

Sección uno: Ensayo La importancia de la TAC en la educación y cambios sociales

Los audiovisuales como recurso para la enseñanza de la literatura infantil: una experiencia TIC en la formación de docentes¹

Audio-visuals as a resource for children's literature teaching: an ICT experience at teachers' training

Dr. Pedro V. Salido López
Universidad de Castilla La Mancha
pedroVictorio.salido@uclm.es
Dr. José Vicente Salido López
Universidad de Castilla La Mancha
joseVicente.salido@uclm.es

Resumen

De un tiempo a esta parte, el cine o la animación han empezado a cobrar en las aulas un merecido protagonismo por su gran potencial pedagógico y didáctico. Si bien es cierto, no en todas las ocasiones estos recursos visuales se ajustan ni a las exigencias de los nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje ni a la realidad del grupo-aula. Con la llegada de las nuevas tecnologías, este proceso de adaptación y mejora de los recursos pedagógicos y didácticos se puede llevar a cabo desde la creación del propio producto audiovisual por parte del docente. En este sentido, la experiencia que presentamos en este trabajo tiene como finalidad formar profesionales de la educación competentes para diseñar audiovisuales didácticos, en este caso vinculados a la enseñanza de la literatura infantil.

Abstract

From a time to this part, the cinema or the animation receive in the classrooms a deserved protagonist by its pedagogical and didactic potential. However, these visual resources aren't always adjusted to the demands of the new teaching-learning methods and to the reality of the classroom group. With the advent of the new technologies, this process of adaptation and improvement of pedagogical and didactic resources can be carried out from the creation of the audio-visual product itself by the teacher. In this sense, the experience that we present in this article aims to train educational professionals competent to design didactic audio-visuals, in this case linked to the teaching of children's literature.

Palabras clave: Literatura infantil, Nuevas Tecnologías, Audiovisuales, Educación Artística.

¹ Recibido: 03/09/2017 Evaluado: 23/09/2017 Aceptado: 30/09/2017

Keywords: Children's literature, New Technologies, Audiovisuals, Art Education.

Introducción

El cine o la animación son una herramienta con enorme protagonismo en el desarrollo integral del niño, siempre y cuando cumplan unos requisitos mínimos de calidad y se adapten a las exigencias del colectivo al que se dirijan. Además, este potencial educativo y formativo del producto audiovisual se encuentra enriquecido por el atractivo que este tipo de producciones artísticas tienen entre el colectivo infantil. Muestra de este hecho es el aumento del tiempo que niños y adolescentes dedican a ver la televisión, sobre todo tras la entrada en escena de nuevos canales destinados a estos colectivos que han apostado fuerte por la animación.

Dado este carácter didáctico del producto audiovisual para la intervención en la formación del individuo, han sido diferentes las disciplinas que han planteado investigaciones sobre la manera de utilizar la animación y el cine infantil como recurso para el desarrollo de contenidos en las áreas curriculares que dan cuerpo a las distintas etapas educativas (Caro, 2006; Foj, 2009; González Sepúlveda, 2013).

Partiendo de las aportaciones de estos sobre esa fusión de los conceptos audiovisual y educación, hemos desarrollado una experiencia de aula en la formación de docentes de Educación Infantil y Primaria en la que la animación sirve como medio para acercar al aula diferentes textos de la literatura infantil. Sirviéndonos de todo cuanto aportan las nuevas tecnologías al mundillo de la creación audiovisual, hemos planteado diferentes intervenciones en la formación de docentes con la finalidad de formar futuros profesionales de la educación con las competencias necesarias para dominar tanto el proceso creativo como el software necesario para diseñar recursos didácticos propios, adaptados a sus destinatarios, a la realidad del aula y a las exigencias curriculares.

Una breve aproximación al estudio de las relaciones entre literatura infantil y animación audiovisual

Las producciones de animación dirigidas a la infancia son un recurso de mediación muy potente entre el niño y la realidad, una herramienta didáctica capaz de cambiar la manera que cada individuo tiene de comprender el mundo y relacionarse con los demás. Lo que percibimos por la pantalla, dice Maeso, “nos construye como seres humanos y su gran capacidad de sugerencia y seducción configura y modela nuestras conciencias, aunque en la mayoría de los casos no seamos conscientes de ello” (Maeso, 2011, p. 111).

