

La alfabetización audiovisual en el grado de infantil

M^a VICTORIA AGUIAR PERERA
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Contacto:
maguiar@dedu.ulpgc.es

RESUMEN

En esta comunicación se presenta una experiencia de trabajo con el alumnado del Grado de Infantil de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, que actualmente están cursando su carrera y que en el curso 2013-2014 finalizan los estudios.

Una vez puesto en marcha el grado, se realiza un modifica al título y se plantea una nueva mención de Creatividad, en la que se incluye la Alfabetización Audiovisual. Es el primer año que se imparte como materia, ya que hasta ahora en los títulos de la Diplomatura se impartían la asignatura de Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación.

La alfabetización audiovisual es un proceso a través del cual el sujeto conoce los códigos que conforman el lenguaje de los medios, lo que les permita comprender y emitir mensajes, conocer el lenguaje de las imágenes visuales y auditivas.

En este contexto educativo los alumnos tienen mayores oportunidades de aprender con todo su cuerpo, tomando en cuenta sus emociones, sensaciones corporales, percepciones vivencias sociales, experiencias de su cotidianidad, ideas y reflexiones.

PALABRAS CLAVE: Alfabetización audiovisual, creatividad, análisis de imágenes

ABSTRACT

In this paper we present an experience working with students of the Degree of Children of University of Las Palmas de Gran Canaria, currently pursuing his career and end during studies 2013-2014.

Once started the degree, it makes a change to the title and there is a new mention of Creativity, which includes Visual Literacy. It is the first year that is taught as a subject, because so far in the titles of the Diploma is taught the subject for New Technologies Applied to Education.

Media literacy is a process through which the subject knows the codes that make up the language of the media, which allows them to understand and deliver messages, know the language of visual and auditory images. In this educational context students have greater opportunities to learn with their whole body, taking into account their emotions, body sensations, perceptions, social experiences, their daily experiences, ideas and thoughts.

KEYWORDS: Literacy studies, creativity, image analysis

Introducción

A finales del 2008 el Parlamento Europeo planteó la creación de una asignatura denominada «educación mediática», entre cuyos objetivos destaca el hecho de que los niños «comprendan y valoren críticamente los diversos aspectos de los distintos medios de comunicación, consiguiendo filtrar certeramente la información recibida a través del torrente de datos e imágenes». Según la Unión Europea y la UNESCO es cada vez más urgente la necesidad de abordar la alfabetización mediática, ya que *“promueve la lectura y recepción crítica de los mensajes, tanto de los medios masivos tradicionales: prensa escrita, cine, radio, televisión; como de los nuevos medios tecnológicos: Internet, videojuegos, teléfonos móviles, etc., así como su consumo saludable”* (Benabeu, Esteban, Gallego, Rosales, 2011, p.31).

Pero la finalidad no es únicamente entender y valorar, sino también lograr «la elaboración de productos mediáticos con la participación de alumnos y profesores como medida de formación práctica». Para Joan Ferrés (2007) la competencia en comunicación audiovisual estaría relacionada con seis dimensiones: el lenguaje, la tecnología, los procesos de producción y programación, la ideología y los valores, la recepción y audiencia y la dimensión estética.

La Educación Infantil, dentro del proceso educativo, es en realidad la etapa de mayor relieve y es la que sentará las bases para todo el desarrollo humano. Durante esta etapa, los niños aprenden especialmente en torno al juego, la afectividad y el lenguaje. Construirán a partir de aquí su desarrollo cognitivo y emocional. En un entorno rico en estímulos el alumno se relaciona con aquello y aquellos que le rodean mediante la observación y la interacción, la manipulación y la experiencia continua. *“En la alfabetización audiovisual buscamos que se acerquen al aprendizaje de los medios desarrollando su percepción, su capacidad de expresión y sobre todo su creatividad”* (Sánchez, 201, p.109)

A la hora de plantear esta materia, partimos de la necesidad de alfabetizar en este lenguaje como requisito para ampliar la capacidad comunicativa de niños y niñas y dotarles de las competencias culturales y críticas necesarias para hacer frente a la avalancha de los mensajes mediáticos. En ella trataremos de desglosar las pautas necesarias para realizar una lectura crítica siguiendo un modelo de análisis que parte de lo descriptivo a lo interpretativo.

