadas en un aula del segundo curso de Educación Infantil, con niños y niñas de cuatro años de edad, en la Comunidad Autónoma de Aragón. Las imágenes del transcurso de las sesiones pueden verse en el Anexo II del presente trabajo.

5.1 Introducción y contextualización

Como se ha expuesto previamente a través de la fundamentación teórica, la sociedad contemporánea, por sus rasgos distintivos, demanda una educación “para los medios audiovisuales”. Una educación en la que se enseñe a los niños y niñas a no mirar las pantallas con actitud pasiva, sino a ir más allá de lo que ven, aprovechando las inmensas posibilidades de los medios audiovisuales en la educación. En este contexto, la cinematografía, se contempla como un medio audiovisual y forma de arte idónea para educar en las aptitudes artísticas, es decir, en desarrollar la creatividad característica en esta etapa de la vida e iniciar en la interpretación de lo que ven, aspecto relevante en la sociedad audiovisual en la que nos encontramos.

La situación de aprendizaje “Cinito y la Magia de la Gran Pantalla” se enfoca en la cinematografía clásica, debido a que forma parte de un período fascinante en la historia del cine, el cual la mayoría de niños y niñas suelen desconocer. Los más pequeños y pequeñas al ver un filme clásico pueden experimentar curiosidad, dado que la carencia de color y sonido son rasgos que pueden resultar novedosos. “Cinito” es el personaje que acompaña al alumnado a lo largo de la situación de aprendizaje con una nueva carta en cada sesión, donde menciona la cinematografía y su magia con el fin de fomentar la curiosidad, imaginación y creatividad tan presente en esta etapa de la vida.

Un aspecto a destacar es el diseño de recursos materiales de elaboración propia. El material ha sido diseñado con el fin de fomentar la motivación del alumnado y procurar que su aprendizaje sea significativo. La primera sesión se introduce con el cuento “La magia de

Cinito”, en el que el personaje sumerge al alumnado en los inicios de la cinematografía, sus avances y algunos referentes. A través del cuento y durante la situación de aprendizaje se trata de enseñar al alumnado que la cinematografía ha evolucionado con el paso del tiempo y que cada pequeña contribución ha configurado el cine de hoy en día, aspecto que enriquece su bagaje cultural. Elaborar un cuento permite que los niños y niñas adquieran una base de conocimientos de manera lúdica y atractiva, a través de una historia mágica y sus ilustraciones. Además, se han elaborado varios juegos, una caja misteriosa, ilustraciones y cartas proporcionando una experiencia enriquecedora para los más pequeños y pequeñas.

En la situación de aprendizaje diseñada tiene especial protagonismo Segundo de Chomón, cineasta aragonés de la era de los inicios del cine, siendo hilo conductor de la situación de aprendizaje diseñada. Al estar destinada a la Comunidad Autónoma de Aragón se ha seleccionado a una figura aragonesa, teniendo en cuenta la relevancia de dar a conocer al alumnado a referentes de su entorno cercano, contribuyendo así al sentimiento de pertenencia y otorgando el valor que le corresponde a una figura desconocida para los más pequeños y pequeñas.

Los elementos fundamentales de la cinematografía que se enseñan a lo largo de la situación de aprendizaje como son el montaje, puesta en escena, sonido, imagen y narración, permiten al alumnado ir más allá de lo que ven en la pantalla, siendo espectadores activos. En cada sesión se proyecta uno o varios filmes de Segundo de Chomón, los cuales por sus técnicas, estilos visuales y narrativas distintivas brindan la oportunidad al alumnado de reconocer los elementos, interpretarlos y desarrollar a su vez la creatividad. La expresión a través de los diferentes lenguajes es otro aspecto relevante a desarrollar a través de los filmes expuestos y las dinámicas presentadas en cada sesión.

Segundo de Chomón, entre otros muchos aspectos ha sido seleccionado por sus trucos innovadores para la época. Es probable que los filmes del cineasta aragonés causen curiosidad en los niños y niñas por saber de qué manera el cineasta conseguía que los objetos se movieran solos, como si de un truco de magia se tratase. Asimismo, se ha contemplado a Segundo de Chomón como un idóneo cineasta para la situación de aprendizaje por los rasgos distintivos de la era de los inicios de la cinematografía que se aprecian en sus filmes. Como se ha mencionado en la fundamentación teórica, ver una película nos hace teletransportarnos

a una época en la que no nos tocó vivir, una de las muchas sensaciones que podemos experimentar al ver un filme de Chomón.

5.2 Objetivos didácticos

El objetivo general de la situación de aprendizaje planteada es educar en la cinematografía clásica a través de uno de los referentes de la época para la Comunidad de Aragón, de tal modo, que a su vez el alumnado de Educación Infantil se inicie en las aptitudes artísticas.

Además, se pretenden desarrollar los objetivos específicos expresados a continuación:

- Conocer la figura de Segundo de Chomón como referente de la cinematografía clásica aragonesa.
- Enriquecer el bagaje cultural del alumnado a través de la cinematografía clásica como forma de arte
- Contribuir a la expresión de ideas, emociones y sentimientos a través de los diferentes formas artísticas y lenguajes; plástico, artístico y corporal
- Promover conocimientos sobre los recursos audiovisuales que conforman la cinematografía
- Desarrollar la creatividad, imaginación y curiosidad del alumnado

5.3 Elementos curriculares involucrados

La situación de aprendizaje “Cinito y la Magia de la Gran Pantalla” se enmarca en la ORDEN ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueba el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. A continuación, se exponen los diferentes elementos curriculares que se trabajan a lo largo de la situación de aprendizaje diseñada.

El arte y la educación son el eje central del presente Trabajo de Fin de Grado. Por esta razón, se estudia el papel del arte en la educación en el actual currículo de Educación Infantil

de la Comunidad Autónoma de Aragón. A través del análisis se determina que el arte en el currículo aparece de manera secundaria, quedando recogida dentro del “Área Comunicación y Representación de la Realidad”. En dicha área, se mencionan diferentes lenguajes, siendo el lenguaje “plástico” y el “artístico” los que más permiten hacer una interpretación del arte en la educación. Ambos lenguajes, junto al corporal se desarrollan a lo largo de la Situación de Aprendizaje con el fin de que el alumnado adquiera mayor conocimiento y experiencia en su expresión y comunicación.

Los “lenguajes artísticos” se contemplan como relevantes en la etapa de Educación Infantil, permitiendo que el alumnado se exprese y relacione con el mundo exterior con mayor libertad, de manera diferente, variada y flexible. La primera infancia se destaca por el asombro, la curiosidad vital y la creatividad, aspectos que deben ser tenidos en cuenta en la tarea docente, aportando herramientas para potenciarla y enriquecerla. El “lenguaje plástico”, se concibe como determinante, ya que los niños y niñas adquieren, desarrollan y experimentan progresivamente diferentes estrategias, técnicas y materiales para expresar ideas, sentimientos y emociones. A través del contacto con las expresiones artísticas se inicia el desarrollo del sentido estético y artístico. Y el “lenguaje corporal” da la oportunidad al alumnado de describir nuevas posibilidades expresivas que pueden usarse con una intención comunicativa, representativa o estética (ORDEN ECD/853/2022, 13 de junio, p. 20829).

