



Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación

El vídeo en Educación Infantil

PROYECTO
DE LA FASE
DE EXTENSIÓN

CURSO 1993-1994

63482



Ministerio de Educación y Ciencia
Secretaría de Estado de Educación
*Programa de Nuevas Tecnologías
de la Información y Comunicación*

N. I. P. O.: 176-92-007-5
I. S. B. N.: 84-369-2087-2
Depósito legal: M-3877-1992
Imprime: MARÍN ÁLVAREZ HNOS.

63482

3456

ÍNDICE

LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN LA EDUCACIÓN INFANTIL 3

Extractos del Currículo Oficial de la etapa 6

Secuencia de los objetivos y contenidos por ciclos . . . 12

Extracto de las orientaciones didácticas generales . . . 15

Consecuencias sobre la educación y la sociedad de las Nuevas Tecnologías Audiovisuales 18

Notas y Referencias bibliográficas 19

USO DE DIFERENTES MEDIOS AUDIOVISUALES PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL 20

TIPOS Y FUNCIONES DE DOCUMENTOS VÍDEO QUE SE PUEDEN UTILIZAR EN ED. INFANTIL 48

MATERIALES QUE SE ENVÍAN PARA DESARROLLAR EL PROYECTO 57

ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN 69

OTROS MATERIALES AUDIOVISUALES PARA LA ETAPA . . 76

BIBLIOGRAFÍA 84



R. 142239

LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

*"La palabra comunicación es un término irritante, un inverosímil trastero donde se encuentran trenes y autobuses, telégrafos y cadenas de televisión, pequeños grupos de encuentro, recipientes, esclusas y, naturalmente, una colonia de mapaches, puesto que los animales se comunican como todo el mundo sabe gracias a Lorenz, Tinbergen y Frisch. Pero, por la misma razón, es un término fascinante."*¹

La importancia que en la última década ha ido adquiriendo la comunicación audiovisual en la sociedad, aparece reflejada en el Currículo Oficial de Educación Infantil sobre todo en las áreas del Medio Físico y Social y Comunicación y Representación. Se habla en ellas de la importancia de la imagen en estas edades.

Este desarrollo tecnológico y comunicacional está influyendo en los distintos elementos curriculares: objetivos, contenidos, materiales, habilidades ...que se trabajan en la escuela. Con esto no pretendemos decir que la tecnología por si sola vaya a mejorar la práctica educativa. Esta debe de surgir de la interrelación entre medios, contenidos, contextos y modalidades de uso.²

La metodología de enseñanza-aprendizaje, puede verse también influida. El profesorado por el hecho de hacer uso de tecnologías audiovisuales no significa que vaya a realizar una educación más activa e innovadora, porque pueden ser utilizadas para reforzar el modelo clásico de enseñanza. Sin embargo una educación innovadora en la sociedad actual debe de tener en cuenta la comunicación audiovisual.

Hemos de tener en cuenta dos aspectos, por un lado es un instrumento al servicio del profesorado quien utiliza los MAVs para mejorar la eficacia docente, sin embargo al hacerlo esta mediando la realidad a través de los medios, ofreciendo una versión seleccionada de la realidad. Cada medio, tiene su propia forma de construir la realidad, siendo esta distinta según el medio que se utilice en presentarla.

El otro aspecto a tener en cuenta sería, que una educación liberadora en la sociedad actual, debe de tener en cuenta la comunicación audiovisual, familiarizando al niño y la niña con estos lenguajes. Hacemos referencia al niño "productor", que produce y graba sonidos con un casete en un ejercicio de percepción y discriminación sonora, que utiliza la cámara de vídeo con la ayuda de un trípode y del profesor/a en ejercicios de percepción, discriminación visual y sonora,...

Tratamos de evitar dar la única referencia de que los medios audiovisuales son unos instrumentos al servicio del profesorado. Esta no es la visión que anima este proyecto, sino más bien la de utilizar estos instrumentos al servicio de la innovación educativa, respetando las características psicoevolutivas propias de las edades con las que estemos trabajando, y en las que el niño/a mediante el principio de la acción experimente e investigue, no forzándolos a realizar actividades para las que no está "maduro", y siendo el papel otorgado al profesorado el de "facilitador".

La figura del profesorado/a en la inserción de materiales y contenidos audiovisuales, adquiere de nuevo un papel destacado, tanto en la motivación, en la cual es el elemento clave, es el "mediador", como en la unión con los conocimientos previos del alumnado.

Tiempo, espacios, agrupamientos, materiales,... serán aspectos a tener en cuenta en la introducción de contenidos y materiales audiovisuales.

La evaluación también tendrá que participar de recoger y analizar la repercusión de estos nuevos contenidos y materiales en los desarrollos vertical, psicomotriz, de la imaginación, lógico, afectivo, social,...

Por otro lado hemos de tener en cuenta que la implantación masiva de las nuevas tecnologías en la sociedad no radica desde luego en los usuarios, ni en conceptos educativos que propicien y respeten una persona crítica y activa, sino más bien en el desarrollo tecnológico, que es un instrumento de dominación política y económica.³

En educación no podemos estar ausentes de la realidad comunicacional que sucede en la vida cotidiana, no podemos

ignorar por ej.: los medios de comunicación de masas (TV, prensa...) porque son parte de la realidad social de los niños y niñas, nuestra postura ha de ser decidida y critica, hemos de conocerlos, saberlos utilizar e intentarlos moldear para el acto educativo.

EXTRACTOS DEL CURRÍCULO OFICIAL DE EDUCACIÓN INFANTIL

ÁREAS DE EXPERIENCIA

ÁREA DEL MEDIO FÍSICO Y SOCIAL

Introducción

"En el medio físico se pone el acento en las actitudes de cuidado, valoración y respeto del entorno y de los elementos que lo configuran." (pag. 26)

Objetivos generales

"9. Observar los cambios y modificaciones a que están sometidos los elementos del entorno, pudiendo identificar algunos factores que influyan sobre ellos." (pag. 28).

II. La vida en sociedad

Conceptos

"3. Los medios de comunicación

Distintos medios de comunicación y su utilidad como instrumentos de ocio y como difusores de acontecimientos sociales." (pag.31).

Procedimientos

"3. Observación guiada de diversos elementos del entorno para conocerlo y establecer relaciones de diverso tipo." (pag. 31).

Actitudes

"1. Respeto y cuidado por elementos del entorno y valoración de su importancia para la vida humana." (pag. 31).

III. Los objetos

Conceptos

"1. Diferentes tipos de objetos, naturales y elaborados, presentes en el entorno

- Objetos habituales: piedras, juguetes, palos, utensilios, productos y otros **elementos tecnológicos** relacionados con las necesidades y actividades cotidianas." (pag. 32).

Procedimientos

1. Exploración de objetos a través de los sentidos y acciones como apretar, dejar, caer, calentar, soplar, volcar...
4. Utilización y manipulación de objetos diversos de forma convencional y original.
6. Construcción de artefactos, aparatos o juguetes sencillos en función de los propios intereses y de objetivos previamente fijados.
7. Observación y clasificación de los objetos en función de las características y de su utilización y ubicación en la vida cotidiana." (pags. 32-33).

Actitudes

1. Actitudes positivas y valoración del uso adecuado de los objetos.
2. Actitud positiva por compartir los juguetes y objetos de su entorno familiar y escolar.
3. Curiosidad ante los objetos e interés por su exploración.
4. Respeto y cuidado de los objetos propios y colectivos." (pag. 33).

ÁREA DE COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

Objetivos generales

- "5. Leer, interpretar y producir imágenes como una forma de comunicación y disfrute, descubriendo e identificando los elementos básicos de su lenguaje."
6. Interesarse y apreciar las producciones propias y de sus compañeros y algunas de las diversas obras artísticas e icónicas que se le presentan, atribuyéndoles progresivamente significado y aproximándose así a la comprensión del mundo cultural a que pertenece.
7. Utilizar las diversas formas de representación y expresión para evocar situaciones, acciones, deseos y sentimientos, sean de tipo real o imaginario.
8. Utilizar técnicas y recursos básicos de las distintas formas representación y expresión, para aumentar sus posibilidades comunicativas." (pag. 39).

II. Aproximación al lenguaje escrito

Conceptos

2. Los instrumentos de la lengua escrita: libro, revista, periódico, cuento, cartel, etiquetas, anuncios y otros." (pag. 42).

Procedimientos

1. Interpretación de imágenes, carteles, grabados, fotografías, etcétera, que acompañan a textos escritos, estableciendo relaciones entre ambos.
2. Comprensión y producción de imágenes debidamente secuenciadas (ordenación cronológica de fotografías, historietas gráficas, en soporte magnético, etc.)."
4. Diferenciación entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica (dibujos o señales convencionales, por ejemplo).
8. Producción y utilización de sistemas de símbolos sencillos (cenefa, signos icónicos, diversos garabatos) para transmitir mensajes simples. (pags. 42-43).

Actitudes

2. Gusto y placer por oír y mirar un cuento que el adulto lee al niño o grupo de niños." (pag. 43).

III. Expresión plástica

Conceptos

1. Materiales útiles para la expresión plástica.
2. Diversidad de obras plásticas que es posible producir y que se encuentran presentes en el entorno: pintura, escultura, programas de televisión, películas, fotografía, dibujo, ilustraciones diversas...". (pag. 43).

Procedimientos

1. Producción de elaboraciones plásticas para expresar hechos, sucesos, vivencias, fantasías y deseos.
2. Utilización de las técnicas básicas del dibujo, pintura, modelado, collage, de la creación de imágenes, etc.
3. Exploración y utilización de materiales específicos e inesperados para la producción plástica (ceras, témperas, barro, agua, harina...).
4. Empleo correcto de los utensilios plásticos básicos y afianzamiento en el movimiento para conseguir precisión en la realización.
9. Interpretación de diferentes tipos de imágenes presentes en su entorno." (pags. 43-44).

Actitudes

1. Disfrute con las propias elaboraciones plásticas.
2. Gusto e interés por las producciones propias.
3. Respeto a las elaboraciones plásticas de los demás.
4. Interés por el conocimiento de las técnicas plásticas básicas y actitud proclive a la buena realización.
5. Cuidado de los materiales e instrumentos que se utilizan en las producciones plásticas.

Conceptos

1. Ruido, silencio, música, canción.
2. Las propiedades sonoras del cuerpo, de los objetos de uso cotidiano, de instrumentos musicales." (pag. 44).

Procedimientos

1. Discriminación de los contrastes básicos: largo-corto, agudo-grave, fuerte-suave, subida-bajada; imitación de los sonidos habituales.
4. Exploración de las propiedades sonoras del propio cuerpo, de objetos cotidianos y de instrumentos musicales y producción de sonidos y ritmos sencillos.
6. Utilización adecuada de instrumentos musicales sencillos para acompañar el canto, la danza, el movimiento."

Actitudes

2. Actitud relajada y atenta durante las audiciones seleccionadas y disponibilidad para escuchar piezas nuevas.
3. Valoración e interés por el folclore del ambiente cultural al que pertenece." (pag. 45).

V. Expresión corporal

Conceptos

2. Posibilidades expresivas del propio cuerpo para expresar y comunicar sentimientos, emociones, necesidades.

Procedimientos

1. Descubrimiento y experimentación de los recursos básicos de expresión del propio cuerpo (movimiento, sonidos, ruidos), individualmente y en grupo, para expresar los sentimientos y emociones propios y los de los demás.

Actitudes

3. Ajuste del propio movimiento al espacio y al movimiento de los otros." (pag. 46).

VI. Relaciones, medida y representación en el espacio

Conceptos

5. Formas, orientación y representación en el espacio
 - Las formas y cuerpos en el espacio: arriba, abajo; sobre, bajo; dentro, fuera; delante, detrás; lejos, cerca; derecha, izquierda; cerrado, abierto..." (pag. 47).

Actitudes

1. Gusto por explorar objetos, contarlos y compararlos, así como por actividades que impliquen poner en práctica conocimientos sobre las relaciones entre objetos.
4. Interés por mejorar y precisar la descripción de situaciones, orientaciones y relaciones." (pag. 49).

SECUENCIA DE LOS OBJETIVOS Y CONTENIDOS POR CICLOS

ÁREA DEL MEDIO FÍSICO Y SOCIAL

III. Los objetos

"La invención y la construcción de artefactos, aparatos, mecanismos o juguetes sencillos en este ciclo en función de los propios intereses y de los objetos fijados de antemano con el maestro o maestra, facilitarán al niño que sea capaz de planificar y ordenar su acción, de acuerdo con la información recibida o percibida. Igualmente, este tipo de actividades le permitirá utilizar y manipular objetos y materiales muy diversos de forma convencional, así como de forma menos convencional, y desarrollar una actitud de búsqueda y respeto hacia los objetos, como parte del medio que nos rodea. (pag. 92).

ÁREA DE COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

II. Aproximación al lenguaje escrito

"(...) El aprendizaje del código de lecto-escritura es un contenido del primer ciclo de la etapa de Primaria.

Este acercamiento va desde la interpretación, comprensión y producción expresiva de imágenes y símbolos sencillos, con una secuencia progresivamente más compleja, hasta la identificación de algunas palabras de su entorno y la utilización de algunos convencionalismos de la escritura.

De este modo, los niños y las niñas de este ciclo irán descubriendo la lengua escrita como un instrumento de comunicación, información y disfrute y, paralelamente, los diferentes soportes en los que puede aparecer, todo lo cual les ayudará a valorarla ajustadamente, cuidando los soportes en que ésta aparece, y a sentirla como una fuente de disfrute y placer." (pag. 94).

III. Expresión plástica

"En este ciclo el niño es capaz de percibir y diferenciar formas y colores más complejos, los contrastes y sus posibilidades expresivas, nuevos materiales o soportes plásticos como las ceras, etc..., e irá aumentando sus habilidades de trazo, se afianzará en el uso de las herramientas para conseguir mayor precisión, etc.; todo ello le posibilitará la creación de imágenes y producciones plásticas progresivamente más elaboradas.

Estas actividades irán acercando al niño al concepto de obra plástica, de su diversidad y de los diferentes materiales útiles para su elaboración. Además permitirá introducir en la clase el respeto e interés por las producciones plásticas y la posibilidad de que se perciban como un nuevo elemento de disfrute. En este sentido merece destacar la importancia que cobran las imágenes televisivas. La escuela deberá tenerlo en cuenta, a lo largo de todo el ciclo, como un contenido fundamental: por ejemplo, la valoración ajustada de su utilidad." (pag. 95).

IV. Expresión musical

"En este ciclo, y también en estrecha relación con otras propiedades expresivas del cuerpo, el niño va a profundizar en la utilización y experimentación de su cuerpo, en especial la voz, y con las propiedades sonoras de objetos cada vez más elaborados, tanto individualmente como en grupo; de este modo va a ampliar considerablemente su capacidad de expresarse y comprender sentimientos y emociones a través de los sonidos y contextos muy diferentes.(...)" (pag. 96)

La comprensión y experimentación de lo que puede ser el sonido, producido por el cuerpo y los objetos, y la música permitirá profundizar e incorporar a este ciclo nuevas actitudes de relajación, atención, preferencia, etc., ante el hecho musical sencillo y el propio folclore." (pag. 96)



VI. Relaciones, medida y representación del espacio

"El niño puede situar los objetos en el espacio, en un principio en relación con él mismo y posteriormente en relación con los demás, y puede comenzar a establecer algunas relaciones entre las formas espaciales de tales objetos.

En este proceso se acercará al concepto de algunos atributos y relaciones entre objetos, a su utilidad como sistemas de representación y comunicación, y a algunas medidas de temporalización. Todo ello le permitirá apreciar su utilidad y acercarse con gusto y curiosidad a la exploración de nuevos objetos." (pag. 97)

EXTRACTO DE LAS ORIENTACIONES DIDÁCTICAS GENERALES

Los espacios, los materiales y el tiempo

Importancia del material

"Los objetos tienen una serie de cualidades a las que se alude al hablar de su conocimiento físico (...). Además de todos estos aspectos, los objetos tienen un significado emocional, ya que los niños y niñas, como los adultos, establecen vínculos afectivos con ellos. Los objetos producen sensaciones, gustan o desagradan, interesan o producen indiferencia, recuerdan a otros objetos, otros lugares y otras personas. Es tan grande su poder de evocación, que permiten experimentar muy variadas emociones." (pag. 26).

"Para favorecer el uso autónomo de los materiales es indispensable que el educador los presente ordenados según criterios elaborados y aceptados por todo el grupo. De este modo el reconocimiento y ordenación de los materiales es una tarea cotidiana y conjunta, una actividad que favorece la creación de hábitos de orden, promueve la clasificación y facilita el control y el conocimiento del estado del material." (pag. 27)

"La agrupación de los materiales en espacios y zonas de actividad bien definidas favorece que los niños actúen con autonomía, hagan sus elecciones y se interesen por su trabajo. Es conveniente situar los materiales allí donde van a ser utilizados, donde se precisen para iniciar una actividad, procurando que cada área o zona de trabajo tenga todo lo necesario para sugerir y desarrollar determinado tipo de actividades." (pag. 28)

Orientaciones didácticas específicas

Medio físico y social

"En cuanto a los objetos, por ejemplo, es importante que el educador presente al niño situaciones en las que pueda explorarlos

a través de los diversos sentidos y de las más variadas acciones. Es igualmente importante que motive al niño en procedimientos como la recreación e interpretación creativa de los objetos cotidianos, así como la producción de reacciones, cambios y transformaciones; todo ello a la vez que va observando sus resultados en aquéllos." (pag. 55)

"A medida que los niños van creciendo, el educador debe ofrecerles actividades de una mayor complejidad, como, por ejemplo, la construcción de pequeños artefactos y aparatos sencillos que tengan sentido para ellos y les lleven a perfeccionar sus adquisiciones y a aplicarlas. (...)

En cualquier caso no debe perderse de vista que, en general, **la interacción con otros niños y adultos en torno a los objetos confiere a éstos un mayor atractivo y encierra gran potencialidad educativa.**" (pag. 56).