Finalizaremos con el valor de la imagen en la enseñanza como introducción al tema del vídeo, en el que veremos las aplicaciones didácticas de diversas modalidades de uso de documentos audiovisuales en la Educación.

Desarrollo de la experiencia

A la hora de desarrollar esta experiencia hemos tenido en cuenta el currículum de infantil, etapa en la que se trabaja las habilidades comunicativas, la expresión visual, musical, artística y audiovisual. Aunque las competencias básicas no se incluyen como elemento curricular en el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil; sin embargo, sí se considera que en esta etapa educativa se sientan las bases para el desarrollo personal y social y se integran aprendizajes necesarios para el posterior desarrollo de las competencias básicas en todo el alumnado y así se refleja en el Anexo del Decreto 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículum del 2.º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias.

De manera más concreta, el área de Lenguajes: comunicación y representación se distribuye en tres bloques: lenguaje verbal; lenguaje audiovisual y TIC; lenguaje artístico. Por tanto, es en el segundo bloque donde entraría de lleno las habilidades relacionadas con la educación mediática.

Objetivos

Los objetivos que se pretende alcanzar son:

1. Conocer las estructuras del lenguaje audiovisual: los procesos, recursos y técnicas para entender el panorama actual de los medios audiovisuales.
2. Proporcionar las habilidades de aprendizaje del lenguaje audiovisual; sus fundamentos teóricos y expresivos.
3. Analizar e interpretar críticamente los discursos audiovisuales a través de los diferentes medios de comunicación: cine, televisión e Internet.
4. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

Metodología y actividades

La metodología de esta materia se centra sobre todo en la parte práctica, que siempre estará fundamentada en unos conocimientos teóricos. Entendemos que el desarrollo de esta materia estaría definida por el desarrollo de una serie de actividades: como el análisis comentado de películas, tratamiento de la imagen fija, el trabajo con los medios de comunicación de masas, narraciones de cuentos, creación de murales... Por todo esto, proponemos para su desarrollo una serie de actividades que se explican a continuación:

PRÁCTICA 1: El alumnado debe seleccionar un documento Audiovisual, película o serie infantil, y elaborar una unidad para trabajar en el aula de Infantil. Entre las películas que proponemos están:

- *Buscando a Nemo*
- *Bichos*
- *Los Pingüinos de Madagascar*
- *Serie de Clan, por ejemplo de Peppa Pig*
- *Lorax, en busca de la tréfila perdida (diseñar por ejemplo, un plan de ed. Medioambiental). Se puede añadir el trabajo con el videojuego de los Lemmings*

Esquema a seguir:

Qué pasa, el alumnado relata oralmente los hechos más destacados. Podemos rescatar algunos fotogramas que los ordenen o simplemente hable sobre ese fotograma.

A quién le pasa, se habla de los personajes, como son qué hacen, sus rasgos físicos, sus cualidades personales. Personaje preferido, por qué...

Dónde, lugar, país con lo que se puede buscar más información. Buscar alguna webquest.

Se puede buscar si es una película de animales, algún rompecabezas en el ordenador. Cómo podría continuar la película

Análisis del argumento:

Primero deben contextualizar la historia que se narra. Deben realizar un resumen verbal de la película.

Analizarán el desarrollo de la historia, analizar si la historia puede tener otro desarrollo- desenlace.

Comentarán lo que les haya llamado la atención.

Análisis de los personajes

Se trata de que el alumnado desarrolle todo lo posible el personaje/s protagonista, su manera de ser y pensar y su forma de comportarse. Para ello el alumnado analizará verbalmente los rasgos básicos del personaje o personajes protagonista y su manera de actuar.

El alumnado desarrollará las tres dimensiones del personaje

- a) Aspecto físico
- b) Rasgos de carácter
- c) Medio social

Análisis de la imagen

Seleccionarán dos o tres secuencias, que estén relacionadas con la temática que se aborda para analizarlas. Se analizará la música, el decorado, el ritmo, el color cualquier otro recurso narrativo que se haya usado, los planos.