Acerca de las Competencias clave que se desarrollan a través de “Cinito y la Magia de la Gran Pantalla” encontramos la Competencia en comunicación lingüística (CL), Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) y Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC), con especial hincapié en la última presentada. (ORDEN ECD/853/2022, 13 de junio, p. 20793). A continuación, se muestra una definición de éstas:

La Competencia en comunicación lingüística no abarca únicamente la capacidad de expresión de emociones, sentimientos y vivencias, sino que es también la capacidad de entender los mensajes transmitidos (ORDEN ECD/853/2022, 13 de junio, p. 20794). La Competencia personal, social y de aprender a aprender se focaliza en reconocer y expresar las propias emociones y sentimientos, así como, aprender gracias a las aportaciones de los demás (ORDEN ECD/853/2022, 13 de junio, p. 20796) La Competencia en conciencia y expresión cultural se contempla cómo la expresión creativa de ideas, sentimientos y

emociones a través de diversos lenguajes y formas artísticas. El desarrollo de diferentes formas de expresión se contempla como medio de disfrute y comunicación. Además, a través de la competencia se desarrolla la conciencia cultural y el sentido de pertenencia a la sociedad a través de un acercamiento a las manifestaciones artísticas y culturales (ORDEN ECD/853/2022, 13 de junio, p. 20797).

En cuanto a las Competencias específicas, todas las que son trabajadas a través de la situación de aprendizaje pertenecen al Área “Comunicación y Representación de la Realidad”, siendo como se ha mencionado, la única área que abarca el arte en la educación. Las competencias específicas trabajadas son las siguientes:

- CRR.1. Manifestar 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 para responder a las diferentes oportunidades o situaciones que nos brinda el entorno (ORDEN ECD/853/2022, 13 de junio, p. 20830).
- CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes (ORDEN ECD/853/2022, 13 de junio, p. 20831).
- CRR.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 (ORDEN ECD/853/2022, 13 de junio, p. 20831).
- CRR.4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad por comprender su funcionalidad y algunas de sus características (ORDEN ECD/853/2022, 13 de junio, p. 20832).

Continuando con el “Área Comunicación y Representación de la Realidad” se exponen a continuación los siguientes Saberes Básicos, junto a su definición:

- A. Intención y elementos de la interacción comunicativa. Son la necesidad de interactuar con el entorno y de expresar sentimientos, necesidades, emociones o ideas. Las diferentes acciones o situaciones que se producen (expresiones faciales, escucha atenta, silencio) facilitarán al niño o la niña su comprensión y expresión (ORDEN ECD/853/2022, 13 de junio, p. 20835).
- C. Comunicación verbal oral. Expresión-comprensión-diálogo. Comunicación, lenguaje y expresión son términos estrechamente ligados. El ser humano está predisposto a la comunicación y ésta es posible cuando existe un lenguaje o medio de expresión. En Educación Infantil deben compartirse experiencias, juegos y actividades que favorezcan la comunicación, de tal modo, que se favorezca la escucha y atención, autonomía, sensibilidad y creatividad del alumnado (ORDEN ECD/853/2022, 13 de junio, p. 20836).
- E. Aproximación a la educación literaria. La literatura infantil es cualquier tipo de producción que, basada en el lenguaje oral, escrito o pictórico, esté dirigida al público infantil para narrarles historias o hechos que sean de su interés. Deben ser atractivos en lenguaje, ilustraciones y soporte utilizado y fomentar la atención, concentración, imaginación y fantasía. Asimismo, deben alentar al pensamiento crítico, proporcionar conocimiento cultural y desarrollar sensibilidad hacia la belleza y expresión, entre otros aspectos (ORDEN ECD/853/2022, 13 de junio, p. 20837).
- G. El lenguaje y expresión plásticos y visuales: El desarrollo de las capacidades expresivas y creativas es un elemento imprescindible en Educación Infantil, permitiendo el desarrollo de los niños y niñas en todos los ámbitos. La expresión plástica es una forma de manifestar emociones, conocimientos y experiencias mediante diferentes materiales y técnicas artísticas, configurando una forma personal de comunicación. El juego con actividades plásticas contribuye en la motricidad, la creatividad, sensibilidad y percepción. Se debe proporcionar y facilitar al niño y a la niña todo tipo de experiencias, materiales, técnicas que le animen a investigar y crear en un clima positivo y valorando sus producción, desarrollando actitudes de interés y aprecio hacia la cultura propia y de valoración hacia la pluralidad cultural (ORDEN ECD/853/2022, 13 de junio, p. 20838).

- H. El lenguaje y la expresión corporales. El primer medio de comunicación que utilizan los niños y niñas es la expresión corporal. Los gestos, la postura y el movimiento son una forma de comunicación y expresión desde edades tempranas. A través del juego, se estimula la expresión y comunicación, el desarrollo integral del niño y la niña y el clima afectivo de confianza y respeto, entre muchos otros aspectos. A lo largo de la Educación Infantil los niños y niñas deben conocer de forma global y segmentaria su cuerpo, sus posibilidades y limitaciones, sensaciones y emociones que experimentan y servirse de las posibilidades de su cuerpo para manifestarlas (ORDEN ECD/853/2022, 13 de junio, p. 20838).

5.4 Conexión con otras materias

La situación de aprendizaje “Cinito y la Magia de la Gran Pantalla” guarda relación con lengua, más concretamente, con la forma de expresión y comunicación, así como, de interpretación del mundo en el que vivimos. Se ha tenido en cuenta la relevancia de producir, interpretar y comprender mensajes de manera eficaz, personal y creativa. Es por ello, que en la situación de aprendizaje se reflejan diferentes lenguajes; el lenguaje corporal y gestual, los lenguajes artísticos y el lenguaje plástico.

Acerca del “lenguaje corporal”, éste se plantea con el fin de que el alumnado descubra nuevas posibilidades expresivas, que pueden utilizarse con intención comunicativa, representativa o estética, desarrollándose en la sesión “*Historias sin palabras*”. Los “lenguajes artísticos”, en este caso, el lenguaje cinematográfico, proporciona en la situación de aprendizaje un cauce diferente, variado y flexible para expresarse y relacionarse con el mundo exterior con mayor libertad. Además, a través de los recursos audiovisuales; montaje, imagen, sonido, puesta en escena y narración se inicia en la interpretación del mundo cinematográfico. El “lenguaje plástico” se plantea en la situación de aprendizaje para que el alumnado se inicie en el desarrollo y la adquisición de destrezas, técnicas y materiales para expresar ideas, emociones y sentimientos. Éste se puede hallar en la sesión “*Dando color al cine*”, en la que el alumnado plasma en un folio su propia escena, dejando libre su imaginación. A su vez, se pretende que se inicie en la interpretación del mundo en el que vivimos al ponerse en contacto con la expresión artística cinematográfica, desarrollando así el sentido estético y artístico.

Cabe destacar que al utilizar como recurso material el cuento “La magia de Cinito” se da un acercamiento a la literatura infantil como fuente de disfrute, despertando la imaginación y fantasía de los más pequeños y pequeñas y acercándolos al mundo de la cinematografía.

Por otro lado, la situación de aprendizaje diseñada guarda relación con la historia, profundizando en cómo se desarrolló la cinematografía durante la época del cine clásico y sus inicios. El cine proporciona un contexto significativo de cómo era la época en la que fue filmado; la vestimenta, la historia que nos cuenta, los espacios en los que ha sido grabada... Como se ha mencionado a lo largo del trabajo, ver un filme, en este caso clásico, nos permite teletransportarnos a una época que no nos tocó vivir. A través de la sesión el alumnado se adentra en los inicios de la cinematografía, teletransportándose mediante los filmes proyectados o a través de los conocimientos que se les transmiten de manera oral.

Asimismo, la situación de aprendizaje tiene relación con la materia de ciencias sociales, puesto que a través de la historia se presenta al alumnado los cambios que supuso en la vida de las personas la aparición de la cinematografía. Por ejemplo, a través del cuento “La magia de Cinito” se expone un breve recorrido histórico en el que aparecen hechos como que el cine antes no existía y que las formas de entretenimiento que había eran el baile y el teatro.