Evidentemente, el papel tan influyente que el producto audiovisual tiene en el mundo infantil ha dado lugar al desarrollo de un colectivo cada vez más manejado por los protagonistas de las series o el cine de animación dirigidos a la infancia (Steinberg y Kinchloe, 2000). Estamos, pues, ante productos capaces de presentar contenidos educativos “muy apropiados para niños pequeños que están

desarrollando su personalidad, enseñando valores y comportamientos que pueden adaptar a su vida social” (Pérez Blanco, 21-05-2014). Es por ello que diferentes estudiosos han considerado de un tiempo a esta parte la necesidad de valorar cuál es papel que algunas producciones audiovisuales destinadas a un público bastante vulnerable, caso del colectivo infantil, juegan en ámbito educativo (Ivelic, 1982; Ivelic, 1996; Giroux, 2001; Croce, 2008).

Este tipo de investigaciones acerca de la relación establecida entre animación e infancia demuestran, por tanto, cómo el potencial de las creaciones audiovisuales proyectadas en la gran pantalla permite modelar los gustos y la identidad de un público anónimo y muy numeroso (Salido, 2015). Hemos de ser conscientes, por tanto, de la necesidad de formar futuros docentes que, además de ser capaces de valorar de una manera crítica la calidad formativa de todo cuanto ofrece el mundo de los audiovisuales para el colectivo infantil, sean capaces de generar sus propios productos de animación como recurso para su práctica docente y atendiendo a unos objetivos formativos marcados por las exigencias legales de las diferentes etapas educativas.

En nuestro caso, buscamos aprovechar ese potencial de la creación animada para desarrollar en el colectivo infantil competencias propias del área de Literatura. No es ninguna novedad esta relación, pues, a pesar de que las temáticas en la producción de series de animación o de cine dirigidos a la infancia son muy variadas, muchas de estas creaciones poseen una estrecha vinculación con la literatura tradicional infantil. Desde la producción de Roald Dahl -*Relatos de lo inesperado* (1979), *Charlie y la Fábrica de Chocolate* (1971) o *James y el melocotón gigante* (1996)-, a los textos de J.K. Rowling protagonizados por Harry Potter, son numerosos los ejemplos de cómo la literatura y audiovisuales han formado un ente único también cuando hablamos de los colectivos infantil y juvenil.

No obstante, cuando planteamos el uso de este tipo de producciones como recurso didáctico, hemos de tener en cuenta que, en ocasiones, no cumplen los criterios de calidad deseados o no se ajustan a las necesidades y realidad del grupo-aula. Conscientes de esta situación, hemos planteado parte de la formación en cultura audiovisual de los futuros profesionales de la educación dentro de una faceta creativa. El objetivo de esta propuesta, por tanto, es formar docentes competentes para diseñar recursos didácticos de carácter audiovisual, pero sin olvidar que, sea cual sea el procedimiento utilizado en su creación, el producto artístico final debe mantener la calidad del texto literario que servirá de punto de partida para el diseño del guion.

A propósito de la formación TIC de docentes para el diseño de audiovisuales didácticos

La introducción de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo español tiene su origen en la reforma llevada a cabo en los años ochenta y, sobre todo, a partir de la década de los noventa del siglo XX (Saura, 2011). Fue en estas dos décadas cuando las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) empezaron a recalar en las aulas de los distintos niveles educativos por sus posibilidades para acceder de una manera inmediata a la información o para generar procesos de enseñanza-aprendizaje que, orientados por los principios pedagógicos del construcciónismo, buscaban enriquecer un método que se basara en la simple lectura del libro de texto.

Esta adaptación a la realidad de la educación de finales del siglo XX supuso, por otra parte, una renovación de las enseñanzas superiores destinadas a la formación de docentes, pues surgió la necesidad de desarrollar entre aquellos ciertas competencias digitales que les permitieran usar con responsabilidad las tecnologías en el aula y, para el caso de la Educación Artística, desarrollar procesos creativos marcados por el uso de diferentes artefactos digitales. Esta preocupación por formar desde la universidad en el contexto de las nuevas tecnologías aparece ya reflejada en algunos planes de estudios desde 1992. Actualmente, tras la entrada en vigor de los Planes de Estudios de Grado regulados por la *Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, BOE de 29 diciembre de 2007*, la formación de profesionales de la educación requiere el dominio de numerosas las competencias, tanto transversales como específicas, relacionadas con la necesidad de abordar experiencias educativas que van desde la selección de recursos al dominio de estrategias para generar prácticas docentes acordes con la realidad de las nuevas tecnologías en la segunda década del siglo XXI.

