



**Facultad de  
Ciencias Sociales  
y Humanas - Teruel  
Universidad Zaragoza**

**TRABAJO DE FIN DE GRADO  
EN MAGISTERIO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Título: “El cine de animación como recurso didáctico  
en Educación Primaria”**

**Title: “Animation films as a didactic resource in  
Primary Education”**

**Alumno/a: Vanessa Tena Gil**

**NIA: 543334**

**Director/a: M<sup>a</sup> Victoria Lozano Tena**

**AÑO ACADÉMICO 2015-2016**

“Prefiero entretener y esperar que la gente aprenda algo, que educar a la gente y esperar que se entretenga”

Walt Disney (1901-1966)

## Resumen

Este Trabajo Fin de Grado analiza el cine como recurso didáctico en Educación Primaria. Se parte de una breve introducción sobre el cine y sus géneros y se presenta como herramienta de trabajo en la escuela, con sus potencialidades y problemas. A continuación, se estudia su posible papel como medio de aprendizaje dentro del actual marco curricular de la LOMCE. En función de las características psicológicas del niño, el cine de animación parece el más adecuado en el ámbito de la Educación Primaria. Se indaga sobre algunas experiencias didácticas llevadas a cabo en España y sus planteamientos metodológicos concretos para trabajar el cine en las aulas.

Esta fundamentación teórica permite esbozar una propuesta didáctica que podría implementarse como complemento a una programación anual tradicional, a lo largo de todo un curso académico. El trabajo con los Elementos Transversales, las Competencias Clave, y las emociones y valores, junto con algunos estándares de Ciencias Sociales, relacionados con el espacio geográfico, serán el eje conductor. En concreto, se profundiza en el desarrollo curricular y en el diseño de sesiones y tareas vinculadas a la película “Del revés”, para la cual, se adjuntan todas las fichas de actividad completas, incluyendo los materiales precisos.

## Palabras Clave

Cine de animación, recurso didáctico, Educación Primaria, Elementos Transversales, Competencias Clave, emociones, valores, “Del revés”.

## Abstract

This final Project analyses the cinema as a didactic resource in Primary Education. As an introduction, the cinema and its genres are presented as a useful tool to employ in the school, as well as, their strengths and weakness. Later on, the possible role of cinema as a means of learning within the current curricular framework of the Organic Law for the Improvement of Educational Quality is studied. Based on the psychological characteristics of children at Primary Education stage, animation films seem to be the most appropriate genre to use. Some didactic experiences and methodological proposal about the cinema at school carried out in Spain are investigated.

This theoretical basis allows us to outline a didactic proposal which could be implemented in a didactic syllabus throughout an academic year. As a common thread the cinema will be worked through the cross curricular elements, the key competences, emotions, values and some Social Science's learning standards related to the geographical space. Concretely, the curricular development, as well as, lessons and tasks' design related to the "Inside Out" film is elaborated. To do so, all the curricular material, specific resources and worksheets are included.

## Key Words

Animation films, didactic resource, Primary Education, cross-curricular elements, key competences, emotions, values, "Inside Out".

## ÍNDICE

1. Introducción y justificación.....	7
2. Cine y educación .....	10
2.1. ¿Qué es el cine? .....	10
2.2. El cine en el aula de Educación Primaria.....	13
2.3. El cine en el marco curricular actual .....	18
2.4. ¿Cine de animación?.....	30
2.5. Experiencias didácticas en España .....	34
3. Propuesta didáctica concreta .....	41
3.1. Contexto.....	41
3.2. Planificación anual.....	42
3.3. Aprendemos “Del revés” .....	44
3.3.1. Vinculación curricular .....	45
3.3.2. Desarrollo de las Competencias Clave, Elementos Transversales, emociones y valores .....	46
3.3.3. Algunos contenidos específicos de Ciencias Sociales: territorio y sociedad .....	47
3.3.4. Evaluación .....	48
3.3.5. Organización de las sesiones .....	50
4. Conclusión y valoración personal .....	51
5. Bibliografía, páginas web y normativa legal consultadas .....	56
6. Anexos.....	60
6.1. Anexo 1: comparación de diferentes propuestas para trabajar el cine en el aula .....	60
6.2. Anexo 2: esquema modelo de análisis de una película.....	62
6.3. Anexo 3: distribución temporal de la propuesta didáctica para el curso 2016/2017 .....	63
6.4. Anexo 4: relación entre las Competencias Clave y Elementos Transversales trabajados en cada sesión .....	65
6.5. Anexo 5: sesión 1 .....	66
6.5.1. Material 1: portada de la película “Del revés” .....	68
6.6. Anexo 6: sesión 2.....	69
6.6.1. Material 2: “power point” comprensión película .....	71

6.6.2. Material 3: imágenes emociones .....	83
6.6.3. Material 4: mural realizado.....	84
6.7. Anexo 7: sesión 3.....	85
6.7.1. Material 5: imágenes emociones .....	88
6.7.2. Material 6: “Emocionario” .....	89
6.8. Anexo 8: sesión 4 y 5.....	90
6.8.1. Material 7: “Photobooth” de emociones.....	93
6.8.2. Material 8: “Lapbook” de mis emociones .....	94
6.9. Anexo 9: sesión 6, 7 y 8.....	95
6.10. Anexo 10: sesión 9 .....	101
6.11. Anexo 11: Rúbrica de evaluación: Aprendemos “Del revés” .....	103

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Organización de las sesiones.....	50
Tabla 2: Comparación de diferentes propuestas para trabajar el cine en el aula.....	61
Tabla 3: Esquema modelo para analizar las películas de la propuesta didáctica. .....	62
Tabla 4: Distribución temporal de la propuesta didáctica para el curso 2016/2017, según el calendario escolar en Aragón.....	63
Tabla 5: Relación entre las Competencias Clave y Elementos Transversales trabajados en cada sesión. .....	65
Tabla 6: Desarrollo de la sesión 1.....	67
Tabla 7: Desarrollo de la sesión 2.....	70
Tabla 8: Desarrollo de la sesión 3.....	87
Tabla 9: Desarrollo de las sesiones 4 y 5.....	92
Tabla 10: Desarrollo de las sesiones 6, 7 y 8. ....	100
Tabla 11: Desarrollo de la sesión 9. ....	102
Tabla 12: Rúbrica de evaluación. ....	108

## 1. Introducción y justificación

El Trabajo de Fin de Grado es la asignatura que pone fin a mi formación universitaria como maestra de Educación Primaria, con mención, en este caso, en Pedagogía Terapéutica, cursada en la Universidad de Zaragoza. Esta asignatura, de 10 créditos ECTS, es de carácter obligatorio y en ella se tienen que integrar todas las competencias relacionadas, tanto con conocimientos (saber), como con procedimientos (saber hacer) y actitudes (saber ser y estar), supuestamente adquiridas a lo largo de la carrera. Por lo tanto, para sacarlo adelante debemos poner en marcha todos los aprendizajes obtenidos en las diferentes asignaturas, y quizás también otros soslayados, para aplicarlos al estudio de un tema en concreto, preferentemente relacionado con la práctica docente. El objetivo es iniciarnos en las tareas de investigación y a la vez reflexionar de manera crítica sobre el propio proceso de aprendizaje, para mejorar nuestra capacitación profesional como futuros maestros.

Tras estos cuatro años de carrera universitaria hemos observado que existen multitud de metodologías y estrategias para conseguir que el alumnado aprenda. Sin embargo, y a pesar de la gran importancia y necesidad de utilizar métodos variados en las escuelas, en la mayoría de los colegios españoles el aprendizaje es unidireccional, se sigue enseñando de manera tradicional, de forma que el docente cobra todo el protagonismo, exponiendo los contenidos, y el alumnado se ciñe a escuchar. Este aprendizaje por recepción se acompaña de la elaboración rutinaria de las actividades de los libros de texto, muchas veces en forma “deberes para casa” y de exámenes que evalúan meramente la memorización, despreciando otras capacidades del alumno/a. Estas prácticas promueven la pasividad en el alumnado y conducen a una educación individualista que incentiva la competitividad por conseguir ser el mejor, pero solo en este tipo de pruebas. Por ello, no debe sorprendernos que la escuela genere un rechazo para la mayoría de los niños/as, ya que no encuentran en ella ninguna motivación que estimule sus ganas de aprender.

Sin embargo, a pesar de que estos hechos son evidentes, la innovación metodológica escolar sigue siendo una “utopía”. Realizar cambios de programación de esta magnitud y realmente factibles conlleva esfuerzo y mucho tiempo invertido por parte de los docentes, a los que no se les reconoce su labor, ni en las instituciones, ni en

la sociedad. Esto les provoca desmotivación a la hora de enseñar, lo que implica que sigan utilizando los libros de texto como única herramienta y no se molesten en buscar otras opciones.

Es conveniente, indagar en posibles alternativas complementarias a la escuela tradicional, que permitan otras formas de aprender, a partir de recursos, no necesariamente nuevos, pero sí novedosos en el aula. Por eso, a nivel personal, considero que es imprescindible profundizar en estos temas, ya que es una buena oportunidad para ampliar mi formación de cara a mí futuro como docente. De entrada, el cine podría ser una de estas viejas herramientas.

Parto de la hipótesis de que el cine es un potente recurso de aprendizaje en la Educación Primaria. El objetivo de este TFG será corroborar este planteamiento previo y ensayar, incluso, sus posibilidades de utilización. Para ello, al hilo de la investigación, nos haremos una serie de preguntas que se van a convertir en los objetivos específicos del trabajo.

Para confirmar la hipótesis inicial, nos plantearemos, de entrada, las siguientes preguntas, ¿qué es el cine y qué capacidades posee?, ¿sirve solo para entretener o también sirve para aprender a través del cine? Para encontrar las respuestas adecuadas consultaré los trabajos más recientes relacionados con cine y educación, como por ejemplo los de Morduchowicz, Marcon y Minzi (2014), Ambrós y Breu (2007) (2011), Almagro (2007), Martínez (2003), Rivas (2009), Pereira (2005), Aparicio (2009) y Rodríguez (2010/2011).

Probablemente llegaremos a la conclusión de que el cine sí se puede utilizar en el aula, pero habrá que buscar, si es que existe, el modo de incluirlo dentro del marco curricular actual. Para esto, analizaremos todos los aspectos necesarios de la vigente ley de educación, la LOMCE, lo que nos obligará a hacer una revisión profunda del texto legal. Así pues, examinaremos las Competencias Clave, los Objetivos Generales para la Etapa de Educación Primaria, los Elementos Transversales, las Áreas de conocimiento, los Principios Metodológicos Generales para la Educación Primaria y las Orientaciones Metodológicas para la etapa, para averiguar hasta qué punto el cine nos sirve como herramienta docente.

Pero, ¿qué género sería el más adecuado para trabajar con alumnado de Educación Primaria? Para dar respuesta a esta pregunta indagaremos sobre los tipos de

géneros cinematográficos que existen y, en función de las peculiaridades de cada uno de ellos y de las características psicológicas del niño/a, argumentaremos cuál de estos puede ser el más adecuado, para lo cual tendremos que recuperar y completar nuestros conocimientos de psicología evolutiva.

Para completar nuestro marco teórico será necesario realizar una búsqueda exhaustiva, a través de internet, de diferentes páginas web, muchas veces vinculadas a centros escolares, en las que se presenten distintos proyectos relacionados con el cine en Educación Primaria y puestos en marcha en nuestro país. Esperamos que el análisis y la comparación de estas experiencias, nos sirvan como inspiración para configurar nuestro propio esquema metodológico y así poder aplicarlo a una propuesta didáctica.

Siendo sinceros, nuestra intención inicial era utilizar el cine para aprender la parte geográfica de Ciencias Sociales de Educación Primaria y por ello, este proyecto se dirige desde el Departamento de Geografía y Ordenación del Territorio. A medida que fue avanzando la investigación consideramos la necesidad de ampliar la perspectiva, dadas las posibilidades que ofrece esta herramienta para trabajar de manera transversal.

El objetivo de este TFG era corroborar la hipótesis de partida y ensayar las posibilidades de aplicación. Para ello diseñaremos una propuesta didáctica a lo largo de un curso escolar, contextualizada en un aula multigrado del CRA Maestrazgo-Gúdar, en la provincia de Teruel, con sesiones dirigidas a todos los alumnos/as, independientemente de su curso, partiendo de la premisa de que los mayores guiarán a los más pequeños.

Se barajarán diferentes alternativas antes de decidir qué tipo de capacidades o de contenidos vamos a trabajar. Para terminar concretaremos el desarrollo de actividades y su vinculación curricular pertinente utilizando una de las películas incluidas en nuestra programación, el film de animación “Del revés”. Asimismo, elaboraremos todos los materiales necesarios para la puesta en marcha de todas y cada una de las actividades relacionadas con la película.

El último de los objetivos será reflexionar sobre el proceso de evaluación de los aprendizajes adquiridos en un peculiar proyecto como este y proponer como llevarla a cabo.

El trabajo pues, constará de de dos partes bien diferenciadas: una primera de fundamentación teórica, en la que se argumentará porqué utilizar el cine de animación como recurso didáctico en Educación Primaria, se analizará su posible aplicación en el marco curricular actual de la LOMCE y se buscarán y compararán diferentes experiencias docentes llevadas a cabo en España; y una segunda parte de aplicación práctica, en la que se desarrollará una propuesta didáctica para Educación Primaria, utilizando como herramienta el cine de animación.

En definitiva, partiendo del supuesto de que el cine es un buen recurso didáctico, proponemos un trabajo de investigación sobre el análisis de esta afirmación, con el objetivo de corroborarla, para poder hacer una aplicación didáctica a través de esta herramienta, en un contexto concreto, adaptándola a una programación real de una escuela rural.

## 2. Cine y educación

### 2.1. ¿Qué es el cine?

Se dice que el cine es el “séptimo arte”, pero ¿es el cine solamente arte o posee otras potencialidades?, ¿simplemente es un espectáculo o es más que eso?, ¿se han modificado sus objetivos iniciales?, ¿todas las películas son iguales o varían en función de lo que se quiere contar? La cinematografía ha sufrido muchos cambios desde su invención hasta lo que hoy en día conocemos como “cine”, pero la esencia sigue siendo la misma, a pesar de que haya multitud de géneros y diversidad de películas.

El cine no surge en un momento concreto sino, tal y como dicen Morduchowicz, Marcon y Minzi (2014) nace en 1895 gracias a un conjunto de inventos complementarios que juntos permitieron su creación.

De acuerdo a Ambrós y Breu (2007), aunque Edison y los hermanos Lumière fueron los artífices más reconocidos del cine, su nacimiento fue un proceso largo en el que influyeron las condiciones socioeconómicas y tecnológicas de sus inventores, pues quienes no tenían recursos económicos suficientes eran incapaces de seguir adelante con sus ideas, quedándose al margen del éxito. A partir de este momento, el cine permite ver el mundo a través de una pantalla, conocer personajes reales que acercan el espectador a la historia, argumentos que están relacionadas con la vida cotidiana de la

gente. Asimismo, aparecen las imágenes en tres dimensiones y en movimiento. La primera vez que se emitió una película en una sala con un cinematógrafo fue “El tren entrando en la estación de la Ciotat”, de los hermanos Lumière y los espectadores salieron corriendo del local apresuradamente porque creyeron que el tren era de verdad. Tras el éxito, fueron por todo el mundo captando imágenes para dar a conocer el cinematógrafo.

Posteriormente, los filmes se empiezan a proyectar en las barracas de feria, ya que se trataba de un invento industrial y del pueblo, acompañados siempre de música durante sus reproducciones, pues en aquellos momentos el cine era mudo. Es en 1927 cuando se estrena “El cantor de Jazz”, de Alan Crossland, la primera película sonora de la historia, que deja olvidado el cine mudo para siempre (Ambrós y Breu, 2007).

Sin embargo, ¿qué es el cine?, ¿cómo lo podríamos definir?, ¿tiene un solo significado o abarca diferentes acepciones?

El concepto de cine, de acuerdo al diccionario de la Real Academia Española (2014), se utiliza para nombrar al “local o sala donde como espectáculo se exhiben las películas cinematográficas”, así como “la técnica, arte e industria de la cinematografía” o el “conjunto de películas cinematográficas”. Este concepto se utiliza pues en diferentes sentidos que engloban tanto el lugar donde se lleva a cabo la visualización de la película, como el proceso de creación de esta y el producto final que se ofrece al espectador.

El lugar donde se llevan a cabo las visualizaciones de los films, es lo que se llama sala de cine. Allí podemos ver las películas en toda su esencia, ya que las luces, el sonido y la imagen se sincronizan en un ambiente especial para conseguir el efecto esperado en el espectador. Sin embargo, actualmente la situación ha cambiado y se han sustituido las grandes salas de cine por las pantallas de los ordenadores, tablets, teléfonos móviles, etc., a pesar de que la calidad sonora, visual y vivencial sea inferior. Esta situación es debida a la multitud de aparatos electrónicos conectados a internet que nos permiten visualizar “cine” desde nuestras casas y en nuestro sofá, sin necesidad de gastar un dinero extra.

Por otro lado, tal y como dice en la definición es “la técnica, arte e industria de la cinematografía”, esto se refiere al trabajo que llevan a cabo directores, guionistas, actores o actrices, decoradores etc., para la realización de un film. Este proceso consiste

en crear el guión de la película, realizar el decorado, buscar los lugares donde se va a llevar a cabo el rodaje, los actores y actrices que interpretarán la película, las cámaras que se encargan de grabar, así como los informáticos y realizadores que hacen el montaje de la película y muchos otros más. Esto es lo que se considera cine o en concreto “hacer cine”.

Y por último, la tercera acepción habla de “conjunto de películas cinematográficas”, que se refiere al producto final de todo el proceso de creación de la película, es decir el film acabado que se ofrece al espectador en las salas de cine. Estas producciones pueden abarcar diferentes géneros en función de lo que se pretenda contar al receptor y de cómo se deseé transmitir. Sin embargo, es difícil encontrar una clasificación concreta de los géneros cinematográficos, (Almagro, 2007, págs. 1-2, tema 2), ya que no existe el género puro, siempre hay influencia de otros. Una misma película puede enmarcarse en diferentes géneros y se pueden clasificar de diversas maneras. Algunas clasificaciones más habituales son, por ejemplo, por el tipo de creación, como el reportaje, el documental, cine de ficción o cine de animación; por los objetos fílmicos, como el mundo exterior (cine descriptivo), sucesos (cine narrativo) o mundo interior (cine psicológico); por el tema o contenido básico, como histórico, bélico, policíaco, musical, aventuras, terror, científico, leyenda, ciencia ficción, de fábula, western, negro o científico; por la actitud estética, como formal (cine puro) o expresiva (cine lenguaje); y , por último, por el estilo o modo de tratar un tema, como puede ser naturalista, realista, surrealista, expresionista, trágico, dramático, épico, lírico, crítico, humorístico, ideológico, religioso, espectáculo o musical.

Sin embargo, a pesar de la multitud de géneros que existen, todas las películas tienen un objetivo común, que es entretenir al público. El cine se creó como un espectáculo para entretenir, con el objetivo de distraer al espectador a través de historias relacionadas con la vida cotidiana de la gente. Además, “una de las características del cine es su capacidad de fascinar” (Almagro, 2007, págs. 1, Tema 4), esa fascinación provoca, en el espectador, emociones que le conducen a involucrarse en la historia y hacerla suya, como si de una experiencia propia se tratara.

Por otra parte, Morduchowicz, Marcon y Minzi (2014, pág. 3) dicen que “las películas hacen algo más que entretenir. Ofrecen visiones del mundo, movilizan deseos, influyen sobre nuestras posiciones y percepciones de la realidad, y nos ayudan a

construir un fresco de la cultura y la sociedad”. Los espectadores se meten en la historia que se cuenta y de este modo pueden entender cómo funciona y qué significa en relación a un tiempo, a un espacio o a una sociedad. Además, les permite indagar sobre el conflicto, descubrir quienes son los protagonistas y cómo van a resolver el problema, así cómo quienes son los beneficiarios (Martínez, 2003). Esto provoca que el espectador aprenda de estas situaciones y le sirvan de herramienta para no cometer los mismos errores que los personajes de la historia. Por lo tanto, el cine ejerce “atracción” sobre los niños/as y les permite vivir experiencias como si fuesen de su propia vida y aprender de ellas.

Rivas (2009) cita a Richmond (1991), Gubern (1995), Torres (1995), Hueso (1998), Tarkovski (2002), Marsé (2004) y Benet (2006) quienes hablan de que:

El cine profundiza, analiza y refleja la vida del ser humano, sus problemas y motivaciones, sus sentimientos y sus pasiones. Este modo de actuar del cine conecta con el mundo interior del espectador, al surgir pensamientos, valoraciones, comportamientos y actitudes (págs. 18-19).

En conclusión, las películas cinematográficas se crearon con el objetivo de entretenecer al público. Sin embargo, estas nos aportan muchas otras cosas, como por ejemplo aprender sobre el mundo, dar lugar a la reflexión, permitir distinguir entre lo real y lo imaginario, conocer la sociedad, la cultura y sus comportamientos, etc. Por tanto, partiendo de ese entretenimiento y fascinación inicial que suscitan las películas podemos aprender multitud de cosas sin apenas percatarnos, dando lugar a un aprendizaje vital y significativo a partir de las historias de los films.

## 2.2. El cine en el aula de Educación Primaria

Quizás por esta potencialidad para entretenecer y a la vez enseñar, el cine suele utilizarse en las escuelas, pero no siempre se trabaja de la manera más adecuada. Por eso en este apartado me planteo las siguientes preguntas: ¿puede el cine ser útil como recurso de aprendizaje en la escuela?, ¿es lo mismo aprender cine que aprender a través del cine?, ¿se puede aprovechar el entretenimiento que proporciona el cine para motivar el aprendizaje?, ¿qué virtudes tiene trabajar el cine en la escuela?