Tampoco debe olvidarse que en la sociedad actual los niños y las niñas reciben un gran número de estímulos e informaciones a través de los **medios de comunicación**, lo que provoca su interés por una diversidad de acontecimientos (olimpiadas, elecciones, tierras y animales desconocidos, la luna...), así como por realidades especialmente lejanas que, por tanto, deben estar presentes en las intervenciones educativas." (pag. 58)

"La observación directa -aunque sea deseable- no es siempre posible. De ahí que sea especialmente adecuado el uso de las fotografías, diapositivas o de las imágenes móviles (vídeo, cine y televisión) que presenta o recoge el educador, con el fin de acercar a los pequeños a otras realidades a las cuales no pueden tener acceso directo (animales, plantas, montañas, ciudades). Por otro lado, **las imágenes son un sustitutivo de la realidad que pueden ser utilizadas por el educador** para que los niños puedan verlas de nuevo, clasificarlas, ordenarlas, secuenciarlas, evocar situaciones vividas y posibilitar su mejor conocimiento." (pags. 61-62).

Comunicación y representación

"Los cuentos sencillos y manejables, a base de imágenes simples y atractivas, pueden ser utilizados con los más pequeños (...).

A la hora de organizar los espacios de la clase es interesante pensar en **un rincón tranquilo y atractivo donde colocar los libros** (libros de imágenes, cuentos fantásticos, cuentos que se refieren a la realidad de los niños, historias de animales, libros hechos por los niños a base de ilustraciones, algún texto del profesorado...). Los niños pueden ir a ese lugar a manipularlos, mirarlos e interpretarlos, así como a producir sus propios cuentos y libros." (pag. 68).

"La educación de estos diversos medios de representación debe contribuir a satisfacer esa necesidad de expresión y exploración mediante el uso de técnicas y materiales muy diversos. Y fundamentalmente debe ayudar al niño a disfrutar, a ampliar y perfeccionar su capacidad en las actividades y producciones que realice." (pag. 71)

La evaluación: criterios y características

Instrumentos de evaluación

Técnicas audiovisuales

"Es importante tener presente este tipo de medios, que más que un instrumento en sí son procedimientos para registrar la observación; la facilidad de manejo, su potencialidad como receptores de la información y la permanencia de esta información hacen de ellos técnicas de observación que, en la medida de las posibilidades de la escuela, el profesional debe contemplar.

Así, por ejemplo, la fugacidad de una conversación se puede atenuar con su grabación en un casete; las actitudes del adulto pueden quedar reflejadas para su posterior análisis en una grabación." (pag. 102).

CONSECUENCIAS SOBRE LA EDUCACIÓN Y LA SOCIEDAD DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES

Las Nuevas Tecnologías tienen unas consecuencias sobre la educación y la sociedad en general. Neil Postman⁴ señala siete premisas o aspectos del cambio tecnológico que pueden servirnos para reflexionar:

1. Todo cambio tecnológico tiene ventajas, pero debemos ser conscientes de sus desventajas. El Televisor ha significado un adelanto incuestionable para la transmisión de información, pero también su uso ha traído una disminución del tiempo de comunicación entre las personas.
2. Las ventajas y desventajas de las nuevas tecnologías no están distribuidas justamente. La tecnología de la información y de la comunicación transmite y desarrolla conceptos de política que benefician de forma específica a algún grupo social.
3. Toda nueva tecnología lleva implícita una idea o un prejuicio. En una cultura sin televisión, la imaginación ocupa un papel importante no siéndolo tanto en una cultura en que las imágenes nos vienen dadas.
4. Toda nueva tecnología lleva en sí un conflicto, el conflicto del poder por el control. Es importante conocer lo que implican estas luchas por el poder dentro del ámbito escolar.
5. Los cambios tecnológicos pueden penetrar y modificar las estructuras sociales, trayendo cambios impredecibles e irreversibles.
6. Las nuevas tecnologías suelen mitificarse y aceptarse como dones de la naturaleza. Esta percepción mágica puede ser peligrosa, pues lleva a aceptarla sin someterla a análisis, revisiones y cambios críticos.
7. Las nuevas tecnologías y los medios de comunicación no son la misma cosa. Entre un medio de comunicación y su tecnología correspondiente existe una relación similar a la que existe entre la mente y el cerebro. No estamos indefensos ante ella, podemos conocerla y domarla, haciendo que se comporte debidamente.

Notas y Referencias bibliográficas:

(1) WINKIN, Y. "La nueva comunicación", Ed. Kairós S.A. Barcelona.

(2) ESCUDERO, J.M. "La investigación sobre medios de enseñanza". Rev Enseñanza n.1. Univ. Salamanca, 1983.

(3) (4) Ofrecemos en el ANEXO II, un documento de Neil Postman, que puede aportarnos elementos para una reflexión en relación a las nuevas tecnologías en general. Redactado a partir de Documentación entregada por Neil Postman, en su conferencia "Infancia y Aprendizaje". Congreso Internacional sobre Ed. Infantil, 5-9 de Julio, Tel-Aviv (Israel).

Comunicación audiovisual:

° RODA, F.J., BELTRÁN, R. ~ Información y Comunicación. Los medios y su aplicación didáctica". Ed. Gustavo Gili, S.A. Barcelona. 1988.

USOS DE DIFERENTES MEDIOS AUDIOVISUALES PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN ED. INFANTIL

En nuestras aulas coexisten en la actualidad gran variedad de medios audiovisuales, la aparición en este caso del vídeo no va a hacer desaparecer ninguno de los anteriores, muy probablemente nos obligue a reflexionar sobre los usos que les estábamos dando, para ver cuál de ellos puede realizar mejor el vídeo y cuáles podemos seguir realizando con los anteriores.

Haciendo uso de las palabras de M. McLuhan (1972) "el medio es el mensaje", cada medio técnico haciendo uso de sus capacidades expresivas vehicula un mensaje distinto, dirigiéndose a distintas facetas o ámbitos del educando, exigiéndole la puesta en funcionamiento de determinados ámbitos de actividad (verbal, lógica, afectiva, conceptual...) e ignorando o disminuyendo la actividad de otros.

Una opción sería en principio, después de un visionado y análisis previo, el uso de materiales y medios diversificados, que vayan dirigidos a distintos ámbitos de actividad o de conocimiento.

No cabe duda que estar al día con las nuevas tecnologías, significa un esfuerzo y una puesta a punto de nuestra capacidad de adaptación a nuevas situaciones, esfuerzo que desde luego no es el único y que se viene a sumar a otros muchos que el educador/ra ha de realizar para poder conocer y participar de los nuevos desarrollos curriculares, en el que los medios, contenidos y materiales audiovisuales son solo una parte.

Los profesores/as sentimos la necesidad de conocer este nuevo elemento que incide en el currículo, y que nos puede permitir desempeñar cada día mejor nuestra tarea educativa, y al mismo tiempo la sociedad exige -cada día más- a las instituciones educativas el ofrecer una mejor educación, adaptada a las condiciones actuales que les ha tocado vivir y con una previsión de futuro.

Para desarrollar, este apartado relativo a la enseñanza-aprendizaje de la comunicación audiovisual se han tenido en cuenta diferentes enfoques.

Por un lado se ha partido de que existen distintos medios audiovisuales susceptibles de ser utilizados en la educación, y que en realidad así se viene haciendo, unos más antiguos como el "casete" y otros más actuales como el "video". Los más usuales serían:

- Retroproyector.
- Grabadores, reproductores de sonido y amplificadores de sonido.
- Proyector de cuerpos opacos.
- Cámara de fotos y proyector de diapositivas.
- Cámara de vídeo, vídeo de mesa, monitor de TV.
- Focos luminosos.

Estos no son todos los que hay, ni tampoco todos los que van a haber, aunque eso sí, los más extendidos actualmente. En los últimos años el gran avance en la electrónica de consumo va a propiciar nuevos medios técnicos con un grado de interactividad cada vez mayor, por ej.: CDI, Video disco interactivo...

También se ha tenido en consideración el uso de los diferentes medios para la enseñanza-aprendizaje en términos de ámbitos de actividad:

- psicomotriz / motor.
- verbal.
- lógico / matemático.
- afectivo / social.
- imaginación / creatividad.
-

Gracias a esta orientación se aportarán nuevas visiones sobre el uso de las tecnologías audiovisuales, permitiendo profundizar en aspectos o parcelas de conocimiento concretas.

Otro aspecto que se ha tenido en cuenta ha sido la de los ámbitos de conocimiento que se podrían desarrollar en la Ed. Infantil en relación con la Comunicación audiovisual, que podrán ser:¹

- 1. El sonido
- 2. La luz.
- 3. El color.
- 4. Imagen y sonido.
- 5. Imagen y realidad.
- 6. Percepción visual.
- 7. Creación de imágenes.
- 8. Las imágenes en el vídeo y la TV.

Esto no debe de entenderse como la propuesta de un nuevo bloque de contenidos, sino como diversos aspectos que deben de estar recogidos en las diversas áreas de educación Primaria.²

Las propuestas de trabajo que se exponen tratan de potenciar una intervención educativa en relación con el lenguaje de las imágenes (visuales, sonoras, audiovisuales) que establezcan las bases para que puedan crear e interpretar mensajes, y que proporcione nuevos canales de expresión y comunicación.

Se abordan cuatro fenómenos: sonido, luz, oscuridad, imágenes fotográficas e imágenes de vídeo.

Cada uno de ellos está formado por varios apartados: en primer lugar hay una historia ficticia sobre una posible puesta en escena, después hay distintas propuestas que podrían añadir la propuesta base, luego iría una lista de posibles materiales útiles para la exploración y experimentación de los niños/as, y por último una descripción de como se podría construir una máquina que permita jugar con el fenómeno que estemos tratando.

Paralelamente a ellos se acompañan breves reflexiones que hacen referencia a tres aparatos que tienen grandes posibilidades en la educación de estas edades: retroproyector, proyector de opacos y fotocopiadora.

Para elaborar esta propuesta se ha partido de una propuesta base³ ya experimentada con alumnado de 4 y 5 años. Las personajes y narraciones descritas son ficticias.

CAPTURAMOS SONIDOS.

El poder trabajar en la escuela el sonido, implica no solo disponer de aparatos, sino de un tiempo y un espacio propio que permita a los chavales y chavalas experimentar con él. Una posibilidad muy interesante sería el introducir materiales didácticos (lotos sonoros...), no solamente como simples juegos, sino incluyéndolos en una propuesta mas amplia sobre el sonido.

La simple introducción en el aula de una grabadora, unos cascos, un loto sonoro, una cinta de casete, pueden ser propuestas lo suficientemente motivantes para comenzar a jugar con el sonido.

Si además (al menos para los más pequeños), se les propicia el poner en marcha sus mecanismos fantásticos con propuestas del tipo: ¿Cómo sería una máquina que "guarda" o "caza" sonidos?, seríamos capaces de llevarles a redescubrir y ordenar de forma lógica esos descubrimientos cotidianos de que disponen (ya que se encuentran rodeados de verdaderas máquinas que los guardan y emiten), y a caer en la cuenta de la naturaleza de esos sonidos que no necesitamos "ver", ni "tocar", para conocerlos y distinguirlos.⁴

Capturamos el sonido

Un día apareció en nuestra escuela un "personaje", era un "inventor" de máquinas que servían para "capturar sonidos". Nos sentamos con él en la alfombra, se llamaba Tomás.

Nos contó de dónde venía..., dijo que se dedicaba a inventar máquinas que capturaban los sonidos, así luego podía enviar mensajes a sus amigos, guardar sonidos de animales, ... y escucharlos cuando quería.

Contó que llevaba mucho tiempo sin inventar nada, y que por eso había decidido ir a visitar a los niños y niñas de otros lugares, para que le diesen nuevas ideas. Traía un paquete muy bien envuelto, en él estaba la última máquina que había inventado, nos la traía para nosotros, pero nos pedía que cada uno de los niños y niñas le tenían que dar ideas para hacer nuevas máquinas de "capturar sonidos".

Alvaro decía que tenía que tener un oído para recoger el sonido, Clara susurró... un altavoz. Poco a poco fueron enumerando los elementos de que debería de estar compuesto: un cable, pilas, cinta, ...

Una vez que sabíamos de qué elementos debería de estar compuesta "la máquina de capturar sonidos", cada niño y niña la dibujó en un papel.

Todos los dibujos se los dimos a Tomás el inventor, el cual los miró y se alegró mucho.

Entonces nos llamó a todos a la alfombra, empezó a abrir el paquete. Apareció una máquina con botones, cuatro auriculares como los de la TV, y una cajita pequeña en cuyo interior había una cinta (casete). De dos en dos nos fue enseñando como funcionaba la máquina: nos poníamos los cascos, introducíamos la cinta, pulsábamos una tecla y comenzamos a escuchar canciones, sonidos de animales... Todos estábamos impacientes por ponernos los cascos y aprender a utilizarla.

Carmen, nuestra profesora, nos contó que esa máquina de capturar sonidos se iba a quedar mucho tiempo en nuestra clase, y comenzamos a pensar qué podríamos hacer con ella.

Tomás nos enseñó la cajita con la cinta y nos dijo que teníamos que pensar en algún dibujo que ponerle, para recordar qué tenía dentro y quién la había regalado. Lo hablamos en grupo, y un niño y una niña quedaron en dibujarle a él y a un pájaro. Luego los pegamos en la caja y en la cinta.

Tomás el "inventor" se tenía que ir y nosotros también, nuestras madres y padres habían venido ya a recogerlos. Nos despedimos alegremente de él y le dimos las gracias. ¡Es una máquina muy bonita!,... ¡Qué sonidos podrá capturar con ella...

Otro día pensamos - por grupos - cómo la podríamos representar con nuestros cuerpos. Pensamos representarla en el suelo, cuatro niños hacían con sus cuerpos la caja, otro estaba dentro encogido y hacía de cinta, unos ladrillos de psicomotricidad - plástico con protuberancias - nos sirvieron de teclas y por último atábamos una cuerda a un pie de un niño para hacer el cable. Una niña pulsaba el ladrillo y la cinta comenzaba a moverse y a emitir sonidos, volvía a pulsar y se paraba. Todos los niños y niñas lo representamos en varios días, ¡Qué gracioso era pulsar y ver como se movía la cinta!

Carmen puso la máquina de recoger sonidos cerca de la biblioteca, a ella podíamos ir todos los días en el tiempo de "rincones", pero solamente podíamos estar cuatro a la vez, pues eran los auriculares que había. Los demás, teníamos que esperar a que nos tocara en otro momento. Podíamos tocar todas las teclas, menos la del enchufe que lo ponía Carmen.

Las cajitas con las cintas estaban en un cajón que había encima de la "máquina de capturar sonidos", cada cinta y cajita tenía su dibujo (que habíamos pintado nosotros en un lenguaje que entendíamos). Cuando terminábamos de utilizarlas las teníamos que dejar en su sitio: la audioteca.

Algunas veces traíamos cintas casete de nuestras casas, las escuchábamos y nos las volvíamos a llevar. Pero sobre todo empezamos a grabar nuestras canciones, nuestras voces, los sonidos de nuestro cuerpo y de los objetos de nuestra clase...

Otro día recibimos un paquete que traía un dibujo de una casa muy grande, se parecía a nuestra escuela. ¿Quién nos lo enviaría?. No había ninguna pista... Lo abrimos y había un sobre con una carta, una cajita como las que teníamos en la máquina de capturar sonidos, y una máquina pequeñita. ¡Sería Tomás el "inventor de máquinas". Carmen nos ayudó a leer algunos trozos de la carta que no entendíamos, luego ya la entendíamos todos pues utilizaba un lenguaje con signos que nosotros aprendimos a conocer. En ella había un dibujo de una máquina de capturar sonidos. Era una máquina muy pequeña, tan pequeña que la podíamos coger y llevar con una mano. Metimos la cinta en la máquina, pulsamos una tecla y ¡qué agradable! era la voz de Tomás, el inventor de la "máquina de capturar sonidos", ...nos saludaba, decía que se acordaba mucho de nosotros, que nos enviaba esa nueva máquina porque había pensado que cuando saliéramos de la escuela no podríamos llevar la otra, que era muy grande y pesaba mucho, con esta podríamos recoger los sonidos de los lugares a donde fuésemos y guardarlos para volverlos a escuchar en la clase. Nos decía también, que quería recordar todas nuestras voces, que le enviásemos una cinta con ellas, y así él, las podría volver a escuchar, pues vivía muy lejos y no había podido venir.

Carmen nos explicó como funcionaba esta máquina, las teclas funcionaban igual que en la otra, y cada niño y niña grabó un saludo para Tomás "el inventor". Una vez que estuvo grabada, pintamos la cartulina de la cajita (casete) con el dibujo de nuestra clase, además cada niño y niña se dibujó en un papel para que cuando oyese nuestra voz pudiese ver nuestras "caras y cuerpos", y se lo enviamos.

Cuando salíamos fuera de la escuela, siempre nos acordábamos de llevarnos la pequeña "máquina de recoger sonidos". Carmen la llevaba y luego se la daba al encargado de recogerlos (nos íbamos turnando). Ya en nuestra clase, volvíamos a escucharlos, alguna vez no los reconocíamos, aunque normalmente eran fáciles de reconocer. Al escuchar de nuevo los sonidos: palabras, ruidos, música y silencios, volvíamos a recordar muchas cosas que habíamos vivido y que sin embargo se nos habían olvidado.

Siempre que recogíamos sonidos al llegar a nuestra clase, pintábamos la funda y la cinta con algún dibujo que nos recordase cuando lo habíamos grabado.

... pasaron varios meses

Nuestra audioteca había aumentado, en ella estaban recogidos muchos momentos que habíamos vivido. También teníamos cintas con mensajes que nos habían enviado "personajes" que habían venido a visitarnos.

Cada niño o niña tenía una cinta en la que se iba recogiendo su voz cada cierto tiempo, cuando contaba un cuento, cuando cantaba una canción.... Esta cinta nos la llevábamos junto con la carpeta de trabajos en papel, para que la pudiesen escuchar nuestros papás y mamás. Nosotros la escuchábamos en la alfombra después de grabar algo, por ejemplo: cuando contábamos un cuento o cuando leíamos las imágenes de los cuentos en la alfombra, primero grabábamos nuestra voz sin enseñar a nuestros amigos las imágenes, luego poníamos la cinta y mientras se iba escuchando pasábamos las páginas del libro.

Era agradable escuchar nuestra voz por los cascos, al principio ¡no me reconocía!, pero cada vez me gustaba más.

Algunas veces con las cintas de sonidos que teníamos, nos íbamos a la sala de psicomotricidad y las poníamos, jugábamos a imitar los sonidos con nuestra voz, con nuestros gestos,...