5.5 Metodología y estrategias didácticas

La metodología central de “Cinito y la Magia de la Gran Pantalla” es la gamificación, entendida en el ámbito educativo, como una metodología de diseño de actividades de aprendizaje, que incluyen experiencias y elementos de juego, buscando el disfrute y las emociones positivas por parte del alumnado, a la vez que mejoran significativamente su aprendizaje. La gamificación en el ámbito educativo extrae elementos del juego y los aplica a contextos y situaciones académicas. Es una metodología que rompe con el aprendizaje tradicional de memorización y tiene en consideración la relevancia del juego en el desarrollo de los niños y niñas, especialmente, en la etapa de Educación Infantil (García et al., 2018).

Si observamos a los niños y niñas en la Etapa de Educación Infantil nos daremos cuenta de que ven el mundo a través del juego. Al jugar crean personajes, historias, disfrutan,

se expresan y comunican, desarrollan habilidades sociales, su imaginación y creatividad, entre muchos otros aspectos. Los docentes no debemos ver el juego como una simple forma de entretenimiento sino más bien como una herramienta valiosa para la enseñanza y el aprendizaje.

Además, cuenta con inmensos beneficios tanto para el alumnado como para los docentes, tales como, el aumento de la motivación, curiosidad y creatividad, el aprendizaje significativo, el desarrollo de competencias y habilidades y la adquisición eficaz del contenido, entre muchos otros (García et al., 2018). Especialmente, en la situación de aprendizaje diseñada se ha apostado por la gamificación por su capacidad para favorecer el desarrollo de la creatividad, ya que como se ha mencionado a lo largo del presente trabajo la etapa de la infancia se caracteriza por su curiosidad y creatividad vital.

Gamificación y creatividad van de la mano. Gamificar las actividades y el aprendizaje supone el desarrollo de la creatividad en todos sus sentidos. El aprendizaje de la creatividad se nutre a través de experiencias donde el alumnado disfruta y se generan en él emociones, sentimientos y expresiones (García et al., 2018). En la segunda sesión de la situación de aprendizaje diseñada se lleva a cabo un juego “Visita al hotel eléctrico”, en el que se posibilita al alumnado el desarrollo de su creatividad a través de la libre expresión corporal y gestual.

Otro de los rasgos por los que se ha apostado por la gamificación como metodología principal es por su capacidad de facilitar la adquisición de contenido a partir de la experiencia y por su forma de favorecer el aprendizaje significativo. En la primera sesión, el juego “A un paso de la magia” se presenta con el fin de que el alumnado absorba de manera eficaz algunos de los conocimientos expuestos previamente.

En las demás sesiones se presentan dinámicas que pueden ser vistas por los niños y niñas como un juego. Por ejemplo, en la sesión “Dando color al cine” los niños y niñas se convierten en cineasta para crear su propia escena de su película y en la última sesión “Luces, cámara y acción” se realiza un filme en el aula.

5.6 Actividades

5.6.1 Primera actividad “¡A un paso de la magia del cine!”

En esta primera sesión, el alumnado se sumergirá en el fascinante mundo del cine clásico a través de una caja misteriosa (Véase Figura 25) y los elementos que se incluyen en ella. La sesión se inicia cuando los niños y niñas al entrar en el aula se encuentran con la caja misteriosa. Sus decoraciones permiten que el alumnado reconozca la temática de la situación de aprendizaje y a través de una conversación activa se detecten sus conocimientos previos acerca de la cinematografía.

Figura 25

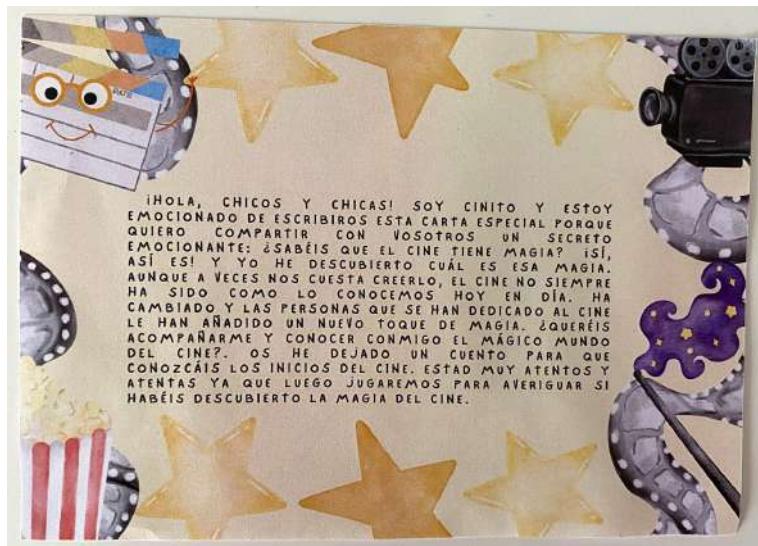
Caja Misteriosa



Tras conversar sobre la cinematografía se abre la caja misteriosa y en su interior se encuentra: la primera carta de Cinito (Véase Figura 26), el cuento “La magia de Cinito” (Véase figura 27) y el juego “A un paso de la magia” (Véase Figura 28). En primer lugar, se lee la carta de Cinito, en la cual se presenta al personaje que acompañará al alumnado a lo largo de la situación de aprendizaje. Además, les propone una misión, conocer la magia del cine. Como se indica al final de la carta, después se lee el cuento “La magia de Cinito”. Y finalmente, se juega a “A un paso de la magia”, el cual permite repasar y profundizar en el contenido del cuento leído.

Figura 26

Primera Carta de Cinito



Nota. Cada sesión tiene su propia carta de Cinito. En esta primera carta Cinito menciona que “el cine no siempre ha sido igual”. La lectura del cuento y el juego les permitirá profundizar en ello y descubrir la magia del cine.

Figura 27

Cuento “La Magia de Cinito”



Nota. Cuento de literatura infantil acerca del recorrido cinematográfico con una explicación adaptada para los más pequeños y pequeñas. Sus ilustraciones son llamativas y permiten comprender la información que se transmite. En el cuento además, se menciona e introduce a Segundo de Chomón. A través del siguiente enlace se puede acceder al cuento:

(https://drive.google.com/file/d/1sV7FIInIVq93svhJTf_WKQCjZo4mDEKSa/view?usp=sharing)

Figura 28

Juego “A un Paso de la Magia”



Nota. Juego de ampliación y repaso complementario al cuento “La magia de Cinito” compuesto de siete tarjetas de verdadero o falso con su explicación en la parte trasera.

Para terminar la sesión, reforzar lo aprendido y enriquecer la experiencia del alumnado, se proyecta un vídeo que recopila seis fragmentos de filmes de Segundo de Chomón en los que se aprecian los rasgos del cine clásico. Los filmes seleccionados son “*Viaje a Júpiter*” (1909), “*Los kirikiri, acróbatas japoneses*” (1907), “*La casa encantada*” (1906), “*Los huevos de pascua*” (1907) y “*El rey de los dólares*” (1905). Tras el visionado de los filmes, a través de una conversación, se mencionan los rasgos del cine clásico hallados y se permite la libre expresión del alumnado acerca de sus preferencias, opiniones y sentimientos. La recopilación de los filmes se encuentra en el siguiente enlace: (<https://drive.google.com/file/d/1x4B99O-jpo3xph4lmdiJEuF4fRXSKMIF/view?usp=sharing>)

Cabe mencionar que a lo largo de la situación de aprendizaje los filmes seleccionados van acompañados de una pieza musical de Charles Chaplin con el fin de que resulte más atractivo para los más pequeños y pequeñas. Sin embargo, se recalca que el cine en sus inicios era mudo y que la música no acompañaba a los filmes, sino que ha sido añadida.