Lamet (1991), citado por Rivas (2009, pág. 11), reconoce que “la versatilidad del cine permite concebirlo tanto como un medio de comunicación, como una obra de

arte o un recurso para la formación". De modo que el cine sí que puede servir como "recurso" para enseñar, pero ¿qué se aprende con su utilización? Según Rivas (2009), este tiene la capacidad de influir en las vidas de los espectadores, en sus pensamientos, valores, emociones, en la manera de ver el mundo, en sus actuaciones hacia ciertas situaciones y todo lo que tiene que ver con sus propias vidas, dejando huellas imborrables desde la infancia y permitiendo que el aprendizaje sea mucho más fácil de asimilar y significativo. Esto es posible gracias a que el lenguaje que se utiliza en las producciones cinematográficas se adapta al público al que se dirige, facilitando al espectador la comprensión del mensaje. Asimismo, el cine consigue que el espectador cree su propia personalidad, gracias a la adquisición de valores y al espíritu crítico con el que visualiza los films.

Sin embargo, el cine como recurso didáctico puede trabajarse desde dos puntos de vista diferentes: se puede aprender cine o se puede aprender a través del cine.

Aprender cine significa aprender a descifrar el lenguaje cinematográfico y audiovisual, es decir, formarse en los aspectos técnicos del cine para entender el proceso de creación de un film, así como las técnicas y recursos que se utilizan para su realización. Igualmente, permite formar al espectador para comprender y saber descifrar una película, entender los aspectos formales y el objetivo del director con la producción (Pereira, 2005).

Por otro lado, aprender a través del cine supone utilizar el cine como herramienta para aprender temas y contenidos, con el objetivo de conseguir el aprendizaje a través de las historias que cuentan los films. Estos temas suelen ser transversales y no se acostumbran a trabajar en la escuela a pesar de que merecen especial atención educativa. Asimismo, también permiten crear interés por el espectador hacia determinados contenidos de áreas curriculares y sirven como documento de partida para trabajarlos (Aparicio, 2009).

Consecuentemente, el cine puede ser muy útil como recurso de aprendizaje en el aula y a través de él se pueden trabajar multitud de temas y contenidos de una forma globalizada. Tal y como dicen Breu y Ambrós (2011, pág. 8) "el uso del cine en el aula es un factor dinamizador clave para ayudar a promover valores humanizadores, de manera transversal e interdisciplinaria, y para contribuir así a desarrollar valores y elementos de identidad personal y de pertenencia". Por eso, una buena manera de

utilizar el cine como recurso sería de manera transversal, es decir como herramienta para trabajar temas no específicos de ninguna asignatura, sino temas generales, relacionados con los valores, las emociones, los sentimientos, la salud, el medio ambiente, la paz, la igualdad de oportunidades, la sexualidad, la educación vial, la educación cívica y moral, etc. que no se suelen trabajar específicamente en la escuela.

En definitiva, el objetivo de este trabajo es centrarse en ese producto final, en el contenido de la película, pero no estrictamente desde el punto de vista técnico. En concreto, se trata de analizar los aspectos enriquecedores que pueden ofrecer diferentes tipos de obras cinematográficas, al utilizarlas como herramienta para trabajar contenidos en el aula de Educación Primaria. Por lo tanto, el estudio está enfocado en la utilización del cine como recurso didáctico, entendiendo que lo que realmente importa de las películas cinematográficas es el significado que tiene la historia y lo que se pretende con esta. No obstante, Morduchowicz, Marcon y Minzi (2014) afirman que estas historias también pueden dividirse en dos niveles de significado:

Las historias tienen dos niveles de significado. Un primer nivel, es lo que ocurre en ellas, la acción, la anécdota y las situaciones que viven los personajes. El segundo nivel de significado está constituido por los valores que la historia transmite, el mensaje más allá de la anécdota (pág. 15).

Como bien dicen estos autores, las historias tienen significado y por tanto lo que se pretende en la escuela es analizar y trabajar ese significado bajo los dos puntos de vista y aprovecharlos para aprender. Por un lado, estaría lo que ocurre en la historia, es decir, lo que el niño/a interpreta directamente y retiene de manera explícita de esta y por otro lado, los valores que transmite, es decir, lo que va a aprender implícitamente sin darse cuenta de la historia, lo que subyace.

Por otro lado, Pereira (2005) dice que enseñar por medio del cine permite formar en general a los alumnos/as en tres ámbitos muy importantes. Este trata de educar en valores, en formar estéticamente y como medio de formación integral.

El cine es un medio muy útil para formar en valores, aunque no quita que sea útil para enseñar otras cosas. Este es capaz de desvelar ideas y valores, dando lugar a una nueva visión del mundo, motivando al espectador a llevarlos a la práctica. Además, los conflictos que se plantean en el film hacen que el espectador reflexione y aprenda lecciones de vida, para poderlas aplicar en su cotidianidad.

En cuanto a la formación estética, tal y como dice Pereira (2005, pág. 21) “el cine llega, por lo tanto, a los aspectos sensoriales del ser humano pero también a los afectivos e intelectuales”. Los films permiten la reflexión por parte del espectador, el recuerdo de datos y hechos, dan a conocer multitud de contenidos y temas, permiten la asociación de ideas entre hechos que ocurren en la historia, etc.

Por lo tanto, el cine es un medio de formación integral que pretende conseguir el desarrollo humano completo. Es capaz de atender tanto a las diferencias individuales de cada espectador como a los sentimientos comunes (Pereira, 2005), de ahí la importancia de su utilización como recurso didáctico en las aulas.

Otro aspecto característico del cine es la capacidad que tiene para entretener al espectador. Esto se puede utilizar para motivar al alumnado a aprender de manera significativa.

Se dice que “la motivación es la gasolina del cerebro”, ya que si hay motivación, los alumnos/as trabajan mejor y aprenden más, que si esta no existe. Por eso el cine puede ser una herramienta muy útil para motivar a los niños/as al aprendizaje, lejos de lo que ocurre al utilizar técnicas aburridas y anquilosadas en el tiempo.

A pesar de esto, actualmente vivimos en una sociedad en la que las TIC, internet y el mundo de la imagen han cobrado todo el protagonismo en la escuela, y el cine como tal ha pasado a ser un mero instrumento de entretenimiento, olvidándonos de la influencia que ha tenido y puede tener en la transmisión de valores (Rodríguez, 2010/2011). Se trata de un instrumento que se suele utilizar en el aula para llenar huecos, ya sea cuando no hay algún docente, al finalizar una tarea de más relevancia, en tutorías o en fechas cercanas a las vacaciones, obviando su potencialidad como recurso. Por eso, es imprescindible que volvamos a plantearnos cómo utilizar esta herramienta para enseñar, pero sin dejar de lado el principal objetivo que tienen las películas cinematográficas, entretenir y divertir al espectador. Los docentes deben aprovechar la motivación que suscita al alumnado para enseñar y crear actividades motivadoras que les provoquen interés y curiosidad, evitando tareas aburridas que puedan conducir a la desmotivación por ver cine.

Pero ¿cómo se puede alimentar esta motivación?, Almagro (2007, págs. 2, tema 4) dice que “la motivación hacia el cine se genera fundamentalmente viendo cine” y disfrutando del cine, por eso es imprescindible que desde pequeños visualicen películas

en casa, entretenidas y adaptadas a su edad, divirtiéndose y exprimiendo sus mensajes. En concreto, Almagro propone que una buena opción puede ser Disney, pues tiene multitud de largometrajes y cortos creados para distraer a este colectivo. Para poder acceder adecuadamente al conocimiento del cine hay que comenzar de lo conocido a lo desconocido, por eso es adecuado que vean películas de aventuras y fantasía, ya que son más cercanas, y por supuesto que sean fáciles de entender y atrayentes para los niños.

Por otra parte, Breu y Ambrós (2011, pág. 15) describen las virtudes que puede ofrecer el cine en la escuela.

En primer lugar, ellos destacan el papel importantísimo de “dinamización” del aula que tiene el cine, ayuda a trabajar la comprensión, la adquisición de conceptos, el razonamiento... Estos elementos son imprescindibles a la hora de aprender y por tanto el cine puede ser un gran reforzador de ello.

Otra de las virtudes que destacan es que el cine “potencia la reflexión” hacia diversos temas, dando lugar a que el espectador sea crítico y establezca sus propias opiniones. Una persona reflexiva es capaz de pensar sobre todo aquello que le sucede y asociarlo con otras situaciones. Esto le permite no volver a repetir los mismos errores y aprender a controlar sus emociones, así como a tomar decisiones correctamente.

Destacan también que puede ser utilizado como “texto en las aulas, como forma de lectura”, donde lo importante es el mensaje que se quiere transmitir, sin dejar de lado la estructura que también forma parte del texto. Es imprescindible pensar en ese mensaje, ya que una misma película puede tener multitud de ellos y estos se pueden analizar en conjunto (visualizando todo el film) o por separado (visualizando fragmentos del film). El objetivo final es analizar el trasfondo del mensaje.

Por otro lado, otra de las virtudes del cine en la escuela es “romper con el carácter habitualmente unidireccional que tiene la imagen audiovisual”. El cine tiene mucho potencial motivador y puede crear dinámicas de diálogo en el aula que den lugar a la confrontación y reflexión sobre temas y por tanto permita al alumnado aprender a ser críticos.

También puede ser “el punto de partida de investigaciones” sobre diferentes aspectos de un film, como pueden ser la época representada, la manera de vestir, los grupos sociales y sus relaciones, las instituciones, el paisaje, el clima, los estereotipos

etc., lo que permite aprender de manera contextualizada y por tanto, sea mucho más fácil de entender.

En conclusión, el cine se trata de un recurso de aprendizaje muy útil en la escuela que se puede trabajar de dos formas diferentes, aprendiendo cine y aprendiendo a través del cine. Además, es necesario aprovechar el entretenimiento que suscita en el espectador para motivar el aprendizaje del alumnado, así como las virtudes que ofrece que dan la oportunidad de trabajarla en la escuela para enseñar.

### **2.3. El cine en el marco curricular actual**

La relación entre el cine y la educación es clara, pero avanzando en nuestro razonamiento la siguiente pregunta sería, ¿cómo se puede insertar la posible utilización del cine en el aula, dentro del marco legislativo actual?

Estudiaremos los elementos curriculares generales de la LOMCE, Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa, en la Comunidad Autónoma de Aragón para comprobar hasta qué punto el cine puede ayudar a lograr los resultados de aprendizaje esperados y si promueve el uso del cine como herramienta didáctica.

A continuación, se realizará un análisis, en este sentido, de los diferentes apartados de la Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

En primer lugar, en relación a las Competencia Clave del currículum, expuestas en el artículo 6 de la parte dispositiva de la Orden de 16 de junio de 2014, utilizar el cine como herramienta permite desarrollar todas ellas:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL). El cine impulsa al alumnado a expresar opiniones, sentimientos, emociones, vivencias... Asimismo, el diálogo y la comunicación entre ellos permite solucionar los conflictos que se les plantean.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT). El cine facilita la contextualización del conocimiento matemático y

tecnológico en las imágenes, dando lugar a una mayor comprensión de los contenidos por parte del alumnado.

- Competencia digital (CD). El cine da la oportunidad de utilizar las nuevas tecnologías para buscar información sobre las películas y temas relacionados con estas, incluso visualizarlas a través de internet.
- Competencia para aprender a aprender (CPAA). A partir del cine el alumnado puede reflexionar sobre su propio aprendizaje, planteándose qué es lo que sabe a cerca de un tema y lo que desconoce. Asimismo, se trata de un recurso que permite el aprendizaje de una manera más dinámica y motivadora, y les suscita a ser críticos frente a la realidad que les rodea.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIE). A través del cine se puede conocer el funcionamiento y comportamiento de la sociedad, a conocerse a sí mismo y sus propias capacidades, a tener interés sobre las cosas y ser imaginativo y creativo en lo que hace.
- Conciencia y expresiones culturales (CEC). El cine suscita el gusto por las artes (cine, televisión, literatura, pintura...) y establece conexiones con la literatura, la música y todo tipo de manifestaciones culturales, desarrollando en el alumnado el sentimiento cultural.
- Competencias sociales y cívicas (CSC). El cine desarrolla el sentido de pertenencia a un grupo, los estereotipos sexuales y los malentendidos, sin dejar de lado que su visualización permite que el alumnado reconozca como suyas ciertas actitudes y valores de una sociedad, como pueden ser la solidaridad, la amistad, la igualdad, la libertad, el respeto... Lo que conlleva a trabajar de manera cooperativa, aumentando los lazos entre los alumnos/as.

Tras las competencias, pasamos a analizar cómo la utilización del cine en el aula puede contribuir al logro de los objetivos generales de la etapa de Educación Primaria, recogidos en el artículo 5 de la parte dispositiva de la Orden de 16 de junio de 2014 del Gobierno de Aragón.

- a) “Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad

democrática”. El cine puede utilizarse para trabajar estos aspectos, ya que todas las películas desarrollan una serie de valores que sirven de aprendizaje para el espectador. Los films pretenden, normalmente, trabajar los valores de una manera crítica, para conseguir en el espectador la reacción de actuar ante lo que se está haciendo mal.

- b) “Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor”. El cine como recurso permite aprender tanto individual como de manera cooperativa, fomentando el trabajo en grupo, de manera que la opinión de todos vale frente a un tema, y el debate genera el choque de posturas que da lugar al aprendizaje en el alumnado.
- c) “Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan”. A partir del cine se puede debatir sobre un tema, para llegar a un acuerdo grupal de una manera sosegada, en la que la opinión de todos cuenta y los problemas se resuelven sin llegar al conflicto. Esto permite en el alumno/a la capacidad de aprender a encajar en un grupo social y a escuchar a los que no comparten sus mismas opiniones.
- d) “Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad”. El cine admite trabajar estos aspectos, pues suelen ser temas recurrentes en las películas, que dan lugar a la diversidad de opiniones y provocan habitualmente un conflicto sobre cómo atajar adecuadamente el problema y acabar con las desigualdades. Por eso es imprescindible hacer reflexionar al alumnado, y qué mejor forma que contextualizándolo en un film.
- e) “Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura”. Es indispensable saber manejar nuestra lengua

adecuadamente, por eso el cine puede ser un gran recurso para mejorarla, pues se trata de un medio diferente para aprenderla y permite hacer lecturas más dinámicas y motivadoras, que utilizando textos comunes.

- f) “Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas”. Con el cine se pueden trabajar las lenguas extranjeras a través de películas en versión original (VSO) para estudiar diferentes idiomas, en ocasiones acompañadas de subtítulos para que el alumno/a entienda el film correctamente.
- g) “Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana”. Como bien dice el objetivo es “ser capaz de aplicar”, las conocimientos matemáticos, “a las situaciones de su vida cotidiana”, por eso el cine puede ser un gran recurso para trabajar las matemáticas, pues permite contextualizar estos conocimientos en la historia del film y por tanto ser mucho más significativo para el alumnado.
- h) “Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura”. El cine es capaz de representar la vida cotidiana de la gente, y por tanto su contexto social, natural, histórico y cultural, por eso es un recurso muy útil para estudiar este tipo de contenidos, ya que permite contextualizarlos en una historia en concreto, siendo más significativo para él que lo visualiza.
- i) “Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran”. El cine se trata de unos de estos medios de comunicación, por eso es imprescindible utilizarlo en el aula para aprender. Además, a partir de sus historias se pueden utilizar otros medios tecnológicos, como internet, para investigar sobre aspectos y temas del film.

- j) “Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales”. Este objetivo se centra en trabajar el cine de una manera más técnica, es decir aprender sobre cine y sobre cómo se crea el cine, realizando propias experiencias audiovisuales.
- k) “Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social”. En las películas, un tema muy recurrente suelen ser los hábitos alimenticios, las diferencias físicas de los personajes, así como la importancia de los deportes. Por eso, el cine puede ser una buena herramienta para tratar estos temas en clase, reflexionando sobre ellos y aplicándolos a la vida de los alumnos/as.
- l) “Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado”. Los animales en el cine, suelen ser personajes habituales, sobre todo si el cine va dirigido al público infantil, debido a la gran admiración que tienen los niños/as hacia ellos, por eso es imprescindible aprovechar ese asombro, para enseñar al alumnado la importancia de cuidar y valorar los animales.
- m) “Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas”. Estos temas suelen ser recurrentes en los films, por eso el cine puede ser un buen recurso para trabajar estos aspectos y hacer reflexionar a los alumnos/as sobre ellos, para evitar que las nuevas generaciones sigan por el camino equivocado.
- n) “Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico”. En la sociedad actual, la educación vial es imprescindible, ya que por desgracia, los accidentes de tráfico son una de las causas principales de muerte en nuestro país. El cine puede “abrir los ojos” a los niños/as y hacerles entender la importancia de respetar las normas de tráfico, para evitar el gran número de muertes que se producen cada año. Con este recurso se puede conseguir, ya que permite visualizar imágenes reales o creadas

para la ocasión a los niños/as, con el objetivo de influir en ellos e invitarles a la reflexión.

Una vez desarrollados los objetivos generales de la etapa de Educación Primaria, vamos a relacionar los Elementos Transversales del currículum, desarrollados en el artículo 8 de la parte dispositiva de la Orden de 16 de junio de 2014 del Gobierno de Aragón, con el cine como herramienta para trabajarlos. Estos elementos suscitan un gran interés, ya que dan la oportunidad al docente de trabajar de manera transversal, sin embargo, no suelen utilizar en la escuela, debido a la dificultad que conlleva ponerlos en práctica junto a los contenidos específicos de cada área, por eso suelen ser los “grandes olvidados”. Asimismo, en parte, estos se parecen y tienen grandes similitudes con las Competencias Clave que plantea el currículum, así como con los Objetivos Generales de la etapa de Educación Primaria.

1. “Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las áreas de conocimiento de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las áreas de conocimiento”. El cine permite trabajar todos estos aspectos, ya que a través de la visualización de películas, se pueden realizar actividades en las que se trabajen la comprensión lectora, dándole especial importancia a la expresión oral, pero sin dejar de lado la escrita. Sin lugar a dudas la comunicación audiovisual se va a trabajar, pues se visualiza un film como elemento de partida para trabajar. En cuanto a las Tecnologías de la Información y la Comunicación se desarrollan tanto en la película, como en la realización de actividades relacionadas con esta en las que se utilicen las TIC. Por último, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional son aspectos que pueden desarrollarse a partir de la historia que se cuenta en el film.
2. “Se fomentará la excelencia y la equidad como soportes de la calidad educativa, ya que ésta sólo se consigue en la medida que todo el alumnado aprende y adquiere el máximo desarrollo de sus capacidades. Para ello y desde un enfoque inclusivo, se adoptarán las medidas de intervención educativa necesarias para que de menor a mayor especificidad hagan realidad la igualdad de

oportunidades, la accesibilidad universal, el diseño para todos y la no discriminación por razón de discapacidad o cualquier otra condición”. El cine se adapta al alumnado individualmente, ya que debido al gran potencial didáctico que tienen los films, el docente puede profundizar en su análisis en función del nivel de su alumnado, lo que permite adaptar las actividades según el aprendizaje que quiera conseguir con cada uno, o las características especiales de estos.

3. “Se impulsará el desarrollo de los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género”, y de cualquier tipo de violencia, “y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social”. “Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores...”. “Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación”. “El currículo incorpora elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, las situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes”. El cine es un recurso muy útil para trabajar los valores, por eso todos los temas nombrados, pueden llevarse a debate y reflexión tras la visualización de una película en la que aparezcan estos hechos. De esta manera el alumnado tendrá la posibilidad de visualizar estas situaciones de una manera más contextualizada con la realidad, aunque estas historias no sean reales, pueden estar basadas en hechos reales o comunes de la sociedad.
4. “El currículo incluye elementos orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor mediante el fomento de las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico”. Debido al gran potencial que ofrece el cine para trabajar de manera cooperativa, desarrollando en el alumnado todas estas capacidades, que le servirán en un

futuro para saber desenvolverse en la sociedad, ser autónomo, saber trabajar en equipo, creer en ellos mismos y tener espíritu crítico ante las cosas.

5. “Se impulsará, asimismo, el aprendizaje cooperativo y el desarrollo del asociacionismo entre el alumnado, incitándolos a las constituciones de asociaciones escolares en el propio centro y a participar en las asociaciones juveniles de su entorno”. Como ya he dicho anteriormente, el cine es una gran herramienta que tiene la capacidad para trabajar de manera cooperativa, para reflexionar sobre el film y llegar a conclusiones en grupo.
6. “Se adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento infantil...”. El cine puede animar al alumnado a poner en práctica estos hábitos saludables en sus vidas, reflejando la multitud de ventajas que tiene realizar deporte y llevar una alimentación sana para nuestra salud y bienestar.
7. “En el ámbito de la educación y la seguridad vial, se incorporarán elementos curriculares y promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico...”. El cine puede ser una ventana que ayude a descubrir a los alumnos/as los problemas que acarrea el incumplimiento de las normas de seguridad vial y la importancia de concienciarse frente a este tema.

Dejando a un lado los Elementos Transversales del currículum, ahora analizaremos las áreas de conocimiento que están al servicio de todo lo anterior. Estas se desarrollan en el artículo 7 de la parte dispositiva de la Orden de 16 de junio de 2014 del Gobierno de Aragón.

Por un lado, encontramos las áreas designadas como “áreas del bloque de asignaturas troncales” en las que se encuentran: Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales, Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas y Primera Lengua Extranjera.

Por otro lado, se desarrollan las áreas designadas como “áreas del bloque de asignaturas específicas” en las que se encuentran: Educación Física, Religión, o Valores

Sociales y Cívicos, a elección de los padres o tutores legales, Educación Artística y Segunda Lengua Extranjera.