Creación de lotos sonoros, con las letras del alfabeto (imagen y grafía).

En una cinta casete grabamos los sonidos, primero ordenados y dejando bastante tiempo para reconocerlos (de 7 a 10 segundos) y asociarlos a la tarjeta. A continuación se pueden repetir los sonidos con otras ordenaciones, y con un tiempo de percepción menor. Las tarjetas se dibujarán con las imágenes que hagan referencia a los sonidos, pueden ser individuales o tamaño folio conteniendo varias imágenes. El niño/a tiene que colocar fichas o señales encima de las imágenes de los sonidos percibidos.

Se puede colocar en la audioteca o jugar colectivamente en grupo. La idea de este loto fotosonoro se puede combinar con distintos métodos de enseñanza de la lectura escrita.

NOTA: hay que hacer ver que esta correspondencia de fonema-grafía no siempre es así y comprobarlo en textos escritos.

Jugamos con el sonido...

Mi cuerpo emite sonidos	corazón
Puedo producir sonidos con mi cuerpo	boca, nariz, manos, pies....
Escucho los sonidos del cuerpo de los demás	
Hago sonidos sin moverme y moviéndome	con la boca, pedos..zapateo, toso...
Me expreso en relación con sonidos que oigo	toser, palmas, cantar, bailar..
Mi voz es diferente a la de los demás	reconozco mi voz en una cinta, reconozco la voz de mis amigos sin verles,
Con los objetos puedo producir sonidos	percusión con objetos de distintos materiales, rozamiento de materiales soplando...
Los sonidos se transmiten por el aire, por cable...	teléfono con embudos y manguera, teléfono con cable en nuestras casas, cilindros de cartón...
Los sonidos se transmiten a través de los objetos	pongo mi mano en una mesa y noto cuando la golpean, pongo después el oído....
Los sonidos tienen altura	puedo golpear flojo y fuerte, hablar flojo y fuerte...
Mi voz puede tener distintos tonos	cambio el tono de mi voz, me tapo la nariz al hablar.....
Podemos hacer mucho ruido con pocas cosas y al revés	todos zapateamos flojito, algunos zapatean fuerte...
Sin ver una cosa, por su sonido puedo averiguar qué es	abrir una puerta, un grifo, romper un papel...
Los sonidos se pueden imitar	ladrar, maullar, viento, trueno....
Con los ojos cerrados puedo saber de dónde viene un sonido	señalo con la mano hacia donde me hablan,...
Cada material tiene un sonido diferente	madera, plástico, metal, cristal....
Con nuestro cuerpo podemos producir ritmos	manos- pies, manos-dientes....
Con nuestro cuerpo y objetos acompañamos canciones

Materiales aptos para investigar con el sonido...

- cajas de cartón de distintos tamaños
- cajitas de madera
- hilos de nylon
- clavos de distinto tamaño
- gomas del pelo
- botes de distintos materiales y tamaños.
- botes de bebidas todo tipo de materiales discontinuos.
Ej.: arroz, garbanzos, lentejas, canicas...
- embudos tubos de PVC de fontanería
- tubos metálicos mangueras de distinta sección y longitud
- objetos de distintos materiales que rueden...
- cilindros de cartón de distinta longitud y sección

- palos,
- instrumentos musicales
- radiotransmisores
- teléfonos reales
- teléfonos de juguete
- casetes, cintas de casete, cascos o auriculares
- micrófonos (juego simbólico)
- campanas de diferentes tamaños
- cascabeles
- globos
- papel celofán y otros
- objetos aptos para juego simbólico sonoro. Ej.: camión, moto, aspiradora, batidora...
- timbres manuales, bocinas
- Cajas de música
- Juguetes sonoros: hombre música,
- libros sonoros,
- "Movis" sonoros para colgar
-

Construcción de un teléfono

Materiales:

- 2 embudos,
- tubo (como el que utilizan los electricistas para meter los cables de una sección que encaje en los embudos).
- cinta aislante.

Cómo convertir un casete en "audioteca"

Necesitaremos tener un casete grande, con clavijas por detrás para la salida de altavoces. A ellas podemos conectar "ladrones" o repartidores que nos multipliquen las salidas, conectando a ellos los cascos (normalmente cuatro). Existen distintas calidades de cascos, pero por un precio muy reducido los podemos encontrar (en tiendas de decomiso).

Este no es el único procedimiento, existen otros, por lo que en caso de dudas consultar con un técnico. También existen en el mercado educativo repartidores de sonido (para cinco cascos), que se conectan a la salida de cascos⁵.

Imágenes fotográficas...

La escuela ha de tener en cuenta las posibilidades pedagógicas que tiene la fotografía. Existe por una parte, una gran oferta de imágenes fotográficas a nuestro alcance: en la prensa, publicidad, libros, ... y por otra, en todos los hogares existe una cámara fotográfica como mínimo. Las imágenes fotográficas se han introducido hasta tal punto, que hoy sería impensable comunicar gran cantidad de mensajes sin hacer uso de este soporte.

En los niveles iniciales de nuestras escuelas, la fotografía debe constituir una herramienta básica de trabajo, ya que garantiza la doble vertiente comunicativa, de poder recibir y expresar mensajes a través de ella. Es al mismo tiempo un instrumento que contribuye a la observación y estudio de nuestro entorno más cercano, tan importante en estas edades.

Las imágenes fotográficas, lejos de ser una reproducción fiel y exacta de la realidad, encierran una serie de códigos que es necesario enseñar desde la institución escolar. Se trata de enseñar al alumnado "que la imagen puede ser analógica sin ser inocente", que siempre es construida por alguien y no solamente por un aparato.

La fotografía es también una forma de expresión artística, una determinada situación puede ser recogida fotográficamente de formas muy diversas, desde fotos consideradas normales hasta otras que nos llamen la atención. Los alumnos/as al utilizar la máquina de fotos se inician en una cultura científica y creativa. El profesorado necesita de una formación específica para estar en condiciones de conocer la naturaleza y funciones de la imagen fotográfica, y ser capaz de descifrarla.

y aprendimos a hacer imágenes...

La madre de Ana, es una "fotógrafa", o mejor dicho, le gusta un poco la fotografía. Ana nos ha traído unas fotos que hicieron en el fin de semana en su pueblo. A todos nos han gustado mucho y hemos quedado en decirle a su mamá que venga un día a enseñarnos cómo hace ella las fotos, porque a todos y todas nos gustaría aprender.

Ana se lo ha consultado a su mamá y nos ha dicho que podría venir el jueves, y qué bien!. Por fin llegó el jueves y apareció por la mañana temprano. Traía varias cajas de cartón, se sentó con nosotros en la

alfombra y nos contó que íbamos a hacer varias máquinas de fotos "de mentirijilla", pero que con ellas íbamos a aprender. Nos preguntó qué tenía que tener una máquina de fotos, algunos ya habíamos manejado alguna vez una cámara de fotos, de las que al apretar sale un payaso, otros habíamos mirado por la de nuestros padres, y nos fue sencillo contestar. Tenía que tener una ventanita para mirar, un cristal, un botón donde apretar.... Nos ayudó a dibujarlo en las cajas, con los punzones picamos los agujeros por donde se miraba y le pegamos un botón para que al apretar saliera la foto.

Cuando ya las teníamos hechas, jugamos con ellas, unos hacían de fotógrafos y otros nos retratábamos. Teníamos que tener mucho cuidado los que hacíamos las fotos, de ver a través del agujero a todos los niños o niñas, y cuando los veíamos apretábamos y ¡clic!, ¡Ya está...!

Luego nos enseñó fotos de lugares del colegio, teníamos que encontrar el lugar desde donde estaban hechas ayudándonos de nuestras cajas fotográficas de cartón. Los más mayores además descubrieron que desde otras posiciones, (agachados, encima de una silla, ...). se podría haber fotografiado el mismo objeto o lugar.

Luego Carmen, nuestra profesora, sacó una cámara mágica (cámara instantánea "polaroid"), y nos enseñó cómo funcionaba la cámara, era con la que íbamos a realizar las primeras fotos (visor, flash, película,...). Probamos a mirar todos y todas por ella, ¡qué sencilla era de manejar!, luego nos sorteamos quienes iban a hacer las fotos, ¡sólo había diez fotos!, otro día las harían los demás. Unos hicieron de fotógrafos y otros aparecían en la foto, el que hacía la foto no podía aparecer en esa foto. La mamá introdujo el carrete en la cámara, ¡hacía un ruido muy raro!. Cuando estuvo preparado el primer grupo, la fotógrafa una niña - apretó ¡clic! y salió una luz, después de un ruido empezó a aparecer ...un plástico. Era negro y no se veía nada, se lo guardó en un bolsillo... dijimos nuestras palabras mágicas, y cuando la sacó del bolsillo ¡qué sorpresa! ¡la magia había funcionado!, era una fotografía de verdad. Todos los grupos hicieron su foto y luego la mamá nos hizo una a todos juntos con Carmen.

Guardamos todas las fotografías en un cuaderno de fotos o "álbum" y... ¿dónde lo pondremos?. Acordamos ponerlo en la biblioteca de clase, junto con los demás libros.

Otro día con esas fotos reconocimos los lugares y buscamos desde donde estaban hechas. Algunos escenarios que aparecían en las fotografías habían cambiado, comparábamos y recordábamos como eran antes..... ¿qué había cambiado?.

¿Qué fácil era hacer fotografías?. Nos juntamos todos y todas en la alfombra y pensamos ¿cuándo podríamos hacer fotos?..., cuando

fuéramos de excursión, cuando fuese nuestro cumpleaños, cuando fuésemos a visitar o nos visitase alguien,...

Cada vez que aparecía una foto la veíamos en grupo, comentábamos primero qué había, quienes estaban,... Luego interpretábamos lo que sucedía en la foto, ... a veces nos costaba ponernos de acuerdo.

.... pasaron varios meses

Todos los niños y niñas habían sido fotógrafos/as, cada vez que había que hacer una foto nos turnábamos hasta que la utilizamos todos/as. Carmen o nosotros le poníamos siempre unas letras y unos números debajo o detrás, era la fecha y alguna cosa que habíamos dicho cuando la hacíamos. También hacíamos dibujos y poníamos pequeñas cosas que nos recordasen ese día.

Algunas veces Carmen hacía fotocopias de las fotografías y nos proponía cosas creativas para hacer con ellas:

- *Cada niño/a puede transformar el retrato a su gusto, quitar o poner elementos (aún saliéndonos de la imagen)*
- *Modificar el escenario de la foto y vestidos.*
- *Recortar y reconstituir en forma de puzzle.*
- *Combinar con Imágenes de revistas.*

Teníamos recogidas en imágenes muchas de las cosas que habíamos hecho,... cuando nevó en el cole, el día que fuimos al parque, el dragón que hicimos entre todos, la fiesta de navidad cuando vinieron nuestros padres, madres ...

Teníamos varios libros con las fotos, dibujos y poesías que habíamos hecho. Muchas veces, cuando queríamos recordar algo, íbamos a ellas, y ¡qué agradable era volver a ver aquellas imágenes!.

Recordábamos cómo era el lugar, quienes estábamos, qué cosas había, qué ropa llevábamos, ...hablábamos de si hacía frío o calor, a qué habíamos jugado, qué nos había gustado más,... Estas imágenes fotográficas muchas veces nos ayudaban a relacionar los sucesos vividos con otros que estaban sucediendo.

Nos dimos cuenta de que algunos de los cambios producidos en el paisaje (por el paso de las estaciones), en los niños/as (por el paso del tiempo) y en general en objetos y animales, podían ser reflejados a través de foto-

grafías. Con ellas podíamos comparar, observar parecidos, diferencias, ordenarlas...

A veces las fotografías las poníamos en un corcho que había a la entrada del cole, para enseñárselas a nuestros papás y mamás, y luego las llevábamos a nuestros álbumes, donde también las podían ver.

De vez en cuando, algunos niños o niñas traían fotos de su familia, o de lugares que habían visitado, nos las contaban, y nosotros les preguntábamos cosas que nos llamaban la atención, luego se las volvían a llevar.

Alguna vez Carmen o nosotros proponíamos un tema sobre el que hacer una familia de fotos, por ej. el color verde, ó alimentos, ó ropas, ... buscábamos en nuestras revistas y recortábamos las que nos servían, también hacíamos fotos con nuestra cámara (fijábamos cómo se iba a hacer: primer plano, plano general...), todas tenían un punto en común, el tema que hubiésemos acordado (personas, objetos, cualidades ...). Nos gustaba recoger al mismo tiempo otros tipos de fuentes, (auditivas-casete, táctiles-texturas, ...)

La noción de "continuo" y "discontinuo".

Con una secuencia fotográfica⁶ de dos a diez fotos, podemos empezar jugando con dos e ir viendo que entre dos fotos, podemos ir añadiendo o intercalando cuantas queramos, de esta forma los niños/as comprenderán de forma intuitiva que siempre se puede intercalar una intermedia.

La instantánea fotográfica supone un corte arbitrario en el tiempo, entre dos instantáneas puede haber cualquier otra.

Álbum de fotos de cada niño/a

En él estarán recogidas las imágenes de sus familiares y amigos más cercanos, de las diferentes situaciones vividas y que contienen una fuerte carga emocional, por ej.: su cumpleaños, en el verano, en casa de mi abuelo, con mi perro ...

Jugamos con las imágenes...

Nuestra imagen de la cara	Ha pasado mucho tiempo, como estoy: triste, asustado, contento..., he cambiado mucho.....
La imagen de nuestro cuerpo	Ha pasado mucho tiempo. Cuantos años tenía, que hago, donde me la hicieron
Nuestra imagen en el espejo	jugamos con el espejo, jugamos al espejo...
Los objetos y sus fotografías	conocemos su tamaño real, los olemos, tocamos...
Fotografías de objetos que hemos percibido con todos los sentidos	naranjas, filetes, flores,...
Fotografías de objetos que no hemos percibido con todos los sentidos	barcos, aviones, arpa, oso, ...
Secuencias fotográficas de procesos	Los procesos de elaboración del pan, de una tarta,...
Secuencias temporales	varias fotos de una salida
Clasificaciones sencillas	comer, jugar, color,....
Señales identificativas	reconocemos distintas señales utilizadas en la clase para identificar a niños/as, lugares, juegos, rincones....
Comparar fotografías	una manzana-una manzana con un bocado, un árbol con hojas-un árbol sin hojas...
Hacer collages	recortar elementos de imágenes fotográficas y colocarlos en otros escenarios....

Rompecabezas o puzzles fotográficos	recortar fotografías tipo puzzle, o tipo rompecabezas....
Fotonovelas o foto cuentos	instantáneas de representaciones de cuentos....
La foto de cumpleaños	alguna fotografía en la fiesta de clase,....
Crear un cajón de imágenes	imágenes de periódicos, revistas, ..sobre temas diversos...
Ordenar y clasificar las imágenes	buscamos colectivamente criterios para clasificarlas (lugar, color, utilidad,..)
Realizar colecciones de imágenes	respetándolos criterios y elecciones individuales. Las recortamos y pegamos en cartulinas, álbumes...
Asociar textos a imágenes	textos escritos en cuentos, álbumes..
Modificar imágenes	el espacio o lugar, el tiempo....

Materiales aptos para jugar con Imágenes...

- libros de imágenes
- fotos de revistas: campo, ciudad, noche, día, ...
- tubos de cartón de distintas secciones y longitudes

- papel celofán de colores
- visor de diapositivas y diapositivas
- cámaras de fotos (payaso que sale) de juguete
- cámaras de fotos estropeadas (juego simbólico)
- cámara de fotos "polaroid"
- imágenes de objetos que hay en la clase
- imágenes de objetos que hay en su casa
- Imágenes de objetos que hay en
- cine-exin y cartuchos de películas
- lupas y lentes
- espejos pequeños
- anteojos

Construcción de un catalejo al revés

Materiales: bote de hojalata grande (Ej.: leche de bebé), una goma del pelo, un bote de pintura negra mate en spray, bolsa de plástico translúcida blanca ó papel vegetal, una cartulina negra, una aguja o alfiler.

Las sombras

Nosotros, nuestras sombras ...

Alvaro ha traído una linterna de casa. Al mover un botón ¡Qué sorpresa!... se ha encendido una luz. ¿para que puede servir una linterna?, Ángel dice que para ver. Para ver ¡en la oscuridad!... ¡ qué bien!, con ella ya no nos tropezaremos, ni nos asustaremos cuando esté oscuro.

Probamos a ver si es verdad, cerramos todas las persianas de la clase y dejamos la linterna encendida, el último rayo de luz que entra por la ventana desaparece, todos estamos en la clase muy juntitos alrededor de la linterna, nos da miedo alejarnos, Clara comenta que por las paredes se mueve algo, ¿Qué será?, ...¡pero si es su sombra!, probamos a dirigir la linterna hacia donde ella está, y aparece una sombra de una cabeza en la pared, si movemos la linterna la sombra se mueve, si se mueve Clara la sombra lo hace también.

¡Todos quieren ver su sombra!, les decimos que se separen de la linterna y miren a la pared, Clara va dirigiendo la linterna hacia todos/as. Cada uno tenía su sombra, la buscamos y la encontramos, nos acercamos a ella y

la tocamos, pero la sombra es muy juguetona y se movía, cada niño/a se acercó a la pared, al suelo, para tocar su propia sombra.

Luego hemos comentado en la alfombra si nos ha gustado, si hemos pasado algo de miedo. Alberto dice que por las noches su mamá le deja la puerta un poco abierta, porque le da miedo....

¿De qué color era la oscuridad? ¿y la sombra?, nos hemos puesto de acuerdo y hemos pintado con ceras, -cada uno en un papel- la oscuridad y nosotros en ella.

Otro día dejamos la clase en penumbra, y colocamos un foco mas potente y direccional (Ej.: retroproyector, proyector de diapositivas), cada niño y niña dibujó las sombras de otros niños que se proyectaban en el suelo, pared, suelo-armario,... Colocamos papel continuo blanco donde estaba la sombra y pintábamos la silueta, luego la rellenábamos con mas tiempo, ¿de qué color era la sombra?... ¡era casi negra! .

Nos dimos cuenta de que los árboles y juegos del patio también tenían sombra, ...¿probamos a pintarla?. Así lo hicimos, pero al hacerlo descubrimos que la sombra de los árboles cambiaba, que era siempre distinta, ...¡ y la nuestra! ¿cambiaba también?.