No hemos de olvidar por otra parte que esta situación, formulada en una sociedad en continua metamorfosis, ha sido la génesis de categorizaciones acerca lo que supone haber nacido y crecido en esta era tecnológica o, por el contrario, haberse sumado a la misma ante las exigencias de la una sociedad cada día más digital. La distinción de Prensky entre “nativos e inmigrantes digitales” (2001), causa de la discusión generada en torno a las teorías que defienden que este hecho generacional determina el uso que se hace de las nuevas tecnologías, o la clasificación de David White entre “residentes y visitantes digitales” (White & Cornu, 2011), propuesta que se ha considerado más acorde con la realidad social del momento y que está marcada por el uso de las nuevas tecnologías dependiendo más de las motivaciones y necesidades que del año de nacimiento, son un claro ejemplo de que el uso de los artefactos tecnológicos ha sido y es objeto de una reflexión concienzuda.

En este sentido, y conscientes de la tendencia del colectivo docente a convertirse en residentes digitales ante las posibilidades que las nuevas tecnologías ofrecen para llevar a cabo procesos pedagógicos adaptados a la realidad del momento, hemos planteado el proyecto al que se refiere este trabajo. El objetivo principal ha sido desarrollar competencias tecnológicas entre los futuros profesionales de la educación para que sean capaces de aprovechar el atractivo de la animación entre el colectivo infantil con fines didácticos, en este caso a través del diseño de clips de vídeo adaptados a la realidad del aula. Partiendo del uso de *Celtx* para diseñar la fase de preproducción, hemos realizado diferentes audiovisuales didácticos con programas como *Sony Vegas*, *VideoPad* o *Windows Movie Maker*, continuando una primera experiencia llevada a cabo en un contexto competencial (Salido, 2017). En esta ocasión, la propuesta de trabajo vincula la formación artística con diferentes textos de la literatura infantil y juvenil como base del guion, sin olvidar la necesidad de tratar competencias musicales o propias de las artes escénicas como complemento perfecto para que la calidad del audiovisual sea óptima.

Audiovisuales y literatura infantil: la propuesta de aula

Partiendo de las características propias de la investigación-acción en educación (Lomax, 1995), y siguiendo experiencias anteriores llevadas a cabo en esta formación artística dedicada a futuros

profesionales de la educación (Salido, 2017), la experiencia de aula a la que se refiere este artículo se ha organizado en diferentes fases:

Fase 1. El aspecto literario: el guion con Celtx

En un primer momento, es necesario trabajar ciertas competencias literarias para escribir el guion de la obra a representar. En esta fase de preproducción, cada grupo de trabajo debe elegir el texto que será la base del guion, caracterizar a los personajes, tanto física como psicológicamente, así como definir los diálogos y concretar los escenarios a generar para la posterior puesta en escena.

Esta primera fase aparece vinculada al uso de *Celtx*, software que permite organizar la fase de preproducción del producto final. De las plantillas de trabajo que presenta este programa en su pantalla inicial, para nuestro proyecto nos hemos servido de la que dedica al “Audiovisual”, modelo que incluye las opciones básicas para organizar un guion que responda a las necesidades de la grabación y montaje posteriores.

Fase 2. La creación de personajes

Una vez definido el guion, seleccionados los escenarios y caracterizados los personajes que van a intervenir en la obra, la experiencia de aula se centró en la parte creativa vinculada a una experiencia artístico-plástica. En este sentido, se generaron los personajes atendiendo a diferentes modelos -desde títeres y marionetas generados por los integrantes de cada grupo de trabajo a objetos de la vida cotidiana que cobran vida-, así como los escenarios -desde contextos reales a escenarios de diseño con procedimientos como el conocido *chroma key*- (Salido, 2017).

Fase 3. La puesta en escena

Los aspectos orales y la expresión corporal son el medio para conectar con el espectador, aspecto este que exige el dominio de diferentes lenguajes expresivos y de competencias para la comunicación a través de un personaje inanimado que debe cobrar vida. En este sentido, no hemos de olvidar ciertos ítems a tener en cuenta en el proceso de dramatización como los que estudian Trueba y Rodríguez de la Flor (2011). Trabajaremos, por tanto, ciertas competencias en artes escénicas que permitirán a los docentes fijar los movimientos a realizar con los dedos, la muñeca o el brazo para provocar ciertos estados de ánimo en el espectador, o modular la voz para ponerla en relación con la expresión corporal.