Recomendaciones para la evaluación formativa

El objetivo principal de la evaluación en la situación de aprendizaje diseñada es comprobar que el alumnado ha alcanzado los objetivos didácticos presentados, así como las

competencias y saberes básicos planteados. Al presentar contenido que se irá reiterando a lo largo de la situación de aprendizaje es conveniente hacer un seguimiento continuo y observar el progreso y desarrollo del alumnado durante las sesiones. Es por ello que es conveniente llevar a cabo una evaluación global, continua y formativa durante el proceso en el que la técnica sea la observación directa y sistemática. Como instrumento de evaluación cada sesión cuenta con su propia rúbrica acorde con los objetivos didácticos. Las rúbricas de evaluación se encuentran en el Anexo I evaluación.

Atención a las diferencias individuales

La atención a las diferencias individuales es un aspecto relevante que se ha abordado en la presente propuesta. Un aula es un espacio donde convive la diversidad, en el cual nos encontramos con niños y niñas diferentes, con maneras distintas de aprender. Es por ello que se requiere de una educación inclusiva que favorezca el acceso de todos y todas a la educación.

La situación de aprendizaje diseñada se apoya en el Diseño Universal para el Aprendizaje, desarrollado por el Centro de Tecnología Especial Aplicada, concebido como una herramienta para la Educación Inclusiva. El DUA es un enfoque didáctico basado en la investigación para el diseño del currículo, tratando que sea accesible para todo el alumnado y aplicando sus principios al diseño del currículo de los diferentes niveles educativos. El CAST afirma que gran parte de los currículos son diseñados para la “mayoría”, considerando que la mayor parte del alumnado aprende de manera similar y produciendo para la “minoría” objetivos prácticamente inalcanzables. Por ello, el enfoque DUA, busca dotar de mayor flexibilidad al currículo, a los medios y a los materiales de modo que todo el alumnado pueda acceder al aprendizaje (Alba et al., 2014).

Asimismo, se apoya en las evidencias neurocientíficas que explican cómo funciona el cerebro al aprender. Determina tres redes cerebrales implicadas en el aprendizaje y evidencia la variabilidad interpersonal en el funcionamiento de las mismas. Para cada una de las redes cerebrales se definió un principio a tener en cuenta al diseñar el currículo. Los tres principios del DUA configuran diferentes pautas de aplicación que los docentes pueden usar en el aula y a la hora de diseñar sus clases. El principio I. Proporcionar múltiples formas de representación, parte de la idea de que cada alumno y alumna percibe y comprende la

información que se les presenta de manera diferente. Sus pautas son: proporcionar diferentes opciones para percibir la información, múltiples opciones para el lenguaje y los símbolos y opciones para la comprensión (Alba et al., 2014).

En esta sesión, la misma información se proporciona a través de diferentes modalidades; auditiva, visual, textual y audiovisual. Se reitera el contenido a través de distintos recursos; cuento, juego y vídeo. Todos los recursos con contenido textual utilizados a lo largo de la situación de aprendizaje han sido diseñados con tamaño grande y en mayúscula. A pesar de que el alumnado para el que va dirigido no lee se está iniciando en el reconocimiento de letras y palabras, siendo más habitual que reconozcan las letras mayúsculas, al estar más familiarizados con ellas. En los recursos textuales el apoyo visual es clave, al realizar una lectura del texto el alumnado puede comprender mejor la información transmitida apoyándose en las ilustraciones seleccionadas de manera coherente y acorde con la información. En esta sesión, se busca en todo momento que el alumnado enlace ideas y se detecten sus conocimientos previos. Se vincula lo que ya saben acerca de la cinematografía con el cine clásico, a través de ejemplos, contribuyendo de este modo, al aprendizaje significativo.

El principio II. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión, hace referencia a las diferentes maneras que tienen los individuos de aprender y expresar lo que saben. Sus pautas son: proporcionar múltiples medios físicos de acción, opciones para la expresión y hacer fluida la comunicación y opciones para las funciones ejecutivas (Alba et al., 2014). En esta sesión, se promueve la participación activa del alumnado a través del relato oral. Durante la sesión se proporcionan diferentes oportunidades de participación tanto de manera espontánea como a través de la formulación de preguntas. Además, la participación se fortalece a través del feedback o retroalimentación positiva.

El Principio III. Proporcionar múltiples formas de implicación, señala el componente emocional como un elemento crucial en el aprendizaje y a las diferencias del alumnado sobre lo que les motiva o en su implicación para aprender. Sus pautas son: proporcionar opciones para captar el interés , opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia y opciones para la autorregulación (Alba et al., 2014) En esta sesión, se plantea un desafío o misión para el alumnado que puede resultar motivador, averiguar la magia del cine. Se proporcionan recursos variados con un diseño atractivo y siendo adaptados a la edad a la que van dirigidos.

Se anticipa lo que se va a hacer durante la sesión, sin perder la novedad y con feedback o retroalimentación es positivo.

5.6.2 Segunda actividad “Historia sin palabras” (narración y sonido)

En la segunda sesión y en las restantes se profundiza en los recursos audiovisuales esenciales de la cinematografía como son el montaje, puesta en escena, sonido, narración e imagen. La sesión se inicia de nuevo con la llegada de la caja al aula. En este momento, se recuerda lo aprendido en la anterior sesión, repasando los rasgos del cine clásico y la figura de Segundo de Chomón.

La caja incluye nuevos recursos, entre ellos, una nueva carta de Cinito (Véase figura 29), ilustraciones de los recursos audiovisuales (Véase Figura 30) y el juego “Visita al hotel eléctrico” (Véase Figura 31). En primer lugar, se lee la carta de Cinito, en la que menciona a los elementos mágicos del cine, es decir, los recursos audiovisuales. Para profundizar en ellos se utilizan las ilustraciones a modo de apoyo visual.

Figura 29

Segunda Carta de Cinito

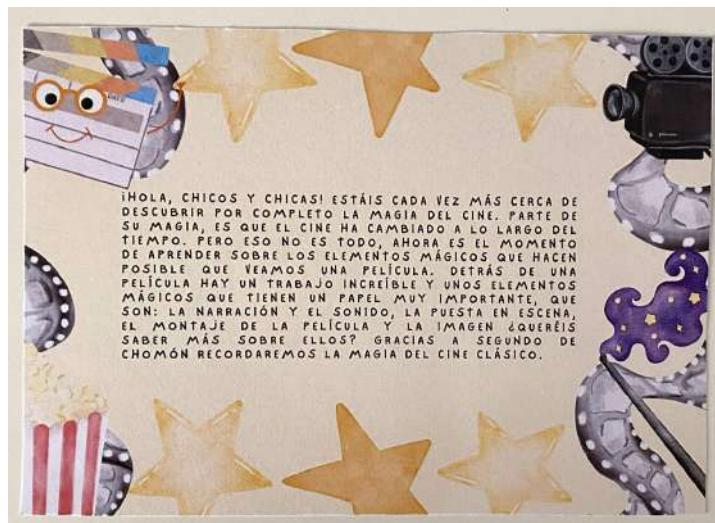


Figura 30

Personajes Recursos Audiovisuales



Nota. Las ilustraciones de los recursos audiovisuales serán utilizadas en las restantes sesiones a modo de apoyo visual, facilitando su comprensión, aprendizaje y reconocimiento.