Carmen -nuestra profesora-, ha puesto una gran tela blanca colgada de una cuerda (un proyector de luz la iluminaba), y hemos jugado al corro de la patata, ¡ era muy gracioso! mientras dábamos vueltas alrededor de la sábana íbamos viendo la sombra de los niños y niñas que se movían en la sábana.

...pasaron varias semanas

Otro día Carmen nos contó un cuento sobre unos hombres y mujeres que habían sido transformados en esculturas, mediante un fuego maléfico....Y que gracias a unos niños que descubrieron una pócima mágica pudieron volver de nuevo a la vida mediante un fuego benéfico. A todos nos gustó mucho y pasamos a representarla con nuestros cuerpos en el teatro de sombras, pusimos en b sábana un papel grande blanco y cuando estaban hechos estatuas dibujamos sus siluetas con ceras

Luego, en nuestra clase, hemos descubierto ...¡qué sorpresa!, que en los dibujos de las formas tomadas velozmente en el teatro de sombras, aparece un personaje fantástico, un animal extraordinario... ¿sería el causante del embrujo?...

... Nos pusimos de acuerdo en la utilización de las formas que teníamos, para la creación del mural, repetimos algunas, otras las yuxtapusimos, otras las invertimos (espontáneamente según la edad)... A los más

mayores eran a los que mas cosas se les ocurrían. Al final quedó un mural que nos gustó mucho, y en el había un personaje fantástico.

Otros días hemos jugado a reconocer en la sábana las sombras de los niños y niñas que aparecían en ella, las sombras de objetos de clase.

... pasaron varios meses...

A Rosa, se le ocurrió que podíamos hacer teatro de sombras. A todos y todas nos pareció muy buena idea y nos pusimos a pensar como la podríamos hacer.

Primero tuvimos que inventar las historias, luego las votamos y elegimos una en cada grupo (estábamos entre 6 y 8), Nos repartimos los papeles, uno sería el Narrador, otros serían actores, otra se encargaría de colocar los escenarios... Todos hicimos de todo, participamos en la creación de decorados, pensamos en los disfraces para las sombras, grabamos sonidos y efectos en una cinta de casete, ... hicimos muchos ensayos, y al final se la representamos a nuestros compañeros/as de otras clases, y ¡por supuesto! a nuestros papás y mamás,...

A todos les gustó mucho, nosotros nos los pasamos muy bien, y aprendimos muchas cosas sobre la luz y la sombra, a trabajar en equipo, ...

Jugamos con luz y sombra

Mi cuerpo y su sombra	sombras con manos, pies,.....
Los objetos y su sombra	sombras de objetos cotidianos
La luz	representación corporal de la luz, del sol... en el suelo
El color de la sombra	experimentamos con luces de colores,..sobre distintas superficies.
La luz produce calor	bombilla, vela,....
Cada objeto viaja con su sombra	fotocopiar fotografías,sobre ellas rellenaran el personaje de negro, lo recortaran y realizaran composiciones sobre la foto original,....
Proyectar diapositivas sobre la pantalla de sombras	situarse y desplazarse por estos nuevos espacios.

Materiales aptos para investigar sobre luz y oscuridad.

- "movis" colgados del techo
- espejos colgados del techo
- espejos
- rotuladores de colores -gordos- (que pinten en plástico ó cristal)
- plásticos transparentes muy grandes
- plásticos de colores
- celofanes de colores
- linternas de colores
- sábana, pinzas y cuerda
- proyector de luz (proyector de diapositivas, retroproyector, foco luminoso)
- disfraces, sombreros, plumas, máscaras, ...
- luz negra fluorescente
- pinturas fluorescentes
- cajas de cartón
- spray negro
- cartulinas y papel vegetal
- objetos con siluetas marcadas (tijeras, pelota, ...)
- redes
- palos finos
- alambres
- Teatrillo de sombras.

...nuestra imagen en la TV.:

Hoy hemos recibido en nuestro cole un paquete que ha traído el cartero, y venía dirigido a nosotros, a los niños y niñas de nuestra clase, ¡Qué sorpresa!, ...¿Que sería? ¿Quién nos lo enviaría?.

Por fin nos hemos decidido y lo hemos abierto. Trae un papel escrito con símbolos que nosotros sabemos leer y una cinta de video. Hemos leído el mensaje y.... ¡Anda!... ¡si son nuestros compañeros/as de otro colegio, con los que nos escribimos!, en ella nos cuentan que han ido de excursión a un safari o zoo cercano y como han capturado varios sonidos e imágenes, que nos los envían para que nosotros los averigüemos (NPP.: en la cinta aparecen primero sonido con la imagen en negro, luego aparece sonido con la imagen del animal,) están encerrados en la cinta de vídeo.

Hemos visto la cinta con los sonidos, y las imágenes, ¡como aullaba el lobo!, ¡como rugía el león!, algunos eran muy difíciles y nos han costado mucho reconocerlos, otros sin embargo eran muy fáciles y contestábamos todos.

Otro día Alberto -nuestro profesor-, nos ha preguntado como sería posible que una máquina pudiese capturar imágenes y sonidos. Nosotros, que ya habíamos inventado una para cazar sonidos, rápidamente nos pusimos a pensar en ello, consultamos en libros de nuestras casas, a nuestros padres y madres...

Pasados varios días nos reunimos y lo comentamos entre todos. Tendría que tener un ojo, y orejas, pilas, una cinta ... Una vez lo habíamos hablado, pasamos a dibujarlo cada uno en un papel, posteriormente hicimos una que parecía casi de verdad, nos llevó casi un mes hacerla con cartones, cajas, cristales y todo lo que caía a nuestro alcance.

Alberto nos trajo un día una cámara que capturaba imágenes, de vídeo ¡ de las de verdad! y la colocó encima de unas patas -un trípode-, también trajo el televisor. Cuando dirigía la cámara hacia nosotros aparecíamos en el televisor. Nos propuso un juego que nos gustó mucho, el de "veo, veo...", teníamos que averiguar cómo se llamaba el objeto que captaba la cámara, no nos lo enseñaba hasta el final -el objetivo de la cámara tenía un pañuelo encima-, nosotros le preguntábamos y él nos daba pistas.

Luego fuimos pasando por parejas por el "Rincón", donde estaba la video-cámara, trípode y TV, nos situábamos detrás de la cámara y ayudándonos del trípode la íbamos moviendo, mirando al TV y al visor de la cámara. Pasamos varias veces por este rincón, cada día hacíamos una cosa, un día panorámicas, otro zoom, otro enfoques,..⁷

Un día Alberto en vez de contarnos el cuento enseñándonos las imágenes con libro, nos lo contó enseñándonos las imágenes a través del Televisor, qué gracioso era ver como aparecían las imágenes en la pantalla del televisor y ver a Alberto como pasaba las páginas mientras nos contaba el cuento. Las imágenes eran muy grandes, mucho mas grandes que en el libro.

Cuando ya habíamos pasado varias veces por el rincón de vídeo, nuestro amigo Alvaro propuso hacer dibujos animados, a todos nos pareció muy buena idea, y nos pusimos a pensar como lo podríamos hacer. Necesitaríamos crear una historia, inventar unos personajes, hacer un escenario,... Nos repartimos por grupos y nos pusimos manos a la obra. Hicimos los personajes con plastilina, el escenario con cartón y temperas, creamos entre todos una pequeña historia, y nos pusimos a grabarla, uno era el encargado de pulsar el botón y contar, otro de mover el muñeco, otro de cuidar que no muevan la cámara y el trípode,... Las historias quedaron muy bonitas, -no todas se terminaron⁸- los muñecos realmente se movían,... ¡ eran dibujos animados!

... otras actividades a realizar

Pintamos nuestra cara

Estábamos tratando dentro del esquema corporal, nuestra cara. Ya habíamos realizado diferentes actividades de psicomotricidad y de lenguaje, pensamos trabajarlo también en el rincón de vídeo.

Un día en este "rincón" estaba colocada la cámara con el trípode, enfrente de ella había una silla. Fuimos pasando por el rincón por parejas, uno se sentaba⁹ de forma que se viese solamente su rostro dentro del televisor, en el centro, y el otro pulsaba al botón para grabar y para parar.

El Televisor estaba preparado para que pudiésemos utilizarlo como pantalla de dibujo, tenía un plástico por encima, de forma que no se pudiese manchar al pintar con rotuladores.

Cuando nos habíamos grabado, Alberto ponía la cinta en el vídeo y con la pausa mantenida nos íbamos dibujando el contorno de nuestro retrato sobre un segundo plástico¹⁰ que pegaba con cello sobre el televisor.

Una vez pintado el contorno, íbamos a la mesa, colocábamos un papel blanco debajo y rellenábamos el contorno de la cara, después nos ayudábamos del espejo, comprobando el color de nuestros ojos, pelo, labios,...

Una vez coloreada la proyectábamos en la pantalla con el retroproyector, comentando en grupo el grado de realización, su semejanza o no semejanza con la realidad, la expresión de su rostro, ...

Espejito, espejito....

¹¹ ¡Nos colocamos de uno en uno ante el televisor, en una habitación aislada. La cámara estaba situada (detrás del televisor) de forma que nos veíamos en el televisor, hacia como si de un espejo se tratara. Teníamos varios minutos para contemplarnos en la pantalla y hacer lo que quisiésemos, de esta forma jugamos todos ante el espejo-televisor.

Un día cuando estábamos todos reunidos en grupo, el profesor trajo la televisión y el vídeo.

¡Qué sorpresa!, ¡Nadie sabía que se había grabado!

El observarnos nuevamente desde una nueva distancia temporal, actitudinal, espacial, social... nos ayudó y permitió un análisis de los comportamientos, actitudes... mostrados en ella.

La aceleración de la imagen, ayudaba a enfatizar "tics", gestos, muecas... actuaba como lo haría la caricatura: subrayando las dimensiones más acusadas de la personalidad para permitir tomar conciencia sobre ellas.

"El video espejo permite tomar conciencia de la propia corporeidad: la calidad, la sonoridad y la entonación de voz; el sentido y el sinsentido de los gestos; las posturas, la manera de desenvolverse... Descubrir el lenguaje del cuerpo es la puerta de acceso a la propia personalidad"¹²

Puede utilizarse educación y reeducación verbal, para que el alumno/a perciba los sonidos y muecas que acompañan a la emisión. Para ello grabaremos planos muy cercanos en los que aparezca el rostro del niño/a y del reeducador/a, haciendo énfasis en las muecas y gestos que acompañan a la emisión de estos

sonidos que queremos reeducar; posteriormente las veremos y comentaremos, sirviéndonos de nuevo punto de partida.

El vídeo espejo se puede aplicar a aquellas áreas que hacen uso de la expresión corporal, dramatización y teatro, lenguaje,...

Para grabar y presentar procesos.

La fugacidad de los acontecimientos hace a veces difícil su observación y posterior estudio. Otras veces, sin embargo, la observación directa de determinados procesos se ve dificultada por la carga emotiva con que estamos viviendo la experiencia.

La grabación nos permitirá volverla a observar, haciendo uso de las funciones propias del vídeo (cámara lenta, pausa, avance rápido, ...).

Para grabar imágenes de salidas o del entorno próximo.

En estos niveles iniciales, la mayor parte de los núcleos de trabajo giran en torno al niño/a y a su entorno más inmediato. La cámara de vídeo adquiere aquí una importancia fundamental, ya que será muy difícil, o quizás imposible encontrar imágenes de aspectos que queramos tratar del entorno físico, familiar, social, ... en el que estamos ubicados.

Haciendo uso del vídeo podemos recoger nuestra realidad más próxima, nuestro barrio, localidad, comarca... Podemos acceder por ejemplo a los animales de nuestra comarca, a las plantas y árboles, a las actividades artesanales e industriales, manifestaciones culturales...

El uso didáctico de estas imágenes debe de ir unido a actividades presenciales de los niños/as -a ser posible- en estos lugares. Debemos pretender que la presentación en vídeo de un aspecto de la realidad favorezca sus experiencias sensoriales directas, permitiendo retomar aspectos y vivencias en un posterior trabajo de aula.

Imágenes tomadas en la escuela o de actividades realizadas en ella pueden servirnos para la realización de programas documentales que tienden a fomentar la información e interrelación entre los distintos sectores educativos (padres, madres, alumnos/as, profesores, profesoras ...). No debemos de olvidar que se compone de imágenes y sonidos, por lo que deberemos cuidar ambos aspectos.

Para investigación educativa.

El vídeo se utiliza en las investigaciones como una ayuda a la observación directa, estas imágenes serán una ayuda inestimable a las notas de campo tomadas.

El vídeo puede servir por ej.: para estudiar el comportamiento social de las personas, partiendo del análisis de las conductas individuales, mediante grabaciones realizadas en la clase.

En educación infantil se han realizado experiencias -usando el vídeo- en el campo de la investigación, ej: eficacia de determinados métodos para la enseñanza de la lectura y la escritura, análisis del comportamiento comunicativo entre niños y niñas de tres meses y tres años.

Correspondencia escolar.

Poco a poco el enviar y recibir vídeos se va imponiendo en este campo de trabajo escolar, porque además en estos niveles la expresión verbal y escrita es muy incipiente todavía.

Las imágenes en vídeo aportan entre otras informaciones, las de tipo afectivo y actitudinal, difíciles de reflejar para los alumnos/as de estas edades.

Contribuye a su auge también el bajo coste que conlleva, en relación a la cantidad de información visual y sonora, que contiene.

Existen gran variedad de experiencias en este campo, de las que serían destacables algunas realizadas en zonas con fuerte emigración y desarraigo cultural, en busca de sus culturas originarias.

RETROPROYECTOR

El Retroproyector es uno de los pocos aparatos especialmente diseñados para la educación, lo que hace de el que sea un aparato duro y sencillo de manejo.

Entre sus ventajas hay que destacar su gran luminosidad, que hace de el un aparato que se puede utilizar con luz diurna. Otro aspecto a destacar sería la flexibilidad que ofrece, permitiendo controlar en todo momento la relación de la palabra con la imagen.

La transparencia se puede utilizar para fines muy diversos, siendo los más comunes:

- Motivar
- Presentar información
- Analizar
- Sintetizar
- Evaluar

Su uso más habitual es con transparencias, de acetato o plástico transparente. Estas pueden ser de tres tipos:

- Transparencias sencillas.
- Transparencias con superposiciones.
- Estas van a permitir dosificar la información al alumnado, lo que las hace particularmente útiles.
- Transparencias animadas.

Otro de los usos posibles consiste en colocar objetos opacos sobre el cristal del retroproyector (por ej.: tijeras) y éste proyectará su silueta en la pantalla. También se pueden proyectar objetos transparentes (por ej.: papel de un caramelo, una radiografía)

La superficie de trabajo (A4) es más apropiada para el alumnado más pequeños, pudiendo reducirla -a medida que van madurando- hasta llegar al tamaño de una diapositiva. El pintar con rotuladores

sobre plástico les gusta mucho, además no les exige de casi ningún esfuerzo, pues estos resbalan suavemente.

El retroproyector en Ed. Infantil y Primer Ciclo de Ed. Primaria, también puede ser utilizado además como foco para el teatro de sombras, dada su gran luminosidad y amplitud de foco, que nos permite iluminar una sábana completa a pocos metros.

Para tratar el tema del color-luz.

Podemos crear diapositivas manuales, (un objetivo sería perfeccionar su motricidad fina, manejarse en espacios pequeños, crear y descubrir composiciones pictóricas)

Material:

plásticos, marquitos, botes de luz, ...

Fases:

- 1. exploración Individual libre
- 2. diálogo en grupo, con realización de propuestas para su ejecución.

PROYECTOR DE OPACOS

El episcopio o proyector de cuerpos opacos es un instrumento de gran utilidad en los primeros niveles educativos. Uno de sus usos más habituales consiste en la presentación en grupo de casi todo tipo de imágenes, dibujos y textos.

Entre sus ventajas hay que señalar que permite la visualización Inmediata de imágenes.

Las limitaciones en cuanto al uso de este aparato vendrán dadas por el tamaño de la ventana de proyección, en cuanto al tamaño de las imágenes a proyectar. Es un aparato que exige de espacios que puedan oscurecerse totalmente.

El proyector de opacos permite otro tipo de encuentro con las imágenes, estas son observadas al mismo tiempo por todos, provocando ricas interacciones verbales entre los niños/as.

En los niños/as con problemas de atención les ayuda centrándoles y haciéndoles participes del tema o vivencia común que estamos tratando. También ayuda a centrar la atención el que la sala este oscurecida y solamente haya un punto de atención, en este caso la proyección de imágenes en la pantalla.

La presentación de imágenes, -guiada por el profesorado- es una ayuda también, para la adquisición de conceptos y desarrollo del lenguaje.

En lectoescritura, puede ser útil como sustituto de la pizarra, permitiendo trabajar al mismo tiempo con materiales creados previamente. Permite reconstruir también el acto didáctico de formas variadas adecuándolo a las necesidades de los alumnos/as.

LA FOTOCOPIADORA

Una fotocopidora con zoom nos permite jugar con el tamaño, realizar composiciones basadas en series de tamaños.

La fotocopidora nos permite en todo momento, la realización de borradores partiendo de elementos originales que queramos conservar, en ellos los chavales y nosotros podemos ir experimentando hasta que el resultado nos guste, por ej.: manipulación de fotografías, de ilustraciones...

Reproducciones realizadas con la fotocopidora pueden sernos de utilidad en la creación de hábitos de orden y clasificación, por ej.: cada libro se coloca encima de la fotocopia de su portada.

La fotocopia en color puede usarse (con moderación, debido a su precio actual) para actividades específicas. Puede servir la realización de nuestras fotografías en acetato, escenarios de cuentos en acetato para el retroproyector,...