Fase 4. Grabación y edición de vídeo

En esta fase del proyecto, al igual que en otras experiencias de este tipo llevadas al aula (Salido, 2017), se planteó hacer uso de las posibilidades que ofrecen los *smartphone's* para generar clips de

vídeo, así como los sistemas de grabación con webcam o cámaras digitales. Mientras, la edición y el montaje final del audiovisual se realizó con software como *VideoPad* (NCHSoftware, 2015a y 2015b), *Windows Movie Maker*, Microsoft 2017, o *Sony Vegas*.

Fase 5. Reflexión final entre los integrantes del grupo de investigación

Conscientes de que la investigación-acción en educación es participativa y debe contar con los aportes y reflexiones de todos los integrantes del grupo de trabajo, la última fase de intervención con el grupo de investigación consistió en recoger la información que completara los datos recogidos en experiencias anteriores sobre las competencias socio-profesionales y líneas de alfabetización a llevar a cabo en la formación del profesorado para explotar el potencial de la animación y el producto audiovisual como recurso pedagógico y didáctico.

Conclusiones

Cuando nos enfrentamos al diseño de herramientas con un marcado carácter visual, hemos de tener en cuenta, entre otros muchos aspectos, el tipo de receptor. Si este es un niño, dice Bruno Munari, “se ha de ser muy sencillo y a la vez muy claro (...), ya que en otro caso no van a entender nada” (Munari, 1987, p. 73-74). La narrativa del producto audiovisual responde a esos principios de claridad y sencillez, pues queda más que demostrado el poder de la animación para seducir, formar y entretenir al público infantil.

Este hecho respalda las posibilidades pedagógicas y didácticas de la animación en el aula, herramienta que poco a poco se está abriendo el merecido hueco entre los materiales usados por los profesionales de la educación. Y como no podía ser de otra manera, en este proceso de integración del producto audiovisual como recurso de aula resulta fundamental aprovechar las posibilidades ofrecidas por las nuevas tecnologías para diseñar productos audiovisuales ajustados a las necesidades del grupo-aula. El desarrollo de las competencias necesarias para abordar el manejo de programas informáticos como los reseñados a lo largo de este artículo permite evitar el rechazo dado en ocasiones al uso de herramientas visuales por facilitar el proceso de diseño de herramientas personalizadas y ajustadas a las exigencias pedagógicas y didácticas del aula.

Tal y como ha quedado puesto de manifiesto algunas páginas atrás, las temáticas abordadas en esta fase de introducción del diseño de audiovisuales en la formación de educadores se vincularon con las obras clásicas de la literatura infantil. Entre los títulos a destacar encontramos “Los tres cerditos”, “Caperucita Roja”, de Charles Perrault, o “Hansel y Gretel”, de Jacob Karl Grimm y Wilhelm Grimm.

Los resultados obtenidos nos permiten concluir reafirmando el potencial pedagógico y didáctico de la animación y su capacidad para seducir al colectivo infantil, características clave para fomentar entre los más jóvenes el gusto por la lectura o introducir al colectivo infantil en el mundo de la literatura. Como es evidente, este hecho repercutirá positivamente en el desarrollo de la comprensión lectora, así como

en la adquisición de vocabulario o de capacidades para interpretar narrativas audiovisuales vinculadas a textos literarios. Además, la capacidad de seducción de este tipo de productos permitirá salvar barreras vinculadas a la “crisis del libro y la lectura y, por ende, de la práctica literaria” que genera, en criterio de Ostria, la forma de enseñar literatura (Ostria, 2003, p. 2), o la falta de motivación que genera la falta de motivación ante la obligación de leer una serie de libros cuya temática puede resultar poco atractiva (Gallardo, 2008). Además, la posibilidad de interpretar y analizar textos literarios a través de recursos audiovisuales aleja la práctica docente de la tradicional clase magistral para hacer del alumnado el verdadero protagonista de su proceso formativo.

No obstante, que el uso de audiovisuales como los propuestos en esta experiencia llegue a buen puerto requiere de una alfabetización entre los profesionales de la educación que hemos fijado a lo largo de las experiencias llevadas a cabo en la Facultad de Educación de Ciudad Real (Universidad de Castilla-La Mancha): alfabetización en lenguajes artísticos, alfabetización técnica y en lenguaje audiovisual y, por último, alfabetización didáctico-disciplinar que permita vincular cada recurso de aula a prácticas pedagógicas propias de cada área de conocimiento (Salido, 2017).

Estas son algunas de las posibilidades educativas del producto audiovisual en el aula, quedando demostrado que la animación presenta numerosos recursos potencialmente útiles para la enseñanza de la Literatura entre el colectivo infantil. Si bien, llegar hasta aquí exige una formación artística 2.0 entre los futuros docentes que, alejada de la vinculación exclusiva con el concepto de manualidades, permita una formación del profesorado basada en la motivación, en el construcciónismo y en los principios de creatividad. De esta manera, seremos capaces de desarrollar habilidades en los futuros profesionales de la educación para diseñar recursos didácticos muy diversos y al alcance de todos.

Referencias

- Caro, R. (2006). Los recursos audiovisuales al servicio de las matemáticas. *Enlaces: revista del CES Felipe II*, 5 [En línea]. Recuperado de: <https://goo.gl/QJy86R>, consultado el 12/10/2017.
- Croce, M. (2008). *El cine infantil de Hollywood*. Málaga: Alfama.
- Foj, J. F. (2009). Algunos recursos audiovisuales para enseñar economía. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 60, pp. 106-114.
- Gallardo, I. (2008). La lectura de textos literarios en el colegio: ¿Porqué no leen los estudiantes? *Revista Educación*, (30) 1, pp. 157-172. Recuperado de: <https://goo.gl/T3djvh>.
- Giroux, H. (2001). *El ratoncito feroz. Disney o el fin de la inocencia*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- González Sepúlveda, M. P. (2013). Recursos audiovisuales para amenizar la clase de español. *Mediterráneo. Revista de la Consejería de Educación en Italia, Grecia y Albania*, 5(3), pp. 103-110.

- Ivelic, R. (1982). Televisión infantil y dibujos animados. *Aisthesis*, 14, pp. 55-64.
- Ivelic, R. (1996). Televisión, dibujos animados y literatura para niños. *Aisthesis*, 29, pp. 33-49.
- Maeso, F. (2011). El consumo de imágenes en la televisión, la publicidad y la educación en valores. En Marín Viadel, R. (ed.). *Infancia, mercado y Educación Artística*, pp. 109-122. Málaga: Aljibe.
- Munari, B. (1987). *Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica*. 9^a ed. Barcelona: Gustavo Gili.
- Ostria, M. (2000). La Enseñanza de la Literatura en los Tiempos que Corren. *Cyber Humanitatis*, (14) . Recuperado de <https://goo.gl/TxCVrm>.
- Pérez-Barco, M^a J. (21-05-2014). Estas son las diez mejores series de dibujos animados para tus hijos. *ABC*. Recuperado de: <https://goo.gl/stCw9E>, consultado el 01/03/2017.
- Prensky, M. Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 2001; 9, pp. 1-6. doi: 10.1108/10748120110424816
- Salido, P. V. (2015). Televisión e infancia: la cultura audiovisual como elemento clave de la educación infantil (1327-1340). En Mangas Hernández, Á. B. (coord.). *V Congreso Internacional de Educación Artística y Visual. Educación Artística y acción social*. Huelva: Colegio Oficial de Doctores y Licenciados en Bellas Artes de Andalucía.
- Salido, P. V. (2017). El diseño de audiovisuales didácticos a partir de una propuesta de teatro de títeres. En *VI Congreso Internacional de Educación Artística y Visual*. En prensa.
- Saura, A. (2011). *Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica y Visual. Líneas de investigación y estudios de casos*. Sevilla: Editorial MAD.
- Steinberg, R. y Kincheloe, J. L. (2000). *Cultura infantil y multinacionales*. Madrid: Morata.
- Trueba, B. y Rodríguez de la Flor Adanes, J. L. (2011). *Títeres en el taller: el día a día de un taller de títeres con niños y niñas de 4 a 12 años*. Barcelona: Octaedro, 2011.
- White, D. S. & Cornu, A. Le (2011). Visitors and Residents: a new typology for online engagement. *First Monday*, 16.