En general se debe trabajar:

- a) Trabajar a través del dialogo los saberes previos de los niños, por intermedio de preguntas sobre los temas, aspectos que se desarrollen en la película.
- b) Proyección total del filme. Preguntas generales sobre la película
- c) Detención en escenas relevantes para analizar y reflexionar sobre las conductas de los personajes que llevan a la observación de actitudes y valores
- d) Con los personajes más significativos de la película los alumnos realizaran juegos con distintos niveles de dificultad y materiales didácticos.
- e) Proyección con imágenes para observar la realidad de los temas tratados
- f) Relacionamos los personajes de la película con los diferentes textos de cuentos y leyendas, observando lo real de lo irreal y buscando la relación entre el filme y las obras dadas.

Ejemplo: Lorax, en busca de la tréfila perdida (Realizado por el alumnado)

Sesión 1

En la asamblea mostraremos unas imágenes que se sacarán de la película donde se vea la el mundo exterior con y sin árboles. En ellas se reflejan dos ambientes muy distintos, con lo que pretendemos que los/as niños/as hablen de lo que ven, qué sienten en cada uno de esos lugares y el por qué cree que están así.

Las imágenes serán mostradas con la pizarra digital e iremos anotando las intervenciones de los/as niños/as para compararlas al final de la sesión.





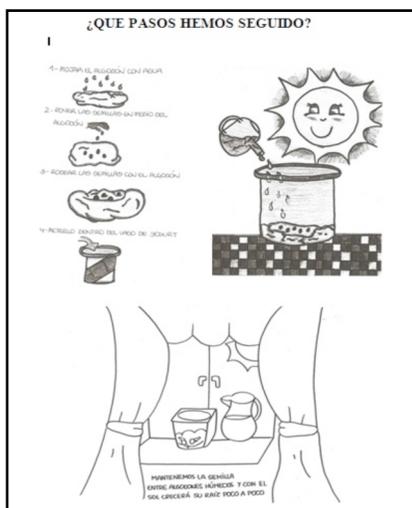
Para finalizar entregaremos una ficha donde se ve el mundo exterior triste y destrozado y en ella vamos a proponerle a los/as niños/as que la decoren para que sea más bonito, dejando que ellos mismos expresen su forma de mejorar el entorno.

Sesión 2

En esta actividad comenzaremos por ver la película de Lorax. Al finalizar comentaremos lo que hemos visto, qué sucede, si recuerdan las imágenes de la actividad anterior, cuál fue la razón de la desaparición de los árboles, etc.

Una vez realizada la reflexión y de haber tomado notas de la intervenciones, vamos a plantar una semilla para que florezca alguna flor, planta o árbol. Pero para saber cómo se hacen vamos a buscar las cosas que necesitamos en Internet, y cómo debemos hacerlo. Una vez sentados en el aula y encontremos algo de información, los niños tendrán que ir dibujando las cosas que necesitamos y les ayudaremos a dibujar el proceso en el orden que debemos hacerlo. <http://lamagiadelasonrisas.blogspot.com.es/2013/01/rincon-de-la-observacion.html>

Al finalizar les redactaremos a los familiares una circular solicitando los materiales necesarios: una semilla, un yogurt y un poco de algodón.



Sesión 3

Para seguir enlazando, vamos a plantar un árbol o planta en el jardín del colegio, ya que el proceso es distinto al de las semillas, solicitaremos a los niños que nos comenten cómo creen que debemos hacerlo, qué necesitamos, para llegar a algunas conclusiones y empezar a tomar decisiones.

1º Decidir qué queremos plantar, y para ello les vamos a presentar imágenes de flora autóctona canaria, y entre todas ellas por votación decidiremos cual. Pero para su presentación diremos qué características tiene, dónde se da y si tiene frutos, flores, etc.

http://www.google.es/search?q=como+plantar+un+arbol&hl=es&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=0geJUcP3GpKg7Ab7z4DgCQ&sqj=2&ved=0CDMQsAQ&biw=1517&bih=741#hl=es&tbm=isch&sa=1&q=flora+canaria&oq=flora+canaria&gs_l=img.3..0l3j0i24l3.4155.8643.1.9109.13.11.0.2.2.1.236.19.86.2j1j8.11.0...0.0...1c.1.12.img.JVa5ndJ5inA&bav=on.2,or.r_qf.&fp=66dc8fb5443c1a4b&biw=1517&bih=741

Repartiremos plastilina de colores para que los niños construyan la planta que más les ha gustado. Para ayudarlos un poco se las dejaremos puestas en la pizarra digital y puedan fijarse para hacerla lo más parecida posible.