NOTAS Y REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- (1) Esta propuesta ha sido experimentada en un centro público de Ed.infantil durante los cursos escolares 87-88/88-89/89-90, el C.P. Valle Inclán de Leganés, siendo introducidos de forma global en los contenidos curriculares que se estaban trabajando.
- (2) Han sido recogidos en el Currículo Oficial. Consultar ANEXO II.
- (3) Esta propuesta base, ha sido experimentada casi en su totalidad en el C.P. Valle Inclán de Leganés. Las experiencias que se narran y los personajes son ficticios, habiendo sido diseñadas para este documento.
- (4) Memoria de Experimentación "Introducción, uso y evaluación de contenidos y materiales audiovisuales en contextos de aula, en Ed. Infantil y Primer Ciclo de Primaria" PNTIC, 1989-90. (Documento de uso interno).
- (5) Natham fabrica uno, lo distribuye ABACUS,...
- (6) Con las fotografías, según Tavernier ("La escuela infantil antes de los 6 años ~", Ed. Martínez Roca, 1984) podemos tratar la noción de "continuo", por oposición a la noción de series "discretas". En los números naturales se da un salto para pasar del uno al otro (1, 2, 3,...), sin embargo en los números reales se pueden encontrar tantos intermediarios como se quiera).
- (7) CHEVREUIL, Mado, Revista "L'Ecole Maternelle Francaise", n. 1, Septiembre 1990, págs. 4748.
- (8) Lo importante es el proceso de diseño y realización, el cual constituye un entorno comunicativo rico en aspectos cognitivos, afectivos y relacionales en el que se desarrollan distintas habilidades perceptivo-motrices.
- (9) Detrás del niño/a sentado, conviene que no haya nada que pueda entorpecer la percepción figura fondo.
- (10) de 30 X 30 cm., de forma que posteriormente pueda colocarse encima del retroproyector.
- (11) Extractamos ideas contenidas en "Vídeo y Educación", de Joan FERRES, sobre el vídeo espejo.
- (12) Ferres, J. "Video y Educación".

Sobre fotografía:

- PORCHER, L "La fotografía y sus usos pedagógicos", Ed Kapesluz, Buenos Aires, 1977. Argentina

Sobre retroproyección:

FUNES, A. "Retroproyección". Ed. Secretaria de Estado de educación. (P.N.T.I. y C.) Madrid, 1989.

Sobre sombras:

- "Teatro de sombras". Departamento de Educación, Universidades e Investigación. Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco, Vitoria, 1987.

Sobre video en Ed. Infantil:(de interés para el Primer ciclo de Ed.Infantil)

BARRIO FERNÁNDEZ, J.M. "Integración curricular del video en la enseñanza" págs. 285-304: "Los medios audiovisuales en la ED. Infantil". Secretaria General del MEC (PNTI y C), 1987.

Expresión audiovisual en la escuela:

ALONSO, M., MATILLA, L " Imágenes en acción. Análisis y práctica de la expresión audiovisual en la escuela activa". Ed. Imágenes. Madrid, 1990.

TIPOS Y FUNCIONES DE DOCUMENTOS VÍDEO QUE SE PUEDEN UTILIZAR EN EL PRIMER CICLO DE PRIMARIA

TIPOS DE PROGRAMAS¹

- Documental didáctico.
- Narraciones dramatizadas.
- Reportajes.
- Programas testimoniales.
- Lección magistral audiovisualizada.

FUNCIONES²

Informativa

Cuando el mensaje tiene por finalidad fundamental describir una realidad lo más objetivamente posible. Hemos de tener en cuenta que los medios, median la realidad, haciendo uso de códigos expresivos.

Metalingüística

Aprendizaje o reflexión sobre el lenguaje del vídeo, utilizando imágenes en vídeo.

Motivadora

Consiste en actuar sobre un grupo delimitado, utilizando imágenes para sensibilizarle en torno a un tema preciso.

Expresiva

El acto de comunicación se centra en el emisor, expresando en el mensaje sus propias emociones, sentimientos, ...

Evaluativa

Lo que importa fundamentalmente es la valoración de conductas, actitudes o destrezas de los sujetos, captados por la cámara.

Investigadora

Busca la aproximación y grabación de procesos, para su posterior visionado y estudio.

Lúdica

Cuando en el acto comunicativo el interés se centra en el juego, en el deleite. Es una de las más destacadas que se le asigna a la TV. El vídeo puede resultar gratificante en cuanto le concede al usuario la participación activa.

Interacción de funciones

Cuando las funciones no se dan en estado puro. Ésto es lo más habitual en una situación didáctica.

Modalidades de uso:³

Haciendo un intento de sistematización, entendida como enunciación y estructuración de unas posibilidades de uso claramente diversificadas, Joan Ferrés (1988) apunta seis modalidades de uso:

Vídeo-lección

"Es la exposición lineal de unos contenidos racionalmente estructurados y desarrollados de una manera exhaustiva". Esta modalidad está relacionada con la concepción educativa tradicional, en la que el profesor es sustituido por el programa de vídeo.

Vídeo-apoyo

En este caso las imágenes sirven para ilustrar las palabras del profesor. "El profesor dinamiza las imágenes y éstas a su vez, demuestran o complementan el discurso verbal del profesor".

Vídeo-proceso

Consistiría en la utilización de un programa, no tanto por el programa en sí, sino para su posterior análisis por parte de los alumnos. Lo que importa es la dinámica, en la que los alumnos se sienten sujetos activos, creadores.

Programa motivador

Consistiría en un programa en vídeo "destinado a transmitir unos contenidos con la intención de suscitar el trabajo de los alumnos después de su visionado.

Programa monoconceptual

Programas muy breves en los que se desarrolla "un solo concepto, un aspecto muy parcial y concreto de un tema, un fenómeno, una noción o un hecho".

Vídeo interactivo

"Se llama vídeo interactivo a todo programa de vídeo en el que las secuencias de imágenes y la selección de los manejos están determinados por la respuesta del usuario a su material" (J.C.Baboulin y Ch. Boudan, 1983, p.4). La manipulación del vídeo a través del ordenador permite una interacción compleja entre el usuario y la información que se transmite.

ASPECTOS A TENER EN CUENTA EN EL DESARROLLO DE LAS LÍNEAS DE TRABAJO

No existe ningún material específico realizado en vídeo, para el desarrollo de las técnicas instrumentales. En las páginas anteriores podréis encontrar ideas que seguramente os serán de utilidad para desarrollar este apartado. El material que se os envía puede ser útil para la preparación de destrezas y habilidades en relación a las técnicas instrumentales.

Existen diversos aspectos en relación con el vídeo sobre los que es interesante hacer diversas consideraciones.

- La realización de una pedagogía innovadora necesariamente ha de tener en cuenta los medios audiovisuales.
- La introducción de un nuevo elemento o medio tecnológico en el currículum escolar obliga a reconsiderar todos los restantes.
- La introducción de un nuevo medio audiovisual en nuestras aulas, no anula los anteriores, sino que obliga a reconsiderar sus funciones.
- El profesor es la figura clave en el acto didáctico. El vídeo no sustituye al profesor, sino que le releva de algunas tareas, como por ej.: impartir conocimientos.
- La utilización de una nueva tecnología audiovisual exige de una formación previa, que tenga en cuenta aspectos lingüísticos y expresivos, didácticos, técnicos,...
- La diversificación de medios y canales en la transmisión del mensaje, contribuye a su mejor aprovechamiento.
- En una educación innovadora para los primeros niveles educativos, el uso didáctico del vídeo debe de favorecer las experiencias sensoriales directas, por ej.: salidas, experimentos,...
- La utilización didáctica del vídeo, exige del profesorado una toma de decisiones en relación con espacios de visualización y trabajo, agrupamientos, momentos, funciones que va a cumplir...
- La utilización didáctica de un programa de vídeo exige su visionado y análisis previo, para integrarlo de forma global e interdisciplinar en la unidad didáctica que estemos trabajando.

- Todo material ha sido creado desde unos presupuestos técnicos y didácticos, el profesor debe conocerlos y realizar las adaptaciones pertinentes a las características de los sujetos y de la experiencia curricular que se desarrolla en el centro y aula.
- La elaboración y/o utilización de una guía de análisis de vídeos, puede ser de gran utilidad.
- La utilización del vídeo y demás medios audiovisuales debe de estar insertada en la programación general del centro.
- La función motivadora que suele atribuírsele al vídeo, queda supeditada y relegada a la motivación y puesta en escena que realice el profesor.
- El vídeo puede ser utilizado en función de diversas concepciones educativas, desde las tradicionales (infrautilizado) hasta las más innovadoras.
- Una educación activa y liberadora exige que los educandos puedan manipular libremente estas tecnologías.
- No se trata solo de utilizar unos materiales con unas líneas prefijadas de actuación, debe de existir la posibilidad de idear, diseñar y aplicar otros materiales.
- En relación con la utilización del vídeo por los alumnos, importan más los procesos que el producto final.

Equipos indicados y formas de uso

Con un equipamiento básico formado por TV y vídeo de mesa, las formas de uso quedan supeditadas al uso de los distintos programas en vídeo de que dispongamos o que podamos adquirir por diversos canales (préstamos, grabaciones de TV, ...)

Las posibilidades de uso en una educación innovadora con este equipamiento básico serían:

- Vídeo-apoyo: utilizando imágenes para ilustrar aspectos que estemos trabajando.
- Programa motivador: visionado de programas que puedan suscitar trabajos posteriores en los alumnos.

- Programa monoconceptual: Uso de programas en los que se desarrolla un solo concepto, un aspecto muy concreto de un tema.
- Programas lúdicos: aquéllos cuyo principal fin es divertir y/o entretener.

Si este equipamiento básico es ampliado con otro vídeo de mesa o una cámara de vídeo, las posibilidades se verán ampliadas en la línea de trabajar y crear con el medio vídeo, pudiendo:

- Adaptar programas. Consistiría en utilizar programas ya existentes, realizando adaptaciones en ellos, por ej.: reordenación de bloques, intercalar imágenes, suprimir imágenes, quitar banda de sonido,...
- Crear programas. Haciendo uso de la cámara, o con imágenes de otros programas, podemos crear un producto totalmente nuevo. Esto exigirá de un diseño y guionización previa, para pasar posteriormente a la localización y/o creación de imágenes, montaje y grabación de la banda sonora.
- Trabajar con la vídeo-cámara sin grabar. Utilizando la cámara para realizar ejercicios, sin interesarnos su grabación. Sería la vídeo-cámara como proceso.

Existen otros campos en relación con los medios audiovisuales y la comunicación audiovisual en la Educación Infantil y Primer Ciclo de Primaria, que no hacen referencia al vídeo. En ellos se trabajan aspectos quizá más primarios y para los cuales posiblemente tengáis equipos en el centro.

Los juegos sonoros que se os envían irían dirigidos a potenciar otros acercamientos y encuentros con las imágenes y los sonidos en estos primeros niveles. En los apartados anteriores podréis encontrar distintas sugerencias para trabajar estos aspectos.

MASS-MEDIA

La televisión ejerce una gran influencia sobre los niños⁴, especialmente sobre su aprendizaje social. El aprendizaje social ocurre en la etapa anterior a los 7 años. Los niños, a través de su

implicación activa con el entorno y de la observación de los demás, forman modelos de cómo comportarse e interaccionar con los demás. La Televisión altera el aprendizaje social **al restar tiempo a una relación más activa y directa con sus padres y demás niños**, de esta forma aumenta la experiencia indirecta y disminuye su experiencia directa. El aprendizaje social primario, que se da en la relación directa con su familia es desplazado por el secundario. Las historias contadas por TV influirán decisivamente en la creación de un marco de referencia para codificar las relaciones y establecer escalas de valores en su construcción de la realidad social⁵.

El desarrollo afectivo normal y sano de los niños dentro de la unidad familiar también se ve afectado, además de por la TV, por la mecanización de los juguetes y el cuidado de los niños encomendado a terceros constantemente. En este entorno no pueden aprender a relacionarse íntima y permanentemente con otras personas y eso es algo que continuará en la vida de los adultos. Incluso **las máquinas más perfectas no pueden ofrecer respuestas emotivas llenas de sentido**, tampoco puede hacerlo la TV⁶.

El mundo que se presenta en la TV no es real sino ficción, **exagerando determinados aspectos de la vida adulta, dejando otros más entrañables y reales en la sombra**. Los aspectos dramáticos e inusuales cobran mayor relevancia en la pantalla mientras que los aspectos de la vida cotidiana permanecen extraños y resultan cada vez más incomprensibles.

El impacto de la TV sobre los niños de hoy es innegable, su capacidad de actividad (motor del desarrollo), **creatividad y afectividad, se ven afectadas por las nuevas tecnologías, se desarrollan otras capacidades, se adquieren otros conocimientos**. No se puede prescindir de ella y ésta puede ser un instrumento muy bueno para el desarrollo de los niños si les **ayudamos a adoptar una mirada crítica y reflexiva** ante ella.

Cuanto mayor sea el **conocimiento de la estructura y los mensajes** emitidos por los "mass media" mejor distinguiremos entre los distintos tipos de mensajes, entre las informaciones y los juicios de valor, entre la realidad y la realidad presentada en ellos⁷.

Todas estas ideas sobre las nuevas tecnologías nos afirman que **deberían de enseñarse en la escuela, de forma que los niños las conozcan y puedan desarrollar un espíritu crítico ante ellas**.

Los padres, educadores e instituciones **no podemos ignorar los peligros de la TV**. La información presentada en TV es siempre parcial y es necesario que los adultos ayuden a los niños a descubrir este proceso, a hacerles cuestionar la información que reciben. **No debe** de usarse la TV para tener entretenidos a los niños, sino que éstos han de aprender a controlar el medio para no sentirse indefensos ante él. Tampoco se debe de utilizar como un premio, pues puede influir negativamente en su creatividad; el mejor premio para un niño es comprobar que ha conseguido realizar su tarea⁸.

Es importante resaltar la **importancia que tienen los adultos como mediadores**, cuando los niños trabajan con la Televisión. La sensación de éxito en los niños de los primeros niveles educativos no llega a producirse, si no existe mediación activa de los adultos⁹.

El papel del profesor en un entorno de aprendizaje con TV debe consistir en¹⁰:

- **Dirigir la atención** de los niños a los puntos del programa que consideremos importantes.
- **Estimular** a los niños durante el visionado, creando una atmósfera libre.
- **Relacionar las nuevas informaciones con los conocimientos adquiridos.**
- **Desarrollar el conocimiento adquirido** en el programa:
 - * Discutiendo sobre los conocimientos.
 - * Implementando los juegos y actividades presentados en el programa.
 - * Representando situaciones imaginativas donde el niño es parte del espectáculo.
 - * Estimulando la expresión y creatividad individual de acuerdo con sus propias percepciones.

Uno de los problemas que tiene la TV convencional para los niños es que sus programas convierten al niño en **espectador pasivo**.

REFERENCIAS Y NOTAS BIBLIOGRÁFICAS:

- (1) FERRES I PRATS, J. en "Vídeo y Educación", Ed. Laia, Barcelona, 1987.
- (2) idem. pags. 53-74.
- (3) idem, pags. 21-29.
- (4) Congreso Internacional "La infancia en la era tecnológica" en Tel-Aviv (Israel) en 1987. Panel de discusión formado por Terence Moran, Christine Nistrom, Henry Perkinsón.
- (5) idem. George Gebner. Universidad de Nueva York.
- (6) idem. Bruno Bettelheim. Santa Monica, USA.
- (7) idem. Yariv Ben-Eliezer. Universidad de Tel-Aviv.
- (8) idem. Cheryl S. Fox. Center for learning enhancement.
- (9) idem. Pina S. Klein, de la Universidad de Bar-Ilan (Israel).
- (10) idem. Yona Hubera, de TV educativa de Israel.

Libros sobre vídeo y educación:

FERRES I PRATS, J. en "Vídeo y Educación", Ed. Laia, Barcelona, 1987.
FERRES I PRATS, J. "Cómo integrar el vídeo en la escuela ~ . Ediciones CEAC. Barcelona, 1988.

Libros sobre mass-media:

VALLEJO NAJERA, "Mi hijo ya no juega, solo ve la televisión". Ed. Temas de Hoy, 1988.
ALONSO, MATILLA Y VAZQUEZ, "Los teleniños", Ed Laia. 1980.
MARKS GREENFIELD, P. "El niño y los medios de comunicación". Ed. Morata. SA. Madrid, 1985.
HODGE, B. TRIP, D. "Los niños y la televisión". Ed. Planeta, 1988.

MATERIALES QUE SE ENVÍAN PARA DESARROLLAR EL PROYECTO

"BAJO LA PIEL DEL LEÓN Y LA JIRAFÁ"

Ha sido desarrollada con el propósito de intentar cubrir una laguna existente en la enseñanza del lenguaje de la imagen y la utilización de los distintos medios audiovisuales en los niveles de Educación Infantil y Primer Ciclo de Primaria. Las actividades que se proponen y los materiales que se ofrecen forman parte de un trabajo sistemático desarrollado a lo largo de varios años con estas edades.

Consta de una propuesta de actividades agrupadas en 36 fichas en las que se trata de recoger todos los aspectos necesarios a desarrollar con los niños de estas edades: lenguaje, psicomotricidad y ritmo, desarrollo afectivo, desarrollo lógico matemático, plástica,... Éstas son simplemente una sugerencia que necesariamente deberá adaptarse a la metodología y realidad en la que quieran aplicarse.

El tema de trabajo es el centro de interés de "los animales salvajes", centrándose en dos de ellos: el león y la jirafa. Se han elegido estos dos animales por la motivación espontánea que tienen los niños hacia ellos y por las grandes posibilidades que nos ofrece el contraste entre ambos (largo-corto, bajo-alto, vegetariano-carnívoro, fiero-dócil,...)

En algunas de las propuestas se hace referencia a la utilización de distintos materiales que la acompañan.

Descripción de los materiales:

- Vídeo: "El león"

Comienza presentándonos brevemente primeros planos de las partes del león, posteriormente nos muestra acciones en las que intervienen los leones: lavarse, tumbarse, estirarse, comer, cazar, lavarse, lavar a sus cachorros, dormir, mirar, oler, andar, correr, esconderse... Intercaladas entre esas imágenes aparece una pareja de león y leona, una leona con sus cachorros, un detalle del pie de la leona, mamas.

En el vídeo también se aprecian los papeles que desempeñan el macho y la hembra.

- **Vídeo: "La jirafa"**

Comienza presentándonos distintos detalles del cuerpo de la jirafa, posteriormente nos muestra diversas acciones en las que intervienen las jirafas: beber, comer, mover las orejas, rascarse, caminar, correr... Intercaladas entre estas acciones irá enfocando secuencialmente diversas cantidades de jirafas (entre una y cinco), cachorros de jirafa. En una secuencia del vídeo aparecen leones y jirafas cercanas. Existen numerosos planos con distintas cantidades de jirafas ocupando un mayor o menor espacio visual.