Y por último, en cuanto a las áreas designadas como “áreas del bloque de asignaturas de libre configuración autonómica”, encontramos en Aragón la asignatura de Lenguas Propias de Aragón.

Cada una de las áreas posee unos objetivos concretos para el conjunto de la etapa de Educación Primaria, unos Criterios de Evaluación y unos Estándares de Aprendizaje Evaluables que establecen de algún modo lo que el niño debe lograr, tanto en términos de conocimientos como en procedimientos y actitudes.

Todos estos contenidos específicos pueden desarrollarse a través del cine, partiendo de una o varias películas y en función de los objetivos que se pretendan, trabajar unos u otros, en relación a los temas que aparezcan.

Sin embargo, hay un área del currículum donde se nombran de forma explícita algunos aspectos relacionados con el cine. Se trata del área de Educación Artística. Esta se divide en dos apartados, en Educación Plástica y Educación Musical. Dentro del apartado de Educación Plástica, el bloque 1 va destinado a la Educación Audiovisual. Podemos deducir que en la programación de aula tendría cabida el tratamiento específico del cine desde el punto de vista meramente técnico. Sin embargo, recuerdo que ese no es nuestro objetivo.

Tras nombrar las áreas, pasamos a analizar las cuestiones metodológicas planteadas por la LOMCE, haciendo un repaso general sobre la relación de los Principios Metodológicos Generales para la Educación Primaria con la utilización del cine como recurso. El artículo 9 de la parte dispositiva de la Orden de 16 de junio de 2014 del Gobierno de Aragón, propone unos Principios Metodológicos Generales para la Educación Primaria, muy relacionados entre sí, siendo los tres primeros los que marcan la base del resto.

La LOMCE lanza orientaciones generales, pero permite al maestro/a el “diseño e implementación de actividades y tareas de enseñanza aprendizaje” (Orden 16 de junio del Gobierno de Aragón, Art.21)

- a) “La atención a la diversidad de los alumnos como elemento central de las decisiones metodológicas”. El cine es capaz de ajustarse a cada alumno/a en función de sus capacidades contribuyendo a la escuela inclusiva.
- b) “El desarrollo de las inteligencias múltiples [...] y diversidad de estilos de aprendizaje”. El cine se trata de una combinación de música, imagen, movimiento, personajes... que permiten que el alumno/a capte mensajes desde diferentes perspectivas, adaptándose a la diversidad de alumnado.
- c) “El aprendizaje realmente significativo.” A través de una película el espectador es capaz de comprender y transferir los hechos significativos visualizados en el film a su propia vida, lo que le permite entender y dar sentido a los acontecimientos que ocurren en el mundo.
- d) “El aprendizaje por descubrimiento como vía fundamental de aprendizaje”. A partir del cine, se despierta en el alumno cierta curiosidad sobre lo que ha visto, motivándole a investigar sobre aspectos que le den a conocer y aprender cosas nuevas.
- e) “La aplicación de lo aprendido a lo largo de la escolaridad en diferentes contextos reales o simulados, mostrando su funcionalidad y contribuyendo al desarrollo de las competencias clave”. A través del cine el alumnado aplica lo aprendido en un contexto simulado, que en este caso es la película, para afianzar su aprendizaje.
- f) “La concreción de la interrelación de los aprendizajes tanto en cada área como de carácter interdisciplinar”. El cine es sí es una herramienta de trabajo interdisciplinar, ya que a través de una película el aprendizaje se da de manera global.
- g) “La preparación para la resolución de problemas de la vida cotidiana: pensamiento reflexivo, crítico y creativo”. El cine muestra a personajes que sufren diferentes situaciones similares a las de la sociedad en la que vivimos, por eso permite que el alumnado reflexione sobre estos problemas y sea capaz de ser crítico para aplicarse las soluciones a sí mismo.
- h) “El fomento de la creatividad a través de tareas y actividades abiertas que supongan un reto para los alumnos en todas las áreas”. El cine es un recurso

abierto que da lugar a realizar multitud de actividades diferentes y contribuir a trabajar de manera colaborativa, fomentando al alumnado a resolver diferentes retos.

- i) “La contribución a la autonomía en los aprendizajes que conlleva el desarrollo de la competencia de aprender a aprender como elemento fundamental para el aprendizaje a lo largo de la vida”. A través del cine los alumnos/as son capaces de conocerse más a sí mismos, gracias a la reflexión sobre los films, aprendan a trabajar en equipo debatiendo sobre la historia y aprendan a evaluar su propio trabajo.
- j) “La actividad mental y la actividad física de los alumnos se enriquecen mutuamente”. El cine da lugar a interpretar escenas de los films, estas actividades contribuyen al movimiento en el alumno/a, suscitando motivación y predisposición al aprendizaje.
- k) “La coherencia entre los procedimientos para el aprendizaje y para la evaluación [...] continua”. El cine es una herramienta muy útil para poder evaluar de manera continua, ya que durante el proceso se puede apreciar el cambio del alumno/a y sus avances.
- l) “La inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como recurso didáctico”. A partir de estas el alumnado puede indagar en relación a los temas que aparezcan en el film, así como la realización de diferentes actividades relacionadas.
- m) “El logro de un buen clima de aula que permita a los alumnos centrarse en el aprendizaje y les ayude en su proceso de educación emocional”. El cine puede ser una buena herramienta para conseguir el buen clima de aula, gracias a la capacidad de reflexión que suscita tras su visualización.
- n) “La combinación de diversos agrupamientos, priorizando los heterogéneos sobre los homogéneos, valorando la tutoría entre iguales y el aprendizaje cooperativo como medios para favorecer la atención de calidad a todo el alumnado y la educación en valores”. A través del cine se puede trabajar de manera cooperativa con diferentes agrupamientos, gracias a los debates sobre temas que suscita, así

como actividades relacionadas con el film en grupos grandes, pequeños o incluso individualmente.

- o) “La progresión adecuada de todos los elementos curriculares en los diferentes cursos de la etapa”. Esto permitirá saber qué es lo que saben los alumnos/as, y por tanto partir de películas, con propuestas didácticas adaptadas a los niveles y temas que puedan interesarles.
- p) “La promoción del compromiso del alumnado con su aprendizaje”. Esto se consigue fomentando la motivación intrínseca del alumnado hacia la actividad, por eso el cine puede ser un buen recurso, ya que resulta muy motivador.
- q) “La actuación del docente como ejemplo del que aprenden los alumnos en lo referente al saber y al saber ser y como impulsor del aprendizaje y la motivación del alumno”. Por eso, el docente tiene que mostrar su interés hacia el cine y sus potencialidades, para conseguir que su alumnado tenga el mismo objetivo.
- r) “La relación con el entorno social y natural y, muy especialmente, con las familias como principal agente educativo”. El cine puede ser un gran aliado para trabajar ciertos aspectos con las familias, ya que resulta un elemento motivador tanto para el alumnado como para sus padres, hermanos, tutores... y puede conseguir los objetivos propuestos.

En lo que se refiere a Orientaciones Metodológicas para la etapa desarrolladas en el anexo 1 de la Orden de 16 de junio de 2014 del Gobierno de Aragón, se destaca la importancia de adecuarse a las nuevas necesidades sociales que se presentan en la escuela, gracias al desarrollo de la tecnología, lo que permite aplicar nuevas metodologías de aprendizaje, con el objetivo de que los alumnos/as aprendan de manera interdisciplinar. También, se habla de la importancia que tiene la parte emocional en el proceso de aprendizaje, así como la finalidad de conseguir el desarrollo integral de la persona (aspectos cognitivos, intelectuales, socioafectivos y psicomotores). Asimismo, se destaca la importancia de las familias en el proceso educativo y el papel guía de los docentes para conseguir ser “más formadores, y menos informadores”. Por eso, utilizar herramientas poco comunes en la escuela, como puede ser el cine, dan lugar a un aprendizaje más significativo y adaptado a las nuevas necesidades del alumnado, ya que el fin último, es conseguir un “aprendizaje basado en competencias, reforzando la interdisciplinariedad”.

Tras lo expuesto anteriormente, llegamos a la conclusión de que la LOMCE permite a los docentes trabajar “todo”, ya que es muy amplia en objetivos, mostrando solamente una serie de indicaciones para dirigir el camino, que cada maestro puede elegir, en función de lo que pretenda conseguir. Sin embargo, la profundización en determinadas películas conduce más allá de lo estrictamente estipulado por la ley, pues esta no refleja todo lo relacionado con los valores, emociones o sentimientos. Estos temas son poco habituales en el ámbito escolar, a pesar del gran interés que suscitan desde el punto de vista educativo.

Por todo lo que se acaba de exponer, puede ser interesante e incluso imprescindible que el cine forme parte de los recursos didácticos utilizados en las programaciones escolares de los colegios. No obstante, no todos los géneros cinematográficos pueden ser en principio adecuados para trabajar con alumnado de Educación Primaria.

#### **2.4. ¿Cine de animación?**

A pesar de la gran variedad de géneros cinematográficos que existen, nombrados anteriormente, la pregunta es ¿cuál es el género más oportuno para trabajar con alumnado de Educación Primaria?, ¿cuál es el que nos proporciona más posibilidades didácticas?

Hay que tener en cuenta que la industria cinematográfica tiene diferentes públicos en función de la edad a la que va dirigido el film. Sin embargo, cuando el público al que se dirigen es infantil, las historias que se cuentan suelen ser fantásticas, ya que trasmiten el mensaje adaptado a los niños/as. Según Tenjo (2010), hay cuatro factores básicos que marcan el guión cuando un niño/a visualiza una película: el asombro, la imitación, el juego y los modelos.

En primer lugar, el asombro es la capacidad que tiene el cine de sorprender al espectador. Esa capacidad de cautivar es gracias a los efectos especiales, la banda sonora, los colores, las luces que se utilizan... Por eso, la sorpresa es mucho mayor en los niños/as, ya que son un público más vulnerable e influenciable.

En segundo lugar, la imitación es la acción de reproducir las acciones de los personajes de un film por parte del espectador, en este caso de niños/as. Estos imitan todo aquello que les resulta atractivo de la película, permitiéndoles comprobar si el

hecho que han visualizado es real o imaginario. Por ejemplo, la acción de volar, muy típica en las películas, es una acción imaginaria que no se puede llevar a cabo en la realidad. Así pues, a partir la imitación se desencadena en el receptor el asombro, consiguiendo que los personajes pasen a ser un modelo a seguir para ellos. Además, la imitación está relacionada con el juego, pues gracias a la imaginación, los niños/as juegan a reproducir los personajes para entretenerte y esto les aporta conocimientos nuevos.

En tercer lugar, el juego es fundamental en el desarrollo del niño/a, por eso está asociado al cine porque se trata de algo divertido. Como se ha dicho anteriormente, el niño imita lo que le llama la atención de un film con el objetivo de conseguir placer. Esta atención se convierte en un juego, sin que se haya planeado, pues depende de la motivación interna del sujeto. Además, el juego es una forma de comunicarse con el mundo, pues el niño/a adopta modelos de acciones que realiza la sociedad y los imita en sus juegos, desarrollándolo de manera natural, ya que la diversión forma parte de los seres humanos, es instintivo. Así pues, ese placer que recibe el niño/a al ver una película se entiende como juego simbólico. Este se caracteriza porque el niño/a no solo ve imágenes y las imita, sino que imagina cosas en relación a lo que está viendo. Sin embargo, cuando el niño/a realiza acciones durante esa interacción con el cine, aparece el juego de ejercicio, el cual se caracteriza por la imitación o reacción que tiene el espectador con la historia. Tal y como concluye Tenjo (2010, pág. 33) “en el niño, el juego es muy importante porque favorece la maduración y el pensamiento creativo. Mediante el juego los niños representan sus inquietudes, ideas, sentimientos y deseos”.

En cuarto y último lugar, los modelos a seguir son personas de referencia a imitar o reproducir por otros individuos en función de sus gustos. Estos modelos varían en función del género, la edad, las influencias que reciben de otras personas, etc., incitando a los estereotipos de género.

Normalmente, la referencia de personajes para las niñas suelen ser las “princesas” o las “heroínas”, relacionándolo con los sentimientos, el enamoramiento hacia “príncipes”, y todo afín con la estética de la película. Por lo contrario, los niños tienden a reproducir por instinto, imitando acciones más agresivas e irreales, lo que provocan que su interacción con la realidad sea menos consciente, pues las chicas tienen el deseo de que lo que imaginan se haga realidad. Además, hay que destacar también

que, por supuesto, en ambos sexos se prefiere al ganador, al personaje exitoso, ya que es aquello que ellos desean en su vida.

Estos cuatro elementos muy relacionados con la psicología de los niños/as permiten justificar las bondades del cine de animación con alumnado de Educación Primaria. Este es capaz de poner en marcha y desarrollar todos estos procesos en el niño/a, puesto que este género cinematográfico se caracteriza por tener protagonistas que suelen ser animales, plantas, juguetes, objetos... con la peculiaridad de que se les da vida humana (imitan comportamientos humanos). Asimismo, los personajes son atractivos y transmiten de manera explícita los mensajes, lo que facilita la comprensión por parte de los pequeños (Marín, González y Cabero, 2009), llevándoles a desarrollar el asombro hacia lo que ocurre en la historia, a imitar a los personajes, a jugar gracias a la imaginación que le proporciona el film y a crearse sus propios modelos de personas como referente. Todo esto no significa que el cine de animación sea el único que se puede utilizar con el alumnado de Educación Primaria, pero en este trabajo se ha optado por centrarse en él, por ser uno de los géneros más atractivos y adecuados para los niños/as y por la gran potencialidad que ofrece.

El concepto de cine de animación es definido por la Real Academia Española (2014) como procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos, en las películas de dibujos animados. Pero ¿qué otros significados puede tener la palabra “animar”?

La RAE (2014) indica que “animar” viene del latín “*animare*” y este de “*ánima*” que significa “alma” en latín. Por tanto, “animar” puede entenderse también como todo aquello a lo que se le da “vida”, “dar movimiento”, “dar vida al cuerpo”, es decir, dar vida “humana” a todo aquello que no lo tiene, desde objetos, animales, plantas, paisajes, etc.

Así pues, tal y como dicen Martínez y Sánchez (2003), el cine de animación se caracteriza por ser:

La técnica que da sensación de movimiento a imágenes, dibujos, figuras, recortes, objetos, personas, imágenes computarizadas o cualquier otra cosa que la creatividad pueda imaginar, fotografiando o utilizando minúsculos cambios de posición para que, por un fenómeno de persistencia de la visión, el ojo humano capte el proceso como un movimiento real.

Pereira (2005) sostiene que el cine de animación nació cuando se empezó a proyectar dibujos a gran velocidad para generar la sensación de movimiento en el espectador. Por ello, las técnicas de animación consisten en la filmación paso a paso, realizando cambios y movimientos, que al final de la grabación dan lugar a una filmación en movimiento. Sin embargo, ¿solo los dibujos animados son cine de animación? Pereira matiza que el cine de animación no se limita al cine de los dibujos animados, aunque estos formen parte del cine de animación, también engloba diferentes técnicas como las figuras recortadas, películas protagonizadas por marionetas o los efectos especiales en las películas de fantasía como por ejemplo en *"Mary Poppins"* 1964. Así pues, todas aquellas películas en las que los personajes adoptan características humanas, sin ser humanos, y aparecen elementos de fantasía, se consideran películas de animación.

Igualmente, el cine de animación ha permitido llevar el cine a un colectivo diferente, a los niños/as y a través de este han podido estimular su imaginación y aprender lecciones de vida. Morduchowicz, Marcon y Minzi (2014) argumentan que:

Las historias y las narraciones que nos proponen los dibujos animados, son una sucesión de relatos que revelan una estrecha relación con la vida y el mundo real, aun cuando muchos de estos relatos son ciertamente de ficción. En estas narraciones, además, el sentimiento ocupa un papel fundamental (pág. 14).

Por lo tanto, estas historias reflejan la vida de los niños y niñas, puesto que estas narraciones tienden a representar lo que sucede en el mundo, provocando en ellos emociones y empatía hacia los personajes.

De acuerdo a lo anterior, se nos plantean una serie de preguntas, ¿cómo surge el cine de animación?, ¿en qué contexto?, ¿quiénes fueron los pioneros en insertar este género en la cinematografía?

Martínez y Sánchez (2003) analizan la historia del cine de animación y reconocen la importancia que en su origen tuvo el cineasta turolense Segundo de Chomón. Según estos autores, es en 1895 cuando nace el cine, aunque no será hasta 10 años más tarde, en 1905 cuando se cree el cine de animación. Es en ese mismo año cuando Segundo de Chomón (1871-1929) realiza *"El hotel eléctrico"*, siendo la primera animación de la historia, aunque se hayan llevado el protagonismo otros autores como James Stuart Blackton o Emile Cohl. Chomón inventó el paso de manivela, el cual

permitía manipular el tiempo y el movimiento de las imágenes. Este descubrimiento fue el antecedente al conocido actualmente como “stop-motion”, técnica base del cine de animación, la cual consiste en dar vida a objetos diferentes como las maquetas y muñecos, sean articulados o de plastilina, grabando fotograma a fotograma para crear movimiento y dar lugar a la filmación.

Sin embargo, según Pereira (2005) es con la llegada de Walt Disney cuando el cine de animación da un giro radical al mundo de la animación. Walt Disney aportó un nuevo estilo a través de técnicas innovadoras. Gracias a su éxito obtuvo grandes cantidades de dinero que favorecieron su expansión e hicieron que otros tuvieran que retirarse, al ser una gran competencia. Así pues, un film pasó a formarse a través de diseños escenográficos, efectos especiales, guiones y composiciones, tintados y coloreados, y rodajes. Por tanto, es incuestionable la relevancia que tuvo en el cine de animación, pues durante unos años tuvo la hegemonía absoluta del género. Fue con Mickey Mouse en 1928 cuando se realiza la primera película sonora de la *Walt Disney Productions, Steamboat Willie*. El mismo Disney expresaba: “Gracias a Mickey pudimos seguir adelante y conseguir que los dibujos animados fueran un verdadero arte, un arte que dependía de la aceptación del público hacia lo que nosotros hicíramos” (Martínez Salanova, 2002, citado por Pereira, 2005, p.37-38). Nueve años después, se publica el primer largometraje de animación, *Blancanieves y los siete enanitos*, donde se aplican nuevas innovaciones. Disney conseguirá alcanzar grandes éxitos, siendo actualmente el gran referente de este género cinematográfico.

Por todo lo expuesto anteriormente, es imprescindible utilizar el cine de animación como herramienta didáctica en el aula, ya que se trata del género más adecuado para trabajar de manera globalizada con alumnado de Educación Primaria, además de contribuir a desarrollar el asombro, la imitación, el juego simbólico y los modelos a seguir en los niños y niñas.

## 2.5. Experiencias didácticas en España

El cine puede ser un recurso muy útil para aprender en la escuela porque se puede usar de diferentes maneras. Como se ha nombrado anteriormente, este trabajo se va a centrar en cómo enseñar a través del cine, no en enseñar sobre cine

Dicho lo anterior, hay que tener en cuenta que enseñar a través del cine se puede hacer de diferentes maneras: (1) trabajando un contenido específico, derivado de los

estándares de aprendizaje evaluables del currículo, con escenas de varias películas; (2) escogiendo una película en la que se trabajen distintos contenidos, específicos o no, relacionados con diferentes áreas del currículum, para sacar todo su potencial; o (3) centrarse solo en los elementos trasversales del currículum y en los valores a través de una o de varias películas. Pero, ¿qué diferencia hay entre una manera de trabajarla y otra?, la diferencia es que en la primera se da prioridad al contenido a trabajar y en las otras dos al film en sí. Normalmente, dentro de las que dan prioridad a los contenidos se suele llevar a cabo la opción de trabajar con una película y extraer todos los contenidos posibles o una selección de los mismos para aprender a través de ellos. No obstante, aunque ambas maneras de trabajar el cine son muy interesantes, quizás resulta más motivador para los alumnos/as de Educación Primaria ver todo el film y centrar la atención en él, porque visualizar trozos de diferentes películas podría llevarles a la confusión y perder el hilo conductor de la historia. Por eso, considero que trabajar un contenido a partir del cine sería más enriquecedor en niveles avanzados como la ESO o Bachillerato.

Por lo tanto, trabajar una película en su totalidad puede ser una manera de motivar al alumnado a aprender de una forma más divertida, relacionando lo que ocurre en el film con la vida real.

Llegados a este punto la pregunta es ¿hay algún tipo de metodología suficientemente ensayada y contrastada para utilizar el cine en la escuela o simplemente se usa como herramienta de trabajo sin excesiva planificación?

Normalmente, en la escuela se proyectan películas pero casi siempre con el objetivo de llenar “huecos”, de clases en las que ha sobrado tiempo, en el caso de que algún docente falte o a finales de trimestre cuando están a punto de comenzar las vacaciones.

No obstante, indagando en la red he descubierto que existen distintas propuestas de tratamiento de las películas que encajan en la proposición metodológica que genéricamente podría denominarse como “Cine Forum” o “Cine Foro”.

Tal y como su nombre indica, el foro (forum en latín) es un tipo de reunión donde un grupo de personas debaten sobre un tema de interés común, por lo tanto “Cine Foro” será un debate sobre un tema de una película en concreto, en el que el papel del docente será de guía y la interacción del grupo será la prioridad.

Según Bravo (2010, pág. 2) se trata de la “actividad docente grupal, que parte de las experiencias individuales y por medio de la interacción con los “otros”, y la reflexión, el alumnado construye socialmente su aprendizaje que debe estar orientado hacia la acción”. Por lo tanto, es un método en el que las películas, normalmente de ficción, se trabajan de manera colectiva, centrándose la atención en una o varias cuestiones, para poder comentarlos al finalizar. El objetivo de la actividad es incentivar el debate y trabajar temas diferentes a través de cinco fases: planificación, ambientación, proyección de la película, profundización, síntesis y evaluación (Pereira, 2005). Es destacable también la importancia de la persona que dirige el “Cine foro”, pues esta es la que se encargará de plantear y guiar la discusión que irá generando otros temas relacionados. En el ámbito de la educación ese papel será asumido por el docente, que ejercerá de moderador durante la actividad.