Figura 31

Juego “Visita al Hotel eléctrico”



Nota. Juego de seis tarjetas numeradas con consignas inspiradas en el filme “*Hotel eléctrico*” de Segundo de Chomón con el fin de favorecer el desarrollo del lenguaje corporal y gestual del alumnado como medio de expresión.

Tras explicar los recursos audiovisuales, se profundiza en la narración y el sonido, puesto que son los dos recursos que se trabajan mediante esta sesión. Para ello se proyecta un

fragmento del filme "*Hotel eléctrico*" de Segundo de Chomón. Se ha seleccionado dicho filme puesto que además de ser uno de los grandes éxitos del cineasta, destaca por su argumento. Además, muestra a la perfección la habilidad técnica de Segundo de Chomón, por lo que permite charlar brevemente sobre la magia de Segundo de Chomón con los trucos, rasgo en los filmes del cineasta que se trabajará más adelante.

Se puede acceder al filme adaptado para esta sesión a través del siguiente enlace:

(https://drive.google.com/file/d/1-OLc07VXBMeMD8wJrnCKR_-MFtarM3dg/view?usp=sharing)

Tras el visionado, mediante una conversación activa se pretende detectar la ausencia de sonido como uno de los rasgos del cine clásico. También, se detectan los rasgos de la narración, llegando a la conclusión de que el cine en sus inicios carecía de sonido y los actores y actrices contaban una historia a través de gestos y expresiones faciales. Profundizando en la narración, el alumnado podrá comentar lo que el filme proyectado le sugiere. Para finalizar la sesión, se juega a “Visita al hotel eléctrico”, breve juego de interpretación mediante el cual los niños y niñas se convertirán en actores y actrices realizando las consignas asignadas.

Atención a las diferencias individuales

En relación al Principio I. Proporcionar múltiples formas de representación y sus pautas, en esta sesión se presenta información a través de diferentes modalidades; textual, audiovisual y visual. Para adentrar al alumnado en nuevos contenidos como son los recursos audiovisuales del cine se han diseñado apoyos visuales que permiten que el alumnado comprenda y retenga la información de manera más efectiva. A través del apoyo visual se clarifican los nuevos contenidos. Por otro lado, se trata de enlazar ideas, por ejemplo, el filme expuesto con el juego. También, se llevan a cabo conexiones con sus conocimientos previos sobre la cinematografía, así como con el contenido aprendido en la anterior sesión, tratando de recordarlo.

En cuanto al Principio II. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión, en esta sesión, se posibilita la expresión con diferentes medios, por un lado a través del relato oral respondiendo a preguntas o de manera espontánea y por otro lado a través de la expresión gestual y corporal, con el movimiento del cuerpo. Acerca del Principio III.

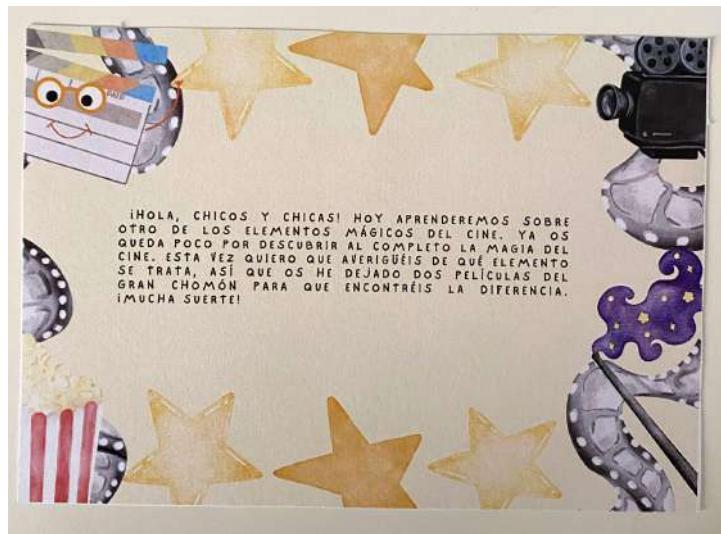
Proporcionar múltiples formas de implicación, en esta sesión se presentan los recursos audiovisuales como “elementos mágicos del cine”, algo que puede llamar la atención de los más pequeños y pequeñas. Los recursos materiales que se introducen nuevos en esta sesión han sido diseñados de manera atractiva y teniendo en cuenta la edad a la que van dirigidos. Al igual que en el resto de sesiones se proporciona un feedback o retroalimentación positivo.

5.6.3 Tercera actividad “Dando color al cine” (imagen)

La tercera sesión se inicia de nuevo con la caja del cine. En su interior se encuentra la tercera carta de Cinito (Vease Figura 32), varios fotogramas en blanco y negro y las ilustraciones de los recursos audiovisuales del cine. En primer lugar, se lee la carta de Cinito en la que propone al alumnado averiguar qué elemento mágico del cine trabajarán en la sesión encontrando la diferencia en dos de los filmes de Segundo de Chomón.

Figura 32

Tercera Carta de Cinito



A continuación, se muestran dos fragmentos de las películas de Segundo de Chomón, en las que su diferencia reside en el color. La primera película “*Una barba rebelde*”(1905), filme en blanco y negro y la segunda película “*Los tulipanes*” (1907), filme a color. A través del siguiente enlace podemos acceder a los fragmentos diseñados para esta sesión:
<https://drive.google.com/file/d/1k3zZwBX08iDxMIM98hgp9KAhD7jnzvnj/view?usp=sharing>

Una vez hallada la diferencia, se muestran las ilustraciones de los recursos audiovisuales tratando de averiguar cual se trabaja en esta sesión. Después, se explica lo que supone la imagen en el cine. También, se menciona la labor de Segundo de Chomón en el coloreado de los filmes y se anima al alumnado a dar color a uno de sus filmes. Para ello, se reparten varios fotogramas de “*Una barba rebelde*” (Véase figura 33) y pinturas de colores. La labor del alumnado será dar color al filme de forma creativa. Al colocar los diferentes fotogramas en orden y sucesión, se grabará un filme a color que se mostrará en la próxima sesión.

Figura 33

Fotogramas para Colorear “Ah! La barbe!”



Nota. Fotogramas previamente numerados con el fin de poder crear un filme a color en el aula.

Para finalizar la sesión, el alumnado en un folio en blanco con pinturas dibujará y coloreará su propia escena de película, convirtiéndose en directores y directoras de cine. Se les animará a inventar personajes y situaciones fantásticas desarrollando su creatividad.

Atención a las diferencias individuales

Acerca del principio I. Proporcionar múltiples formas de representación, en esta sesión, se presenta la información con diferentes modalidades: visual, audiovisual y manipulativa. En este caso, se presenta material manipulativo al utilizar fotogramas de un filme de Segundo de Chomón, así como folios y pinturas. En relación al Principio II . Proporcionar múltiples formas de acción y expresión, en esta sesión el alumnado tiene la

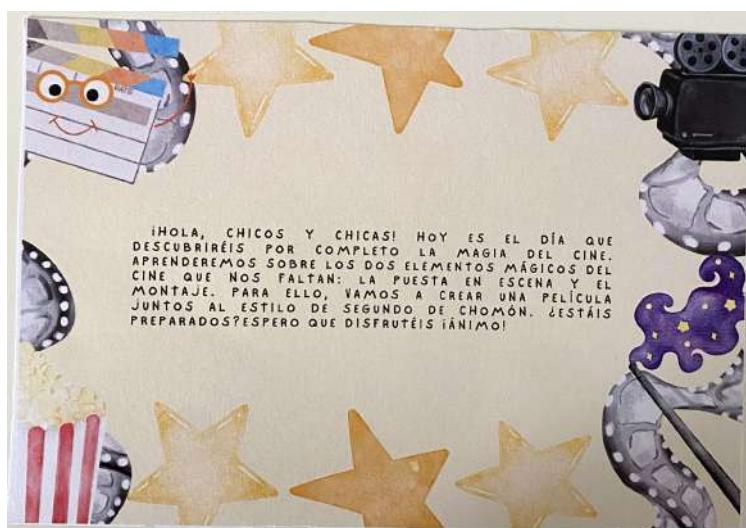
oportunidad de expresarse mediante diferentes medios a través de la expresión plástica y mediante la expresión oral. Con respecto al Principio III. Proporcionar múltiples formas de implicación, en esta sesión se presenta un desafío motivador para los niños y niñas, hallar la diferencia entre los dos filmes de Segundo de Chomón.