2º Una vez decidido debemos averiguar cómo se planta esta especie, qué necesitamos, qué cuidados necesita y qué nos aporta. Otro proceso que debemos dibujar y así poder ver las diferencias entre las semillas de la clase y estas nuevas.

3º Una vez ya tomadas todas las decisiones y sentados en torno al lugar donde se va a llevar a cabo la plantación, hablaremos de lo que vemos y por grupos harán sus pequeñas plantaciones. Para unirlo a la película, preguntaremos si en Lorax se plantaban árboles, cómo se hacía y qué necesitaban.

Sesión 4

Nos vamos de excursión al campo, a realizar plantaciones para rehabilitar las zonas que han sufrido incendios o deforestación. Para ello solicitaremos la ayuda de un especialista que nos ayude y nos vaya hablando de la flora autóctona de la isla. Para ser como Lorax, el guardián de los árboles, nos pondremos una camiseta naranja y en ella nos pegaremos los ojos y el bigote del personaje.

PRÁCTICA 2: Trabajar la imagen a través de los dibujos y de las fotos y los sonidos con las palabras y la música. Pensar en actividades para desarrollar un:

Taller de Fotografía, el autorretrato. Queremos conseguir que surja de ellos la idea de hacerse fotos para retratarse. Pueden fotografiarse unos a otros, una vez realizados los retratos fotográficos, se puede pasar a procesarlos en el ordenador para convertirlos en retratos que se puedan colorear

Realizar Análisis de Imágenes

Guía de trabajo, que siga la siguiente secuencia:

I. Observación

1.- ¿Qué personajes intervienen?

- Edad
- Sexo
- Posible ocupación

2.- ¿Qué ocurre?

3.- ¿Cómo ocurre? Gestos, expresión facial, postura de los cuerpos, vestimenta, etc.

4.- ¿Dónde ocurre? Segmentación espacial: lugar, distinción de figura y fondo, ambientación.

5.- ¿Cuándo ocurre? Tiempo del relato, tiempo del hecho, tiempo de lectura.

6.- ¿Por qué ocurre? Conflicto que provoca el episodio, relación causa-efecto, búsqueda de motivaciones, deseos, necesidades.

II. Interpretación analítica

Sobre cada cosa observada, es posible plantear un significado.

Analizar las expresiones verbales o gestuales

¿Qué significa cada gesto, cada detalle?

¿Por qué las cosas están ubicadas en ese lugar y no en otro?

III. Interpretación global

Tratar de encontrar el mensaje del conjunto, cuál es el tema que aborda.

¿Qué vinculación tiene con nuestra vida cotidiana?

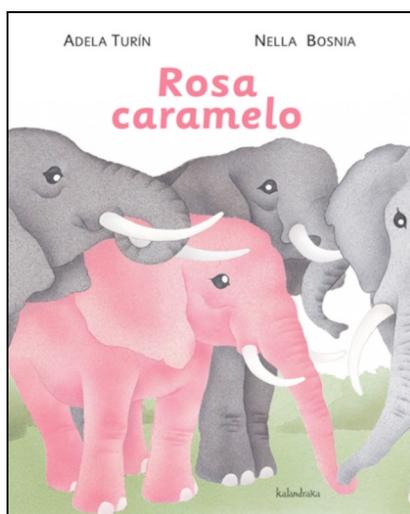
¿Qué deduzco de toda esta historia? ¿De qué me habla? ¿Para qué me sirve?

¿Qué valores rescata o desecha?

¿Se puede hacer extensivo a otros grupos o a otras situaciones?

Con un anuncio, podemos añadir (Ejemplificar con algún anuncio dirigido a los niños):

Qué anuncian; Qué marca; Qué hay en la foto; Hay un texto; Que hay escrito, Slogan; Qué opinas de la foto; Cómo son los protagonistas; Hay una familia, Cómo es; La música; Colores.



