

TRABAJO FINAL DE GRADO EN MAESTRO/A DE EDUCACIÓN INFANTIL:

PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA, A PARTIR DE LA APLICACIÓN DE TÉCNICAS AUDIOVISUALES EN EL AULA, MEDIANTE EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)

Alumna: Eva Pitarch Roda

Tutora de TFG: Ester Ventura Chalmeta

Revisión y elaboración de materiales didácticos en y con las artes plásticas visuales y audiovisuales

Curso académico: 2018-2019

ÍNDICE

| | |
|----------------------------------|----|
| Resumen..... | 4 |
| 1. Justificación..... | 5 |
| 1.1. Planteamiento..... | 5 |
| 1.2. Objetivos..... | 9 |
| 2. Puesta en práctica..... | 9 |
| 2.1. Destinatarios..... | 9 |
| 2.2. Procedimiento..... | 10 |
| 2.2.1. Metodología..... | 10 |
| 2.2.2. Temporalización..... | 11 |
| 2.2.3. Actividades..... | 12 |
| 2.2.4. Materiales..... | 15 |
| 2.3. Instrumentos de medida..... | 16 |
| 3. Resultados..... | 16 |
| 4. Conclusiones..... | 18 |
| 5. Referencias..... | 20 |

AGRADECIMIENTOS

A la tutora de este Trabajo Final de Grado, Ester Ventura Chalmeta, por las indicaciones que me han llevado a la realización de este estudio y la ayuda prestada durante todo el proceso. Por otra parte, agradecer también la ayuda, la libertad y la confianza que ha depositado en mí la supervisora de prácticas, así como el resto de las maestras de Educación Infantil del colegio en el que he llevado a la práctica las actividades, para permitirme aplicar en sus aulas el aprendizaje basado en las técnicas audiovisuales.

RESUMEN

El objetivo de este Trabajo de Final de Grado es la realización de un estudio del concepto de aprendizaje basado en la incorporación de recursos audiovisuales en las aulas de Educación Infantil. El desarrollo del mismo, que se encuentra fundamentado o apoyado en el análisis de diferentes teorías y estudios, además del análisis de la práctica, ofrece una visión general de su eficacia, que permite la extracción de unas conclusiones, a partir de comparaciones con otros métodos más tradicionales. Además, su aplicación práctica en la etapa de infantil, aprovechando el periodo de prácticas, permite contrastar y verificar la validez del uso de estos recursos como método de aprendizaje; que tiene como principios el aprendizaje significativo, la motivación, el aprendizaje activo y el interés personal.

El objetivo es mostrar las técnicas audiovisuales en el desarrollo de contenidos educativos, analizar su aplicación en la enseñanza y facilitar el trabajo a aquellos profesores que perciban la necesidad de utilizar estos medios tan relacionados con el sustrato cultural de nuestra sociedad.

PALABRAS CLAVE: Recursos audiovisuales, nuevas tecnologías, educación infantil, aprendizaje activo, aprendizaje significativo, Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), *Stop Motion*, *Time-lapse*, Sombras Chinas

ABSTRACT

The objective of this final degree project is the realization of a study about the concept of a learning based on the incorporation of audiovisual resources in child education. The development of the same, which is based or supported in the analysis of different theories and studies, in addition to the analysis of the practice, gives a general view of its effectiveness, which allows us to draw conclusions, based on comparisons with other more traditional methods. In addition, its practical application in the stage of early childhood education, taking advantage of the internship, allows us to compare and verify the validity of the use of these resources as a learning method; whose principles are significant learning, motivation, active learning and personal interest.

The goal is to show audiovisual techniques in the development of educational content, analyze its application in teaching and facilitate the work to those teachers who perceive the need to use these media so related to the cultural substrate of our society.

KEY WORDS: Audiovisual resources, new technologies, early childhood education, active learning, meaningful learning, Information and Communication Technologies (ICT), Stop Motion, Time-lapse, Chinese shadows

1. JUSTIFICACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO

Si pensamos en educación, una de las cosas que capta nuestra atención es el método de enseñanza que se utiliza, es decir, la metodología. Ya que como dicen Gutiérrez et al. (2013), se trata de una de las cosas más importantes en relación con el aprendizaje de diferentes contenidos por parte de los alumnos y alumnas; y sabemos que esta será adecuada si contribuye a la incorporación de nuevos contenidos de forma significativa a la estructura mental de los mismos.