Sin embargo, hay que tener en cuenta, antes de su puesta en marcha, el público al que se va a dirigir la actividad, así como sus inquietudes acerca de un tema, ya que una cosa es la teoría que se puede aplicar en diferentes contextos y otra muy diferente es hacerlo con los niños de Educación Primaria, por eso es interesante centrarse en indagar sobre experiencias concretas que puedan “inspirarnos” en nuestro cometido.

Existen diferentes propuestas y experiencias, algunas basadas en esta metodología, que han sido puestas en práctica en algunos colegios por docentes y profesionales, con el fin de integrar el cine en el aula y utilizarlo para enseñar. No obstante, la mayoría de propuestas van enfocadas a niveles superiores a la Educación Primaria, ya que es más habitual trabajar con cine en esas edades. Por eso, he querido investigar y hacer un análisis de algunas de las propuestas didácticas llevadas a cabo en Primaria a pesar de ser escasas.

En primer lugar, encontramos el modelo de “CinEscola”, diseñado por Ramón Breu, Alba Ambrós y Jaume Soriano (2004). Se trata de una asociación de profesores de diferentes niveles educativos que tienen como objetivo realizar propuestas didácticas en relación a la educación audiovisual, dirigidas tanto a alumnado de Educación Primaria como Secundaria y está realizado en catalán. Partiendo de un esquema general, llevan a cabo propuestas didácticas basadas en diferentes películas, con actividades para trabajarlas en el aula. El objetivo de este programa, como los mismos autores indican, es acabar con la inexistencia de una educación en relación con los medios audiovisuales,

formando espectadores y aprendiendo que “ver cine” no solo es entretenimiento, sino que hay que analizar el trasfondo de la película para que la compresión sea adecuada. Sin embargo, no solo trabajan el contenido y mensaje de las películas, sino que le dan mucha importancia al cine en sí y a sus aspectos más técnicos, es decir, “aprender sobre el cine” para poder “visualizar cine” (Ambrós y Breu, 2007) (Breu y Ambrós, 2011).

En segundo lugar, destacamos los programas educativos “Un día de Cine” (Gonzalvo, 1999) y “Aula de Cine” (Olivar, 2007). Dichos proyectos han sido llevados a cabo por el turolense Ángel Gonzalvo Vallespí, Enric Pla y Alberto Olivar Giménez, tres docentes innovadores, en la provincia de Huesca.

Dichos programas surgen en el año 1999, debido a las carencias del Sistema Educativo, con el objetivo de acercar el cine a los alumnos/as de la ESO de la provincia. Así fue como se creó “Un día de Cine”, teniendo su sede en el IES Pirámide de Huesca. Su coordinador Ángel Gonzalvo se centró en llevar a las aulas el cine español, con el objetivo de ver cine en versión original (VOSE) y analizarlo junto a sus alumnos/as desde los aspectos más técnicos hasta el trasfondo que tienen en relación a un tema.

Tras la gran acogida que tuvo el programa, es, en el curso 2002-2003, cuando Enric Pla junto a Alberto Olivar Giménez crearon el programa “Aula de Cine” dirigido a Primaria e Infantil. El proyecto consistía en llevar la actividad por los diferentes colegios de la provincia de Huesca para trabajar durante un día con el cine. En primer lugar, visualizaban una pequeña película sobre la historia del cine y se comentaba. A continuación, se proyectaba una película y se realizaba una ficha didáctica sobre ella. Después, hacían un taller de “precine” donde se realizaban inventos (juguetes ópticos) relacionados con el cine, como un “taumátrópico”, un “zootropo” o un “flipbook” o cine de bolsillo. Posteriormente, se les proyectaba una película en versión original con subtítulos en español. Detrás realizaban un taller de stop-motion, una sesión de cine mudo, y por último, una sesión de cortometrajes en castellano. Este programa tuvo la ayuda por parte del Departamento de Educación del Gobierno de Aragón durante unos años, pero actualmente el programa ya no se financia y se ha dejado de realizar. (Olivar y Gonzalvo, 2010). Habría que decir también que el proyecto “Aula de Cine” llevaba a cabo una serie de fichas didácticas de películas para trabajarlas con los alumnos/as. En el blog (Olivar, 2007) pueden encontrarse las fichas didácticas organizadas por edades,

entre 3 a 6 años, entre 6 a 9 años, entre 9 a 12 años y añade otros apartados como películas en versión original, películas de cine mudo y cortometrajes.

En tercer lugar, descubrimos el blog “Eduka Cine” (CPR Badajoz, 2011), se trata de un programa creado por el CPR de Badajoz para la formación del profesorado en el uso del cine como herramienta didáctica en el aula, aprovechando las experiencias y materiales para compartirlos a través del blog. Los materiales de los ciclos, que han titulado “Ciclos sobre cine y educación”, van dirigidos a todo tipo de alumnado, desde Educación Infantil hasta la ESO, Formación Profesional o Educación para Adultos. En los materiales se encuentran fichas didácticas de diversas películas para poner en práctica con los alumnos/as.

En cuarto lugar, examinaremos la página de “Cine y Educación” (2003) elaborada por Enrique Martínez-Salanova Sánchez. En ella aparecen multitud de contenidos relacionados con el cine, así como guías didácticas para Educación Infantil, Educación Primaria, ESO y Bachillerato. Tal y como dice la página, esta está “destinada a quienes deseen aprender de cine, de tecnología de la educación, de didáctica del cine, de la enseñanza del cine y del cine en la enseñanza”. Además, se divide en cinco apartados: aprender de cine, la educación en el cine, grandes temas en el cine, cosas de cine y unidades didácticas sobre películas.

En quinto lugar, encontramos otra página titulada con el mismo nombre, “Cine y educación” (Pedagogía, 2013). Se trata de un web que según indica “promueve el uso didáctico del cine, ayudando al docente orientándole sobre películas y aplicaciones didácticas y ofertando guías didácticas de películas” para el aula. Estas están divididas en grupos de edad; el primero hasta los 6 años, el segundo abarca las edades comprendidas entre 7 y 12 años, el tercero de 13 a 16 años y el cuarto y último a partir de 17 años o más; así como por materias. Además, también aparece un grupo de películas concentradas en la categoría de educación en valores. Sin embargo, no es gratuito obtener las guías didácticas, pues hay que pagar para poderlas descargar.

En sexto lugar, hablaremos sobre la web “Cine & Valores” (APOCLAM, 2016). Se trata de una página creada por un grupo de profesionales de la Psicología y Pedagogía, perteneciente a la Asociación Profesional de Orientadores y Orientadoras en Castilla-La Mancha (APOCLAM). Dicha web pretende trabajar el cine en el aula y en la familia, a través del trabajo cooperativo, consiguiendo hacer “compatibles aprendizajes,

entretenimiento y educación en valores”. Realizan propuestas didácticas de películas para Educación Infantil, Primaria y Secundaria, y explican en artículos cómo funciona el lenguaje audiovisual.

En séptimo lugar, Buitrago y Camacho (2008) proponen aplicar el “Cine foro” en Educación Primaria como medio de comunicación para desarrollar la competencia ciudadana en la escuela, trabajando las actitudes, los comportamientos, las emociones, los valores, la convivencia, las habilidades sociales, etc. En concreto, se aplica en el programa “Cine y Educación en Valores”, llevado a cabo en algunas instituciones educativas de España por la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD), con el objetivo de trabajar la educación en valores, actitudes y habilidades sociales, como factor para prevenir el consumo de drogas y sus consecuencias. El programa se dirige al alumnado de Educación Primaria y primer ciclo de la ESO.

Tras la presentación de las diferentes propuestas educativas se muestra una tabla en la que se realiza un análisis comparativo de todas ellas, en relación a la metodología del “Cine Foro”. Ver en el [anexo 1](#).

Partiendo de la comparativa hecha en la tabla, se puede apreciar la gran similitud que existe entre las diferentes propuestas, así como con la metodología clásica del “Cine Foro o Fórum”. Todas tienen unos objetivos generales similares: las propuestas se dirigen, a veces, a trabajar las películas de forma interdisciplinar, otras ocasiones, se utilizan como recurso para aprender sobre contenidos específicos de diferentes áreas, así como los valores, temas transversales y capacidades generales.

Asimismo, todas las propuestas pueden adaptarse a Educación Primaria, destacando algunas que se pueden implementar en otras etapas como Educación Infantil, ESO, Bachillerato, Formación Profesional o Educación para adultos, o incluso por niveles de edad.

En cuanto al desarrollo de las guías de visualización de la película, en comparación con el esquema que plantea el “Cine Foro”, se aprecia gran similitud entre unas y otras, aunque hay diferencias en el orden en el que se llevan a cabo las fases del análisis, todas las fichas didácticas tienen la misma estructura.

Antes de nada hay que diseñar la planificación en la que el docente organiza el desarrollo de la unidad; a continuación se lleva a cabo la ambientación en la que el

docente se encarga de motivar al grupo hacia lo que van a ver, así como de explicar el tema principal de la película y la dinámica que se va a llevar a cabo; en tercer lugar, se proyecta la película, y, en algunos casos, dicen que es mejor interrumpir la película para explicar ciertos aspectos que puedan plantear duda y en otros se opina lo contrario, ya que argumentan que se debe poner toda la atención en lo que se está viendo, para poder entenderla adecuadamente y disfrutarla; así mismo, el docente debe encargarse de evitar las faltas de respeto entre los alumnos/as suscitadas por las imágenes del film; en cuarto lugar, se realiza la profundización y síntesis, donde se analiza y se reflexiona en grupo sobre los diferentes aspectos de la película, como los personajes, los tiempos, técnicas audiovisuales, valores... y se hacen actividades en relación a ella, como por ejemplo debates sobre algún tema, dibujar escenas, investigar sobre aspectos curiosos o interesantes del film, comentar los valores que transmite la película, así como la idea global, realizar los personajes con plastilina, escribir una continuación de la historia, trabajar las emociones de los personajes en cada situación, hacer un resumen de la película, describir a los personajes, realización de murales, textos relacionados con la película, trabajar temas por grupos cooperativos, etc.; y por último, se lleva a cabo la evaluación, se realiza un análisis y debate grupal sobre lo visto para reflexionar sobre todo el proceso.

Pero ¿por qué algunas de estas dinámicas no siempre resultan atractivas? En mi opinión, esto es debido a que las guías didácticas suelen ser interminables, ya que normalmente las actividades consisten en llenar largos documentos con datos de la película, hacer resúmenes, plasmar opiniones personales, describir personajes..., y todo ello por escrito, provocando en el alumnado pérdida de interés hacia la actividad y desmotivación, de modo que no se consiguen los resultados esperados. Por eso, estas tareas deberían combinarse con otras técnicas más dinámicas, más enriquecedoras, en los que predominara la comunicación oral, como por ejemplo juegos de escenificación, debates orales, exposiciones..., que permitan aprender de una manera más significativa y lúdica, aprovechando la motivación que suscita el cine en el alumnado.

Dicho esto y tras analizar todo lo anterior, he llegado a una serie de conclusiones. Empezaré por considerar el gran interés que suscita utilizar el cine como herramienta didáctica en el aula para enseñar, en concreto, para aprender a través del cine, y la mejor manera de trabajarla es utilizando una película, “exprimiéndola”, para sacar todo su potencial didáctico; lo de visualizarla entera o por partes, dependerá de

nuestras pretensiones y, en cualquier caso, de la disponibilidad horaria y de la capacidad de atención y concentración de los niños en función de su nivel.

Por eso, el objetivo, es poder desarrollar y trabajar las Competencias Clave y los Elementos Trasversales del currículum a través de un film, utilizando el cine como un complemento a la actividad habitual del aula, con el fin de estimular y motivar al alumnado, trabajar las Competencias Clave y los Elementos Transversales, así como los valores y las emociones, que no forman parte, claramente, del currículum oficial, pero sin despreciar el trabajo con determinados objetivos más concretos, vinculados a áreas de conocimiento específicas.

Considero que la escuela, tal y como la conocemos hoy en día, resulta para la mayoría de los niños/as de nuestro país, un lugar aburrido al que se va por obligación y donde la mayor parte del tiempo se lo pasan sentados en sus pupitres, rellenando “fichas” y haciendo actividades escritas, normalmente recogidas en un libro de texto.

Lo que se pretende con la propuesta didáctica que a continuación se presenta, es romper con la monotonía de la escuela y proponer actividades en la que el principal objetivo sea mantener al alumnado motivado y estimulado para conseguir desarrollar sus capacidades, trabajando de manera globalizada.

### **3. Propuesta didáctica concreta**

Vamos a ensayar, pues, una propuesta didáctica, aplicando todo lo aprendido en los preliminares de este trabajo. Se han tomado como referencia las experiencias puestas en marcha en Educación Primaria en nuestro país, sobre las que previamente hemos indagado. A partir de ellas, he diseñado mi propio esquema, que se muestra en el [anexo 2](#).

#### **3.1. Contexto**

La propuesta se dirige a un aula multigrado de una escuela unitaria compuesta por 20 alumnos/as, de los cuales 10 son chicas y 10 son chicos. En concreto, encontramos dos alumnos/as de 1º de Educación Primaria, cuatro 2º, 1 alumno de 3º, 5 alumnos/as de 4º, 3 alumnos/as de 5º y 5 alumnos/as de 6º de Educación Primaria.

La escuela unitaria a la que me refiero pertenece a un pueblo de Teruel llamado Puertomingalvo. Dicha escuela se encuentra incluida dentro del CRA Maestrazgo Gúdar, al que pertenecen otros pueblos de la comarca de Gúdar Javalambre, como Mosqueruela, Linares de Mora y Valdelinares.

Debido al pequeño número de niños/as que está viviendo en el pueblo, la escuela cuenta con una sola aula, en la que los cursos rondan desde 1º hasta 6º de Educación Primaria. Asimismo, la escuela cuenta con un solo docente, el cual recibe refuerzo en algunas asignaturas por profesores itinerantes pertenecientes al CRA.

Con respecto a las dificultades, no hay ningún alumno/a que presente problemas destacados, por lo que no se necesita ningún docente de Pedagogía Terapéutica o Audición y Lenguaje permanente en el aula.

Al tratarse de un centro tan pequeño, los niños/as se conocen y juegan juntos tanto en el colegio como fuera de él, lo que da lugar a una relación más estrecha entre ellos, pues son los mayores los que cuidan de los pequeños y les enseñan multitud de cosas.

### **3.2. Planificación anual**

¿Cómo se puede encajar el uso del cine como recurso didáctico en una programación de aula anual y real, dentro del marco establecido por la LOMCE?

Nuestra intención no es romper con la programación habitual drásticamente y planificar todo un curso basado exclusivamente en la utilización del cine como recurso. La idea sería crear una propuesta realmente factible, que se pudiera llevar a la práctica sin demasiadas dificultades, como complemento a una programación más o menos clásica o tradicional.

Como ya hemos nombrado anteriormente, nuestro objetivo es llevar a cabo una propuesta didáctica, relativamente innovadora, en la que el cine sirva como base para trabajar, algunos elementos curriculares vinculados a las áreas, pero, sobre todo, los Elementos Trasversales, las Competencias Clave, los valores y las emociones. Estos dos últimos aspectos, imprescindibles de cara a una formación integral del niño, normalmente no se suelen trabajar en la escuela en profundidad y nuestra intención sería utilizar el cine como herramienta para aprender, sobre todo ello, de manera globalizada, manteniendo al alumno/a motivado.

Para ello, lo que se propone es centrarse en este cometido una vez a la semana, más o menos, a lo largo de todo el curso. En Aragón la distribución horaria permite dedicar a un proyecto de centro, una hora o una hora y media a la semana en todos los cursos, en función del modelo que se escoja y ese sería el tiempo empleado para desarrollar mi planteamiento.

A continuación, se muestra una posible distribución temporal de la propuesta didáctica, por ejemplo, para el curso 2016/2017, para la que se han seleccionado cinco películas de animación, con su correspondiente dedicación horaria. Ver la distribución en el [anexo 3](#).

La programación de las películas para el curso 2016/2017 es la siguiente:

- Película 1 "Zootrópolis": 5 sesiones de 1 hora y media, 3 sesiones de 1 hora (9, 16, 23 de septiembre).
- Película 2 "Frozen, El reino del hielo": 7 sesiones de 1 hora y media.
- Película 3 "Big Hero 6": 6 sesiones de 1 hora y media.
- Película 4 "El viaje de Arlo": 5 sesiones de 1 hora y media, 1 sesión de 1 hora (7 de abril).
- Película 5 "Del revés": 6 sesiones de 1 hora y media, 3 sesiones de 1 hora (2, 9, 16 de junio).

Los motivos por los cuales he elegido este catálogo son debidos, en primer lugar, a que son las películas de animación más novedosas y exitosas de los últimos tiempos. El segundo motivo, es su gran potencial didáctico, ya que tratan temas muy enriquecedores para trabajar en la escuela, sobre todo en los aspectos en relación a los valores, así como la capacidad para trabajar de manera transversal al currículum.

En cuanto al orden de visualización, el primer film que se vería sería "Zootrópolis" (Howard, Moore y Bush, 2016). Considero que es una película muy divertida que suscita la motivación a aprender, con unos protagonistas que suelen gustar mucho a los niños/as, los animales. Por eso, puede ser el punto de partida del proyecto.

La siguiente propuesta será la exitosa película "Frozen, El reino del hielo" (Buck y Lee, 2013). Debido a su temática de invierno, considero que es adecuado ponerla en ese lugar de la programación.

“Big Hero 6” (Williams y Hall, 2014) es la siguiente película que aparece en la programación. Se centra en las nuevas tecnologías, los robots y los super-héroes, por eso considero que puede ser atractiva para el alumnado y con un gran potencial educativo.

En cuarto lugar, se propone trabajar “El viaje de Arlo” (Sohn, 2015). Aprovechando que en el centro se están trabajando los dinosaurios y la evolución del ser humano, se proyectará dicha película.

Y por último, para finalizar el proyecto, se trabajará “Del Revés” (Docter y Del Carmen, 2015).

### **3.3. Aprendemos “Del revés”**

Con este divertido epígrafe vamos a presentar el trabajo de aula sobre la última de las películas seleccionadas en la programación anual realizada anteriormente, una película de animación que lleva por título “Del revés”.

La propuesta se titula *Aprendemos “Del revés”*. Este juego de palabras pretende demostrar que no se trata de una propuesta didáctica tradicional, ya que partimos del recurso para trabajar de manera interdisciplinar diferentes aspectos relacionados con el film, es decir, aprendemos “al revés” de lo estipulado por el currículum. Asimismo, haciendo referencia al título en inglés de la película, “Inside out”, “desde dentro hacia fuera”, este es mucho más sugerente que la traducción al español, ya que refleja correctamente el significado del film. Este título quiere dar a entender la importancia que tiene el mundo interior de uno mismo en su manifestación exterior y sus interconexiones. Nuestras emociones (interior) son las que controlan nuestros actos (exterior) y nuestra manera de ser y el entorno (exterior) influye en nuestras emociones y comportamientos (interior). Por lo tanto, cada persona refleja cómo es interiormente en sus actos, sin dejar de lado el predominio que tiene el entorno en su personalidad y forma de ser, así como en la expresión de sus emociones.

Nuestra pretensión es trabajar, sobre todo, las emociones y algunos elementos curriculares específicos, a través de metodologías cooperativas y actividades lúdicas, en las que tiene el predominio la expresión oral. Hay que destacar también, la importancia de aprender a expresar nuestros sentimientos a los demás y a trabajar en grupo, sin dejar

de lado la implicación de las familias en el proyecto, a las que se invitará a visitar el centro para observar todo lo trabajado durante la unidad.

Uno de los motivos por los que he querido trabajar esta película es debido a la escasa importancia que se le da a la inteligencia emocional en la escuela. Por eso, es imprescindible que los alumnos/as aprendan a reconocer y expresar sus emociones y sentimientos, y así, controlarlos y utilizarlos, adecuadamente, en cada momento.

Por otra parte, a partir de la película, el alumno/a, puede entender los conceptos relacionados con el marco espacial en el que se desarrolla la acción, de una manera más significativa, pues puede contextualizar los conceptos a través de las imágenes, y ese será el segundo de los ejes de nuestra actuación.

### **3.3.1. Vinculación curricular**

Así pues, debido a las características peculiares de nuestro proyecto no se va a seguir un esquema clásico. Habitualmente, lo normal, es llevar a cabo una programación, en la que se parte de los elementos curriculares concretos que establece la LOMCE de forma precisa, para cada curso: los Criterios de Evaluación y los Estándares de Aprendizaje Evaluables que nos marcan los objetivos y resultados previstos. A partir de ahí, debemos reflexionar sobre el tipo de aprendizaje que queremos conseguir en nuestro alumnado y de este modo plantearnos la metodología más adecuado para conseguirlo. Tras todas estas consideraciones podemos empezar a diseñar actividades de Enseñanza- Aprendizaje para lograr nuestras metas.

Sin embargo, yo voy a ir en la dirección contraria a lo estipulado, puesto que nuestra intención es trabajar un recurso, el cine, de manera muy global. Por lo tanto, partiendo ya de una actividad concreta que consiste en ver cine, intentaremos establecer las relaciones curriculares pertinentes. Esto no quiere decir que me nos vayamos a olvidar del currículum, pero el engarce curricular va a ser mucho más general, puesto que no vamos a referirnos a ningún área en concreto, ni a ningún nivel en particular. El planteamiento es interdisciplinar y transversal, enfocado al desarrollo de capacidades, aunque en algún momento se utilice algún contenido más específico vinculado a determinadas áreas de conocimiento, el área de Ciencias Sociales. Además, en el marco del proyecto intentaremos aprovechar cualquier oportunidad que surja en el aula al hilo de las diferentes áreas de conocimiento para establecer las relaciones oportunas.