- **Vídeo: "Bajo la piel del león y la jirafa": Aplicaciones.**

Las aplicaciones están realizadas utilizando las mismas imágenes que aparecen en el programa del "león" y "jirafa". Éstas han sido seleccionadas y agrupadas atendiendo a criterios didácticos para su posible utilización. Un criterio previo ha sido el comparar y contrastar continuamente al león y a la jirafa. Los ejercicios del vídeo "aplicaciones" están perfectamente separados mediante barras, para posibilitar su utilización independiente. En algunos ejercicios aparecen palabras y números superpuestos, pudiéndolos leer los que ya tienen o están adquiriendo la técnicas instrumentales básicas (Primer Ciclo de Primaria). Muchas de las imágenes son estáticas para permitir observarlas durante un tiempo suficiente.

Las aplicaciones propuestas están agrupadas en los siguientes bloques:

- Partes de la cabeza del león y de la jirafa.
- Partes del cuerpo del león y de la jirafa. ¿Qué son?
- Acciones del león y de la jirafa.
- En qué se diferencian.
- ¿A quién se parece?...Y si se convirtiese en una oveja.
- Tamaños (alto, bajo, largo, corto). Les llamamos...
- ¿Cuántos hay?. ¿Dónde hay más?
- Máscaras del león, de la jirafa, de la leona.
- Teatro de sombras: siluetas.

- **Diapositivas en marcos de cristal.**

Son imágenes del león y de la jirafa tomadas en el Zoo de Madrid. Podemos distinguir dos tipos de diapositivas:

- Aparece el animal completo.
- Aparecen elementos del cuerpo de uno de los animales.

En las que aparece el animal de cuerpo completo existen varias diapositivas del león y leona tomados en el mismo lugar y con el mismo plano cambiando únicamente la posición y el tipo de animales. El número de animales que aparece en ellas es siempre uno o dos. Hay varias diapositivas de la jirafa en las que parece que tiene dos cabezas u ocho patas.

En las otras aparecen detalles de los elementos del cuerpo de estos animales: ojo, piel, rabo, pezuña, pie, barriga, órganos genitales, boca, lengua, cabeza, cuernos... Hay dos diapositivas en las que aparecen el cuerpo y patas de las dos jirafas en el mismo lugar y en el mismo plano, con la diferencia de que en una el macho tiene el pene desplegado y en la otra no.

Las diapositivas van enmarcadas en cristales para permitir que los niños las manipulen independientemente en un visor de diapositivas, sin el peligro de que manchen la película con los dedos.

- Fotografías plastificadas.

Son fotografías del león y de la jirafa tomadas en el Zoo de Madrid. Una gran parte de ellas nos muestran elementos del cuerpo de la jirafa (piel, rabo, pezuña, boca y lengua, ojo, cabeza y cuello, cuernos, piel y crines) y del león (pie, pelo, bigote, oreja). Una de las fotos es una perspectiva extraña de la cabeza de la jirafa. En otra aparecen la jirafa macho y hembra mostrando sus órganos genitales. Hay dos fotografías de la jirafa de cuerpo entero con posibilidades fantásticas (en una parece que tiene dos cabezas y ocho patas).

Están plastificadas para evitar que se deterioren, permitiéndonos pintar con rotuladores de retroproyección en su superficie (palabras, remarcar partes), pudiendo quitarle el rotulador con alcohol.

- Transparencias: Érase una vez un cuerpo...

Se incluyen los dibujos que han servido de base para realizar las transparencias, (debido al gran coste que supone el enviar la transparencias ya realizadas) y se muestra el proceso para que el profesor/a que quiera realizarlas lo pueda hacer. El león o la jirafa, para los pequeños, surge (mediante esta actividad) de forma mágica. Esto les entusiasma y atrae su curiosidad pidiendo que lo repitamos una y otra vez. Con esta actividad secuenciamos el proceso plástico de representación de este animal.

- Siluetas:

Se incluyen tres siluetas: león, leona y jirafa. El tamaño de éstas obedece al contraste real de proporciones. Estas siluetas nos podrán servir de ayuda para realizar sombras u otras actividades que se nos ocurran sobre estos animales.

Para poder aplicar algunos de los ejercicios que se proponen serán necesarios además de los materiales usuales en nuestras aulas los siguientes medios audiovisuales: vídeo y televisor, proyector de diapositivas, visor de diapositivas (manual, con pilas), retroproyector, linterna y casete. No es necesario tampoco contar con todos estos medios para poder desarrollar esta propuesta, pues el número de ejercicios es lo suficientemente amplio como para poder prescindir de algunas actividades.

Los materiales que se ofrecen no tienen en ningún momento la finalidad de suprimir la experiencia directa, de contacto del niño/a con estos animales. Ésta es fundamental y cada equipo pedagógico debe de plantearse en qué momento del proceso ha de realizarse, aunque se estima conveniente que forme parte de la motivación.

Es posteriormente a este contacto directo cuando la propuesta adquiere su pleno sentido, las actividades sugeridas ayudarán a crear un proceso en el que el niño/a irá sumergiéndose "bajo la piel" de estos animales para conocer mejor a estos animales, a sí mismo, a sus compañeros...

En algunas de las propuestas se desarrollará el lenguaje de la imagen en estas edades a través de:

- Percepción de los sonidos de estos animales.
- Los sonidos se pueden capturar y almacenar.
- Producción de sonidos.
- Los sonidos producen sensaciones.
- Comunicación mediante sonidos y gestos.
- La oscuridad.
- La luz, fuente de toda imagen.
- Las sombras en la pantalla.
- Las sombras del cuerpo.
- Las sombras del disfraz.
- Las sombras de la silueta.
- Los colores del entorno.
- Coloreamos nuestro cuerpo.
- Imagen y sonido.
- Ponemos sonido a las imágenes.
- La visión de los animales.
- Los animales y sus imágenes.

- Distintos soportes de imágenes.
- La realidad y sus imágenes, forma, tamaño, textura, color, olor.
- La imagen, parte seleccionada de la realidad.
- Las ilustraciones.
- Imagen, fantasía y realidad.
- Percepción visual: enumeración y descripción, síntesis.
- Memoria visual.
- Comprensión temporal.
- Creación de imágenes.
- El entorno de los animales a través de imágenes.

Estos son algunos de los aspectos (del lenguaje de la imagen) que están desarrollados en esta aplicación "Bajo la piel del león y de la jirafa".

Esta propuesta tampoco quiere caer en el sesgo de enfocar toda la actividad escolar hacia "el lenguaje de la imagen y la utilización de los medios audiovisuales".

Existen gran cantidad de propuestas de actividades sobre:

- Observación.
- Expresión corporal.
- Expresión oral.
- Expresión plástica.
- Expresión dramática.
- Expresión lógico-matemática.
- Expresión grafomotriz.
- Juego.

En algunas de ellas se sugiere la utilización de imágenes o medios audiovisuales siempre que se considere que éstos pueden cumplir una función en el aprendizaje y desarrollo personal del niño/a, esta sugerencia debe de entenderse como meramente indicativa para que el profesor/a conozca esta posibilidad y decida la conveniencia de su utilización.

Las propuestas han sido clasificadas en los bloques enunciados anteriormente a título meramente indicativo, pues no existe ninguna propuesta que desarrolle única y exclusivamente ese aspecto, todas ellas están diseñadas para ser utilizadas en un contexto globalizado. Tampoco se sigue en su presentación un criterio lineal de secuenciación, éstas constituyen una sugerencia y ayuda para preparar y desarrollar el centro de interés, siendo el profesor/a el que tiene que decidir cuáles de ellas quiere utilizar y en qué orden; pretende ser una propuesta abierta a otras muchas actividades que surjan.

Esta propuesta de trabajo quiere contribuir a la reflexión y práctica sobre integración curricular de los MAVs y el lenguaje de la imagen en Educación

Infantil, y Primer Ciclo de Primaria, pudiendo ser de interés para profesores/as que quieran elaborar otras propuestas de integración curricular de los MAVs.

El profesor/a o equipo de profesores/as que quiera desarrollarla no necesita tener conocimientos específicos sobre medios audiovisuales y lenguaje de la imagen (aunque éstos le ayudarían), solamente necesita tener una buena disposición -o estar abierto- hacia la integración de los MAVs y el lenguaje de la imagen en su aula, leerse la propuesta y ver los materiales que la acompañan, para ir desarrollando poco a poco las actividades que mejor se acomoden a su contexto, observando cómo interactúan los chavales con los medios y qué dominio tienen del lenguaje de la imagen (sonora, visual, audiovisual).

EMILIE

Está formado por siete cintas de vídeo:

- 1.- La familia
- 2.- Amigos
- 3.- Fiestas
- 4.- Al aire libre
- 5.- Cosas que pasan
- 6.- Los juegos
- 7.- Aventuras

Estructura de cada cinta

Cada una de las cintas está dividida, a su vez, en cinco o seis bloques o capítulos de una duración aproximada de cinco minutos.

El personaje central es una niña llamada Emilie que vive una serie de episodios propios de esta etapa de Ed. Infantil.

Es necesario destacar que todos los personajes que aparecen en los episodios son niño y niñas y niñas (no aparece el mundo adulto en ningún momento) y los objetos propios de su entorno.

Contenidos

Están centrados en el área de Identidad y Autonomía personal y del Medio físico y social. Pueden servir como motivación e introducción de unidades didácticas o también para trabajar hechos o conceptos y actitudes valores y normas. Es interesante tener una relación de cada bloque de cada cinta, para saber cuando usarla y para qué.

El lenguaje verbal utilizado es muy sencillo, de forma que es muy comprensible para los niños y niñas más pequeños del segundo ciclo de esta etapa. El lenguaje icónico es muy sencillo: tanto los dibujos como los colores están adaptados a este nivel.

Esta colección de cintas está especialmente indicada para la edad de 3 y 4 años.

1: La familia

Un niño y niña inglés viene a visitar a la familia, Emilie no se entiende con él. Sus primos vienen a jugar a su casa. Celebran el cumpleaños de su mamá. A su hermano Esteban se le ha caído un diente. Su primo Alex viene a enseñarle su bicicleta.

2: Amigos

Los hermanos y los primos de Emilie se disfrazan, están en Carnaval. A todo el grupo le gustan los globos: juegan y juegan hasta que acaban explotando. A alguien se le ocurre traer un gato, un canario y muchos más animales; ¡Qué bien se lo pasan!

3: Fiestas

En fiestas van al circo y observan lo que allí pasa. En carnaval también rebuscan en el baúl que está en el desván, todos se disfrazan. Otras veces van a ver una función de marionetas y por qué no, Emilie y sus amigos también saben jugar con ellas. ¡Qué divertido montar una orquesta!. Con los papas o en el cole vamos a visitar el ZOO.

4: Al aire libre

Hoy, como hace calor nos vamos a dar un baño en el jardín. Y después vamos a visitar las ranas que están en el estanque; vamos a llevarnos una para que la vea papá y mamá. Hoy, como hace bueno en el jardín vamos a jugar a "pídola", y después vamos a hacer un tren, volteretas, ... Del garaje sacan unos tablones de madera y herramientas para construir una cabaña. Vamos a visitar a los abuelos que viven en el campo. A Emilie le han regalado una cometa de color naranja y la quieren hacer volar.

5: Cosas que pasan

Emilie se ha despertado de mal humor, no quiere saber nada de nadie. Como estamos en Otoño, Emilie ha cogido la gripe y tiene que estar en cama. Hemos salido a dar un paseo y nos hemos encontrado un perro; quiere venirse con nosotros. ¡Vamos a registrar el cajón!. La prima de Emilie se queda en su casa: llora. ¡Vamos a hacer una tarta de manzana!

6: Los juegos

Vamos a jugar con una cuerda: Saltamos a la comba, hacemos salto de altura. En la habitación, con sombreros, coches, ... jugamos a las tiendas. Ahora vamos a imaginar que hemos tenido un accidente: buscamos la ambulancia, llamamos por teléfono, curamos a los heridos. A Esteban le gusta ser un policia de tráfico. Y ahora, por qué no, vamos a jugar a papás y mamás. ¿Quién quiere jugar al escondite?.

7: Aventuras

Un gran espejo que hay en la habitación refleja ... ¡qué miedo!. Paseando por el bosque y cogiendo flores para hacer un ramo, perdemos el camino de vuelta. Ahora es el momento de dar la vuelta al mundo. A veces los papás tienen que ir a hacer sus cosas: Cloe se queda en casa de Emilie y llora. Ahora vamos a ver a los cazadores; ¡pero qué barbaridad hacen!. Vamos a ayudar a los conejos. Emilie ha perdido su muñeca rubia con trenzas.

"LAS AVENTURAS DE CASTOR"

Está formada por:

2 cintas de vídeo:

- 1. El leñador ambicioso. Demasiados ruidos.
- 2. Los malos vecinos. Salvemos el río.

Guía didáctica.

Los vídeos: estructura y contenido

La serie "Aventuras de Castor" consta, por el momento, de cuatro capítulos con una duración aproximada de 10 minutos cada uno.

Tres personajes centrales: Castor, el oso y Lundra, un viejo ermitaño, junto a diferentes personajes secundarios, abordan, en cada capítulo, una situación que influye en la degradación ambiental. Se ha procurado que la resolución de estas situaciones se produzca de forma diversificada, con lo que cada capítulo ofrece nuevas posibilidades.

El lenguaje utilizado en la locución es sencillo, de forma que pueda resultar comprensible para los niños y niñas de menor edad.

En cuanto al lenguaje icónico se ha optado por una estructura lineal, utilizando la menor cantidad posible de elipsis espaciales y temporales, para hacer igualmente comprensible el lenguaje visual. Ello no ha impedido introducir en el montaje determinados saltos, solucionados por fundido o por corte que consideramos que resultan comprensibles.

El leñador ambicioso

Un leñador pretende cortar todos los árboles del bosque. Castor y el oso pretenden asustarlo, pero finalmente el leñador se impone por la fuerza. La resolución del conflicto se plantea mediante una solución mágica: un águila transporta al leñador a un planeta convertido en desierto por sus habitantes. Mediante el diálogo con éstos el leñador comprende los efectos que puede tener su propia actitud y decide cambiarla, siendo trasladado nuevamente a la tierra, donde se dedica a plantar árboles con ayuda de los animales.

Demasiados ruidos

Los vecinos del pueblo hacen ruido en el bosque con las motos, los televisores y los casetes, perturbando el descanso de los animales. Éstos deciden ofrecer a sus vecinos un "concierto" nocturno para que comprendan los efectos que producen los ruidos. La mediación de Lundra propicia el establecimiento de un pacto por el que cada cual se compromete a respetar el derecho al silencio y al descanso de los demás.

Los malos vecinos

La familia Guarreta sale al campo a merendar y se dedica a arrojar los desperdicios por el bosque. Castor pretende convencerles de lo inadecuado de su actitud pero no le hacen caso. Cuando los niños acaban la merienda y se van a jugar, uno de ellos se cae y se corta con una de las latas que habían tirado previamente. Lundra le cura y el capítulo finaliza con la esperanza de que comprenderán lo peligroso que puede resultar arrojar desperdicios por el bosque.

Salvemos el río

Castor está a punto de ahogarse, mientras se baña en el río, a causa de la suciedad que vierte en él una fábrica. Tras ser rescatado por sus amigos acude junto con Lundra a entrevistarse con el director de la fábrica, que aunque les atiende no les hace caso. El conflicto permanece abierto, pendiente de una solución que pueda encontrarse entre todos.

Modalidades de uso de los vídeos

Una de las posibilidades de uso consiste en un visionado desligado de cualquier tipo de actividad previa o posterior. Afortunadamente este tipo de uso en el que se lleva a los alumnos/as "a ver un vídeo" de una forma totalmente descontextualizada resulta cada vez menos extendida por ineficaz y desmotivadora.

Una segunda posibilidad es la de utilizar el vídeo como elemento motivador o informativo que genere una serie de actividades relacionadas con los temas planteados en el vídeo de forma que se produzca una práctica basada en una "pedagogía del después", en la que el visionado de una cinta pierde su carácter independiente y cobra sentido al interrelacionarse con el resto de las actividades como un elemento más dentro de la práctica cotidiana del aula.

A partir de esta segunda modalidad de uso de los vídeos didácticos se puede llegar a un tercer nivel de integración, en el que el vídeo y todas las actividades generadas en torno a él pasan a formar parte de una unidad didáctica concreta adaptada a las diferentes variables que inciden en el grupo en que se utiliza dicho recurso.

"LOTO SONORO DE LOS ANIMALES"

- Produce: NATHAM
- Distribuye: ABACUS

El material está formado por:

- Un casete de 40', con una serie de sonidos organizados de seis formas diferentes (atendiendo a diversos grados de complejidad).
- Seis láminas (tipo loto) con seis fotografías de animales cada una.
- 36 fichas de plástico.
- 1 guía didáctica.

Objetivos del material:

- Desarrollo de la atención auditiva.
- Reconocimiento, asociación y clasificación de sonidos.
- Desarrollo de la expresión verbal y gestual.

Contenidos temáticos:

- Animales de la casa y corral, prado, bosque, jungla, sabana y mar.

Observaciones:

- Es de destacar la gran calidad de los sonidos de los animales.
- Es un material apto para audiotecas de clase.

Ámbito de utilización:

- Individual, pequeño grupo y clase.
- Puede ser adecuado para el desarrollo: verbal, sensorial, psicomotriz y afectivo.

ANIMADOS 1

La solución (5')

El gato y el ratón (8')

Los pequeños traviesos (12')

- Autor: Ludvik Kadlecek
- Productora: Filmové Studio Gottwaldov
- Distribuidora: Doble A Filmes & Tapes
- Son tres filmes de animación -uno en dibujos y los otros dos con plastilina- realizados con escenarios y objetos reales, sin locución y con una expresividad muy buena.
- "La solución" es la narración de una situación en la que unos pájaros situados en un cable de la luz tienen problemas con uno de ellos.
- "El gato y el ratón", es una recreación muy imaginativa de diversas situaciones que les ocurren a estos personajes.
- "Los pequeños traviesos" es una narración en la que unos pinceles y unos tubos de pinturas al óleo adquieren vida, creando distintas formas.
- Son tres programas muy creativos, estimuladores del juego simbólico, de la imaginación y de la creatividad plástica. Muy adecuados para Ed. Infantil y Primer Ciclo de Primaria.