Vivimos en una sociedad que se encuentra constantemente en cambio, por lo que es importante que nos adaptemos a ella, de manera que vayamos evolucionemos al mismo tiempo que avanza, y seamos capaces de aprovechar los beneficios que ello supone. Sobre todo, es importante tener en cuenta esto con respecto a la metodología utilizada para los procesos de enseñanza-aprendizaje, de modo que podamos incorporar el uso de nuevos recursos didácticos que fomenten la adquisición de contenidos y, por tanto, enriquezcan el proceso; es por ello, que se ha decidido centrar el estudio, más concretamente, en lo que concierne al uso de elementos tecnológicos y la incorporación de recursos audiovisuales en el aula.

En la actualidad, la tecnología está presente prácticamente en la vida de todo el mundo; en consecuencia, cada vez más, las escuelas se ven dotadas de este tipo de recursos. En muchas aulas, incluso, se ha pasado de utilizar elementos como la pizarra convencional o los libros de texto, para hacer uso de tabletas electrónicas y pizarras digitales. Pero, como dice Gutiérrez et al. (2013), esto requiere de una preparación académica por parte de los maestros y maestras,

que les permita hacer un uso adecuado para aprovechar al máximo los beneficios que eso ofrece.

La producción de vídeos, o más bien la participación activa como protagonistas de ellos, despierta emociones satisfactorias, sobre todo cuando descubrimos que ha sido visualizado por mucha gente y ha causado sensación entre ellos.

La imagen en movimiento abre un mundo de posibilidades a la educación, ya que el echo de vernos representados tanto a nosotros mismos, como a personas y situaciones fuera de la realidad, genera pasión; por ello, se considera tanto la visualización como la producción de material audiovisual, de influencia significativa para la adquisición de conocimientos, dado que incrementa la atención de los alumnos y alumnas, y motiva su participación. A su vez, esto contribuye al enriquecimiento y la ampliación del aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de la capacidad de resolución de conflictos, la capacidad de pensar, la creatividad, etc.

Además, nos explican García et al. (2006) en su estudio sobre el uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las TIC, que existen numerosos estudios que afirman que los recursos educativos más completos para trabajar con niños y niñas durante la etapa de Infantil (0-6 años) son aquellos audiovisuales, como los vídeos; debido a la falta de habilidades para la lectura y la escritura características de esta edad, presentar el contenido didáctico reforzado con elementos gráficos, que mejoren la comprensión del mensaje por parte de los niños y las niñas, consigue motivarlos hacia el aprendizaje, ayudando a que se incorpore de forma más efectiva a su esquema mental.

Es por ello, que se debe pensar la posibilidad de replantear las actividades didácticas tradicionales, incorporando el uso de las nuevas tecnologías como recurso de ampliación y complementación, que ofrece la oportunidad de incorporar nuevas ideas y recursos de aprendizaje.

Como afirma Augustowsky (2017), gracias al avance tecnológico que la sociedad ha experimentado a durante los últimos tiempos, tenemos a nuestro alcance una gran cantidad de dispositivos que permiten la creación de material audiovisual y no requieren de grandes inversiones; esto abre un mundo de posibilidades, que facilita la búsqueda de información, la comunicación, el trabajo en grupo y la incorporación de estrategias novedosas para la etapa de Infantil.

Por otra parte, hoy en día esos elementos tecnológicos cuentan con aplicaciones y programas que facilitan la creación de recursos de este calibre; simplemente con el hecho de introducir las imágenes, el texto y el sonido pertinente, cualquiera es capaz de crear un cuento animado, e incluso interactivo, con unas finalidades concretas.

Una de las técnicas o recursos en los que podemos basar nuestra creación es el *Stop Motion*, que consiste en juntar en un vídeo una sucesión de imágenes estáticas, cada una de las cuales represente un momento de la acción que se quiera reproducir, de manera que al observarlas de forma continuada, siguiendo un orden coherente, den sensación de movimiento. Utilizando una técnica parecida, en los inicios del cine infantil, para la creación de dibujos animados como los que hizo Disney, la sensación de movimiento se conseguía creando un dibujo de cada una de las acciones de un personaje, para luego juntarlas de manera sucesiva y dar lugar a la sensación de movimiento. Hoy en día, gracias a la tecnología, no es necesario este trabajo, ya que se puede obtener el mismo resultado, o uno incluso más óptimo, con algunos programas específicos de ordenador.

Algunos ejemplos de utilización de esta técnica con fines didácticos, en el segundo ciclo de infantil, pueden ser: el vídeo que se presenta junto a este trabajo, que ofrece la oportunidad de visualizar el recorrido cíclico que realiza el agua, como consecuencia de las transformaciones o cambios de estado que experimenta; o el vídeo de Robles, M. (2016), *Reciclaje para niños - stop motion*, publicado en la plataforma *Youtube*.

Otra técnica que se podría utilizar para la producción de vídeos es el *Time-lapse*, que consiste en grabar un vídeo y acelerar el tiempo de reproducción, para conseguir imágenes aceleradas del contenido. Es decir, que la frecuencia a la que son tomadas las imágenes es mucho menor que el tiempo que se utiliza para reproducirla y, por tanto, al visualizar los acontecimientos, suceden a una velocidad mucho más rápida de lo normal.

En educación infantil, el tiempo juega un papel muy importante para la adquisición de aprendizajes, puesto que tanto la cantidad como la calidad de los contenidos dependen de este; y la programación está regida por unas competencias que los niños deben adquirir de forma obligatoria a lo largo del curso académico, lo cual ejerce bastante presión en el docente. Por otra parte, es una realidad que los contenidos se adquieren de forma más efectiva si son asimilados a través de la propia experiencia; por ello, muchas veces los docentes tienden a buscar experimentos o actividades, que habitualmente requieren de más dedicación que una simple explicación en el aula; además, generalmente, la atención de los niños y niñas suele ser

limitada, y tienden a aburrirse y desconectar ante una prolongada explicación. Por ello, aunque resulta difícil encontrar el equilibrio exacto entre el tiempo de aprendizaje y la atención activa de los niños, el *Time-lapse* supone una posible solución o alternativa a las largas explicaciones convencionales, ya sean a través del maestro/a o de recursos audiovisuales. En definitiva, en un tiempo más reducido podemos empaparnos de la misma información visual.

Por último, otra de las técnicas de fácil aplicación que se podría utilizar para trabajar en infantil, son las *Sombras Chinas*; ya que, además, resulta muy interesante por los beneficios que supone respecto al incremento de la capacidad de expresión, la percepción espacio-tiempo, la expresión verbal y plástica, y la percepción del esquema corporal, entre otras cosas.

Dicha técnica consiste en la producción de sombras mediante la colocación de objetos situados entre un foco de luz y una superficie opaca. El efecto se traduce en el reflejo de las siluetas de estos objetos en la superficie, generalmente de color blanco.

Para crear el efecto de sombra, se puede utilizar cualquier tipo de material, desde objetos cotidianos a materiales confeccionados, e incluso nuestro propio cuerpo. Será a partir de la modificación de estos como se dará lugar a diferentes efectos, la visualización de los cuales provocará en el receptor diferentes percepciones de tamaño, grosor, superposición, etc.

Respecto a su uso en educación, supone grandes ventajas el hecho de que requiera de muy pocos recursos materiales, lo cual posibilita su desarrollo en cualquier contexto y circunstancia; también suele resultar motivador para el alumnado, y su producción les genera menos problemas de inhibición que otras propuestas de expresión corporal o representación; y admite una enorme diversidad de posibilidades a la hora de trabajar, así como niveles de dificultad para poder adaptarse a cualquier edad.

Por último, incidir en que se ha decidido hacer hincapié en estas tres técnicas, pero existen muchas otras que permiten elaborar recursos didácticos atractivos y motivadores para incentivar la participación activa de los niños/as en las aulas. Por ello, no está de más saber que se cuenta con la posibilidad de conocer más recursos para la producción audiovisual asistiendo a festivales y muestras como la que se realiza en Valencia desde 2013, que se conoce como la “Muestra Internacional de Cine Educativo” (MICE), y va dirigida tanto a niños y niñas, y jóvenes, como a adultos.

1.2. OBJETIVOS

Con este trabajo de final de grado, se pretende llevar a cabo un estudio fundamentado en los resultados de la práctica, a partir del análisis de la consecución de los siguientes objetivos, que se plantean al inicio:

- Proponer actividades basadas en técnicas audiovisuales y llevarlas a cabo en el aula.
- Comprobar si dichas actividades resultan motivadores y llamativas para los estudiantes.
- Promover el aprendizaje activo.
- Incentivar el uso de técnicas audiovisuales para la producción y obtención de recursos didácticos en la etapa de Educación Infantil.
- Incrementar el uso de las nuevas tecnologías en las aulas con fines educativos.

2. PUESTA EN PRÁCTICA

2.1. DESTINATARIOS

Los destinatarios de las actividades, propuestas como justificación de este trabajo de final de grado, han sido los alumnos del segundo ciclo de infantil de uno de los centros que se ofrecieron, al alumnado de la Universidad Jaime I, como opción para el desarrollo de la asignatura Prácticum II durante el curso 2018/2019.

A este ciclo pertenecen un total de 31 alumnos, de los cuales 17 son niños y 14 niñas. En lo que a su nacionalidad se refiere, son todos españoles, excepto tres rumanos, cuatro marroquíes, un peruano y un brasileño; la mayoría de los cuales necesitan apoyo especial para reforzar el área lingüística, ya que su pronunciación se ve afectada por la falta de estímulos que reciben con respecto al uso del valenciano en su entorno familiar. Sin embargo, todos ellos se encuentran totalmente integrados tanto a nivel escolar, como social y lingüístico, utilizando el valenciano como lengua vehicular y, generalmente, con una actitud muy positiva hacia la lengua.

El resto de las características personales de los alumnos y alumnas no han supuesto ninguna dificultad para ellos, por lo que la programación no ha requerido de una adaptación de las actividades.

2.2. PROCEDIMIENTO

2.2.1. METODOLOGÍA

La importancia de la búsqueda de toda la información expuesta anteriormente, reside en la necesidad de aumentar la cantidad y la calidad los conocimientos existentes respecto a la práctica de enseñanza-aprendizaje, ya que una exhausta analítica del contenido puede llevar a la detección de nuevas necesidades, y es por ello que se decide llevar a la práctica los recursos oportunos con el objetivo de reforzar las teorías estudiadas y comprobar la necesidad de fomentar nuevas metodologías más dinámicas y participativas, que refuercen el aprendizaje activo y experiencial.

Por ello, se considera esta una investigación cualitativa, en la que se recogen los resultados de la aplicación de varias técnicas audiovisuales en un contexto de educación infantil; las deducciones establecidas a partir de la propia experiencia, basadas, principalmente, en la observación, dan una idea de la viabilidad y la eficacia de dichos recursos, como elementos motivadores que fomentan el aprendizaje significativo.

La puesta en práctica permite asociar el comportamiento de los niños a los estímulos situacionales, y sacar conclusiones en relación con el efecto que tiene su interés por participar en actividades innovadoras, respecto a la calidad del aprendizaje final obtenido.

Las nuevas tecnologías abren un mundo de posibilidades, puesto que a partir de ellas se puede trabajar cualquiera de los contenidos establecidos en los programas educativos. Por ese motivo, para que la llevada a la práctica pudiese ser una realidad, lo más importante fue crear una propuesta vinculada a los contenidos que en ese momento estaban trabajando los niños y niñas, según la programación del aula en la que se han implementado las actividades; como consecuencia de ello, tal como veremos a continuación, las actividades programadas guardan relación con el tema del ciclo del agua.

Como íbamos comentando, este trabajo se encuentra directamente relacionado con la titulación de Maestra en Educación Infantil, ya que todos los objetivos

están vinculados al proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas, y las actividades propuestas requieren de nociones sobre tecnología y plástica, que son contenidos estudiados durante los 4 años de grado. Además, ha sido desarrollado en un centro de Prácticum II, con el objetivo de probar la efectividad de la intervención; por la cual cosa se considera un trabajo experimental.

Cabe destacar, que la fundamentación de este trabajo se encuentra vinculada al Trabajo de Fin de Grado “Aprendizaje de diferentes técnicas relacionadas con las Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación Infantil: *Stopmotion*, *Timelapse* y Sombras Chinas”, cuya autora es Verónica Rodríguez Martínez. Lo cual significa que el objeto a estudiar es el mismo, por lo que los trabajos se estructuran sobre una misma base que ha sido realizada de forma conjunta, y los objetivos establecidos en ambos son compartidos.

Ambos trabajos cuentan con actividades que requieren de la elaboración de material audiovisual en las aulas, basados en diferentes técnicas, como el Time Lapse, Stop-Motion o Sombras Chinas; sin embargo, en cada trabajo se recurre a aquellas que más se adaptaban al contenido o tipo de actividad realizada, así como el contexto y las características personales de los niños y niñas. Por la cual cosa, se parte de una misma idea y fundamentación, pero las actividades giran entorno a diferentes temas de estudio o centros de interés, y han sido aplicadas en diferentes contextos.

Por tanto, en cada trabajo se ven reflejadas distintas formas de aplicación o desarrollo de las técnicas audiovisuales tratadas y, en consecuencia, diferentes resultados y puntos de vista a partir de la experiencia. Con lo cual, la conclusión se ve enriquecida por la oportunidad de comparar resultados y ampliar conocimientos a partir de la experiencia de otra persona.

2.2.2. TEMPORALIZACIÓN

La actividad ha sido llevada a la práctica en el último trimestre del curso escolar 2018/2019. El motivo por el cual se ha elegido este momento, ha sido la posibilidad de acceso a las aulas de infantil de un centro de Prácticum II durante

el periodo del mismo; además del calendario marcado por la Universidad Jaime I para el desarrollo de los Trabajos Finales de Grado, y la adaptación personal hacia la programación didáctica marcada por las tutoras de los grupos participantes al inicio del curso escolar.

Por ello, se dedicó un tiempo de la jornada escolar del día 21 de mayo a la grabación de un vídeo (Actividad 1), en el que aparece una entrevista a los niños como introducción a un *Stop Motion* sobre el ciclo del agua; del 22 de mayo, a la elaboración de los dibujos y elementos necesarios para la creación del *Stop Motion* (Actividad 2); y, por último, del 23 de mayo, a la captura de la evolución de una tormenta mediante la técnica *Time Lapse* (Actividad 3), y la grabación de un vídeo donde aparecen los niños con complementos característicos de los días de lluvia, bailando una canción.

| MAIG | | | | | | |
|------|----|----|----|----|----|----|
| L | M | X | J | V | S | D |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | | | | |

2.2.3. ACTIVIDADES

El objetivo final es un video que recoge todos los materiales audiovisuales creados a partir de diferentes técnicas; sin embargo, para facilitar la puesta en práctica, se ha decidido dividir el proceso de elaboración en cuatro actividades diferentes:

- ACTIVIDAD 1: Entrevista inicial sobre el ciclo del agua (Vídeo)

Para el desarrollo de esta actividad, en primer lugar, se preparó una mesa con cuatro sillas, y se organizó a todos los niños y niñas del segundo ciclo de infantil en grupos de tres o cuatro personas. A continuación, se les fue llamando por

grupos para que se sentasen en las sillas preparadas y, haciendo uso de la cámara de vídeo de un Smartphone, colocado justo en frente de los niños y niñas, se les grabó mientras respondían a la pregunta de: “¿Qué es el ciclo del agua?”.

Los alumnos respondieron a la pregunta según los conocimientos que tenían sobre lo que habían aprendido en clase, ya que, previamente a esta actividad, se había trabajado la explicación de este concepto en el aula.

Por último, una vez grabados todos los niños y niñas, se cogieron todos los vídeos resultantes y se juntaron, recogiendo todo el material en uno único.

- ACTIVIDAD 2: Representación del ciclo del agua (*Stop Motion*)

Esta actividad consiste en representar el recorrido que hace el agua como consecuencia de los cambios de estado que experimenta. Esta representación, ha sido llevada a cabo mediante la técnica del *Stop Motion*, que consiste en tomar una fotografía de cada una de las acciones que realizan los elementos participantes, de forma que al juntar-las y ajustar el tiempo de reproducción en un vídeo, parezca que existe el movimiento; y pasa de este modo, de tratarse de una única imagen estática a un vídeo con movimiento.

Para la realización de esta actividad, se pidió a los niños que ayudasen en la creación de un escenario o base para la representación; es decir, que colorearan algunos dibujos de nubes y peces. Hubiese sido oportuno que participaran más en esta parte, colaborando en la creación de otros de los elementos, pero la falta de tiempo con respecto a la programación marcada por las tutoras de los grupos de infantil dificultó el proceso. En caso contrario, todos los elementos hubiesen sido creados por los niños y niñas, puesto que es considerado que cuando más partícipes los haces, más implicados se sienten y, en consecuencia, más motivador resulta el proceso y más significativo es el aprendizaje.

Una vez elaborado el material, se tomaron las fotos de las diferentes acciones características del ciclo del agua, paso a paso, y finalmente se juntaron las imágenes mediante un programa específico llamado “Wondershare Filmora”.

Es un modo de presentar de una forma más visual un contenido que previamente se ha trabajado en clase, lo cual refuerza el aprendizaje adquirido por los niños/as, y promueve su atención, tanto por tratarse de un recurso dinámico e innovador, como por la sensación que les produce ver en la pantalla elementos que ellos mismos han creado.

- ACTIVIDAD 3: Evolución o desarrollo de una tormenta (*Time-lapse*)

Para esta actividad no se requirió de la participación de los niños y niñas, pero sirvió para que ellos pudiesen visualizar de forma rápida la creación o evolución de una tormenta, observando el aspecto cambiante de los elementos meteorológicos, gracias a la aceleración de su movimiento. El *Time-lapse* consiste en acelerar las imágenes de un vídeo y, en este caso, se utiliza para visualizar en un tiempo menor el efecto de un suceso que requiere de un tiempo de desarrollo mayor.

Para conseguir este efecto, se utilizó un *Smartphone*, que fue colocado de forma estática encima de una de las ventanas del colegio, con la cámara de vídeo enfocando parte del patio de la escuela y parte del cielo, y capturando en modo *Time-lapse* durante el desarrollo de una tormenta. El resultado fue el comentado anteriormente, la obtención de un vídeo en el cual se observa el desarrollo de una tormenta a cámara rápida, es decir, en un tiempo reducido.

- ACTIVIDAD 4: Baile con indumentaria de días de lluvia (Vídeo)

Unos días previos al desarrollo de esta actividad, se les mandó una nota informativa a los padres y madres de los niños y niñas, avisándoles y determinando el día que estos debían traer a clase un chubasquero, un paraguas y unas botas de agua, para la realización de una actividad relacionada con el proyecto del agua, que se estudiaba en el momento.

El día concretado, los niños y niñas trajeron dichos elementos característicos de los días de lluvia a la escuela, y se les pidió que se los pusiesen. A continuación,

se salió al patio y se les puso una canción para que la bailasen, al mismo tiempo que se les grababa en vídeo.

Finalmente, haciendo uso del programa “Filmora Wondershare”, compatible con ordenadores, se montó un vídeo intercalando las imágenes obtenidas de la actividad 3, con trozos de los obtenidos de esta, es decir, de los niños y niñas bailando.

2.2.4. MATERIALES

Para el desarrollo de las actividades, se ha requerido de determinados materiales que a continuación se encuentran clasificados en no fungibles y fungibles. Cuando hablamos de la primera clasificación, nos referimos a aquellos materiales que no se agotan con su uso, como dispositivos electrónicos o herramientas para trabajar en manualidades; y cuando nos referimos a materiales fungibles, lo hacemos pensando en aquellos que se agotan con el uso.

➤ **Materiales no fungibles:**

- Ordenador
- Cámara de fotos o *Smartphone*
- Tijeras
- Pincel
- Fotocopiadora/impresora

➤ **Materiales fungibles:**

- Hojas de papel blanco y de colores
- Limpiapipas
- Cartulinas
- Pegamento
- Pintura
- Arroz
- Lápices de colores
- Rotuladores de colores
- Letras de Goma Eva

2.3. INSTRUMENTOS DE MEDIDA

El instrumento de evaluación más utilizado en Educación Infantil es la observación, ya que se trata de un proceso sistemático que contribuye a la recogida de información. Esta, se ha de realizar de manera periódica y objetiva, atendiendo a los cambios y comportamientos que tienen lugar en el entorno, y relacionando elementos con el objetivo de sacar las conclusiones oportunas y obtener la información necesaria.

La evaluación de este proyecto se ha basado en la observación, reforzada con el uso de un anecdotario, donde se ha ido recogiendo de forma periódica los acontecimientos que han tenido lugar, la reacción de las personas implicadas en el estudio y las sensaciones transmitidas a los responsables de este.

3. RESULTADOS

Mediante el estudio y aplicación práctica de un aprendizaje basado en la implementación de técnicas audiovisuales para la obtención de recursos didácticos más innovadores, llevado a cabo en las aulas del segundo ciclo de Educación Infantil de un centro de Prácticum II, se ha conseguido vivenciar en primera persona aquello que muy bien refleja Gabriela Augustowsky, a través de su libro “La creación audiovisual en la infancia”. Un libro que defiende que la creación audiovisual, por parte de los niños y niñas, favorece la ampliación de derechos y la inclusión, además de contribuir a hacer que el aprendizaje trabajado a través de ellos resulte más significativo.

Por tanto, después del aprovechamiento de estos recursos i técnicas con fines educativos, extraigo las siguientes conclusiones:

En primer lugar, respecto a las fortalezas a la hora de llevar a la práctica actividades vinculadas a esta metodología, encontramos una implicación total y positiva, tanto por parte de los alumnos y alumnas como por parte de las maestras de infantil del colegio en el que han sido aplicadas; la cual cosa ha facilitado la tarea. Este interés i motivación del alumnado, durante la realización de las actividades programadas, se ha visto reflejado posteriormente en los resultados obtenidos.

Además, el recurso audiovisual obtenido al finalizar el proceso ha sido de gran utilidad a las maestras de los niños y niñas para realizar evaluaciones, observando a los niños y estableciendo procesos de retroalimentación. Por otra parte, también ha servido para valorar la práctica de las docentes, usándolo como elemento de triangulación.

Otra ventaja es que el poder de la imagen del televisor no solo resulta atrayente para los niños y niñas, sino que los padres de estos también se muestran interesados en que sus hijos participen en la producción de recursos de este calibre y, generalmente, les motiva asistir a reuniones en las que se va a visionar y comentar un vídeo grabado en el aula. Por lo que también resulta útil para fomentar su participación

Por otra parte, no se ha dado el caso de que algún niño o niña no quiera ser partícipe de la actividad; al contrario, todos se han mostrado motivados, interesados por vivir una experiencia que les resulta innovadora, y participativos; lo cual ha fomentado la inclusión de aquellos a los que generalmente les cuesta formar parte de actividades desconocidas.

Más concretamente, uno de los beneficios más importantes que he encontrado, ha sido la utilización del *Time-lapse* como recurso para la visualización de fenómenos que en tiempo real suponen la dedicación de mucho tiempo, así como que también requieren de una capacidad de atención y concentración más elevada. Con ello me refiero a la posibilidad de observar la evolución de una tormenta a cámara rápida, que nos ofrece la posibilidad de ver de forma exagerada el movimiento de las nubes, lo cual a tiempo real necesita de mucha atención para darse cuenta, ya que habitualmente se mueven muy despacio, pareciendo incluso, que no exista el movimiento.

Por último, otra ventaja es que se trata de una metodología que se puede adaptar para trabajar cualquier contenido, por lo que abre un mundo de posibilidades.

En segundo lugar, respecto a las debilidades surgidas a lo largo del proceso de aplicación en el aula, se han encontrado ciertas dificultades a la hora de hacer partícipe al alumnado a lo largo de todo el proceso, debido a que la elaboración del vídeo requiere de ciertas habilidades tecnológicas que el nivel de desarrollo característico de esta edad no les permite. Sin embargo, creo que con una mayor dedicación de tiempo podrían llegar a prestar más colaboración y participación, pero los contenidos mínimos establecidos en el currículum de infantil, junto con la programación realizada por las supervisoras de estos grupos, imposibilitaron que esto fuese una realidad.

También se encuentran déficits en la comprensión y expresión del contenido trabajado, o bien puede que las dificultades de expresión afecten a la manera de transmitir los conocimientos que tienen sobre el tema. Sin embargo, lo que se ve reflejado, y nos sirve como dato para realizar la evaluación, es que algunos niños no son capaces de explicar en qué consiste el ciclo del agua, o bien no tienen la confianza suficiente en ellos mismos para hacerlo; otros demuestran nociones mínimas, es decir, se encuentran en proceso de adquisición del conocimiento; y otros, demuestran estar capacitados para explicarlo de forma relativamente clara.

Si se comparan los resultados de este estudio con las conclusiones que saca Rodríguez V. (2019), en su Trabajo Final de Grado, se llega a la conclusión de que, aunque la mayoría de los familiares y docentes han querido ser partícipes de esta propuesta, el índice de aceptación o participación que su proyecto ha obtenido ha sido menor que el de este; a pesar de contar con una metodología compartida y unas actividades de estructura similar. Sin embargo, pese a que algunas familias no son partidarias de que a estas edades sus hijos hagan uso de dispositivos tecnológicos en casa, todas coinciden en que se trata de un recurso lúdico muy motivador y atractivo para los niños y niñas, y defienden que su uso en el aula puede tener buenas connotaciones didácticas, siempre que este esté controlado y dirigido, y sea moderado.

Para concluir, diré que la experiencia vivida ha resultado muy gratificante para todos los implicados; sobre todo, se ha visto reflejado en la reacción y la cara de emoción del alumnado y sus maestras durante la visualización del resultado final. Así como en los padres, a la hora de mostrar interés por la participación de los niños y niñas.

4. CONCLUSIONES

Como conclusión, añadir que el estudio realizado ha cumplido con las expectativas, dado que todos los objetivos planteados al inicio del desarrollo del proyecto se han cumplido.

Todos los alumnos y alumnas han adquirido los conocimientos propuestos, y su proceso de aprendizaje se ha visto enriquecido por la innovación de la técnica utilizada. Además, la aplicación práctica ha servido como momento de disfrute e inhibición, puesto que los alumnos y alumnas han bailado y se han divertido mucho durante el proceso de elaboración. Los niños y las niñas de esta edad cuentan con mucha energía y, en muchas ocasiones, lo que hacemos con los métodos tradicionales es retenerla. Cuando les presentas una actividad que requiere de habilidades físicas, creativas, etc. y les sacas de su zona de confort, el resultado es muy gratificante. Sobretudo, si saben que más tarde el resultado del esfuerzo va a ser recompensado

con la valoración positiva de sus familiares y compañeros, que lo van a poder visualizar; y es que, la creación de material audiovisual, permite recoger evidencias que más tarde sirven tanto como prueba de la labor realizada, como herramienta para la posterior evaluación de contenidos realizada por los docentes.

Aunque el proceso requiere de un esfuerzo y dedicación mayor que el simple echo de realizar una ficha y corregirla (metodología a la que tiende a recurrir el método tradicional), resulta muy gratificante la respuesta de los niños y niñas tanto a lo largo del proceso como durante la visualización final; En este caso, los niños se reían, bailaban, aplaudían, etc. En definitiva, revivían el desarrollo de la actividad a través de la pantalla y lo disfrutaban; muchos de ellos, incluso, experimentaron por primera vez la sensación de verse a ellos mismos desde otra perspectiva, siendo vistos, a su vez, por un montón de gente que se lo estaba pasando en grande con aquello que hacía.

Pienso que se trata de un recurso cuya aplicación recomiendo, ya que brinda a los niños y niñas una experiencia única para su edad; y, generalmente, en la actualidad todas las escuelas cuentan con los elementos necesarios para ello, además de que su adquisición no suponga de grandes inversiones. Por lo que animo a todos los docentes a que lo apliquen al aula y vivan en sus propias carnes la gratificante sensación de ver conseguidos los objetivos académicos sin la necesidad de perder el entusiasmo que ponen sus alumnos y alumnas en aquello que hacen.

5. REFERENCIAS

- Álvarez, M. M. (1992). Uso activo de recursos audiovisuales en la educación infantil. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 14, 49-56
- Aranzabal, J. G., Gárate, M. C., García, J. M. A., Martínez, Á. E., & Díez, A. M. P. (2011). Requisitos para la elaboración de audiovisuales escolares. *Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, 29(3), 453-462.
- Augustowsky, G. (2017). *La creación audiovisual en la infancia*. Madrid, PAIDÓS.
- Ezquerro, A., Polo, A. (2011). Requisitos para la elaboración de audiovisuales escolares. *Enseñanza de las ciencias*, 29(3), 453-462.
- García, A., González, L. (2006). Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las TIC: sus ventajas en el aula. Departamento de Didáctica, *Organización y Métodos de Investigación, Universidad de Salamanca*.
- Gutiérrez, M., López, R., Yanes, R., Llerena, M., Rosa, M. N., Olano, M. (2013). Medios de enseñanza con nuevas tecnologías versus preparación de los docentes para utilizarlos. *Medisur*, 11(2).
- Hernández, J. y Martín, E. (Eds.). (2014). *Pedagogía audiovisual: Monográfico de experiencias docentes multimedia*, Madrid, Servicio de Publicaciones, Universidad Rey Juan Carlos.
- Martínez, J. (2016). [Jessica Martinez Robles]. (2016, mayo 9). Reciclaje para niños - stop motion [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=HLDhpQIQc8A>
- Martín, M. I., López, P. V. (2007). Teatro de sombras en educación infantil: un proyecto para el festival de Navidad. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (12), 45-50.
- Martín, M. I. R. (2014). Stop Motion en clase de Educación Artística y Plástica: una experiencia de aula del Grado en Educación Primaria.

Rodríguez, V. (2019). Aprendizaje de diferentes técnicas relacionadas con las Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación Infantil: *Stopmotion, Timelapse y Sombras Chinas*. *Universidad Jaime I de Castelló*.

Salvo, A. (2012). Elaboración de un videoclip mediante las técnicas de 3D, Timelapse y HDR con posterior postproducción con cinema 4D y after effects. *Universidad Pública de Navarra*.