5.6.4 Cuarta actividad “Luces, cámara y acción” (puesta en escena y montaje)

La última sesión se inicia con la caja y los elementos que se encuentran dentro de ella; la última carta de Cinito (Véase Figura 34) y las ilustraciones de los elementos del cine. Al leer la carta, Cinito les menciona que en esta sesión descubrirán al completo la magia del cine, creando su propia película al estilo de Segundo de Chomón.

Figura 34

Última Carta de Cinito



Tras leer la carta, mediante una conversación activa, se detectan los conocimientos que ha adquirido el alumnado a lo largo de la situación de aprendizaje, mencionando los rasgos del cine clásico, al referente Segundo de Chomón y los recursos audiovisuales del cine. Al hablar de los recursos audiovisuales se profundiza con ayuda de las ilustraciones y mediante una explicación en la puesta en escena y el montaje, elementos que se trabajan en esta sesión.

A continuación, se proyecta un fragmento adaptado para esta sesión de “*Escultor moderno*”, filme de Segundo de Chomón en el que se aprecian sus trucos y efectos

especiales. Tras el visionado del filme, el alumnado podrá comentar sus ideas, opiniones y sentimientos. A través del siguiente enlace se puede acceder al filme:

(https://drive.google.com/file/d/155yFHxbU4fm_kOk6l-AB7FoWcF8Y3ulk/view?usp=sharing)

Tomando como inspiración el filme de Chomón se graba una película de truaje en el aula a través de stop-motion. Será necesario contar con un teléfono móvil, un trípode, un soporte para colocar el fondo, folios y una mesa donde colocar las esculturas. La primera dinámica consiste en realizar el fondo de nuestro filme. Para ello, a cada uno de los alumnos y alumnas se les entrega un folio en blanco en el cual pueden dibujar y colorear con pinturas de colores el fondo que ellos quieren que salga en la película, desarrollando así su creatividad.

Una vez realizados los fondos se lleva a cabo la segunda dinámica. Para ello, se entrega un trozo de plastilina a cada alumno y alumna y se les pide que con ella elaboren su propia escultura. Una vez que todos y todas han creado sus esculturas uno a uno la coloca en la mesa, la cual tiene marcado el lugar donde colocarse. A su vez ponen su dibujo en un soporte previamente creado para el fondo del filme. Cada vez que un niño o niña coloca su escultura junto a su fondo se hace una fotografía a la misma con el trípode en la misma posición. De este modo, al agrupar todos las fotografías con una aplicación de stop-motion y ponerlas en secuencia se crea un efecto visual de que el fondo y las esculturas se mueven y cambian de forma por sí solas como ocurre en el filme “*Escultor moderno*” de Segundo Chomón.

Para explorar el concepto de montaje cinematográfico se ven las imágenes de los fondos y las esculturas del alumnado y se explica que aún falta el proceso de edición y montaje utilizando un lenguaje adaptado a su edad. Es relevante que entiendan que una película implica mucho más que simplemente grabar escenas y que hay un trabajo detrás de cámaras. Por eso, en esta sesión, no se podrá mostrar la película, ya que todavía faltará el montaje cinematográfico. Sin embargo, cuando ésta sea editada, podrán disfrutar del resultado en el aula.

Recomendaciones para la evaluación formativa

En la sesión final, se ha diseñado una evaluación para que realice el alumnado acerca de la situación de aprendizaje con el fin de establecer posibles mejoras de cara a futuras intervenciones. Para ello, se ha planteado una tabla de evaluación, así como, una autoevaluación docente para evaluar lo aprendido por parte del alumnado. Ambas pueden encontrarse en el apartado Anexo I evaluación del presente trabajo.

Atención a las diferencias individuales

Acerca del principio I. Proporcionar múltiples formas de representación, en esta sesión se presenta la información mediante diferentes modalidades, de manera visual, textual, auditiva y manipulativa. Al utilizar objetos físicos el alumnado tiene la oportunidad de manipular la plastilina para realizar su propia creación artística. En esta sesión, se clarifica el vocabulario en un primer momento acerca de los recursos audiovisuales y luego se profundiza en ellos a través de una experiencia, en este caso, la realización de un filme en el aula, profundizado a su vez en el trucaje y efectos especiales de manera práctica y visual. También, al ser la última sesión se trata de recordar los conocimientos adquiridos, de tal modo que ésto facilita que el alumnado enlace ideas más fácilmente. En relación al principio II. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión el alumnado tiene la oportunidad de fomentar su expresión plástica, así como la oral. La expresión plástica se manifiesta de diferentes maneras, a través de objetos físicos manipulables como puede ser la plastilina o reflejando su creación en un folio. Cabe mencionar la importancia del feedback durante el proceso. En lo que respecta al principio III. Proporcionar múltiples formas de implicación, en esta sesión, el alumnado toma decisiones por sí solos, por lo que tienen un papel activo que puede resultar motivador. Además, tienen un desafío motivador, conocer al completo la magia del cine y hacer un filme en el aula.

6. Conclusiones y resultados obtenidos

En este apartado se exponen las conclusiones extraídas a través de la bibliografía estudiada, así como los resultados obtenidos a partir de la implementación de las sesiones de la situación de aprendizaje “Cinito y la Magia de la Gran Pantalla”. Acerca de esta última, cabe mencionar que las sesiones llevadas a cabo fueron la primera actividad “¡A un paso de la magia del cine!” y la tercera “Dando color al cine”, teniendo ambas un transcurso favorable gracias a la motivación y disposición del alumnado por aprender sobre la cinematografía.

En primer lugar, una de las conclusiones extraídas es la escasa atención que reciben los medios audiovisuales en Educación Infantil y la necesidad de una educación contextualizada en la sociedad. En mi transcurso de prácticas del Grado, he podido corroborar el papel secundario de los medios audiovisuales en la educación, a pesar de ser una parte esencial de nuestra sociedad actual. Son varias las razones por las cuales se debería proporcionar una educación contextualizada en los medios audiovisuales, entre ellas, la adquisición de habilidades para desenvolverse en la sociedad, el pensamiento crítico, la interpretación y creación. Al fin y al cabo los maestros y maestras estamos educando a los niños y niñas que serán adultos en una sociedad marcada por su carácter audiovisual, para la cual deben estar preparados y preparadas. Para ello, los docentes debemos estar informados y ser conocedores de los rasgos de la sociedad en la que nos encontramos, los cambios que surgen en ella y las herramientas con las que educar en dicho contexto.

En adición a ésto, otra conclusión es la relevancia de la continua formación docente en el contexto social y en el ámbito artístico. En relación al contexto social, como se ha mencionado, los medios audiovisuales en Educación Infantil no son abordados de manera eficaz al igual que ocurre con la dimensión artística, la cual se ha demostrado esencial para el desarrollo de los niños y niñas pero apenas se ve reflejada en la práctica educativa. Quizás ambas situaciones se deban a la falta de formación docente. Además, el vigente currículo menciona la relevancia de contar con herramientas para potenciar y acompañar al alumnado en su desarrollo en relación al arte. Sin embargo, queda en nuestras manos buscar herramientas óptimas para ello.

Por otro lado, otra conclusión en relación con la cinematografía clásica es la relevancia de transmitir conocimientos de generación en generación, sobre todo en esta temática por el escaso material filmico que se encuentra de este período. El hecho de contar con escasos filmes clásicos me hace pensar que si las nuevas generaciones no son conocedoras y carecen de información acerca de la cinematografía clásica puede darse el riesgo de que en un futuro caigan en el olvido.

Con respecto a los resultados obtenidos a partir de la implementación de las sesiones, se ha detectado que los niños y niñas muestran una curiosidad innata hacia lo audiovisual, además de predisposición por aprender sobre ello. También, al estar rodeados de medios audiovisuales cuentan con conocimientos previos que podrían ampliarse con mayor facilidad a través del aprendizaje significativo. Ambos hechos son razones alentadoras para comenzar a educar en los medios audiovisuales.

Asimismo, otro resultado obtenido ha sido que la cinematografía clásica ha resultado ser una temática idónea y eficaz en la situación de aprendizaje. Los filmes de Segundo de Chomón causaban en los niños y niñas de Educación Infantil simpatía y curiosidad, resultando novedosos al contrastar con lo que actualmente ven en los medios audiovisuales. Además, los filmes clásicos por sus rasgos distintivos, como puede ser la ausencia de sonido, han conseguido que el alumnado preste una mayor atención al tener que interpretar los mensajes a través de la expresión corporal y gestual de los personajes.

Así pues, otro resultado extraído a partir de la observación es la necesidad que los niños y niñas de Educación Infantil tienan de desarrollar su creatividad en el aula. Los niños y niñas disfrutan más cuando crean su propio dibujo desde cero, sin indicaciones y desarrollan más su creatividad que cuando tienen que colorear un dibujo ya dado.

Por otra parte, los materiales de elaboración propia en la situación de aprendizaje han resultado motivadores para el alumnado. Es por ello, que se destaca la relevancia de diseñar materiales y sesiones que logren desarrollar la curiosidad y creatividad vital del alumnado y promuevan su participación. Los niños y niñas en el aula están deseando participar, expresar lo que piensan y sienten y cuando lo hacen nunca dejan de sorprendernos. En la situación de aprendizaje se ha apostado por que los niños y niñas sean emisores, alejándose de la

educación tradicional donde el maestro era el único emisor. Se ha comprobado que esta forma de trabajar ha resultado más eficaz y motivadora.

Otro de los resultados obtenidos guarda relación con la denominada “hipnosis audiovisual”. Al recibir una pantalla los niños y niñas se quedan hipnotizados ante ella, sin procesar lo que ven y convirtiéndose en espectadores pasivos. A través de la implementación de las sesiones se ha corroborado que el desarrollo de las aptitudes artísticas en Educación Infantil hace frente a dicha limitación, consiguiendo que los niños y niñas mediante la interpretación de lo que ven y el desarrollo de su creatividad vean más allá de lo que se muestra en la pantalla.

En relación a los objetivos planteados en el presente trabajo sobre la situación de aprendizaje he podido comprobar que la cinematografía es una herramienta eficaz para el desarrollo de las aptitudes artísticas ya que a partir de ella se ha trabajado la creatividad, así como el conocimiento de la cinematografía como medio artístico. En relación con la reducción de las limitaciones ante las pantallas, la situación de aprendizaje ha sido un primer paso para que comiencen a cuestionarse lo que ven y sean más reflexivos. No obstante, es un proceso que debería tener larga duración y no quedarse únicamente en una situación de aprendizaje aislada.

Para concluir, me gustaría mencionar que la situación de aprendizaje diseñada es una situación de corta duración que podría alargarse y optimizar sus resultados durante la etapa de Educación Infantil. Considero que se deberían diseñar más situaciones de aprendizaje que incluyan otras artes como puede ser la literatura, música, pintura, para desarrollar la dimensión artística tan importante en el desarrollo de los niños y niñas de Educación Infantil, contribuyendo así al desarrollo integral del alumnado.

Referencias

Aguaded, J., Hernando-Gómez, Á., & Peréz, A. (2012). Pantallas en la sociedad audiovisual: edu-comunicación y nuevas competencias. *Comunicação e Sociedade*, 21, 217 – 230.

[https://doi.org/10.17231/comsoc.21\(2012\).710](https://doi.org/10.17231/comsoc.21(2012).710)

Alba Pastor, C., Sánchez Serrano, J.M., & Zubillaga del Río, A. (2014). Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) Pautas para su introducción en el currículo. *Edelvives*, 1-45.

Cascales Martínez, A. (2007). Clásicos del cine en educación infantil. *Quaderns de cine*, 1 , 99-108.

<http://dx.doi.org/10.14198/QdCINE.2007.1.11>

Cerezo, A. (2017). Segundo de Chomón y el arte de un cine “sin literatura”. *Hispanófila*, 179 (1) , 125-140.

<https://doi.org/10.1353/hsf.2017.0013>

Del Portillo García, A. (2005). La hipnosis de las pantallas: reflexiones ante un posible despertar del telespectador. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (25).

<https://doi.org/10.3916/C25-2005-041>

Edgar-Hunt, R., Marland, J., & Rawle, S. (2021). *El lenguaje cinematográfico*. Parramón Audiovisual.

García-Ruiz, R., Bonilla-del-Río, M., & Diego-Mantecón J.M. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la Comunicación y la Educación* ,71-95.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.1689029>

Leigh, D., Baxter, L., Farndon, J., Grant, K.,& Wise, D. (2022). *El libro del cine*. AKAL

Marquesán Modrego, A. (2005). Patrimonio cinematográfico aragonés destruido y disperso.

Artigrama, (20), 175-194.

Martínez-Salanova-Sánchez, E. (2003). El valor del cine para aprender y enseñar. *Comunicar*, 10 (20), 45-52.

Mendieta Rodríguez, E. (2017). La tensión dramática en el cine de Segundo de Chomón: el hotel eléctrico y los grandes hallazgos técnicos. *Cuadernos de Aleph*, 9, 120-140.

Mercader Martínez, Y. (2012). El cine como espacio de enseñanza, producción e investigación. *Reencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, (63), 47-52.

ORDEN ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. *Boletín Oficial de Aragón*, 116, de 17 de junio de 2022.

Patrício Pérez Rufí, J.(2017). El género cinematográfico como elemento condicionante de la dimensionalidad del personaje del cine clásico de Hollywood: características de los personajes cinematográficos redondos y planos. Revista *AdMIRA. Análisis de Medios, Imágenes y Relatos Audiovisuales*, 5, 1-33.

[10.12795/AdMIRA.2017.02.02](#)

Raposo Rivas, M., & Sarceda Gorgoso, M^a .C. (2008). El cine como recurso formativo en Educación Infantil: Propuesta para su integración curricular y utilización didáctica en el aula. *Comunicación y Pedagogía: nuevas tecnologías y recursos didácticos*, (230), 8-14.

Sánchez Salas, D. (2021). De Chaumont a Chomón: el lugar de Segundo de Chomón en la historiografía del cine. *Turia: Revista cultural*, (140), 175-186

Velduque Ballarín, M. J. (2011). Historia del Cine: I orígenes. Principio técnico y perceptivo de la imagen en movimiento. Desarrollo del lenguaje cinematográfico. *Claseshistoria*, (6), 2-13

Vicent Martín, L.M. (2016). El cine en la infancia: un medio educativo y transmisor de

valores. *Educación y futuro digital*, (12), 109-119

Zavala, L. (2005). Cine clásico, moderno y posmoderno. *Razón y palabra*, (46).

Zavala, L. (2010). El análisis cinematográfico y su diversidad metodológica. *Casa del tiempo*, (30), 65-69.

Anexos

Anexo I Evaluación

Rúbrica “¡A un paso de la magia del cine!”

Ítem	Conseguido	En proceso	No conseguido
Posee conocimientos previos acerca de la cinematografía en general	A lo largo de la sesión expresa de manera oral sus conocimientos sobre la temática	Expresa conocimientos limitados o escasos	No demuestra poseer ningún conocimiento acerca de la cinematografía o no se expresa durante la sesión
Adquiere nuevos conocimiento sobre la cinematografía y sus inicios	Mediante las dinámicas demuestra haber adquirido conocimientos acerca de Segundo de Chomón, los inicios del cine y sus rasgos, respondiendo de manera correcta	Muestra algún conocimiento, respondiendo correctamente a algunas de las preguntas planteadas en relación al cuento	Demuestra no haber comprendido y adquirido conocimientos nuevos, errando en todas las respuestas o no expresándose
Expresa sentimientos, ideas, emociones en relación al lenguaje artístico	Expresa oralmente ideas, emociones, y sentimientos acerca de los filmes expuestos	Parece expresarse imitando las respuestas de compañeros y compañeras	No se expresa acerca de los filmes expuestos

Desarrolla la creatividad, imaginación y curiosidad	Muestra motivación y curiosidad ante la temática, material y dinámicas y se expresa de manera creativa	Muestra motivación y desarrolla su creatividad únicamente en algunos momentos	Demuestra poco o nulo interés por la temática
---	--	---	---

Rúbrica “Historias sin palabras”

Ítem	Conseguido	En Proceso	No Conseguido
Adquiere conocimientos acerca de los recursos audiovisuales del cine	Demuestra comprenden los recursos audiovisuales y expresa sus conocimientos	Comprende algunos de los recursos audiovisuales	No comprende o se expresa en relación con los recursos audiovisuales
Aprecia los rasgos del cine clásico en los filmes	Tras ver el filme “ <i>Hotel Eléctrico</i> ” identifica y expresa rasgos del cine clásico	Expresa rasgos que no guardan relación con el cine clásico	No identifica ningún rasgo
Expresa sentimientos, ideas, emociones en relación al lenguaje artístico	Tras ver el filme expresa oralmente su opinión o menciona la historia del filme	Expresa ideas imitando las respuestas de otros compañeros o compañeras	No expresa nada sobre el filme
Se expresa a través del lenguaje corporal	En el juego “A un paso de la magia” se expresa con el cuerpo y gestos	Expresa corporal y gestualmente algunas de las consignas, pero no todas	No utiliza el lenguaje corporal a modo de expresión

Desarrolla la creatividad, imaginación y curiosidad	Interviene en la sesión realizando aportaciones creativas e incluso innovadoras.	En la sesión aporta ideas ya expresadas por sus compañeros y compañeras	No interviene en la sesión
---	--	---	----------------------------

Rúbrica “Dando color al cine”

Ítem	Conseguido	En proceso	No conseguido
Expresa sentimientos, ideas, emociones a través del lenguaje artístico	Tras ver los filmes expresa oralmente su opinión acerca de ellos	Opina acerca de los filmes si es preguntado o imita las respuestas	No expresa nada acerca de los filmes
Adquiere conocimientos acerca de la imagen en el cine	Comprende la imagen en cinematografía e incluso, identifica la diferencia entre los dos filmes expuestos	Comprende la imagen, pero no halla la diferencia o viceversa	No comprende el recurso audiovisual ni halla la diferencia entre los filmes
Expresa ideas, emociones y sentimientos en relación al lenguaje plástico	Se expresa a través de la creación artística (coloreado y creación de escena)	Imita a sus compañeros y compañeras	No muestra interés, deja la tarea sin terminar
Adquiere conocimientos acerca	Comprende la labor de coloreado de	Posee conocimientos limitados sobre el	No demuestra haber adquirido nada nuevo

de Segundo de Chomón	Segundo de Chomón y reconoce rasgos en sus filmes	cineasta	acerca de Segundo de Chomón
Desarrolla la creatividad, imaginación y curiosidad	Desarrolla una creación artística creativa por sí solo	Desarrolla una creación artística imitando a compañeros o compañeras	Deja la tarea sin hacer y no muestra interés

Rúbrica “Luces, cámara y acción”

Ítem	Conseguido	En proceso	No conseguido
Expresa sentimientos, ideas, emociones a través del lenguaje artístico	Tras ver “ <i>Escultor moderno</i> ” expresa su opinión acerca del filme	Expresa la misma opinión que otros compañeros o compañeras del aula	No expresa nada nada acerca del filme
Se expresa a través del lenguaje plástico	Expresa ideas, emociones y sentimiento en la creación artística (fondo del filme y escultura).	En el proceso plástico imita a sus compañeros y compañeras	Deja la tarea sin terminar, no muestra interés en expresar ideas, emociones y sentimientos
Adquiere conocimientos sobre la puesta en escena y el montaje en el cine	Comprende los recursos audiovisuales	Muestra una comprensión limitada	No comprende ninguno de los dos recursos audiovisuales del cine o no se expresa sobre ellos

Tabla de autoevaluación alumnado

¿HAS APRENDIDO ALGO NUEVO SOBRE EL CINE?		
¿TE HA GUSTADO APRENDER SOBRE EL CINE?		
¿HAS DISFRUTA DE LAS ACTIVIDADES?		
¿TE HAN GUSTADO LAS PELÍCULAS DE CHOMÓN?		
¿TE HAN GUSTADO LOS MATERIALES (CUENTO, CAJA, JUEGOS, CARTAS)?		
¿HAS PARTICIPADO EN LAS ACTIVIDADES?		
¿TE GUSTARÍA APRENDER MÁS SOBRE EL CINE?		

Rúbrica final de autoevaluación docente

Ítem	Conseguido	En Proceso	No Conseguido
Han adquirido conocimientos sobre Segundo de Chomón	Reconocen a la figura de Segundo de Chomón y mencionan alguno de los rasgos de sus filmes y de su labor en el mundo del cine	Poseen un conocimiento limitado sobre el cineasta	No poseen conocimientos acerca de Segundo de Chomón

Se han expresado a través de los lenguajes; plástico, artístico y corporal	El alumnado ha utilizado los diferentes lenguajes para expresar sentimientos, ideas y emociones	Se ha desarrollado alguno, pero no todos	No se han logrado desarrollar los lenguajes mencionados
Han adquirido conocimientos sobre los recursos audiovisuales	Comprenden los cinco recursos audiovisuales, sabiendo explicar algo sobre ellos e identificando rasgos en los filmes	Demuestran poseer conocimientos sobre parte de los recursos audiovisuales, pero no todos	No poseen conocimientos sobre ninguno de los recursos audiovisuales del cine
Han desarrollado su creatividad, imaginación y curiosidad	La temática les interesaba y han participado en las sesiones y elaborado creaciones artísticas	En algunas sesiones se desarrollaba más la creatividad e imaginación o resultaban más atractivas que otras	La temática no resultaba atractiva y no se ha logrado desarrollar la creatividad e imaginación de alumnado

Anexo II Transcurso de las sesiones

Primera sesión implementada



Dando color “Ah!La Barde!”



Resultado del filme coloreado “Ah! La Barbe”

(<https://drive.google.com/file/d/17Ec7foxZ7jaMPgdLoXUGGC8ihDSugNDG/view?usp=sharing>)

Creando Nuestra Propia Película



Resultado de las películas del alumnado