Por consiguiente, el foco se va a poner entonces en la consecución de Competencias Clave, Elementos Transversales y contenidos sobre el marco espacial ligado al argumento de la película. Pondremos además, como ya se ha dicho, especial interés en el tratamiento de las emociones y valores que no quedan recogidos expresamente en el currículum.

### **3.3.2. Desarrollo de las Competencias Clave, Elementos Transversales, emociones y valores**

Debido a la gran similitud de las Competencias Clave y los Elementos Transversales, recogidos por la LOMCE, consideramos que es adecuado trabajarlos conjuntamente y van a ser el eje central en el desarrollo de nuestra propuesta. A continuación, se va a presentar un comentario general de la contribución de nuestra propuesta a su consecución, aunque de manera más precisa se recogen en las fichas de cada una de las sesiones incluida en los anexos.

Dentro de las Competencias Clave encontramos la Competencia en Comunicación Lingüística (CCL) que iría asociada a los Elementos Transversales referidos como Comprensión Lectora (CL) y Expresión Oral y Escrita (EOE). Mi propuesta contribuye a desarrollarlas, ya que casi todas las actividades se realizan de forma oral (la expresión oral). En cuanto a la compresión lectora y la expresión escrita se utilizarán durante el trabajo de investigación, pues tendrán que buscar información y resumirla, para posteriormente hacer un “power point”.

La Competencia digital (CD) iría asociada a los Elementos Transversales de Comunicación Audiovisual (CAV) y Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Partimos de un elemento audiovisual, una película, cuyo análisis e interpretación va a contribuir a trabajar la Comunicación Audiovisual. En lo referido a la Competencia Digital y las TIC, durante el trabajo de investigación, tendrán que utilizar los “tablets pc” para buscar información y preparar la exposición oral a través de un “power point” de base.

La Competencia de Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIEE) iría asociada al Elemento Transversal de Emprendimiento (E). Buscaremos que alumnado debe tener iniciativa a la hora de realizar las actividades y ser emprendedor y creativo para conseguir el objetivo de la tarea.

La Competencia Social y Cívica (CSC) iría asociada al Elemento Transversal de Educación Cívica y Constitucional (ECC), y se desarrollaría en torno al tratamiento de las emociones y valores. Los alumnos/as deberán ser capaces de aplicarse los valores aprendidos durante las actividades para trasladarlos a su propia personalidad, es decir ponerlos en práctica en ellos mismos. Además, aprenderán a trabajar en grupo y a colaborar con el resto de los compañeros en los trabajos, lo que implicará ponerse de acuerdo de forma democrática sobre diversos temas, consensuando entre todos la solución a los problemas que se les planteen.

La Competencia Matemática y Competencias básicas en Ciencia y Tecnología (CMCT) vamos a mejorarlas en la actividad de investigación, ya que los alumnos/as deben buscar información sobre Minnesota y California (San Francisco) y eso permite el análisis de datos en relación a estos lugares.

La Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales (CCEC) va vinculada al cine puesto que se trata de un género artístico de mucha importancia, que refleja la vida de la gente y sus manifestaciones culturales. Además, permite al alumno/a valorar este género artístico, desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad y aplicar diferentes habilidades de pensamiento, así como ser capaz de utilizar diferentes materiales para el diseño del proyecto.

No obstante, se presenta en el [anexo 4](#), una tabla en la que se sintetiza las Competencias Clave y Elementos Transversales que se trabajará en cada sesión.

Sin embargo, no hay que dejar de lado la importancia que tienen las emociones y los valores, en nuestra propuesta.

Este film permite trabajar emociones y valores. Es imprescindible darles a todas las emociones un especial interés, ya que su combinación es el resultado de nuestra personalidad. En cuanto a los valores, en la película aparecen multitud de temas “problemáticos” de la sociedad, sobre los que hay que reflexionar con el alumnado, como los estereotipos, la igualdad de género y la diversidad.

### **3.3.3. Algunos contenidos específicos de Ciencias Sociales: territorio y sociedad**

La película permite trabajar diferentes contenidos específicos de distintas áreas de conocimiento. No obstante, dadas las limitaciones de tiempo y amplio abanico de

posibilidades, he decidido centrarme en el marco espacial del film, en sus escenarios. El argumento se desarrolla en dos territorios muy diferentes de EEUU, lo que permite hacer una comparación de los rasgos geográficos que caracterizan dichos estados. Así pues, se trabajará con información espacial y se contrastarán la localización, el relieve, las aguas (mares, ríos, lagos, océanos), el clima, la vegetación y las gentes, su organización social y modos de vida relacionados con las actividades económicas, además de otras curiosidades culturales.

El trabajo sobre estos contenidos se ha intentado vincular con los Estándares del Área de Ciencias Sociales para 6º de Educación Primaria, que son los marcados por la LOMCE como meta al finalizar la etapa. Se ha realizado una selección de ítems incluidos sobre todo en el Bloque 1 de contenidos comunes, que establecen formas de trabajo y actitudes, precisamente uno de los ejes de nuestra propuesta. También, hemos considerado otros, tanto del Bloque 2, el mundo en el que vivimos, como del Bloque 3, vivimos en sociedad, en ambos casos muy generales, puesto que el ámbito espacial del currículo de primaria es el entorno concreto del niño/a, Aragón, España y, en menor medida, Europa. Sin embargo, trabajar sobre características geográficas de otros lugares más lejanos, Estados Unidos en este caso, puede ayudar al niño/a a comprender la realidad inmediata que le rodea.

Aunque lo correcto sería adecuar todas las actividades de la propuesta por nivel, hay que tener en cuenta que al tratarse de un aula multigrado, es muy difícil plantear actividades diferentes para cada curso, por eso hay que partir de los alumnos/as mayores, los pertenecientes a 6º de Educación Primaria, para trabajar diferentes aspectos, siendo ellos los que enseñen y guíen a los más pequeños, y estos aprendan de los mayores. A medida que disminuye la edad, los estándares son más fáciles y menos concretos, pero el objetivo es el mismo, por eso es imprescindible a la hora de evaluar el curso al que pertenece cada alumno/a.

### **3.3.4. Evaluación**

El propósito de este apartado es desarrollar cómo y cuándo se va a llevar a cabo la evaluación de la propuesta didáctica, así como el qué se va a evaluar.

En verdad, resulta difícil plantear un sistema de evaluación realista por dos motivos: en primer lugar, se trata de un proyecto interdisciplinar, no vinculado a ningún área de conocimiento en especial y, por tanto, no partimos de unos estándares que nos

marquen los criterios de evaluación para poder valorar la actividad; en segundo lugar, la propuesta forma parte de una secuencia de tareas que se desarrollará a lo largo de todo el curso escolar. Como consecuencia, tras la implementación de la nuestra propuesta en el aula, se evaluará esta última actividad, pero para considerar los resultados de aprendizaje del proyecto global.

A nivel general, se tendrá en cuenta la evolución de los niños/as en cuanto al desarrollo de las Competencias Clave y los Elementos Transversales, desde la primera película a la última, para así poder comprobar los avances conseguidos, comparando el punto de partida con el final. Por otro lado, centrándonos en una evaluación más concreta, una de las actividades del proyecto sí que se podría relacionar con los Estándares de Aprendizaje Evaluables de Ciencias Sociales, tal y como indica la LOMCE.

En resumen, intentaremos hacer una evaluación de competencias en una parte del proyecto y una evaluación por estándares en la otra. Para ello vamos a marcar una serie de objetivos específicos que concretan lo que esperamos que el alumno/a aprenda en cada actividad. Con estos objetivos se ha diseñado una rúbrica ([anexo 11](#)) que permitirá establecer una calificación cualitativa de los niveles de logro conseguidos por los niños.

En conclusión, realizaremos una evaluación continua de todas y cada una de las actividades en las que el alumnado participe y lo haremos mediante diferentes procedimientos e instrumentos, tal como se recoge en las tablas correspondientes a las sesiones e incluidas en los anexos. A pesar de que el procedimiento más utilizado será la observación directa en clase a través de un diario de clase, también se tendrán en cuenta las producciones del alumno/a como el “role-playing” de las escenas, el “lapbook” de emociones y el “power point” de Minnesota y California (San Francisco).

Además, la evaluación servirá también para realizar una autoevaluación del docente y constatar si el proyecto ha funcionado y si se han conseguido los objetivos de aprendizaje esperados, y de este modo poder mejorarlo en futuras ediciones.

### 3.3.5. Organización de las sesiones

A continuación, se muestra una tabla en la que se organizan las sesiones y temporalización general de la propuesta didáctica “Del revés”. Además, se explica el propósito de cada sesión y las actividades previstas para cada una.

Sesiones		Tipo o propósito de la sesión	Fecha y duración de la sesión	Situaciones de aprendizaje y actividades previstas
<b>1</b>	Película “Del revés” parte 1	Inicial de motivación	21/4/2017 1.5 h	Introducción película. Visualización película.
<b>2</b>	Película “Del revés” parte 2	Inicial de motivación	28/4/2017 1.5 h	Repaso película. Visualización película. Comentario grupal de escenas. Asociación de palabras a emociones.
<b>3</b>	Sueño producciones	Central: película	5/5/2017 1.5 h	Debate sobre la película. Representación de escenas de la película. “Emocionario”. Asamblea.
<b>4</b>	Photobooth de emociones	Central: emociones	12/5/2017 1.5 h	Photobooth de emociones. Comienzo del Lapbook de mis emociones.
<b>5</b>	Lapbook de mis emociones	Central: emociones	19/5/2017 1.5 h	Lapbook de mis emociones.
<b>6</b>	Conocemos Minnesota y California (San Francisco)	Central: espacio-tiempo	26/5/2017 1.5 h	Investigación sobre Minnesota y California (San Francisco).
<b>7</b>			2/6/2017 9/6/2017 1 h	Puesta en común y realización “Power Point” por grupos de expertos.
<b>8</b>				
<b>9</b>	Exposición a las familias	Final	16/6/2017 1 h	Exposición del trabajo realizado a las familias.

**Tabla 1: Organización de las sesiones.**

(Elaboración propia).

En las tablas anexas (Ver [Anexos](#) del [5](#) al [10](#)) se mostrará el desarrollo concreto de las actividades y sesiones, y se describirán las situaciones de aprendizaje previstas.

#### 4. Conclusión y valoración personal

Para concluir este trabajo es necesario plantearnos, en primer lugar, si se han conseguido los objetivos propuestos inicialmente, y si han quedado cuestiones sin resolver.

Efectivamente, hemos corroborado la idea de partida de que el cine tiene un gran potencial como recurso didáctico en el aula de Educación Primaria. Para llegar a esta conclusión, hemos analizado referencias bibliográficas de diferentes autores como Almagro (2007), Ambrós y Breu (2007) (2011), Aparicio (2009), Cobo (2008), Martínez (2003), Marín, González y Cabero (2009), Morduchowicz, Marcon y Minzi (2014), Pereira (2005), Rivas (2009), Rodríguez (2010/2011) y Tenjo (2010).

El cine se creó como un espectáculo para entretenir y fascinar al público, pero a la vez nos permite reflexionar sobre la vida y el mundo sin apenas percatarnos. El cine entretiene y enseña al mismo tiempo, aportando al espectador experiencias vivenciales y realmente, tiene capacidad para influir sobre el pensamiento y la vida de quien a la vez lo disfruta. ¿Y qué es el aprendizaje sino un cambio de conducta conseguido a través de una experiencia? El cine nos conduce a aprender.

Asimismo da lugar a una formación a tres niveles: en valores, estética e integral, además de promover en el alumnado la motivación hacia un aprendizaje significativo. Se puede aprender cine y se puede aprender con el cine. Se pueden trabajar contenidos disciplinares y se pueden trabajar capacidades, emociones y valores. El cine es un instrumento que se presta al tratamiento transversal y globalizador de los argumentos, de los personajes y de los mensajes que hay detrás. Por lo tanto, será una herramienta de cualidades excepcionales en la escuela.

El siguiente objetivo que nos planteábamos era averiguar si el cine es realmente aplicable en el marco curricular actual y, efectivamente, puede utilizarse en la escuela, pues debido a ese potencial para trabajar de manera transversal, da la oportunidad de desarrollar aspectos de la LOMCE que no se suelen tratar de este modo en los colegios. Nos referimos a las Competencias Clave y a los Elementos Transversales del currículum, pero también y sobre todo a otros aspectos no mencionados explícitamente por la ley pero que son muy importantes en el desarrollo del niño, como son los valores y las emociones. No obstante, no despreciamos la aportación del cine al logro de los

objetivos generales de la etapa ni su vinculación con contenidos específicos de las áreas de conocimiento de Educación Primaria. Las orientaciones metodológicas de la LOMCE dan cabida al uso del cine como recurso, incluso de desprende su interés de cara a la consecución de aprendizajes significativos globalizados, uso de inteligencias múltiples y demás recomendaciones de la ley. La LOMCE marca metas pero permite flexibilidad en cuanto al camino a seguir que debe ser cuidadosamente diseñado por el maestro y que puede incluir al cine como uno de sus hitos.

¿Qué género es el más adecuado para este colectivo y con este cometido? Tras la investigación y la consulta de la bibliografía, anteriormente mencionada, hemos llegado a la conclusión de que debido a las características psicológicas de los niños/as en estas edades, lo más adecuado es utilizar el cine de animación. En realidad no es el único género que se puede trabajar con los niños, pero sí el más atractivo para ellos, por su capacidad para generar asombro, imitación e incentivar el juego simbólico, además de por la claridad de sus mensajes y llamativos personajes. Ha sido importante descubrir que no solo los dibujos animados son cine de animación, sino todas las películas en las que variados objetos o animales adquieren características casi humanas, es decir, se les dota “ánima”, así el papel de Segundo de Chomón, por inventor y turolense, y de Walt Disney en la historia del cine de animación.

Una vez hallado el género más adecuado, teníamos que inspirarnos en otras experiencias llevadas a cabo en España con alumnado de Educación Primaria, para poder fundamentar nuestra propia aportación. Después de indagar a través de internet, averigüé que la mayor parte iban dirigidas a niveles de la ESO y Bachillerato y muy pocas de ellas a Educación Primaria. Cabe destacar la propuesta de “CinEscola” (Breu, Ambrós y Soriano, 2004) y la de “Aula de cine” (Olivar, 2007), pero todas ellas están inspiradas en la metodología del clásico “Cine Foro o Cine Forum” con pequeñas variaciones. El estudio de una tabla comparativa ha permitido generar un esquema propio de análisis del film.

Así pues, a través de mi propio esquema he realizado una aportación didáctica original que ha consistido en diseñar una especie de proyecto globalizado para llevarlo a cabo en el aula multigrado de Puertomingalvo, provincia de Teruel, perteneciente al CRA Maestrago-Gúdar, durante todo el curso 2016/2017. El objetivo es aprender a

través del cine, “exprimiendo” una a una las cinco películas seleccionadas e interrumpiendo la monotonía del aula.

En un marco realista y dentro de lo factible, con la disponibilidad del sistema actual, dada la disponibilidad de recursos en el sistema actual, la idea quizás no sea romper totalmente con lo anterior sino complementarlo, para hacerlo más atractivo, diversificando objetivos, herramientas y tareas, para llegar a todos y conseguir la motivación y el aprendizaje esperado. La intención es aplicar un recurso poco usual en el aula, de manera que sea compatible con las prácticas escolares tradicionales sin hacer grandes cambios. La comunidad educativa debe concienciarse de la importancia de utilizar métodos variados de enseñanza-aprendizaje, pero los impedimentos que existen nos obligan a ser prudentes.

En concreto, he puesto en marcha una de las películas, “Del revés”, con la que se trabajarán las Competencias Clave, los Elementos Transversales, las emociones y valores, sin despreciar aportaciones a las áreas de conocimiento, como por ejemplo aspectos geográficos relacionados con el área de Ciencias Sociales. El objetivo es desarrollar capacidades trabajando de manera globalizada. Para ello, se han elaborado concienzudamente todas las tablas de vinculación curricular y la planificación exacta de cada una de las sesiones y actividades, junto con los materiales necesarios para poder ponerlas en práctica.

Considero mi propuesta el punto fuerte de mi trabajo, ya que es en ella donde demuestro y aplico todos los conocimientos adquiridos a lo largo de este TFG y está preparada para ponerla en marcha “hoy mismo” en un aula. Además, es novedosa porque no suele ser habitual utilizar el cine como herramienta para aprender en la escuela. Normalmente, las películas se visualizan en tiempos “muertos”, sin ninguna planificación, ni objetivo didáctico de por medio. En otras ocasiones, se intenta iniciar al niño en los aspectos más técnicos del cine, pero entonces se olvida el mensaje sin conseguir analizar su trasfondo.

Durante la realización del trabajo he tenido distintas dificultades: la primera, ha sido el cambio de tema. Mi objetivo inicial era investigar sobre cómo aprender Geografía a través del cine en Educación Primaria. Sin embargo, a medida que avanzaba la investigación y fui consciente del gran potencial que ofrecen los films, consideré más adecuado utilizarlos de manera transversal y trabajar a partir de una sola

película multitud de temas. Otros problemas han derivado de mi inexperiencia en los trabajos de investigación: conseguir información no fue difícil, pero seleccionar la relevante, organizarla y darle forma fue una tarea complicada. La tercera limitación ha sido el tiempo: compaginar la elaboración del TFG con dos asignaturas de prácticas escolares me ha impedido quizás la maduración correcta de las ideas.

No obstante, este trabajo me ha resultado muy enriquecedor a nivel personal y profesional, ya que me ha permitido profundizar en el cine como recurso, conocer experiencias didácticas concretas en este sentido y ensayar una propuesta de aplicación. Pero además, el desarrollo del trabajo me ha obligado a realizar una revisión de la LOMCE, imprescindible en mi formación, puesto que en la mayor parte de las asignaturas había trabajado con la LOE. También, me he divertido, ya que para seleccionar el programa he visto muchas películas de animación.

Asimismo, me gustaría añadir que gracias al TFG he aprendido a realizar un trabajo adecuadamente, ya que me ha servido para darme cuenta de la importancia de planificar correctamente la investigación, y a estructurar los apartados y las ideas, así como a citar las referencias bibliográficas con las normas APA. Ahora sé que la investigación es un proceso abierto, ya que indagar sobre una idea te conduce a otra y te abre nuevos caminos, de manera que conoces el punto de partida pero nunca el final.

¿Qué vías han quedado abiertas? Probablemente muchas, pero la incógnita que queda en el aire es comprobar si mi propuesta es realmente aplicable en un aula multigrado y si se cumplirían todos los objetivos de aprendizaje previstos. Por eso, en un futuro, cuando se me ofrezca la primera posibilidad, intentaré llevarlo a cabo para despejar mis dudas.

En definitiva, tal y como se recoge en el resumen, este Trabajo Fin de Grado analiza el cine como recurso didáctico en Educación Primaria. Se parte de una breve introducción sobre el cine y sus géneros, y se presenta como herramienta de trabajo en la escuela, con sus potencialidades y problemas. A continuación, se estudia su posible papel como medio de aprendizaje dentro del actual marco curricular de la LOMCE. En función de las características psicológicas del niño, el cine de animación parece el más adecuado en el ámbito de la Educación Primaria. Se indaga sobre algunas experiencias didácticas llevadas a cabo en España y sus planteamientos metodológicos concretos para trabajar el cine en las aulas.

Esta fundamentación teórica permite esbozar una propuesta didáctica que se podría implementar como complemento a una programación anual tradicional, a lo largo de todo un curso académico. El trabajo con los Elementos Transversales, las Competencias Clave, y las emociones y valores, junto con algunos estándares de Ciencias Sociales, relacionados con el espacio geográfico, serán el eje conductor. En concreto, se profundiza en el desarrollo curricular y en el diseño de sesiones y tareas vinculadas a la película “Del revés”, para las cuales se adjuntan todas las fichas de actividad completas, incluyendo los materiales precisos.

## 5. Bibliografía, páginas web y normativa legal consultadas

ACERNET. (2008). *Cinedor*. Recuperado el 16 de junio de 2016, de <http://www.cinedor.es/estrenos/del-reves-inside-out/fotos>

Almagro, A. (2007). *El cine como recurso didáctico*. (E. U. Úbeda, Ed.) Recuperado el 5 de noviembre de 2015, de <http://www.vbeda.com/aalmagro/CINE/2.%20TEMAS.pdf>

Ambrós, A., y Breu, R. (2007). *Cine y educación. El cine en el aula de primaria y secundaria*. Barcelona: Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L.

Aparicio, D. (2009). *El uso del cine como recurso didáctico. Una experiencia de educación mediática desde el instituto de tecnologías educativas*. Recuperado el 12 de mayo de 2016, de <http://www.educacionmediatica.es/comunicaciones/Eje%202/Daniel%20Aparicio.pdf>

APOCLAM. (2016). *Cine & Valores*. Recuperado el 8 de junio de 2016, de <http://www.cineyvalores.apoclam.org/>

Bravo, F. (2010). *El Cine-Forum como recurso didáctico*. Recuperado el 12 de mayo de 2016, de [http://www.csic.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_27/FRANCISCO\\_BR\\_AVO\\_2.pdf](http://www.csic.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_27/FRANCISCO_BR_AVO_2.pdf)

Breu, R., y Ambrós, A. (2011). *El cine en la escuela. Propuestas didácticas de películas para primaria y secundaria*. Barcelona: Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L.

Breu, R., Ambrós, A., y Soriano, J. (2004). *CinEscola*. Recuperado el 6 de junio de 2016, de <http://cinescola.info/>

Buck, C., y Lee, J. (Dirección). (2013). *Frozen: el Reino de hielo* [Película].