"LOTO DE SITUACIONES SONORAS"

- Produce: NATHAM
- Distribuye: ABACUS
- Está formado por un casete de 40 minutos con seis ordenaciones diferentes de los sonidos (atendiendo a distintos grados de complejidad), seis láminas ilustradas a color (de 22x33 cm.), 50 fichas de plástico y 1 guía didáctica.
- Apta para el desarrollo de la observación, la atención y la expresión verbal, y para el reconocimiento, asociación y clasificación de sonidos.

ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN¹

No nos interesa un diseño experimental con una cuantificación de resultados, lo que nos interesa es comprender qué sucede cuando unos materiales y/o unos contenidos se insertan en una determinada experiencia curricular, qué procesos se impulsan para su mejor utilización, qué tipo de tareas se potencian con su uso, qué actitudes generan en el profesor, qué clima propician en el aula, a qué estrategias metodológicas dan lugar, qué principios pedagógicos subyacen a su puesta en marcha, etc. Los materiales son los mismos para todos los que los utilicen, pero en cada caso podrán ser empleados de un modo, con un planteamiento didáctico específico y al servicio de unos valores educativos determinados.

Este tipo de evaluación da voz a los participantes en el programa, permite y exige recoger las opiniones de los profesores y alumnos, expresadas en su lenguaje y desde sus presupuestos.

- La evaluación puede ir en la línea de autorreflexión sobre nuestra propia práctica educativa, en la que nos preguntemos por los criterios que utilizamos, por las estrategias educativas, por la inserción de materiales...
- Entre los instrumentos de ayuda a la evaluación se encontrarían el diario del profesor, informes, realización de guías de evaluación, fichas de análisis de materiales, cuestionarios, grabaciones en vídeo...
- Adjuntamos una "guía de registro narrativo", ideada originalmente para observaciones en el aula, pero que puede ser utilizada y/o adaptada, sirviendo además de guía de reflexión para el profesorado.

También os enviamos una "guía de uso" de material audiovisual, que hace referencia a aspectos formales en relación con el uso del material. Ésta sería útil para rellenarla una vez que hubiésemos terminado de utilizar cada material.

La evaluación debe ser autoformadora y puede ser de interés para audiencias externas con el fin de tomar decisiones con respecto a nuevas situaciones.

Referencia:

Nombre del material:

Profesor/ra:

Centro:

Nivel:

Fecha:

¿Durante cuánto tiempo lo has utilizado?

Describe:

¿De qué forma ha sido utilizado este material?

- Planificada y globalizada en una Unidad.
 - ¿En qué momentos del desarrollo de la unidad lo has hecho?
 - ¿Con qué objetivos?
 - ¿Cuánto ha durado esa unidad?
- Para rellenar huecos o de forma puntual.

¿Ámbito de utilización? por ej.: grupo pequeño, en la alfombra...

¿Momento del día?

¿Quién lo ha "manipulado" principalmente?

- Profesor (dirigiendo la actividad).
- Alumnos.
 - Siguiendo sugerencias del profesor.
 - Siguiendo sus normas propias.

Describe:

¿Has planificado previamente la sesión?

- SI
 - Individualmente.
 - Con el equipo de ciclo.
 - ¿Has generado algún material previo?
 - SI
 - NO
 - ¿Has cambiado o modificado algún lugar de la clase para su uso?
 - ¿Has modificado la planificación sobre la marcha? ¿Cómo?
- NO

¿Has probado distintas posibilidades de uso o te has limitado a una?

¿Se te han ocurrido otras posibilidades que no has llevado a la práctica, y que te hubiese gustado realizarlas? ¿Cuáles?

¿Se puede jugar de formas variadas, o de una única forma?

¿En qué aspectos del desarrollo del niño, ha incidido el uso de este material?:

- Desarrollo verbal.
- Desarrollo psicomotriz.
- Imaginación.
- Desarrollo lógico.
- Desarrollo afectivo.
- Desarrollo social.

¿Qué conductas propicia?

- Recuerdo.
- Aplicación.
- Construcción.
- Resolución de problemas.
- Asociar ideas.
- ...

¿Han realizado alguna actividad relacionada o sugerida por este material?, Ej. dibujos, dramatizaciones, asociaciones, ... con otros materiales,...

¿Te has leído la guía?

- SI
 - ¿Has seguido sus instrucciones?
 - SI
 - NO ¿Qué has hecho?
 - La has utilizado:
 - Como sugerencia.
 - Como guía descriptiva del material.
 - Para seguir sus propuestas.

- ¿Ha sido útil la guía del juego?

NO

¿Les ha interesado a los chavales este material? ¿Han reclamado su uso?

- ¿Durante cuánto tiempo se ha mantenido el interés?
- ¿Has utilizado alguna estrategia para mantener el interés en el juego?

¿El uso realizado fomenta la colaboración y el trabajo en equipo?

¿El material físico (imágenes, dibujos, B/N o color, plastificado, tamaño, n. de lotos, estructura de los casetes, guía, fichas,...) es adecuado?

¿Podría mejorarse? ¿Atendiendo a qué criterios?. Por ej.: introducir o cambiar imágenes o sonidos...

El contenido del material (tipos de imágenes, sonidos ...) ¿Presenta dificultades de reconocimiento? ¿Cuáles?

¿Cuál ha sido el deterioro del material? (pérdida de piezas, cartulinas estropeadas, ...)

¿Te parece este material, en relación con tu clase?:

- Sencillo
- Adecuado
- Complejo

¿Sirve para recuperar aprendizajes (en otros niveles)? ¿Cuáles?:

¿Has utilizado el proyector de opacos con este material?

Observaciones:

Guión de observación para registro narrativo.

La presente guía de observación es de aplicación individual, si bien puede ser adaptada para la aplicación a diversos grupos de niños y niñas.

Observador/a:

Nombre del Centro:

Nivel y Edad media de los niños y niñas: . . . Hora de observación:

Duración:

Período (tiempo libre, transición, clase, etc.):

Referencia y nombre del material utilizado.:

1. ¿Qué se enseña en la clase?

- . ¿Contenido, habilidad, actitud?
- . Si es un contenido, señalar área, tema, etc.

2. Organización de la clase:

2.1. Organización del espacio:

- . Descripción del ambiente físico.
- . Distribución de los alumnos. Agrupamiento:
 - Grupo grande (n.de estudiantes).
 - Grupo pequeño (n.de estudiantes).
 - Individual.

2.2. Organización temporal:

- . Período en el que se desarrolla la actividad:
 - Transición entre clases o actividades.
 - Dentro de una clase (p.e. de lenguaje, ciencias, etc.)
 - Tiempo libre.
 - Trabajo por centros.
- . Hora (mañana, tarde).
- . Duración de la actividad y tiempo con participación activa.

3. Características de los niños y las niñas:

- . Grado.
- . Edad media.
- . Otras características.

4. El material

- . Nombre del material con que se trabaja.
- . Características del material (p.e. instrucciones claras, limita las actividades a realizar, etc.).
- . ¿Se ha utilizado otro material al mismo tiempo? Describirlo. Uso de la actividad:
 - como refuerzo de un concepto o lección.
 - actividad con objetivo centrada en sí misma.

- . Utilización de material por parte del alumnado:
 - ¿Manipulan los niños/as el material?
- . El uso específico, ¿Responde a los objetivos del material?
 - Los niños, ¿hacen variaciones sobre el uso del material?
- . ¿El material se adecua a la edad y desarrollo evolutivo de los niños?
 - Si no lo está, ¿Por qué? (Describir qué concepto es el que lo hace no adecuado: nivel de información, cantidad de información, nivel de complejidad para uso autónomo, ...)
- . ¿Cuál es el grado de dificultad?
 - alto
 - bajo
 - va en incremento
- . ¿El material es creativo?
- . Diferenciación de roles sexistas, ambientalistas, racistas?

5. ¿Cuál es la secuencia de desarrollo de los acontecimientos?

6. El profesorado. Su actuación:

- . Presentación del material y de la actividad por el profesorado.
 - ¿Hace alguna presentación?
- . ¿La explicación es larga, breve, detallada?
- . La actividad, ¿Está dirigida por el profesor?
 - grado de dirección.
- . ¿Preguntas de sí/no? ¿Preguntas de respuesta larga?
- . El profesor, ¿Cómo reacciona ante conductas tales como: niños que se distraen, interrumpen, hablan en alto, etc..?
 - ¿Reprende?
 - ¿Se siente cómodo o incómodo?
- . ¿Cuáles son las distracciones del profesor?
- . Si el observador es participante: describir cómo participan las respuestas de los estudiantes a su participación.

7. Tipos de conducta demandada por la actividad:

- . Recuerdo
- . Aplicación
- . Construcción
- . Resolución de problemas. Asociación de ideas, etc.

8. Actuación del alumnado:

8.1. De tipo verbal:

- La actividad, ¿Requiere y desencadena la participación verbal?, ¿De qué tipo? (frases cortas, largas, monosílabos, etc.).
- ¿El alumnado guarda su turno para hablar?
- Dificultades de tipo perceptivo visual/auditivo (p.e. debido a la falta de familiaridad con el estímulo o darle otra interpretación distinta a la del diseño original. No-asociaciones, ¿Por qué?

8.2. De tipo motor:

- Tipo de participación. Describir:
 - ¿El alumnado levanta la mano para hablar?
 - ¿Se levantan para hablar?
 - ¿Hablan/participan todos, muchos o pocos?
 - ¿La actividad requiere movimientos corporales?
 - ¿Cuáles son las respuestas motoras?

8.3. De tipo físico:

- ¿La actividad requiere principalmente:
 - percepción auditiva?

- percepción visual?
- percepción táctil?

8.4. De tipo afectivo/social:

- ¿La actividad promueve el desarrollo afectivo?, ¿Cómo?
- ¿Cuál es el grado de interés del alumnado? (medido por el grado de atención y concentración)
- ¿Hay interacción entre los alumnos? ¿Podría haberla? ¿Cómo interactúan?
 - ¿Por parejas?
 - ¿Por grupos?
 - ¿Hacen comentarios?
 - Nivel de ruido en la clase.
- Otras respuestas de tipo afectivo:
 - Sentimientos.
 - Actitudes.
 - Clima de la clase.
 - ¿Sentido del humor?
- Grado de autonomía en el uso del material
(el material se puede adaptar a muchas/pocas situaciones: de grupo/individual)
- ¿Fomenta la competitividad?, ¿La agresividad?
- ¿Fomenta la colaboración?
- Identificación de los estudiantes con los materiales:
 - Con los materiales en sí.
 - Con los personajes.
(familiaridad).

REFERENCIAS Y RESEÑAS BIBLIOGRÁFICAS

- (1) Para su redacción se han tenido en cuenta notas extraídas de un documento de uso interno del PNTIC, realizado por Miguel Angel Santos Guerra "Proyecto para la evaluación de un programa de utilización didáctica de materiales audiovisuales en Ed. Infantil y Ed. Primaria", realizado en 1989.
- (2) Estos instrumentos de evaluación fueron diseñados en el curso de la experimentación patrocinada por el PNTIC, y desarrollada en el curso escolar 1989-90, en los C.P. "Trabenco" y "Valle Inclán" de Leganés, en relación con " La Introducción, uso y evaluación de materiales y contenidos audiovisuales en contextos de aula".

OTROS MATERIALES AUDIOVISUALES PARA EDUCACIÓN INFANTIL

Ofrecemos una lista comentada de materiales que pueden ser adecuados para estas edades.

Videos:

Existen programas realizados pensando en la educación de estas edades, una gran parte de ellos producidos para las televisiones de los distintos países del mundo, por ello es recomendable estar atento a las programaciones de las distintas televisiones. Existe poca producción de calidad pensada específicamente para su uso en las aulas, debido posiblemente a su poca rentabilidad económica.

Tú y tus cinco sentidos (8')

Tú: ese animal humano (8')

- Autor: Syminy Cricket
- Productora: Walt Disney
- Distribuidora: Ancora
- Estos programas en dibujos animados constan de una canción, una introducción y posteriormente nos llevan a los libros desde donde desarrollan el aspecto a tratar.
- "Tú y tus cinco sentidos", es una introducción a los cinco sentidos, en la que compara los sentidos de los animales con los humanos. Pero el hombre es un ser inteligente y puede valerse de ellos para optimizarlos.
- "Tú: ese animal humano". Muestra que el ser humano es superior a los demás animales, porque es inteligente. Sin sus manos, inteligencia e imaginación puede transformar el mundo.
- El primer programa es adecuado para presentar información. El segundo desarrolla el concepto de inteligencia de forma clara, siendo adecuado también para Educación Infantil.

Pedro y el lobo (15')

- Productora: Walt Disney
- Distribuidora: Ancora
- "Pedro y el lobo" es una fábula orquestal de Serge Prokofieff realizada en dibujos animados. La historia está representada por distintos personajes, cada uno de los cuales es interpretado por el sonido de un instrumento. Pedrín sale a cazar lobos (con su

escopeta de tapón de corcho), mientras su abuelo duerme. Le acompañan Sonia, Sacha e Iván. En la oscuridad de la noche, el lobo les persigue (desapareciendo Sonia). Tras diversas piruetas, el lobo es cazado con un lazo y Sacha aparece.
-Es un programa interesante para trabajar aspectos musicales.

¡Ay! Cometí un error (4')

Me siento solo (4')

¿Por qué no probarlo? (4')

- Serie Actitudes
- Productora: Enciclopedia Británica
- Distribuidora: Ancora
- Son tres programas en dibujos animados.
- "¡Ay! cometí un error", narra distintos errores y cómo solucionar una crisis. Puede ser positivo para favorecer la autoestima.
- "Me siento solo", es una narración de un niño que no encuentra quien le haga caso en casa y organiza su actividad de forma individual.
- "¿Por qué no probarlo?", muestra qué hacer ante situaciones nuevas: una comida, una actividad, una persona. Favorece actitudes abiertas ante nuevas situaciones.

¿Qué quieres ser? (4')

Cada familia es algo especial (4')

La persona más importante (4')

- Serie Identidad
- Productora: Enciclopedia Británica
- Distribuidora: Ancora
- Programas de dibujos animados con voz dramatizada en off.
- "¿Que quieres ser?" narración en la línea de exaltación de valores americanos, puedes ser lo que desees.
- "Cada familia es algo especial", trata el tema de la adopción.
- "La persona más importante", presenta el mensaje de que tú eres capaz de hacer muchas cosas, ¡Eres diferente a los demás!.
- Muy adecuados los títulos segundo y tercero, para modificar actitudes.

Aves acuáticas (32')

- Productora: Walt Disney
- Distribuidora: Ancora
- Documental sobre las distintas especies de aves acuáticas (marinas y de agua dulce). Es largo y posee gran cantidad de información en la locución. Existen fragmentos musicales sincronizados con imágenes cómicas de las aves. Es un

documental largo utilizable a trozos, y fundamentalmente los siete últimos minutos.

- Util como banco de imágenes de aves.

Ferdinando el Toro (8')

El pequeño Hiawatha (8')

- Autor: Munro Leaf / Robert Lawson
- Productora: Walt Disney
- Son dos narraciones en dibujos animados.
- "Ferdinando el toro", es la historia de un toro no violento y amante de la naturaleza, que hace imposible la lidia.
- "El pequeño Hiawatha", es un poema de un cazador indio valiente y sensible, que al verse en apuros es ayudado por los animales del bosque.

La miel y la cera (11')

- Autor: Eugenio Monesma
- Distribuidora: Centro de la Imagen Eugenio Monesma
- Vídeo documento de carácter etnográfico en el que se visualizan los procesos de obtención de la miel y la cera.
- Interesante para utilizarse en relación con granjas escolares.

El queso (11')

- Autor: Eugenio Monesma
- Distribuidora: Centro de la imagen Eugenio Monesma
- Vídeo documento de carácter etnográfico que describe el proceso de elaboración artesanal del queso en el Alto Aragón.
- Util para enseñar un proceso.

La lana (13')

- Autor: Eugenio Monesma
- Distribuidora: Centro de la imagen Eugenio Monesma.
- Vídeo documento de carácter etnográfico, en el que se describe el proceso artesanal de tejer, desde el esquilado hasta la elaboración de un jersey.
- Adecuado para introducir un taller textil y para presentar estos procesos.

La alfarería (12')

- Autor: Enrique Pallás / Victoriano Rodríguez
- Productora: Edicinco, S.A.

- Distribuidora: Edicinco, S.A.
- Programa tipo magazine sobre la alfarería. Hace una aproximación histórica a la alfarería apoyándose en ilustraciones. Presenta un torno y un horno de leña. Presenta la elaboración artesanal de la cerámica.
- Adecuado el bloque de presentación del proceso de elaboración artesanal de la cerámica.

Juegos:

Se han agrupado en bloques atendiendo a los distintos aspectos a los que están dirigidos. De cada bloque se han comentado algunos juegos.

Sonoros:

Historias sonoras

- Referencia: Natham-337099
- Distribuidora: Abacus
- Juego sonoro formado por una cinta casete y 42 láminas ilustradas. El niño/a después de escuchar una sucesión de sonidos, debe reconstruir una corta historia.
- Apta para el desarrollo de la capacidad auditiva y el lenguaje en Ed. Infantil y Primer Ciclo de Primaria.

Loto Sonoro

- Referencia: Natham L-100
- Distribuidora: Abacus
- Está formado por 16 láminas tipo loto con tres dibujos cada una, y un casete con cuatro ordenaciones distintas de los sonidos.

Lenguaje de la imagen:

Puntos de vista

- Referencia: Natham L-37
- Distribuidora: Abacus
- Presenta 16 objetos usuales, fotografiados desde 5 ángulos diferentes.
- Es un material útil para desarrollar la capacidad de percepción y representación en Ed. Infantil y Primer Ciclo de Primaria.

Loto-gráfico

- Referencia: Natham L-16
- Distribuidora: Abacus
- Juego de asociación de imágenes.
- Cada tema está representado en 6 niveles de iconicidad distintos: fotografía, ilustración, dibujo infantil, dibujo de ordenador, dibujo técnico.
- Está indicado para desarrollar las capacidades de observación, análisis y clasificación, y para la aproximación a la noción de concepto analizando los distintos niveles de simbolización de un objeto.
- Es un juego apto también para Ed. Infantil.