En clase, se puede hacer el análisis de estas dos imágenes, comparándola y después de haber leído el cuento.

PRÁCTICA 3: CÓMO TRABAJAR CON LOS MCM

De manera individual deben buscar información sobre los MCM:

- **Los medios de Comunicación de masas, su papel en la sociedad y en la educación. Su influencia en la sociedad, valores, modelos sociales y estereotipos.**
- **Funciones que se le asignan a los medios de comunicación**

¿Qué son los medios de comunicación y cómo han evolucionado hasta la actualidad? ¿Qué papel juegan los medios de comunicación en las sociedades modernas? ¿Influyen en nosotros los medios de comunicación? ¿De qué modo influyen? ¿Los medios de comunicación influyen en mi manera de pensar, en mis costumbres, en lo que consumo, en mis intereses, en mi ideología, etc.? ¿Qué papel juega la publicidad en los medios de comunicación? ¿Qué medios de comunicación ejercen una mayor influencia y por qué?.

Taller de radio (entrevistas). Actividades a desarrollar. La Radio, la radio en Internet. Descripción de una emisora radiofónica. La radio, el lenguaje radiofónico, el guión y la programación. Funciones de la radio en la enseñanza formal. Actividades a desarrollar

Taller de prensa. Actividades a desarrollar. El periódico como recurso didáctico

Taller para trabajar la TV. Actividades a desarrollar. La televisión, el desarrollo infantil y juvenil. Claves para educar con este medio. Funciones y usos didácticos con este medios en la educación. Ventajas y desventajas. Presentación de algunas experiencias educativas con la TV.

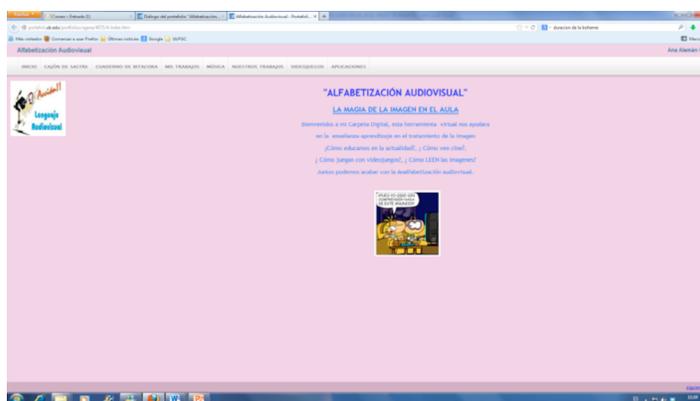
Taller para trabajar con videojuegos. Clasificación. Análisis de los videojuegos, los videojuegos en la enseñanza

PRÁCTICA 4: DISEÑAR LA CARPETA DIGITAL

Cada alumno/a tendrá acceso a la carpeta digital. En ella a lo largo del curso deberán incluir reflexiones sobre el trabajo final que están realizando. Individualmente deberán subir, sus expectativas de la asignatura, reflexiones finales y documentos que consideremos de interés para la materia por cada tema. Los apartados que debe tener serían:

- 1.- Diarios de las sesiones de clase
- 2.- Síntesis de dos artículos científicos sobre alguno de los temas de clase
- 3.- Aportaciones personales, artículos de prensa, mapas conceptuales, vídeos, conferencias.
4. Actividades desarrolladas, individuales y de grupo

Ejemplos de las carpetas desarrolladas este curso:



PRÁCTICA 5: Realizar un Blog para Infantil. Los Blog como recurso para aprender y enseñar; Para el aprendizaje colaborativo y la alfabetización digital; Para compartir nuestras experiencias con la comunidad.

PRÁCTICA 6: Diseñar una actividad para la Pizarra Digital. el uso de la PDI permite explicar con los dibujos, los sonidos y los vídeos propios de los contenidos que se están dando; así como crear fácilmente juegos y actividades adaptadas al grupo y a la unidad didáctica trabajada.

PRÁCTICA 7: Diseñar una webquest. Dirección de una webquest trabajada este curso, en la que se usa como referente la película de Lorax.

<http://portafoli.ub.edu/portfolios/apnatividad/3789/8/trabajos-practicos-httpwebquest-carm-esmajwqwqver44647-url.htm>

Conclusiones

Considero importante que en el Grado de Infantil, se trabajen aspectos relacionados con el uso de las tecnologías y la alfabetización. Los alumnos/as de esta etapa, han nacido con la tecnología, la manejan y va a ser su herramienta del futuro.

En primer lugar me gustaría destacar el valor de la imagen como uno de los elementos más sencillos pero a la vez más imprescindibles a la hora de tratar los MCM. Ser conscientes de lo que vemos es un ejercicio de reflexión que necesita de una capacidad crítica para poder hacer una correcta selección de los contenidos que queremos llevar al aula tanto aquellos que se verán de forma explícita como los que por ser sugeridos por los colores, la imagen o la música forman parte del currículum oculto.

Por lo tanto, considero imprescindible trabajar con los futuros graduados, de manera práctica, el uso de los blog por ejemplo, como herramienta de comunicación con la familia; el análisis de película, ya que permite establecer diálogos en la clase, así como programas para realizar cuentos interactivos...

Algunos de los testimonios del alumnado, refrendan la importancia de trabajar la Alfabetización Audiovisual:

Alumno/a 1 "En un principio, no estaba segura cuál iba a ser la metodología de esta asignatura, pensaba que iba a ser con parte teórica y práctica, como el resto, después me alegró saber que era más como un taller, en el cual nosotros íbamos a ser los encargados de ponerla en práctica, como en el aprendizaje significativo. Nos han enseñado a utilizar diversas técnicas y a sacarle provecho, dándonos ideas de cómo utilizarlas en un aula de educación infantil, cosa que es muy importante, por lo menos para mí, que siempre estoy luchando porque lo que nos enseñen tengan una utilidad práctica"

Alumno/a 2 "En primer lugar me gustaría destacar el valor de la imagen como uno de los elementos más sencillos pero a la vez más imprescindibles a la hora de tratar los MCM. Ser conscientes de lo que vemos es un ejercicio de reflexión que necesita de una capacidad crítica para poder hacer una correcta selección de los contenidos que queremos llevar al aula tanto aquellos que se verán de forma explícita como los que por ser sugeridos por los colores, la imagen o la música forman parte del currículum oculto.

En segundo lugar quisiera destacar que ha sido una asignatura con un gran valor práctico, en el sentido de que todo cuanto hemos realizado podríamos materializarlo en un aula de Educación Infantil sin

problemas, e incluso a nivel general en el Centro. Resulta muy curioso como algo tan transversal a muchas asignaturas ha sido totalmente nuevo para nosotros e incluso nos ha descubierto nuevas y valiosas herramientas de trabajo como la webquest, el programa de Jcllic, goanime y la forma de sacar partido a la Pizarra digital más allá de una simple pantalla gigante”.

Referencias

- Arizpe, Ey Morag S. (2004) "Lectura de imágenes: los niños interpretan textos visuales". Fondo de Cultura Económica, México
- Benabeu, N., Esteban, N., Gallego L. y Rosales A. (2011) "Proyecto Mediascopio. Alfabetización mediática y Competencias Básicas". Secretaría General Técnica, Subdirección General de Documentación y Publicaciones. Gobierno de España, Ministerio de Educación.
- Ferrés, J. (2007) "La competencia en Comunicación Audiovisual: dimensiones e indicadores". *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación* N° 29, pp. 100-107
- Gagliano, R. (2000) "Lectura, escritura, imagen: lectura escolar y construcción de la ciudadanía. Producción e interpretación de imágenes. Los adolescentes y la lectura". Novedades Educativas, Buenos Aires.
- Grando Palma, M. (2008) La otra educación audiovisual. *Revista Comunicar*, N° 31, V. XVI, p.p. 563-570
Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Ministerio de Educación y Ciencia (LOE)
- Sánchez Carrero, J. (2011) Introducción a la educación mediática infantil: el diseño del storyboard). *Revista de la SEECI*, n° 24. Marzo, año XIV, pp. 107-126