Buitrago, E., y Camacho, N. (2008). *El cine como metodología de enseñanza en el aula para la identificación y acercamiento a las competencias ciudadanas en un grupo de grado cuarto de la institución educativa San Fernando*. Recuperado el 9 de abril de 2016, de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/1012/1/37133B932.pdf>

C. B. (2011). *Eduka Cine*. Recuperado el 6 de junio de 2016, de <http://edukacine.blogspot.com.es/>

Cobo, A. (2008). *¿Es fácil hacer cine en la escuela con pocos recursos y muchos resultados?* Buenos Aires: Editorial Biblos.

Disney-Pixar. (2016). *Disney*. Recuperado el 16 de junio de 2016, de <http://peliculas.disney.es/dvd/del-reves>

Docter, P., y Del Carmen, R. (Dirección). (2015). *Del revés* [Película].

Gobierno de Aragón, D. d. (2016). *Educaragón*. Recuperado el 18 de junio de 2016, de Calendario Escolar: [http://www.educaragon.org/calendario/calendario\\_escolar.asp](http://www.educaragon.org/calendario/calendario_escolar.asp)

Gonzalvo, Á. (1999). *Un día de cine*. Recuperado el 6 de junio de 2016, de <http://catedu.es/undiadecine-alfabetizacionaudiovisual/Web/index2.html>

Howard, B., Moore, R., y Bush, J. (Dirección). (2016). *Zootrópolis* [Película].

Marín, V., González, I., y Cabero, J. (2009). *Posibilidades didácticas del cine en la etapa de primaria. La edad de hielo entra en las aulas*. Recuperado el 29 de febrero de 2016, de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/446/215>

Martínez, E. (2003). *Cine y educación*. Recuperado el 8 de Junio de 2016, de La guía didáctica: <http://www.uhu.es/cine.educacion/guiascine/0guiacinedondevivenlasmujeres3.htm>

Martínez, E. (2003). *Cine y educación*. Recuperado el 6 de junio de 2016, de <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/>

Martínez, E. (2003). *El cine de animación*. (G. comunicar, Ed.) Recuperado el 13 de mayo de 2016, de <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>

Morduchowicz, R., Marcon, A., & Minzi, V. (2014). *El cine de animación*. (C. y. Ministerio de Educación, Ed.) Recuperado el 16 de febrero de 2016, de [http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/material/material\\_cinedeanimation.pdf](http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/material/material_cinedeanimation.pdf)

Olivar, A. (2007). *Aula de cine*. Recuperado el 6 de junio de 2016, de <https://auladecine.es/>

Olivar, A., & Gonzalvo, Á. (2010). *El cine en la escuela de Primaria y Secundaria. Programas educativos Aula de Cine y Un Día de Cine*. Recuperado el 5 de junio de 2016, de <https://aulacine.files.wordpress.com/2012/02/art-aula-de-cine-y-un-dia-de-cine-making-of.pdf>

Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA de 20 de junio de 2014). <http://www.boa.aragon.es/cgi-bin/EBOA/BRSCGI?CMD=VEROBJ&MLKOB=798381820606>

Pedagogía, C. d. (2013). *Cine y educación*. Recuperado el 8 de junio de 2016, de Guías didácticas de películas para el aula: <http://cineyeducacion.com/>

Pereira, C. (2005). *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*. Recuperado el 17 de febrero de 2016, de <http://consumoetico.webs.uvigo.es/textos/textos/1cine.pdf>

Real Academia Española (2014). *Diccionario de la lengua española*. (23.<sup>a</sup> ed.). Recuperado el 6 de abril de 2016, de <http://www.rae.es/>

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Rivas, M. R. (2009). *El cine en educación: realidades y propuestas para su utilización en el aula*. Tórculo Artes Gráficas, S.A.

Rodríguez, H. M. (2010/2011). *El cine como recurso didáctico*. Recuperado el 13 de enero de 2016, de <http://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/1699/Mart%C3%ADnez%20Rodr%C3%ADguez%2c%20H%C3%A9ctor.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sohn, P. (Dirección). (2015). *El viaje de Arlo* [Película].

Tenjo, L. (2010). *El papel del cine y los cuentos de hadas en la formación del infante*. Recuperado el 1 de junio de 2016, de <http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis489.pdf>

Williams, C., y Hall, D. (Dirección). (2014). *Big Hero 6* [Película].

## 6. Anexos

### 6.1. Anexo 1: comparación de diferentes propuestas para trabajar el cine en el aula

Comparación de diferentes propuestas para trabajar el cine en el aula								
Metodología o Propuesta	Metodología	Propuesta	Propuesta	Propuesta	Propuesta	Propuesta	Propuesta	Propuesta
“Cine Foro” o “Cine Fórum” (Pereira, 2005)	“CinEscola” (Breu, Ambrós y Soriano, 2004)	“Aula de cine” (Olivar, 2007)	“Eduka Cine” (CPR Badajoz, 2011)	“Cine y Educación” (Martínez, 2003)	“Cine y educación” (Pedagogía, 2013)	“Cine & Valores” (APOCLAM, 2016)	“Cine y Educación en Valores” (Buitrago y Camacho, 2008).	“Cine y Educación en Valores” (Buitrago y Camacho, 2008).
Nivel Educativo	Todos.	Educación Primaria y ESO (Catalán).	Grupos de edad (3 a 6 años, entre 6 a 9 años, entre 9 a 12 años).	Educación Infantil, Primaria, ESO, FP y educación para adultos.	Educación Infantil, Primaria, ESO y Bachillerato.	Grupos de edad (hasta los 6 años, 7 a 12 años, 13 a 16 años, 17 años o más).	Educación Infantil, Primaria y ESO.	Educación Primaria y primer ciclo de la ESO.
Pretensión Metas	Todos.	Educación Medios Audiovisuales.	Aspectos técnicos del cine.	Todas las áreas.	Todas las áreas.	Todas las áreas y valores.	Todas las áreas. Trabajo cooperativo. Educación en valores.	Educación en valores. Prevención en consumo de drogas.
Desarrollo guía visualización película (Los números marcan el orden que siguen al)	(1) Planificación - Elección Tema, Film y organización.	(1) Diseño y programación de las sesiones.	(1) Diseño y programación de las sesiones.	(1) Diseño y programación de las sesiones.	(1) Diseño y programación de las sesiones.	(1) Diseño y programación de las sesiones.	(1) Diseño y programación de las sesiones.	(1) Diseño y programación de las sesiones.
	(2) Ambientación -Motivación grupo, Tema,	(2) Ficha técnica y artística. Autoría.	(2) Ficha técnica y artística. Sinopsis	(2) Ficha técnica de la película. Sinopsis de la	(2) Presentar la película.	(2) Sobre la película (aspectos técnicos).	(2) Explicación introductoria película.	(2) Actividad previa a la proyección: -Valor

<b>I llevar a cabo la propuesta didáctica)</b>	dinámica Cooperativa.	Presentación película.	argumental. Descripción director y elementos técnicos.	película. Valor didáctico. Objetivos actividad.		Argumento película y temática. Actividades previas a la visualización.	Actividades previas al visionado. Explicación del Lenguajes Audiovisual.	cinematográfico. -Valores y actitudes deben prestar atención.
	(3) <b>Proyección película</b> (Silencio, concentración).	(3) Proyección película (Detener proyección siempre que surjan dudas).	(3) Proyección película.	(3) Proyección película.	(3) Proyección película (Disfrutándola).	(3) Proyección película.	(3) Proyección película (Sin cortes, ni comentarios)	(3) Proyección película (Docente evitar faltas de respeto alumnado).
	(4) <b>Profundización y síntesis</b> -Análisis película, sentimientos suscitados, reflexión y síntesis de lo expresado, diálogo.	(4) Preguntas de comprensión. Personajes, escenarios y tiempo. Técnicas audiovisuales. Textos apoyo. Educación para la ciudadanía.	(4) Actividades relacionadas con el argumento de la película.	(4) Actividades relacionadas con la película.	(4) Relato de la historia en gran grupo. Debate en grupo reducido (no más de 5 personas).	(5) Actividades didácticas y ejercicios.	(4) Re-visionado de escenas durante las actividades. Se dividirá la clase en 4 grupos, cada uno una actividad.	(5) Actividades didácticas diferentes áreas. Actividades complementarias (reflexión valores y relación con el alumnado).
	(5) <b>Evaluación</b> (análisis grupal y debate).	(5) Conclusiones generales, síntesis del trabajo.	(5) Reflexión y debate grupal.	(5) Evaluación.	(5) Debate en gran grupo.	(4) Actividades posteriores para debatir en clase.	(5) Exposición actividades por grupo. Debate.	(4) Actividades posteriores. Debate grupal.

**Tabla 2: Comparación de diferentes propuestas para trabajar el cine en el aula.**

(Elaboración propia a partir de: Pereira (2005), Breu, Ambrós y Soriano (2004), Breu y Ambrós (2011), Olivar (2007), Olivar y Gonzalvo (2010), CPR Badajoz (2011), Martínez (2003), Pedagogía, Centro de Comunicación y Pedagogía (2013), APOCLAM (2016), Buitrago y Camacho (2008)).

## 6.2. Anexo 2: esquema modelo de análisis de una película

ESQUEMA MODELO DE ANÁLISIS DE UNA PELÍCULA	
DESARROLLO	OBJETIVO DE CADA APARTADO
<b>1. Planificación.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseñar la propuesta didáctica por parte del docente y programación de las sesiones.</li> </ul>
<b>2. Ambientación.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar la película.</li> <li>Explicar lo que se va a realizar con la película.</li> <li>Resumir película: pequeño resumen de la trama.</li> <li>Motivar al alumnado al visionado de la película a partir de preguntas en relación al título y la portada del film.</li> </ul>
<b>3. Proyección película.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Visualizar la película sin cortes, ni comentarios, hay que estar en silencio y concentrado.</li> <li>En una o dos sesiones, preferiblemente en una.</li> </ul>
<b>4. Profundización y síntesis.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Preguntar sobre la comprensión general: tema, subtemas, identificar las partes de la película (inicio, nudo y desenlace)...</li> <li>Analizar personajes (principales y secundarios).</li> <li>Analizar escenarios y tiempo.</li> <li>Comentar los valores presentes en la película.</li> </ul>
<b>5. Evaluación.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar, reflexionar y debate en gran grupo sobre los diferentes temas de la película.</li> <li>Realizar actividades relacionadas con el film: puesta en marcha de las actividades de la propuesta didáctica.</li> </ul>

**Tabla 3: Esquema modelo para analizar las películas de la propuesta didáctica.**

(Elaboración propia a partir de la Tabla 2).

### 6.3. Anexo 3: distribución temporal de la propuesta didáctica para el curso 2016/2017

MESES	DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA CURSO 2016/2017																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Septiembre																															
Octubre	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	PELÍCULA 1: "Zootrópolis"																														
Noviembre	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	PELÍCULA 2: "Frozen, El reino del hielo"																														
Diciembre	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	PELÍCULA 2																														
Enero	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	PELÍCULA 3: "Big Hero 6"																														
Febrero	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28			
	PELÍCULA 3																														
Marzo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	PELÍCULA 4: "El viaje de Arlo"																														
Abril	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	PELÍCULA 4															PELÍCULA 5: "Del revés"															
Mayo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	PELÍCULA 5																														
Junio	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	PELÍCULA 5																														

Tabla 4: Distribución temporal de la propuesta didáctica para el curso 2016/2017, según el calendario escolar en Aragón.

(Elaboración propia a partir del horario escolar para el curso 2016/2017 (Gobierno de Aragón, 2016)).

8-23 septiembre / 1-21 junio / 7 abril: solo mañana, duración 4 horas lectivas. La hora y media del viernes pasa a una hora.

- Horario escolar del centro en jornada completa: 10-13:30/15:30-17:00
- Horario escolar del centro en jornada de mañana: 9:30-13:30

 Viernes (1.5 horas/ 1 hora). Realización de la actividad.

 Primer trimestre.

 Segundo trimestre.

 Tercer trimestre.

#### 6.4. Anexo 4: relación entre las Competencias Clave y Elementos Transversales trabajados en cada sesión

Sesiones	Competencias clave							Elementos transversales					
	CCL	CMCT	CD	CPAA	CSC	SIEE	CCEC	CL	EOE	CAV	TIC	E	ECC
1	X			X	X	X	X		X	X		X	
2	X			X	X	X	X		X	X		X	
3	X			X	X	X	X		X	X		X	X
4	X		X	X	X	X	X	X	X		X	X	X
5	X		X	X	X	X		X	X		X	X	
6	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X	X
7	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X	X
8	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X	X
9	X	X	X	X	X	X	X		X		X	X	X

**Tabla 5: Relación entre las Competencias Clave y Elementos Transversales trabajados en cada sesión.**

(Elaboración propia).

## 6.5. Anexo 5: sesión 1

Propuesta Didáctica: Aprendemos “Del revés”			
Sesión 1: Película “Del revés” parte 1		Actividad: introducción y visualización de la película.	
COMPETENCIAS CLAVE Y ELEMENTOS TRANSVERSALES		OBJETIVOS ESPECÍFICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Competencias Clave: CCL/ CPAA/ SIEE/ CCEC/ CSC  Elementos Transversales: EOE/ CAV/ E	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prestar atención a la explicación a la presentación de la actividad.</li> <li>• Participar en la lluvia de ideas inicial.</li> <li>• Estar atento a la película.</li> <li>• Entender y saber expresar el significado de la película.</li> <li>• Tener un buen comportamiento durante la visualización del film.</li> </ul>	Observación en clase	Mal: 1 punto Regular: 2 puntos Bien: 3 puntos Muy bien: 4 puntos
<b>TEMPORALIZACIÓN:</b>	Viernes 21 de abril de 2017. Una sesión de 1:30 h (15:30-17:00 h).		
<b>DESARROLLO DE LA SESIÓN</b>	<b>Fase 1 (30 minutos)</b> Puesta en práctica de la fase de ambientación de mi esquema para visualizar la película. En primer lugar, se hará una pequeña presentación de la película y una explicación de los objetivos, con la intención de motivar al alumnado. Se les preguntará que les sugiere el título, así como la portada y los personajes que aparecen en ella, y de qué creen que va a tratar la película, a través de una lluvia de ideas. Partiremos del título en inglés de la película para reflexionar sobre el significado, ya que la traducción al español no significa lo mismo que el título original, pues “Inside out” se traduce como “de adentro hacia afuera”. Despues, se les contará un pequeño resumen de la trama para poner en contexto al alumnado.		<b>Fase 2 (60 minutos)</b> Puesta en práctica de la fase de visualización de mi esquema para ver la película. Por último, se visualizará la película “Del revés”. Esta dura 1:30 h, por lo que se acabará de ver en la siguiente sesión.
<b>DIFICULTADES PREVISTAS</b>	En función del nivel del alumnado se tendrán en cuenta los aspectos que puedan resultar difíciles, para adaptarlos a las características de cada uno.		
<b>METODOLOGÍA Y</b>	Visualización de una película.	Es importante hacer reflexionar al niño sobre el papel de las emociones	

<b>ESTRATEGIAS CONCRETAS UTILIZADAS</b>		en nuestra vida.  En la tormenta de ideas el alumno/a será el que tenga el papel y el docente se encargará de guiar el turno de preguntas y respuestas.
<b>ÁREAS DE CONOCIMIENTO IMPLICADAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciencias de la Naturaleza</li> <li>• Ciencias Sociales</li> <li>• Lengua Castellana y Literatura</li> <li>• Lengua extranjera: Inglés</li> <li>• Valores sociales y cívicos</li> <li>• Educación Artística</li> </ul>	
<b>MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS UTILIZADOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlace para visualizar la película “Del revés” online: <a href="http://streamcloud.eu/w1edbzz6p6z/Del_revés_HDrip.avi.html">http://streamcloud.eu/w1edbzz6p6z/Del_revés_HDrip.avi.html</a> (Docter y Del Carmen, 2015)</li> <li>• Portada de la película “Del revés”. Ver en <a href="#">Material 1</a>. (Disney-Pixar, 2016).</li> <li>• Ordenador.</li> <li>• Proyector.</li> </ul>	
<b>BIBLIOGRAFÍA Y WEB INSPIRADORAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlace para visualizar la película “Del revés” online. URL: <a href="http://streamcloud.eu/w1edbzz6p6z/Del_revés_HDrip.avi.html">http://streamcloud.eu/w1edbzz6p6z/Del_revés_HDrip.avi.html</a> (Docter y Del Carmen, 2015)</li> <li>• Portada de la película “Del revés”. URL: <a href="http://peliculas.disney.es/dvd/del-reves">http://peliculas.disney.es/dvd/del-reves</a>. (Disney-Pixar, 2016).</li> </ul>	
<b>MATERIAL ADJUNTO PARA PONER EN MARCHA LA ACTIVIDAD</b>	<a href="#">Material 1</a> : portada de la película “Del revés”.	

**Tabla 6: Desarrollo de la sesión 1.**

(Elaboración propia)

### 6.5.1. Material 1: portada de la película “Del revés”

#### PORTADA DE LA PELÍCULA

#### “DEL REVÉS” (INSIDE OUT)



(Disney-Pixar, 2016)

## 6.6. Anexo 6: sesión 2

Propuesta Didáctica: Aprendemos “Del revés”				
Sesión 2: Película “Del revés” parte 2	Actividad: repaso película, visualización de la película, comentario grupal de escenas y asociación de palabras a emociones.			
COMPETENCIAS CLAVE Y ELEMENTOS TRANSVERSALES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN FUNCIÓN DE CUATRO NIVELES DE LOGRO	
Competencias Clave: CCL/ CPAA/ SIEE/ CCEC/ CSC  Elementos Transversales: EOE/ CAV/ E	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prestar atención a las explicaciones.</li> <li>• Participar de manera activa en las actividades.</li> <li>• Estar atento a la película.</li> <li>• Entender y saber expresar el significado global de la película.</li> <li>• Tener un buen comportamiento.</li> <li>• Aportar ideas.</li> </ul>	Observación en clase	Mal: 1 punto Regular: 2 puntos Bien: 3 puntos Muy bien: 4 puntos	
TEMPORALIZACIÓN:	Viernes 28 de abril de 2017. Una sesión de 1:30 h (15:30-17:00 h).			
DESARROLLO DE LA SESIÓN	Fase 1 (10 minutos)	Fase 2 (30 minutos)	Fase 3 (35 minutos)	Fase 4 (15 minutos)
	Se recordará lo visualizado el día anterior de la película “Del revés”.	Puesta en práctica de la fase de visualización de mi esquema para ver la película.  A continuación, se visualizará lo que queda de la película (30 minutos).	Puesta en práctica de la fase de profundización y síntesis de mi esquema para visualizar la película.  Se hará un comentario grupal a través de preguntas de comprensión general: tema, subtemas, identificar las partes de la película (inicio, nudo y desenlace), análisis de personajes (principales y secundarios), análisis de escenarios y tiempo, y valores presentes en la película. Irán acompañadas de imágenes de escenas en concreto a través de un “power point”.  Todas las ideas surgidas (lluvia de ideas) se irán anotando en la pizarra, para hacerles reflexionar sobre el film.	Puesta en práctica de la fase de evaluación de mi esquema para ver la película.  Por último, en una cartulina se pegarán dibujos de las 5 emociones que aparecen en la película (ira, miedo, alegría, tristeza y asco). Debajo de estas se irán anotando palabras relacionadas con esas emociones. Cada alumno escribirá una palabra hasta llenar toda la cartulina.

<b>DIFICULTADES PREVISTAS</b>	En función del nivel del alumnado se tendrán en cuenta los aspectos que puedan resultar difíciles, para adaptarlos a las características de cada uno.	
<b>METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS CONCRETAS UTILIZADAS</b>	Exposición de contenidos. Lluvia de ideas. Trabajo individual y en equipo.	Se prestará especial atención a los aspectos importantes de la película. Es importante hacer reflexionar al niño sobre la importancia de todas las emociones. En la tormenta de ideas deberán participar todos y el papel del profesor será de guiar al grupo y hacerles reflexionar.
<b>ÁREAS DE CONOCIMIENTO IMPLICADAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciencias de la Naturaleza</li> <li>• Ciencias Sociales</li> <li>• Lengua Castellana y Literatura</li> <li>• Valores sociales y cívicos</li> <li>• Educación Artística</li> </ul>	
<b>MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS UTILIZADOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlace para visualizar la película “Del revés” online. URL: <a href="http://streamcloud.eu/w1edbzz6p6z/Del_revés_HDrip.avi.html">http://streamcloud.eu/w1edbzz6p6z/Del_revés_HDrip.avi.html</a> (Docter y Del Carmen, 2015)</li> <li>• Preguntas de comprensión general junto a las imágenes de las escenas relacionadas con cada pregunta. “Power point”. Ver <a href="#">Material 2</a>.</li> <li>• Dibujos de las emociones para pegarlos en la cartulina. URL: <a href="http://www.cinedor.es/estrenos/del-reves-inside-out/fotos">http://www.cinedor.es/estrenos/del-reves-inside-out/fotos</a>. Ver <a href="#">Material 3</a>.</li> <li>• Ordenador.</li> <li>• Proyector.</li> </ul>	
<b>BIBLIOGRAFÍA Y WEB INSPIRADORAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlace para visualizar la película “Del revés” online. URL: <a href="http://streamcloud.eu/w1edbzz6p6z/Del_revés_HDrip.avi.html">http://streamcloud.eu/w1edbzz6p6z/Del_revés_HDrip.avi.html</a> (Docter y Del Carmen, 2015)</li> <li>• Dibujos de las emociones para pegarlos en la cartulina. URL: <a href="http://www.cinedor.es/estrenos/del-reves-inside-out/fotos">http://www.cinedor.es/estrenos/del-reves-inside-out/fotos</a>. Ver <a href="#">Material 3</a>.</li> <li>• Mural realizado. Ver <a href="#">Material 4</a>.</li> </ul>	
<b>MATERIAL ADJUNTO PARA PONER EN MARCHA LA ACTIVIDAD</b>	<a href="#">Material 2</a> : “power point” con las preguntas de comprensión general y las imágenes de las escenas. <a href="#">Material 3</a> : imágenes de las emociones para pegarlas en la cartulina. <a href="#">Material 4</a> : mural realizado.	

**Tabla 7: Desarrollo de la sesión 2.**

(Elaboración propia)

### 6.6.1. Material 2: “power point” comprensión película

Disney Pixar  
**DEL REVÉS**  
(INSIDE OUT)



¿CUÁL ES EL TEMA PRINCIPAL DE LA PELÍCULA?



¿QUIÉN ES?



¿QUÉ CARACTERIZA A RILEY?



¿QUÉ OTROS PERSONAJES APARECEN?

¿QUÉ CARACTERIZA A CADA UNO DE ELLOS?





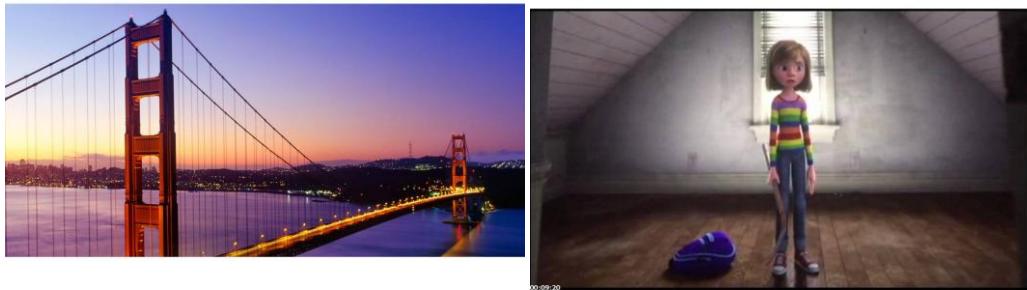






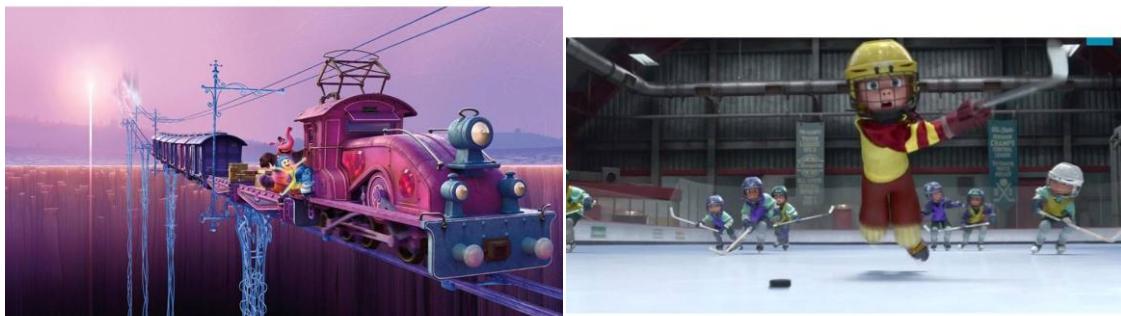
¿QUÉ OCURRE EN ESTAS  
ESCENAS DE LA PELÍCULA?

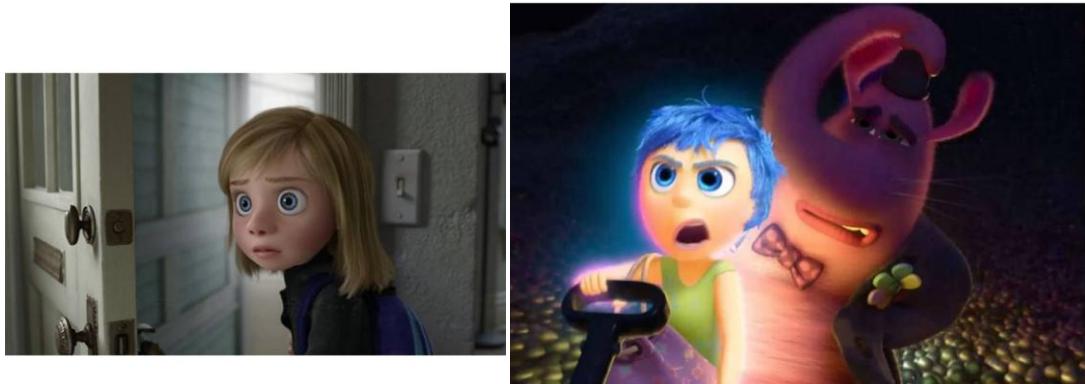
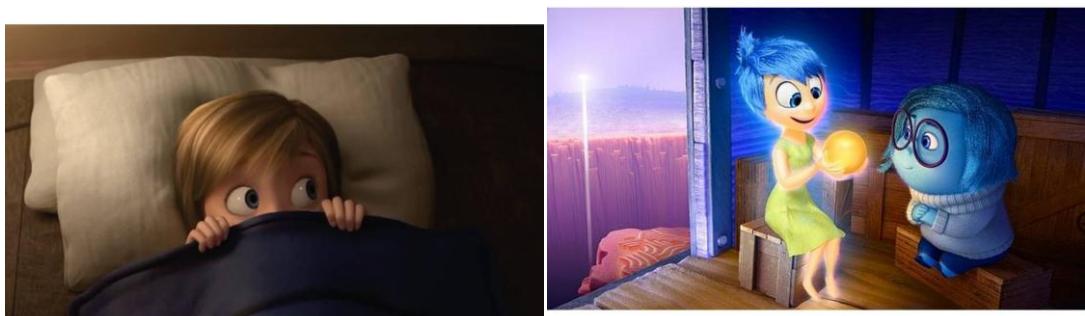
















“Power point” análisis película (Elaboración propia).

### 6.6.2. Material 3: imágenes emociones



(ACERNET, 2008)

### 6.6.3. Material 4: mural realizado



Foto Mural (Elaboración propia).

## 6.7. Anexo 7: sesión 3

Propuesta Didáctica: Aprendemos “Del revés”			
Sesión 3: Sueño producciones	Actividades: debate sobre la película, representación de escenas de la película (role-playing), realización del “Emocionario” y asamblea.		
COMPETENCIAS CLAVE Y ELEMENTOS TRANSVERSALES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN FUNCIÓN DE CUATRO NIVELES DE LOGRO
Competencias Clave: CCL/ CPAA/ SIEE/ CCEC/ CSC  Elementos Transversales: EOE/ CAV/ E/ ECC	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prestar atención a las explicaciones.</li> <li>• Participar en el debate.</li> <li>• Tener un buen comportamiento.</li> <li>• Respetar el turno de palabra.</li> <li>• Colaborar y trabajar de manera cooperativa.</li> <li>• Saber expresar las emociones y sentimientos.</li> </ul>	Observación en clase  Role-Playing	Mal: 1 punto  Regular: 2 puntos  Bien: 3 puntos  Muy bien: 4 puntos
<b>TEMPORALIZACIÓN:</b>	Viernes 5 de mayo de 2017. Una sesión de 1:30 h (15:30-17:00 h).		
DESARROLLO DE LA SESIÓN	Fase 1 (45 minutos)	Fase 2 (30 minutos)	Fase 3 (15 minutos)
	<p>Puesta en práctica de la fase de evaluación de mi esquema para ver la película.</p> <p>Explicación de cómo se va a realizar el debate. En primer lugar, se dividirá a los alumnos/as en tres grupos. Cada grupo deberá asignarse un nombre.</p> <p>Uno de los grupos tendrá que defender las posturas a favor y otro en contra, y el tercer grupo se encargará de dar la razón a uno de los dos en</p>	<p>Puesta en práctica de la fase de evaluación de mi esquema para ver la película.</p> <p>A continuación, se les planteará la posibilidad (en los mismos grupos que tenían) de representar una escena de la película en la que aparezcan los temas tratados en el debate (role-playing). Podrán elegir el que más les guste.</p> <p>La representación será de 5 minutos por grupo.</p>	<p>Puesta en práctica de la fase de evaluación de mi esquema para ver la película.</p> <p>Por último, se realizará un “Emocionario” y se explicará para qué sirve. Este consiste en poner en una cartulina las cinco emociones de la película. Cada alumno/a tendrá una pinza con su nombre, para que todos los días la coloquen en la emoción en la que se encuentren.</p> <p>Así pues, todas las mañanas al entrar al colegio, los alumnos/as deberán poner su pinza en la emoción que les caracterice ese día. A</p>

	<p>función de la contundencia y eficacia de sus argumentos y razonamientos. El profesor será el moderador y decidirá quién comienza el debate, además de encargarse de dirigirlo. Se tendrá en cuenta el respeto hacia los compañeros/as. Los grupos cambiarán de posiciones con cada tema. Una vez terminado el debate, se reflexionará sobre lo expuesto anteriormente.</p> <p>Los temas a tratar serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Las emociones:</b> ¿todas las emociones son importantes, sí o no?</li> <li>• <b>La diversidad:</b> ¿es bueno que haya diversidad de personas, sí o no?</li> <li>• <b>Los estereotipos sexistas:</b> ¿los hombres son más agresivos que las mujeres, sí o no?, ¿solo deben trabajar los hombres, sí o no?, ¿hay deportes para niños y otros para niñas, sí o no?</li> <li>• <b>La igualdad de género:</b> ¿los hombres pueden realizar las tareas del hogar, sí o no?</li> </ul>		<p>continuación, cada uno comentará, en una pequeña asamblea de 10 minutos, por qué se siente así.</p>
<b>DIFICULTADES PREVISTAS</b>	<p>En función del nivel del alumnado se tendrán en cuenta los aspectos que puedan resultar difíciles, para adaptarlos a las características de cada uno.</p>		

<b>METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS CONCRETAS UTILIZADAS</b>	Debate grupal. Role playing de escenas de la película. Trabajo en equipo.	Es importante hacer reflexionar al niño sobre la importancia de las emociones en las personas, la diversidad, los estereotipos sexuales y la igualdad de género. En el debate, el papel del profesor será el de moderar y dirigir el debate. El papel del alumno/a será colaborar con sus compañeros/as.
<b>ÁREAS DE CONOCIMIENTO IMPLICADAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciencias de la Naturaleza</li> <li>• Ciencias Sociales</li> <li>• Lengua Castellana y Literatura</li> <li>• Educación Física</li> <li>• Valores sociales y cívicos</li> <li>• Educación Artística</li> </ul>	
<b>MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS UTILIZADOS</b>	Para el “Emocionario”: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibujos de las emociones para pegarlos en el “Emocionario” <a href="http://www.cinedor.es/estrenos/del-reves-inside-out/fotos">http://www.cinedor.es/estrenos/del-reves-inside-out/fotos</a>. Ver <a href="#">Anexo 3</a>.</li> <li>• Una cartulina grande.</li> <li>• Una hoja de “goma eva”.</li> <li>• Pinzas de colores.</li> <li>• Decoraciones varias (se puede decorar al gusto de cada uno).</li> <li>• Cuerda.</li> <li>• Rotulador permanente.</li> <li>• Cola de pegar o pegamento.</li> <li>• Tijeras.</li> <li>• Velcro.</li> </ul>	
<b>BIBLIOGRAFÍA Y WEB INSPIRADORAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibujos de las emociones para pegarlos en el “Emocionario”. URL: <a href="http://www.cinedor.es/estrenos/del-reves-inside-out/fotos">http://www.cinedor.es/estrenos/del-reves-inside-out/fotos</a>. Ver <a href="#">Material 5</a>.</li> </ul>	
<b>MATERIAL ADJUNTO PARA PONER EN MARCHA LA ACTIVIDAD</b>	<a href="#">Material 5</a> : imágenes de las emociones para el “Emocionario”. <a href="#">Material 6</a> : imagen “Emocionario” realizado.	

**Tabla 8: Desarrollo de la sesión 3.**

(Elaboración propia)

### 6.7.1. Material 5: imágenes emociones



(ACERNET, 2008)

### 6.7.2. Material 6: “Emocionario”



Foto “Emocionario” (Realización propia)

## 6.8. Anexo 8: sesión 4 y 5

Propuesta Didáctica: Aprendemos “Del revés”			
Sesión 4: Photoboot de emociones Sesión 5: Lapbook de mis emociones	Actividades: “Photoboot” de emociones y Lapbook de mis emociones.		
COMPETENCIAS CLAVE Y ELEMENTOS TRANSVERSALES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN FUNCIÓN DE CUATRO NIVELES DE LOGRO
<p>Sesión 4:</p> <p>Competencias Clave : CCL/ CD/ CPAA/ SIEE/ CCEC/ CSC</p> <p>Elementos Transversales: CL/ EOE/ TIC/ E/ ECC</p>	<p>Sesión 4 “Photoboot”:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prestar atención a las explicaciones.</li> <li>• Participar en el “Photoboot”.</li> <li>• Tener un buen comportamiento.</li> <li>• Respetar el turno de palabra.</li> <li>• Saber expresar las emociones y sentimientos.</li> <li>• Saber transmitir como te sientes a través de mimica.</li> </ul> <p>Sesión 5 “Lapbook”:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prestar atención a las explicaciones.</li> <li>• Tener un buen comportamiento.</li> <li>• Colaborar y trabajar de manera cooperativa.</li> <li>• Saber trabajar de manera individual.</li> <li>• Ser creativo/a.</li> <li>• Conocer sus propias emociones y personalidad.</li> <li>• Realizar el trabajo adecuadamente y con limpieza.</li> </ul>	<p>Observación en clase “Lapbook”</p>	<p>Mal: 1 punto Regular: 2 puntos Bien: 3 puntos Muy bien: 4 puntos</p>
<p>Sesión 5:</p> <p>Competencias Clave: CCL/ CD/ CPAA/ SIEE/ CCEC/ CSC</p> <p>Elementos Transversales: CL/ EOE/ TIC/ E</p>			
<b>TEMPORALIZACIÓN:</b>	Sesión 4: viernes 12 de mayo de 2017. Una sesión de 1:30 h (15:30-17:00 h). Sesión 5: viernes 18 de mayo de 2017. Una sesión de 1:30 h (15:30-17:00 h).		

<b>DESARROLLO DE LA SESIÓN</b>	<b>Fase 1 ( 45 minutos)</b> <p>Puesta en práctica de la fase de evaluación de mi esquema para ver la película.</p> <p>En primer lugar, se explicará en qué consiste el “photobooth”. Se trata de realizar un marco de fotos gigante de “goma eva”, donde se plantea la pregunta siguiente: ¿Cómo me siento cuando...? Para completar la pregunta se realizarán diversas tarjetas, en las que pondrá diferente situaciones de la vida como por ejemplo: hay para comer algo que no me gusta, me peleo con alguien, juego a fútbol, me quedo en casa solo/a, estoy con mi familia o estoy con mis amigos y amigas.</p> <p>Así pues, todos los alumnos/as se sentarán en el suelo del aula. El docente pondrá la primera tarjeta y pasará el marco de fotos a un alumno/a. Cada alumno/a tendrá que imitar cómo se siente en cada una de esas situaciones a través de mimética, sus compañeros deberán acertar cómo se siente. Cuando hayan adivinado cómo se siente, tendrá que explicar por qué. Dicha dinámica se realizará con todos y con cada una de las situaciones.</p>	<b>Fase 2 (45 minutos)</b> <p>Puesta en práctica de la fase de evaluación de mi esquema para ver la película.</p> <p>Tras la realización de la primera actividad, el docente explicará a los alumnos/as cómo deben hacer el “Lapbook” sobre sus emociones. Este se trata de una especie de “libro” desplegable en el que se puede trabajar un tema de manera visual y creativa a partir de una cartulina.</p> <p>Los alumnos/as deberán realizar su propio “Lapbook”, en concreto de sus emociones. Aprovechando la película, cada alumno/a deberá hacer su mesa de control (como en la cabeza de Riley) e indicar su emoción predominante. Asimismo, tendrá que crear sus propias islas de la personalidad (como ocurre en el film) utilizando el material que desee. En cada una de esas islas deberán aparecer elementos que expliquen el porqué de ella en su personalidad. Por ejemplo, si me gusta la lectura y forma parte de mi personalidad, deberá de poner los cuentos o novelas que me gusten dentro de dicha isla.</p> <p>El docente se encargará de dar ideas, a través de una muestra realizada por él y con imágenes en internet.</p> <p>Debido al trabajo que conlleva, se dedicará también la siguiente sesión a su realización.</p>
<b>DIFICULTADES PREVISTAS</b>	En función del nivel del alumnado se tendrán en cuenta los aspectos que puedan resultar difíciles, para adaptarlos a las características de cada uno.	
<b>METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS CONCRETAS UTILIZADAS</b>	Hablar en público. Trabajo individual y en equipo.	Se prestará especial atención a aprender a conocernos a nosotros mismos, estudiando cómo somos y cómo nos sentimos. Es importante hacer reflexionar al niño sobre sus emociones y aprender a expresarlas a los demás. El papel de docente es de guiar y ayudar al alumnado, y el del alumno de trabajar tanto en grupo como de manera individual.
<b>ÁREAS DE CONOCIMIENTO IMPLICADAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lengua Castellana y Literatura</li> <li>• Educación Física</li> <li>• Valores sociales y cívicos</li> <li>• Educación Artística</li> </ul>	

<b>MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS UTILIZADOS</b>	<p>Para el “Photoboot” (realizado por el docente):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una hoja de “goma eva” grande.</li> <li>• Decoraciones varias (en función de cómo se quiera decorar).</li> <li>• Cola de pegar o pegamento.</li> <li>• Tijeras.</li> <li>• Cartulinas.</li> <li>• Rotulador permanente.</li> <li>• Velcro.</li> </ul> <p>Para el “Lapbook” (cada alumno individualmente):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una cartulina grande.</li> <li>• “Goma eva”.</li> <li>• Pinzas de colores.</li> <li>• Cuerda.</li> <li>• Rotulador permanente.</li> <li>• Tijeras.</li> <li>• Cola de pegar o pegamento.</li> <li>• Pompones de colores (simular las emociones de la película).</li> <li>• Plastilina.</li> <li>• Decoraciones varias (se puede decorar al gusto de cada uno).</li> </ul>
<b>BIBLIOGRAFÍA Y WEB INSPIRADORAS</b>	URL “Photoboot”: <a href="http://lapizdeele.blogspot.com.es/2015/11/inside-out-en-clase-4-ideas-para.html">http://lapizdeele.blogspot.com.es/2015/11/inside-out-en-clase-4-ideas-para.html</a> URL “Lapbook”: <a href="http://aprendizaje fractal.com/lapbook-de-matematicas-i/">http://aprendizaje fractal.com/lapbook-de-matematicas-i/</a>
<b>MATERIAL ADJUNTO PARA PONER EN MARCHA LA ACTIVIDAD</b>	<u><a href="#">Material 7</a></u> : imagen del “Photoboot” realizado. <u><a href="#">Material 8</a></u> : imagen del “Lapbook” realizado.

**Tabla 9: Desarrollo de las sesiones 4 y 5.**

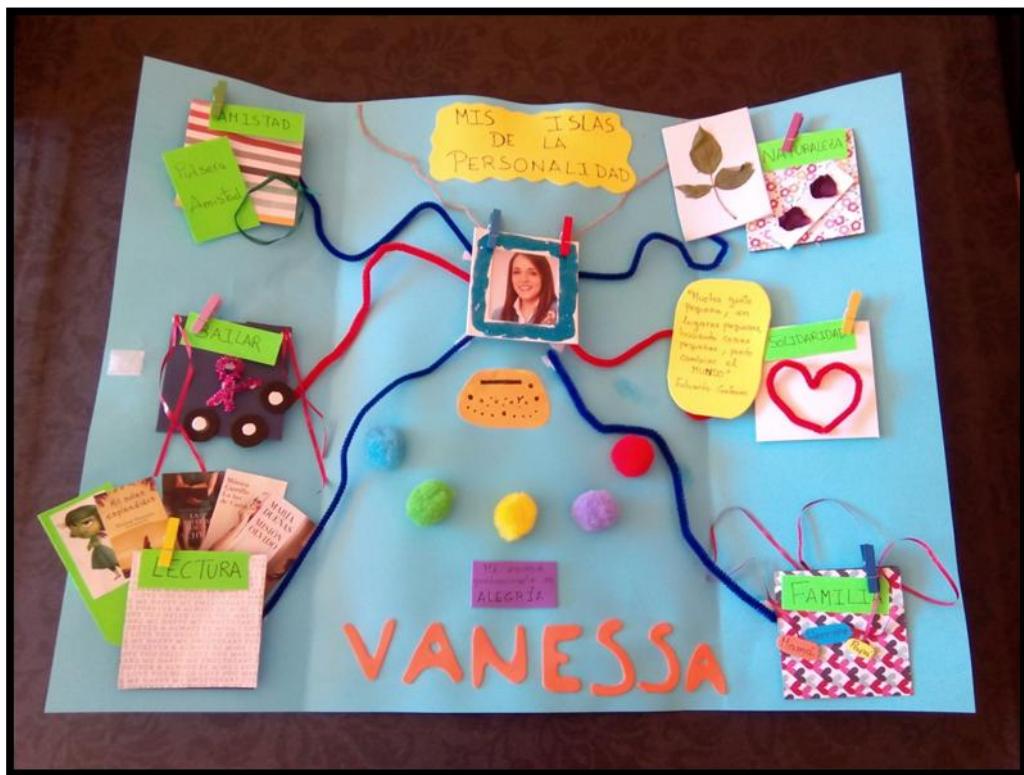
(Elaboración propia)

### 6.8.1. Material 7: “Photobooth” de emociones



Foto “Photobooth” (Realización propia)

### 6.8.2. Material 8: “Lapbook” de mis emociones



Fotos “Lapbook de mis emociones” (Realización propia)

## 6.9. Anexo 9: sesión 6, 7 y 8

Propuesta Didáctica: Aprendemos “Del revés”				
Sesión 6, 7 y 8: Conocemos Minessota y California (San Francisco)		Actividades: investigación sobre Minessota y California (San Francisco), puesta en común y realización “Power Point” por grupos de expertos.		
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES 6º EP	COMPETENCIAS CLAVE Y ELEMENTOS TRANSVERSALES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN FUNCIÓN DE CUATRO NIVELES DE LOGRO
<b>Est.CS.1.1.1.</b> Busca, selecciona y organiza información concreta y relevante, con precisión, la analiza, obtiene conclusiones, reflexiona acerca del proceso seguido y lo comunica oralmente y/o por escrito.	Competencias Clave: CCL/ CAA  Elementos Transversales: CL/ EOE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buscar la información correcta en relación a Minessota o California (San Francisco).</li> </ul>	Observación en clase  “Power point”	Mal: 1 punto  Regular: 2 puntos  Bien: 3 puntos  Muy bien: 4 puntos
<b>Est.CS.1.2.2</b> Analiza informaciones relacionadas con el área y elabora, interpreta y compara imágenes, tablas, gráficos, esquemas, resúmenes y maneja las tecnologías de la información y la comunicación en situaciones de trabajo en casa y en el aula.	Competencias Clave: CAA/CD  Elementos Transversales: TIC	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizar las TIC para buscar información sobre Minessota o California (San Francisco), seleccionándola y plasmándola en un “power point”.</li> </ul>	Observación en clase  “Power point”	Mal: 1 punto  Regular: 2 puntos  Bien: 3 puntos  Muy bien: 4 puntos
<b>Est.CS.1.3.1.</b> Realiza con responsabilidad y esfuerzo las tareas encomendadas y presenta los trabajos de manera ordenada, clara y limpia.	Competencias Clave: CIEE  Elementos Transversales: E	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar de manera ordenada y con esfuerzo el “power point”.</li> </ul>	Observación en clase  “Power point”	Mal: 1 punto  Regular: 2 puntos  Bien: 3 puntos  Muy bien: 4 puntos
<b>Est.CS.1.3.3.</b> Expone oralmente, de forma clara y ordenada, contenidos relacionados con el área, que manifiestan la comprensión de textos orales y/o escritos.	Competencias Clave: CCL  Elementos Transversales: CL/ EOE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exponer el “power point” de manera clara y ordenada, ciñéndose a lo que se quiere contar.</li> </ul>	Observación en clase  “Power point”	Mal: 1 punto  Regular: 2 puntos  Bien: 3 puntos  Muy bien: 4 puntos

<p><b>Est.CS.1.4.1.</b> Planifica, realiza trabajos y presentaciones a nivel individual y grupal que suponen la búsqueda, selección, análisis, contraste, interpretación y organización de textos de carácter geográfico, social e histórico, en situaciones de aula.</p>	<p>Competencias Clave: CAA/CSC Elementos Transversales: CL</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar grupalmente un “power point” sobre Minnesota o California (San Francisco) contrastando información de carácter social y geográfico.</li> </ul>	<p>Observación en clase “Power point”</p>	<p>Mal: 1 punto Regular: 2 puntos Bien: 3 puntos Muy bien: 4 puntos</p>
<p><b>Est.CS.1.5.2.</b> Participa en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario y respeta los principios básicos del funcionamiento democrático (respetar turno y opinión, escuchar al otro y argumentar, toma de decisiones conjunta).</p>	<p>Competencias Clave: CSC Elementos Transversales: ECC</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar actitudes de respeto hacia el grupo durante la realización del “power point”.</li> </ul>	<p>Observación en clase “Power point”</p>	<p>Mal: 1 punto Regular: 2 puntos Bien: 3 puntos Muy bien: 4 puntos</p>
<p><b>Est.CS.1.9.1.</b> Muestra actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor que le hacen activo ante las circunstancias que le rodean en el aula, familia y colegio.</p>	<p>Competencias Clave: CIEE Elementos Transversales: E</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar interés, iniciativa, curiosidad y creatividad en la realización del “power point”.</li> </ul>	<p>Observación en clase “Power point”</p>	<p>Mal: 1 punto Regular: 2 puntos Bien: 3 puntos Muy bien: 4 puntos</p>
<p><b>Est.CS.2.5.1</b> Compara, contrasta, examina y explica las distintas representaciones de la Tierra, planos, mapas, planisferios y globos terráqueos.</p>	<p>Competencias Clave: CCL/CMCT Elementos Transversales: CL/EOE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Localizar con Google Earth la situación de Minnesota y California (San Francisco) y extraer un mapa de situación.</li> </ul>	<p>Observación en clase “Power point”</p>	<p>Mal: 1 punto Regular: 2 puntos Bien: 3 puntos Muy bien: 4 puntos</p>
<p><b>Est.CS.2.16.1.</b> Localiza y sitúa en un mapa el relieve de Europa, sus vertientes hidrográficas y sus climas.</p>	<p>Competencias Clave: CMCT Elementos Transversales: TIC</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buscar los principales ríos, lagos, mares, océanos... de Minnesota o California (San Francisco) y vegetación.</li> <li>Buscar información sobre el clima</li> </ul>	<p>Observación en clase “Power point”</p>	<p>Mal: 1 punto Regular: 2 puntos Bien: 3 puntos Muy bien: 4 puntos</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>de Minnesota o California (San Francisco), así como tu tiempo atmosférico habitual.</li> <li>Buscar los rasgos principales del relieve y accidentes geográficos principales de Minnesota o California (San Francisco).</li> </ul>		
<b>Est.CS.3.6.1.</b> Define demografía, comprende los principales conceptos demográficos y los calcula a partir de los datos de población: natalidad, mortalidad, emigración e inmigración.	Competencias Clave: CCL/ CMCT  Elementos Transversales: CL/EOE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buscar la población total, su evolución y causas en Minnesota o California.</li> <li>Buscar los niveles de natalidad, mortalidad, emigración e inmigración de Minnesota o California.</li> <li>Buscar información sobre la distribución de la población en Minnesota o California.</li> </ul>	Observación en clase “Power point”	Mal: 1 punto Regular: 2 puntos Bien: 3 puntos Muy bien: 4 puntos
<b>Est.CS.3.10.1.</b> Identifica los tres sectores de actividades económicas y clasifica distintas actividades en el grupo al que pertenecen.	Competencias Clave: CAA/CSC  Elementos Transversales: ECC	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buscar las actividades económicas predominantes de Minnesota o California (San Francisco).</li> </ul>	Observación en clase “Power point”	Mal: 1 punto Regular: 2 puntos Bien: 3 puntos Muy bien: 4 puntos
<b>CONTENIDOS</b>		<b>Conceptuales</b>	<b>Procedimentales</b>	<b>Actitudinales</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Orientación en el espacio: La representación de la Tierra.</li> <li>El clima y los factores climáticos. Tiempo atmosférico y clima.</li> <li>Flora y fauna.</li> <li>Relieve, climas e hidrografía.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para buscar y seleccionar información y presentar conclusiones.</li> <li>Utilización y lectura de diferentes lenguajes textuales y gráficos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Iniciativa emprendedora: Planificación y gestión de proyectos con el fin de alcanzar objetivos: toma de decisiones y resolución de problemas.</li> <li>Utilización de estrategias para potenciar la cohesión del grupo y el trabajo cooperativo: dinámicas, estrategias y</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La población. Factores que modifican la población de un territorio: natalidad, mortalidad, emigración e inmigración.</li> <li>• Las actividades económicas y los tres sectores de producción.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso y utilización correcto de diversos materiales con los que se trabaja.</li> <li>• Planos y mapas: elementos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• técnicas cooperativas.</li> <li>• Estrategias para la resolución de conflictos, utilización de las normas de convivencia y valoración de la convivencia pacífica y tolerante.</li> </ul>
<b>TEMPORALIZACIÓN:</b>	<p>Sesión 6: viernes 26 de mayo de 2017. Una sesión de 1:30 h (15:30-17:00 h).</p> <p>Sesión 7: viernes 2 de junio de 2017. Una sesión de 1:00 h (12:30-13:30 h).</p> <p>Sesión 8: viernes 9 de junio de 2017. Una sesión de 1:00 h (12:30-13:30 h).</p>		
<b>DESARROLLO DE LA SESIÓN</b>	<p><b>Explicación actividad</b></p> <p>Puesta en práctica de la fase de evaluación de mi esquema para ver la película.</p> <p>Aprovechando que en la película se nombran dos lugares de los Estados Unidos, Minnesota y California (San Francisco), vamos a analizar todo lo relacionado con ellas en referencia al espacio-tiempo.</p> <p>En primer lugar, con el uso de los “tablets pc” se les enseñará a través del “Google Earth” donde se encuentran Minnesota y San Francisco, teniendo en cuenta que Minnesota es un estado y San Francisco una ciudad de California. Elaborarán ellos mismos mapas de situación y de elementos geográficos principales, con esta misma</p>	<p><b>Fase 1 : sesión 6 (90 minutos)</b></p> <p>Puesta en práctica de la fase de evaluación de mi esquema para ver la película.</p> <p>Esta sesión se dedicará a la búsqueda de información con los “tablets pc”. Debido a que el aula cuenta con 20 alumnos/as de diferentes edades, los grupos se harán equilibrados, donde haya mayores y pequeños.</p> <p>Los mayores se encargarán de ir con un pequeño y ayudarle en el caso de tener dificultad. Por lo tanto habrá dos grupos especializados con 10 niños/as cada uno. Dentro de estos grupos, habrá 5 grupos de expertos de 2 alumnos/as cada uno. Estas parejas estarán compuestas por un alumno/a mayor y otro/a menor.</p> <p>Cada pareja se encargará de buscar</p>	<p><b>Fase 2: sesión 7 y 8 (60 minutos+60 minutos)</b></p> <p>Puesta en práctica de la fase de evaluación de mi esquema para ver la película.</p> <p>En dicha sesión, se reunirán los grupos especializados y los grupos expertos aportarán la información encontrada al resto de sus compañeros. Tras la puesta en común, realizarán un “power point” conjunto sobre su estado.</p> <p>Debido a que los grupos son amplios, y no todos pueden trabajar en el mismo “tablet pc”, realizarán el “power point” a través de “Google Drive”. Esta aplicación online permite trabajar un mismo documento a la vez por varias personas.</p> <p>Una vez tengan acabado el “power point” deberán prepararse una exposición, cada uno de su tema experto, para mostrárselo a las familias en la siguiente sesión.</p>

	<p>aplicación.</p> <p>Una vez contextualizado lo anterior, el docente realizará dos grupos (combinando mayores y pequeños), uno será Minnesota y otro será California (San Francisco).</p> <p>Cada grupo será experto de su estado y deberá recapitular información sobre ella. Así pues, se trabajará por grupos de expertos. Dentro de cada grupo, habrá grupos de expertos, los cuales se dedicarán a buscar información concreta de los temas que se exponen a continuación:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Relieve y aguas</b> (ríos, lagos, océanos, mares).</li><li>• <b>Clima</b> (tipo de tiempo habitual) <b>y vegetación</b>.</li><li>• <b>Gente</b> (¿cuánto viven?, ¿dónde viven?, ¿cómo se comunican, carreteras, vías ferrocarril...?)</li><li>• <b>Actividades económicas</b>: sector primario, secundario y terciario y modos de vida de la población (rural, urbana).</li><li>• <b>Curiosidades</b>.</li></ul> <p>El docente dará una serie de indicaciones para buscar información en internet y páginas donde encontrarla. Ayudará en el caso de tener dificultades.</p> <p>Cuando tengan la información, la</p>	<p>información sobre uno de los temas antes mencionados.</p>	
--	--	--	--

	<p>pondrán en común con su grupo y realizarán un “Power point” en el que se incluya toda la información de forma esquemática.</p> <p>Posteriormente, expondrán el “power point” a las familias.</p>		
<b>DIFICULTADES PREVISTAS</b>	En función del nivel del alumnado se tendrán en cuenta los aspectos que puedan resultar difíciles, para adaptarlos a las características de cada uno.		
<b>METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS CONCRETAS UTILIZADAS</b>	<p>Descubrimiento guiado.</p> <p>Grupos cooperativos: grupos de expertos.</p> <p>Trabajo en equipo.</p> <p>Alumnado mayor guía al alumnado menor, “Hermano mayor”.</p>	<p>Se prestará especial atención a la capacidad de trabajar en grupo y al entusiasmo y esfuerzo puesto en la actividad.</p> <p>Es importante hacer reflexionar al niño sobre el espacio-tiempo de un lugar.</p> <p>El papel del profesor es de guiar el aprendizaje del alumnado.</p> <p>El papel de los alumnos es de ser capaces de ser autónomos y de aprender a través de sus investigaciones.</p>	
<b>ÁREAS DE CONOCIMIENTO IMPLICADAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciencias Sociales (se incidirá en ella)</li> <li>• Lengua Castellana y Literatura</li> <li>• Matemáticas</li> <li>• Lengua extranjera: Inglés</li> <li>• Educación Artística</li> </ul>		
<b>MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS UTILIZADOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Tablets pc”: uno por pareja.</li> <li>• Internet.</li> <li>• Folios.</li> <li>• Bolígrafo.</li> </ul>		
<b>BIBLIOGRAFÍA Y WEB INSPIRADORAS</b>	<p>Google drive: para realizar el “power point” online. URL: <a href="https://www.google.com/intl/es_es/drive/">https://www.google.com/intl/es_es/drive/</a></p> <p>Google Earth: para visualizar la situación de los estados de EEUU. URL: <a href="https://www.google.es/intl/es_es/earth/">https://www.google.es/intl/es_es/earth/</a></p> <p>Información sobre Minnesota: <a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Minnesota">https://es.wikipedia.org/wiki/Minnesota</a></p> <p>Información sobre California:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <a href="https://es.wikipedia.org/wiki/California">https://es.wikipedia.org/wiki/California</a></li> <li>– <a href="https://es.wikipedia.org/wiki/San_Francisco_(California)">https://es.wikipedia.org/wiki/San_Francisco_(California)</a></li> </ul>		
<b>MATERIAL ADJUNTO PARA PONER EN MARCHA LA ACTIVIDAD</b>	Todos los materiales son online.		

**Tabla 10: Desarrollo de las sesiones 6, 7 y 8.**

(Elaboración propia)

## 6.10. Anexo 10: sesión 9

Propuesta Didáctica: Aprendemos “Del revés”			
Sesión 9: Exposición a las familias.	Actividades: exposición del trabajo realizado a las familias.		
COMPETENCIAS CLAVE Y ELEMENTOS TRANSVERSALES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN FUNCIÓN DE CUATRO NIVELES DE LOGRO
Competencias Clave: CCL/ CMCT/ CD/ CPAA/ SIEE/ CCEC/ CSC  Elementos Transversales: EOE/ TIC/ E/ ECC	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tener un buen comportamiento.</li> <li>• Respetar el turno de palabra.</li> <li>• Trabajar de manera cooperativa.</li> <li>• Expresar correctamente lo que se pretende decir.</li> <li>• Hablar vocalizando y sin correr.</li> <li>• Mirar al público.</li> <li>• Ayudar a los compañeros/as.</li> </ul>	Observación en clase “Power point”	Mal: 1 punto Regular: 2 puntos Bien: 3 puntos Muy bien: 4 puntos
TEMPORALIZACIÓN:	Viernes 16 de junio de 2017. Una sesión de 1:00 h (12:30-13:30 h).		
DESARROLLO DE LA SESIÓN	Fase 1 ( 10 minutos)	Fase 2 ( 20 minutos + 20 minutos)	Fase 3 (10 minutos)
	Para comenzar, el docente agradecerá a las familias su asistencia y realizará una pequeña introducción contando lo que han hecho durante la unidad didáctica.	Puesta en práctica de la fase de evaluación de mi esquema para ver la película. Tras la introducción, cada uno de los grupos se encargará de exponer a las familias su investigación y contar todo lo que han aprendido. Primero, realizará la exposición un grupo y luego el otro. Al finalizar, se le preguntará al público si tienen alguna duda, en el caso de que así sea, los alumnos/as responderán a ellas.	Puesta en práctica de la fase de evaluación de mi esquema para ver la película. Para finalizar, los alumnos/as y el docente agradecerán a las familias su visita. Las familias podrán ver todos los trabajos realizados por los alumnos/as durante la unidad didáctica “Del revés”.

<b>DIFICULTADES PREVISTAS</b>	En función del nivel del alumnado se tendrán en cuenta los aspectos que puedan resultar difíciles, para adaptarlos a las características de cada uno.	
<b>METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS CONCRETAS UTILIZADAS</b>	Exposición del trabajo realizado, tras la investigación por parte del alumnado, a las familias. Exposición oral en grupo. Trabajo en equipo.	Se prestará especial atención a la expresión y la capacidad de hablar en público. Es importante hacer reflexionar al niño sobre el aprendizaje que ha conseguido tras la investigación. Papel del profesor será de observador, ya que serán los alumnos/as los que se encarguen de exponer su trabajo a las familias.
<b>ÁREAS DE CONOCIMIENTO IMPLICADAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciencias Sociales</li> <li>• Lengua Castellana y Literatura</li> <li>• Educación Artística</li> </ul>	
<b>MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS UTILIZADOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador.</li> <li>• Proyector.</li> </ul>	
<b>BIBLIOGRAFÍA Y WEB INSPIRADORAS</b>	No se utilizan.	
<b>MATERIAL ADJUNTO PARA PONER EN MARCHA LA ACTIVIDAD</b>	No se utilizan.	

**Tabla 11: Desarrollo de la sesión 9.**

(Elaboración propia)

6.11. Anexo 11: Rúbrica de evaluación: Aprendemos “Del revés”

RÚBRICA EVALUACIÓN: Aprendemos “Del revés”					
ALUMNO/A					
SESIONES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN FUNCIÓN DE CUATRO NIVELES DE LOGRO			
		Mal: 1 punto	Regular: 2 puntos	Bien: 3 puntos	Muy bien: 4 puntos
SESIÓN 1	Prestar atención a la explicación a la presentación de la actividad.				
	Participar en la lluvia de ideas inicial.				
	Tener un buen comportamiento durante la visualización del film				
	Entender y saber expresar el significado de la película.				
	Estar atento a la película.				
SESIÓN 2	Prestar atención a las explicaciones.				
	Participar de manera activa en las actividades.				
	Estar atento a la película.				
	Entender y saber expresar el significado global de la película.				
	Tener un buen comportamiento.				
	Aportar ideas.				
SESIÓN 3	Prestar atención a las explicaciones.				
	Participar en el debate.				
	Tener un buen comportamiento.				
	Respetar el turno de palabra.				
	Colaborar y trabajar de manera cooperativa.				
	Saber expresar las emociones y sentimientos.				

<b>SESIÓN 4 (Photoboot)</b>	Prestar atención a las explicaciones.				
	Participar en el “Photoboot”.				
	Tener un buen comportamiento.				
	Respetar el turno de palabra.				
	Saber expresar las emociones y sentimientos.				
	Saber transmitir como te sientes a través de mimica.				
<b>SESIÓN 5 (Lapbook)</b>	Prestar atención a las explicaciones.				
	Tener un buen comportamiento.				
	Colaborar y trabajar de manera cooperativa.				
	Saber trabajar de manera individual.				
	Ser creativo/a.				
	Conocer sus propias emociones y personalidad.				
	Realizar el trabajo adecuadamente y con limpieza.				
<b>SESIÓN 6</b>	Buscar la información correcta en relación a Minessota o California (San Francisco).				
	Utilizar las TIC para buscar información sobre Minessota o California (San Francisco), seleccionándola y plasmándola en un “power point”.				
<b>SESIÓN 7</b>	Realizar de manera ordenada y con esfuerzo el “power point”.				
<b>SESIÓN 8</b>	Exponer el “power point” de manera clara y ordenada, ciñéndose a lo que se quiere contar.				
	Realizar grupalmente un “power point” sobre Minessota o California (San Francisco) contrastando información de carácter social y geográfico.				
	Presentar actitudes de respeto hacia el grupo durante la realización del “power point”.				
	Presentar interés, iniciativa, curiosidad y creatividad en la realización del “power point”.				

	Localizar con Google Earth la situación de Minnesota y California (San Francisco) y extraer un mapa de situación.				
	Buscar los principales ríos, lagos, mares, océanos... de Minnesota o California (San Francisco) y vegetación.				
	Buscar los rasgos principales del relieve y accidentes geográficos principales de Minnesota o California (San Francisco)				
	Buscar información sobre el clima de Minnesota o California (San Francisco), así como tu tiempo atmosférico habitual.				
	Buscar la población total, su evolución y causas en Minnesota o California.				
	Buscar los niveles de natalidad, mortalidad, emigración e inmigración de Minnesota o California.				
	Buscar información sobre la distribución de la población en Minnesota o California.				
	Buscar las actividades económicas predominantes de Minnesota o California (San Francisco).				
SESIÓN 9	Tener un buen comportamiento.				
	Respetar el turno de palabra.				
	Trabajar de manera cooperativa.				
	Expresar correctamente lo que se pretende decir.				
	Hablar vocalizando y sin correr.				
	Mirar al público.				
	Ayudar a los compañeros/as.				
<b>SUMA DE PUNTOS</b>		<b>X PUNTOS</b>	<b>X PUNTOS</b>	<b>X PUNTOS</b>	<b>X PUNTOS</b>
		<b>TOTAL PUNTOS: X</b>			

<b>Equivalencia de puntos</b>	
0-52 puntos	Mal
52-104 puntos	Regular
104-156 puntos	Bien
156-208 puntos	Muy bien

**Tabla 12: Rúbrica de evaluación.**

(Elaboración propia)