Lenguaje verbal y escrito:

Biblioteca fotográfica para lenguaje

- Referencia: LDA-819
- Distribuidora: Distesa
- Esta formado por 300 fotografías a color que tratan sobre artículos de la casa, ocupaciones, ropas, lugares, acciones cotidianas, comidas y bebidas.
- Es un material muy completo y útil para el desarrollo del lenguaje oral y escrito en Ed. Infantil y Primer Ciclo de Primaria.

Ordenar:

Historias naturales

- Referencia: Natham L-190
- Distribuidora: Abacus
- Está formado por 36 fotografías en color con la que podemos formar 9 secuencias (de 3,4 o 5 viñetas). Los temas son:
 - Del trigal a la barra de pan.
 - De la viña a la botella.
 - De la cantera al edificio.
 - De la vaca al queso.
 - De la abeja a la miel.
 - Del huerto a la mesa.
 - Del bosque al fuego del hogar.
 - Del cordero al jersey.
 - La pesca de la trucha.
- Es un material muy útil para estimular la observación, clasificación y ordenaciones temporales.

A comer

- Referencia: Natham L-185
- Distribuidora: Abacus
- Está formado por 74 fotografías de alimentos (con forma de disco) de muy buena calidad y diversos materiales relacionados con ellas.
- Sirve para desarrollar el juego simbólico, realizar clasificaciones, y en general para el desarrollo del lenguaje.
- Es un material abierto que permite gran variedad de usos.

Lógico:

Donde está la equivocación

- Referencia: LDA-795
- Distribuidora: Distesa
- Está formado por 68 cartas ilustradas. Cada carta muestra una situación donde algo está mal.
- Es un material muy útil para el desarrollo lógico y de la percepción. Tiene además grandes posibilidades para el desarrollo verbal y de la imaginación en Ed. Infantil y Primer Ciclo de Primaria.

Fotografías para lenguaje

- Referencia: LDA-311
- Distribuidora: Distesa.
- Está formada por 15 pares de fotografías a color.
- Es un material muy interesante para el desarrollo del lenguaje.

Psicomotricidad:

Los dos amigos

- Referencia: Natham H-46
- Distribuidora: Abacus
- Consiste en dos puzzles de 20 piezas para formar un niño y una niña (imagen fotográfica) de tamaño casi real. Son interesantes para trabajar el esquema corporal. Muchas piezas se unen por las articulaciones.

Mi cuerpo en Juego

- Referencia: Natham L-11
- Distribuidora: Abacus
- Está formado por 48 fotos en color relacionadas en grupos de tres, en una aparece un objeto y en las dos restantes aparece una chica (en malla con el objetivo de que se perciba claramente la postura) adoptando posturas propias con el objeto, pero sin que éste aparezca.
- Se desarrolla alrededor de objetos relacionados con la casa, música, deporte y alimentación.
- Es un material muy interesante para expresión corporal en Ed. Infantil y Primer Ciclo de Primaria.

Táctil-visual:

Tactilo

- Referencia: Natham L-137
- Distribuidora: Abacus
- Está formado por 25 objetos de madera en escala reducida, y cinco láminas en las que aparecen fotografías de ellos (en color sepia).
- Es un material muy útil para el desarrollo de la percepción táctil y asociación de forma-imagen.
- Propicia el juego simbólico con las formas. Es un material multisensorial abierto y creativo, apto para Ed. Infantil y Primer Ciclo de Primaria.

Tactoc

- Referencia: Natham L-143
- Distribuidora: Abacus
- Está formado por 24 piezas con formas taladradas por una cara, que táctilmente hay que asociar con sus imágenes gráficas que están en 8 tiras.
- Es un juego de percepción táctil, que exige del niño la exploración de la forma y el tamaño (sin ayuda de la vista) para elaborar un concepto que esté en los dibujos-guía.

Blancos:

- Referencia: Natham M42 Libro grande en blanco
- Referencia: Natham M-35 Baraja
- Distribuidora: Abacus

- Estos materiales consisten en libros perfectamente encuadernados en cartón, barajas, ... pero en blanco, para que podamos ilustrarlas con los aspectos que estemos trabajando.
- La baraja por ej. sería muy útil para la creación de lotos sonoros, acompañando a la grabación de sonidos efectuada en una cinta casete.
- Puede ser útil en Ed. Infantil y Primer Ciclo de Primaria.

Otros materiales (no estructurados) que pueden ser de utilidad:

- Discos y cintas.
- Imágenes de prensa, fotografías familiares, postales, libros, diapositivas, ...
- Sonoros: timbres, sonajas, latas, embudos, materiales diversos (metálicos, cristales, pelotas, ...)
- Visuales: espejos, lupas, lentes, plásticos, plásticos de colores, gafas, linternas, caleidoscopio, prismáticos, visor de diapositivas, cajas de luz, cajas de sombras, tubos de distintas longitudes, caja oscura, espejos cóncavos y convexos, ...
- casete, auriculares, visores.

BIBLIOGRAFÍA PARA EDUCACIÓN INFANTIL

Sobre el vídeo en la Ed. Infantil:

BARRIO FERNANDEZ, J.M. "Integración curricular del vídeo en la enseñanza" págs. 285-304: "Los medios audiovisuales en la ed. Infantil". (PNTIC), 1987.

Trata sobre los diferentes posibilidades y usos del medio vídeo en la educación infantil, desde la visión de la práctica escolar. Válido para Primer Ciclo de Primaria.

Sobre medios de comunicación de masas: La televisión

VALLEJO-NAJERA, "Mi hijo ya no juega, solo ve la televisión", Ed. Temas de Hoy, 1988.

Libro ameno y útil para padres y educadores, en el que se desmitifican prácticas en relación con la televisión.

ALONSO, MATILLA Y VAZQUEZ, "Los teleniños", Ed. Laia. 1980.

Intenta conectar con el mundo de las relaciones infantiles que está generando la TV. Los autores creen en la posibilidad de unos niños "amos", capaces de encender y apagar el televisor siguiendo sus propios criterios, y una televisión que renuncie a esclavizarlos y que incluso potencie la actividad, y no la pasividad.

MARKS GREENFIELD, P. "El niño y los medios de comunicación". Ed. Morata S.A. Madrid, 1985.

Se analizan problemas y posibilidades de los distintos medios de comunicación. Los planteamientos más conservadores y alarmistas sobre el carácter nocivo de la TV, así como las ingenuas esperanzas de una revolución educativa y cultural por la mera introducción de las nuevas tecnologías dejan lugar en este libro a un análisis serio y constructivo del uso que puede hacer el niño de los distintos medios.

HODGE, B. TRIPP, D. "Los niños y la televisión". Ed. Planeta, 1988.

Partiendo de trabajos en los campos de la lingüística y semiótica, los autores estudian los mensajes de los dibujos animados y examinan cómo los niños los interpretan.

Bibliografía básica general:

ALONSO, MANUEL y MATILLA, LUIS. **Imágenes en acción. Análisis y práctica de la expresión audiovisual en la escuela activa.** Ed. Akal. Madrid, 1990. 255 pp.

FERRES, JOAN. **Como integrar el vídeo en la escuela.** Ediciones CEAC. Barcelona, 1988. 142 pp.

FERRES I PRATS, JOAN. **Vídeo y Educación.** Ed. Laia. Cuadernos de Pedagog. Barcelona 1988. 220 pp.

FUNES, ANA. **Retroproyección.** Ed. Secretaría de Estado de Educación. (PNTIC) Madrid, 1989.

GONZALEZ MONCLUS, ANTONINO y otros. **El vídeo en el aula.** Ed. Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. MEC. Madrid, 1989. 157 pp.

SCHMIDT, MARGARITA. **Cine y vídeo educativo.** Ed. Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. MEC.

ALONSO, MANUEL y MATILLA, LUIS. **"Imágenes en acción. Análisis y práctica de la expresión audiovisual en la escuela activa."** Ed. Akal. Madrid, 1990. 255 pp.

Se trata de un manual básico para profesores sobre el trabajo de los alumnos con la imagen. En él se desarrollan los conocimientos mínimos imprescindibles para realizar actividades con los alumnos en este campo.

"Imágenes en acción se configura, así, como vía para efectuar un recorrido iniciático y global a través de los distintos modos de creación y uso de mensajes audiovisuales, con orientación explícita sobre estrategias metodológicas y didácticas que faciliten su estudio crítico y su utilización creativa dentro de la actividad escolar ordinaria." (p 5)

Podría además considerarse como un texto sobre didáctica de la imagen y los medios audiovisuales.

Comienza (pp 7-79) con una reflexión sobre la naturaleza de la imagen y sus relaciones con la realidad, y con una descripción de las características, funciones y propiedades de la comunicación por imágenes.

A continuación (pp 80-124) se adentra en la imagen fija enunciando un método para el análisis y describiendo diferentes técnicas y lenguajes de la misma (cartel, collage, fotografía, ...). Luego pasa al sonido (pp 125-136) y de ahí a la secuenciación de imágenes (pp 137-166) en sus diferentes modalidades (historieta, fotonovela, diaporama).

Hay un amplio capítulo (pp 166-238) dedicado a la imagen en movimiento, en el que se habla del cine, del vídeo y de la publicidad en sus diversos aspectos (técnica, lenguaje, ...), así como de las diversas etapas del proceso de producción.

Más adelante (pp 239-245) se mencionan diversas experiencias realizadas en centros, un anexo (pp 246-249) en el que se analiza la inclusión de estas materias en el Diseño Curricular Base de la Reforma, y una bibliografía seleccionada (pp 250-253) que permitiría ampliar los conocimientos adquiridos en la dirección que el profesor elija.

Cada capítulo, además de numerosas ilustraciones, incluye esquemas, ejemplos y un conjunto de actividades para el trabajo en el aula.

FERRES, JOAN. " Cómo integrar el vídeo en la escuela ". EdicionesCEAC. Barcelona, 1988. 142 pp.

Se trata de un libro de fácil lectura que podría servir de introducción a "Vídeo y Educación" del mismo autor. Consta de cuatro partes.

En la primera (pp 7-14), menciona la necesidad de una formación específica para el profesorado que quiera utilizar este medio y hace unas consideraciones sobre las dimensiones técnica, expresiva y didáctica del vídeo.

La segunda (pp 15-43) trata sobre la tecnología del vídeo. Ésta es la parte más floja, ya que la información está ligeramente desfasada, lo que resulta comprensible debido a la gran cantidad de novedades que se producen en este campo. No obstante, en líneas generales, puede resultar útil ya que la información técnica seleccionada es la que puede necesitar el profesorado.

La tercera (pp 45-98) es un conjunto de aspectos expresivos del vídeo (tipos de planos, movimientos de cámara, etc.), elementos técnicos (tipos de micrófonos), consejos para la realización, etc. Puede ser útil como un primer nivel de iniciación a la producción.

La cuarta (pp 99-139), es un listado de sugerencias para trabajar con el magnetoscopio y la cámara en las diversas áreas del currículo y en la enseñanza de la imagen a los alumnos.

FERRES I PRATS, JOAN . "Vídeo y Educación". Ed. Laia, Cuadernos de Pedagogía. Barcelona 1988. 220 pp.

Se trata de un libro importante en este terreno porque, junto a "Cómo integrar el vídeo en la escuela", estudia todos los aspectos fundamentales presentándolos de una manera clara y de fácil lectura.

Comienza con una reflexión sobre la problemática de la integración del vídeo en la enseñanza (pp 5-74), en la que reflexiona sobre la educación audiovisual, las modalidades de uso didáctico del vídeo, criterios que deberían seguirse y posibles funciones del vídeo en la enseñanza.

Una segunda parte (pp 75-114) está dedicada a orientaciones sobre el uso de programas didácticos, dando unos criterios y unas orientaciones metodológicas.

La tercera parte (pp 115-180) está dedicada a la producción de programas didácticos. En ella se habla de criterios didácticos, criterios audiovisuales y se describe el proceso de realización de los mismos.

La cuarta parte (pp 181-204) trata de la evaluación y por último hay un apartado (pp 205-210) con referencias para acceder a programas, y una amplia bibliografía (pp 211-219).

Es un libro de lectura obligada para el profesor que quiera tener una visión global de estos temas.

FUNES, ANA. "Retroproyección". Ed. Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (PNTIC). MEC. Madrid 1989.

Este libro describe, fundamentalmente en seis apartados, la técnica de uso del **retroproyector** (aparato que sirve para proyectar sobre una pantalla la imagen fijada en un soporte transparente o **transparencia**) sin apenas entrar en planteamientos didácticos.

En "Sistemas y modelos de retroproyección. Condiciones óptimas de utilización", se enseñan los diferentes modelos de retroproyector así como su uso (partes fundamentales, puesta en funcionamiento, enfoque, alineación, emplazamiento en el aula etc.).

El apartado "Selección de soportes" plantea una serie de preguntas para antes de realizar las transparencias. "Materiales y técnicas" describe todos los elementos necesarios para la realización de transparencias (rotuladores, alcohol, tramas, clips, etc.) así como las transparencias manuales, fotocopiadas, etc. La presentación del material de paso da pautas para la confección de marcos y para la técnica de actuación en la presentación.

"Conservación y archivo" describe los elementos útiles para estos procesos (carpetas, sobres, ficheros y cajas). Lenguaje expresivo es un apartado en el que, aparte de describir algunos códigos icónicos (diagrama, redes, mapas, esquemas), se dan algunas nociones básicas sobre el lenguaje de la imagen (planos, ángulos), así como de la importancia del color, el núcleo semántico de la imagen y centro de interés; el campo gráfico, la unidades ópticas y las variables visuales de la imagen proyectada, para acabar con técnicas de rotulación (manual, plantillas, máquina, etc.,).

El libro acaba con los apartados "Funciones de las transparencias" como ayuda didáctica y apreciar el bajo coste económico de las transparencias. Los Anexos finales informan sobre bibliografía, cursos y concursos, empresas productoras de material y materiales para la realización de transparencias.

GONZALEZ MONCLUS, ANTONINO y otros. "El vídeo en el aula". Edita Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.MEC. Madrid, 1989. 157 págs.

El libro pretende suministrar al profesor información referente a contenidos tecnológicos, expresivos y didácticos del vídeo. Es interesante para que aquellas personas que nunca han trabajado con este medio, adquieran unas ideas que les permitan reflexionar sobre las posibilidades que el vídeo puede tener en sus respectivas áreas.

Contiene los siguientes capítulos:

1. Funciones y aplicaciones didácticas del vídeo en el aula de clase.
2. Conexión del equipamiento básico del vídeo.
3. Equipamiento portátil de grabación.
4. Elementos de expresividad de la imagen cinética.
5. Sonorización.
6. Iluminación.
7. De la idea al guión.
8. Montaje y edición.

9. Elaboración de guías didácticas y uso del vídeo en el aula.
10. Selección-evaluación de vídeos didácticos.

El diseño es interesante porque permite una autoformación. Reune los conceptos más básicos necesarios para comenzar a trabajar con este medio de manera personalizada. La estructura de los capítulos, en fichas de trabajo, propone la realización de las experiencias sugeridas en cada uno de ellos y unas propuestas de actividades con vistas al trabajo de aula.

SCHMIDT, MARGARITA. "Cine y vídeo educativo" Ed. Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. MEC.

El libro está dividido en apartados que pueden ser consultados autónomamente pues en cada uno de ellos se presenta un estado del arte del tema en cuestión, acompañado de una bibliografía específica.

El interés fundamental radica en investigar una clasificación de los vídeos didácticos desde categorías pedagógicas. Para ello dedica una primera parte a comentar las distintas teorías sobre el aprendizaje, a través de autores como Gagné, Bandura y Bruner. Intenta establecer así tres grandes tendencias en el enfoque del proceso enseñanza-aprendizaje, que luego aplicará al cine y vídeo didáctico.

A continuación, comienza un recorrido por los temas de imagen propiamente dichos y que tras una lectura atenta van a permitir al lector adquirir claves para la interpretación de los mensajes y reflexiones importantes en el caso de encarar una producción:

- Funciones de la imagen en la enseñanza (nociones básicas sobre la imagen, monosemia y polisemia, analogía e iconicidad, el contexto cultural...)
- El lenguaje de la imagen audiovisual (los códigos cinematográficos, el cine y el vídeo, la puesta en escena...)
- Funcionalidad de los elementos expresivos (muy útil para la consulta, pues tras recoger todos los elementos en un cuadro, va desmenuzándolos uno por uno con ejemplos prácticos y enfocándolo siempre hacia los productos didácticos. Aquí apreciamos las diferencias entre este libro y manuales que dan pautas de interpretación sin tener en cuenta el contexto educativo).

- El discurso audiovisual (interesante para hacer reflexionar sobre la "conversación" audiovisual, o sobre cómo un mensaje cualquiera, al entrar en un proceso de comunicación, implica complejas relaciones, no sólo entre la realidad y la representación tácita sino entre emisor y receptor y las expectativas e intencionalidades de ambos. Nos lleva a temas que, habitualmente estudiados por la semiótica suelen estar ausentes de las guías educativas, y aquí son tratados sencillamente.)

Hasta aquí se aportan las informaciones necesarias para seguir el razonamiento o teoría posterior y que constituye, como hemos apuntado, lo principal del libro: establecer una tipología de los discursos audiovisuales desde las estrategias de enseñanza-aprendizaje que se estudiaron en el primer capítulo.

La autora postula tres categorías, que según la base pedagógica sobre la que se asienta, llama instructivo, cognoscitivo y modelizador.

Dedica un apartado del libro a cada uno de ellos estableciendo la diferente propuesta videográfica y didáctica que plantean y va señalando ordenadamente los elementos distintivos en la forma y en el contenido recordando que no existen modelos puros.

Un capítulo especialmente interesante por el tono de síntesis es el último: "Selección y creación de filmes y videogramas educativos".

Recoge muchas de las aportaciones anteriores pero al modo de consejos o advertencias prácticas para el profesor que debe encarar cada día el trabajo con audiovisuales. Y así señala los requisitos para un producto didáctico de calidad, la toma de decisiones del profesor al usar estos materiales o las fases en el diseño de una producción, etc.

El libro, por tanto, no es un estudio teórico más sobre la imagen ni una guía de actividades de aula, sino que intenta aportar un marco de referencia a los profesores para trabajar rigurosamente el audiovisual desde planteamientos didácticos. Teniendo en cuenta que son muy escasas las aportaciones bibliográficas en esta vía, consideramos muy útil y valiosos este trabajo.



Ministerio de Educación y Ciencia
Secretaría de Estado de Educación
Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación

