



TRABAJO FINAL DE GRADO EN  
MAESTRO/A DE EDUCACIÓN PRIMARIA

RECURSOS AUDIOVISUALES PARA EL  
DESARROLLO DE LA EMPATÍA HACIA  
LOS ANIMALES EN EL AULA DE  
CUARTO DE PRIMARIA

**Nombre del alumno/a:** Miguel Ángel Fernández Carrasco

**Nombre del tutor/a de TFG:** Ester Ventura Chalmeta

**Área de Conocimiento:** Didáctica de la expresión plástica

**Curso académico:** 2021/2022

# ÍNDICE

1- Resumen.....	4
2- El desarrollo de la empatía en la educación primaria.....	5
2.1- El papel de los recursos audiovisuales.....	5-8
3- Justificación.....	8-9
4- Propuesta didáctica.....	9
4.1- Objetivos.....	9
4.1.1- Objetivos generales.....	9-10
4.1.2- Objetivos específicos.....	10
4.2- Contenidos.....	10
4.2.1- Bloques de contenidos en el área de valores sociales y cívicos...11	
4.2.2- Bloques de contenidos en el área de educación artística: plástica.....	11-12
4.2.3- Bloques de contenidos en el área de ciencias de la naturaleza....12	
4.3- Metodología.....	12-13
4.4- Temporalización de las sesiones.....	13
4.5- Sesiones y actividades.....	14
4.5.1- Sesión 1: Pienso, luego pregunto.....	14-15
4.5.2- Sesión 2: Lluvia de colores.....	15
4.5.3- Sesión 3: Pastel de tiempo.....	15

4.5.4- Sesión 4: Valoro tus palabras.....	16
4.6- Evaluación.....	16
4.6.1- Criterios de evaluación.....	16-17
4.6.2- Indicadores de logro.....	18-19
4.7- Resultados y valoración personal.....	20-21
5- Conclusiones.....	21
6- Bibliografía.....	22-24
7- Anexos.....	24-28

## 1- RESUMEN

Uno de los principales propósitos de la actividad docente es el crecimiento psicoevolutivo del colectivo escolar, utilizando las metodologías y herramientas adecuadas a su edad para alcanzar el fin deseado. Como apuntan autores clásicos como Vigotsky y Piaget y autores contemporáneos como Coll Marchesi y Palacios, el entorno familiar y social en el que un niño se encuentra adscrito reflejará su desarrollo tanto cognitivo como emocional. Por esta razón, un clima adecuado es el primer paso para desenvolverse de manera eficaz en la sociedad que pertenece.

A tal efecto, el estudio del desarrollo socio-emocional de los niños y niñas ayuda a visualizar cómo reaccionan ante la pluralidad de situaciones que viven y experimentan cada día, sobre todo dentro del mundo audiovisual.

Según Marqués (2000) las TIC son el conjunto de la información digitalizada y los distintos dispositivos electrónicos para acceder a ella y tratarla (párr. 1). Como maestros y maestras, debemos ser conscientes que nuestros alumnos y alumnas viven en una sociedad hiperconectada y que se encuentran inmersos en la era digital. Por esta razón, en el presente proyecto se pretende desarrollar en el alumnado la empatía hacia los animales a través de los medios audiovisuales y utilizando las artes plásticas, como el método de la maquetación.

**Palabras clave:** Crecimiento psicoevolutivo, mundo audiovisual, era digital, empatía, animales, artes plásticas, maquetación.

## ABSTRACT

One of the main purposes of the teaching activity is the psychoevolutionary growth of the school collective, using age-appropriate methodologies and tools to achieve the desired end. As pointed out by classical authors such as Vigotsky and Piaget and contemporary authors such as Coll Marchesi and Palacios, the family and social environment in which a child is assigned will reflect both cognitive and emotional development. For this reason, an adequate climate is the first step to function effectively in the society they belong to.

To this end, the study of the social-emotional development of children helps to visualize how they react to the plurality of situations they live and experience every day, especially within the audiovisual world.

According to Marqués (2000) the Information and communication technologies are the set of digitized information and the different electronic devices to access and process it (párr. 1). As teachers we are, we must be aware that our students live in a hiperconnected society and that they are immersed in the digital age. For this reason, in this project it is intended to develop students empathy towards animals through audiovisual media and using the plastic arts, as the method of layout.

**Key words:** Psichoevolutionary growth, audiovisual world, digital age, empahty, animals, plastic arts, layout.

## **2- EL DESARROLLO DE LA EMPATÍA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA**

### **2.1- EL PAPEL DE LOS RECURSOS AUDIOVISUALES**

En el contexto social en el que vivimos, numerosos autores han descrito la creciente insensibilización ante actos violentos desde las etapas iniciales del crecimiento cognitivo.

Como describen Triperero y Galisteo (2011): “la excesiva y continuada exposición a modelos violentos audiovisuales conduce a una serie de consecuencias psicológicas” (p.71), entre las cuales según los mismos autores describen “la insensibilización de la angustia y la repulsión que deberían producir las escenas de dolor físico o psicológico, así como la disminución considerable de la ansiedad ante situaciones terribles de agresión contra seres humanos” (p.71).

Los investigadores informan sobre la exposición masiva a elementos audiovisuales que aportan contenidos agresivos como la televisión, el cine y los videojuegos que implica una disminución de la sensibilidad a los actos violentos (Gardner, 2010) lo cual puede llevar a la audiencia que lo consume a introducir este tipo de comportamiento en su vida (párr. 1).

Pérez (2010) afirma:

El cine, desde sus orígenes, es espectáculo, diversión, arte y un factor muy poderoso para formar el imaginario cultural, ideológico y cultural de la sociedad. Pero además constituye una herramienta muy útil y versátil en muchos niveles educativos y en todas las áreas, especialmente si consideramos la historia y la educación en valores (p.1).

Como aclara Quinteros (2013): “el ojo es la primera puerta por la que el intelecto aprende” (párr. 9). Además, una herramienta que puede facilitar el trabajo y que puede hacerlo más dinámico y divertido son las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Debemos tener en cuenta que es una tendencia general de la didáctica actual el uso de las nuevas tecnologías, las cuales, sin duda, abren la puerta de las aulas al cine y, por ende, a la proyección y elaboración de materiales audiovisuales.

Tal y como señala Monleón (2021): “el cine de animación tiene un gran valor cultural ya que, además de recrear espacios y lugares en su mayoría ficticios, actúa como trasmisor de valores y pautas socialmente aceptadas en una comunidad de habitantes” (p.4).

Uno de los grandes impulsores del cine de animación es Walter Elias Disney, quien fundó, a inicios de la década de 1920, la *Disney Brothers Studio*. Han sido numerosos los autores que han establecido de forma positiva y/o negativa, la relación que guardarían estas filmaciones con el desarrollo cognitivo de los menores y de su relación con el medio. Uno de los autores que han utilizado este tipo de filmaciones es Vicente Monleón, quien en su artículo *Mensajes (anti)ambientalistas en producciones cinematográficas Disney*, aporta:

Aprovechando la importancia concedida a la educación en valores para la preservación de la naturaleza en la etapa de infantil, se propone analizar desde un posicionamiento ambientalista las producciones audiovisuales Disney, para ofrecer pinceladas a través de las cuales desarrollar actividades artísticas sobre el cuidado del medio ambiente en las aulas. (Monleón, 2020, p. 3)

Así pues, el mundo que abre las nuevas tecnologías, correctamente utilizadas, sirven como apoyo educativo dentro y fuera de las aulas. Como dirían Adell, Castañeda y Salinas (2020): “el uso de la tecnología en las aulas como soporte cognitivo se ha probado como un elemento de mejora”. (p. 246)

Este hecho aumentó considerablemente desde el inicio de la pandemia cuando confinaron las escuelas y se optó por realizar las clases virtuales. De este modo, haciendo referencia a las necesidades educativas que los niños y niñas demandaban, las TIC se encabzaron como metodología principal y como medio educativo, mediante el uso de los ordenadores, tabletas, móviles, etc., no solo para ver vídeos y jugar, sino que se consiguió fusionar el mundo digital del entretenimiento como herramienta fundamental para la educación.

Si entendemos que la educación debe proporcionar a nuestros alumnos y alumnas las herramientas para comprender el mundo e interactuar en él, estableciendo vínculos entre las vivencias cotidianas y las que se desarrollan en el medio escolar, no podemos pasar por alto la presencia de los medios tecnológicos habituales en la vida de nuestro alumnado, reconduciendo desde la escuela un conocimiento y uso de éstos que guarde relación con los propósitos educativos. (Sánchez, 2008, p.2)

Siguiendo esta reflexión, para vincular las vivencias cotidianas con las que se desarrollan en el medio escolar, Romera (2009) se apoya en una educación en valores, que más que competencias educativas básicas (que introduce la LOE en el año 2006) aboga por una *Educación con las tres Cs*, que habla de inteligencias múltiples de Gardner, centrando la enseñanza en las capacidades más que en las competencias (p.16). “Las capacidades en el proceso de enseñanza y aprendizaje, describen las posibilidades de un proceso dinámico y una riqueza formativa, que permite ser reflexionado en sí mismo para ser mejorado” (Romera, 2020, párr. 10), afirma además que “para contribuir en su desarrollo pasa por la búsqueda compartida de su propio autoconcepto y su autoestima” (Romera, 2020, párr. 18).

En el siguiente párrafo Bona (2014) afirma que:

Se dice que los niños son los adultos del futuro, pero no son solo eso. Son también los habitantes del presente, y debemos darles la oportunidad de opinar. Además, hay que darles herramientas para que sepan expresarse y debemos animar a la participación infantil en la sociedad. Donde mejor podría promoverse la participación de los niños en la sociedad es en las escuelas. Quienes más posibilidades tienen de animar a los niños son los maestros y maestras. (párr. 4)

Así pues Mazas y Fernández (2018) apuntan que “en la educación se deberían incluir aspectos como la empatía y los valores morales, tan necesarios para el desarrollo de los estudiantes como personas’” (p.2). En este proceso de humanización y empatía, también, Mazas y Fernández (2018) dicen que “el objetivo de la educación en este campo es la mejora de una responsabilidad individual y social para asegurar el bienestar de los animales”, así como del resto de entorno (p.4).

Con todo ello, se puede resumir que ante una creciente problemática social, la educación del individuo en valores es cada vez de más vital importancia, así como la incorporación de las TIC y el cine como herramienta visual para una educación que se aproxime cada vez más a la era tecnológica en la que vivimos, sin descuidar, que el individuo es parte del medio que lo rodea y que tan importante es la inteligencia científica como la emocional y su desarrollo psico-motor y artístico

### **3- JUSTIFICACIÓN**

Según hemos visto el creciente problema de la sociedad en cuanto a la insensibilización hacia la violencia en los niños y niñas, se propone un proyecto educativo en el cual, mediante los medios audiovisuales y las artes plásticas se consiga el efecto inverso. De tal modo, que el alumnado adquiriera un incremento de la empatía y el respeto hacia el medio ambiente.

Según la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), cursar la asignatura de valores cívicos y sociales ayuda al docente a proponer y a crear diferentes métodos de enseñanza acordes al aula para transmitir y conseguir los objetivos deseados y de este modo, trabaja también, entre otras, una de las siete competencias clave: valores cívicos y sociales. Es por ello que el proyecto que se propone, trabajará contenidos relacionados con: artes plásticas, ciencias de la naturaleza y valores sociales y cívicos de manera transversal, con el único objetivo de incrementar la empatía en los escolares.

Además, y siguiendo los hallazgos de la investigación realizada por Vicente Monleón, citada en el anterior punto, se utilizará una proyección de Disney para crear, como este autor denomina, “una actividad artística”, en concreto una maquetación de una escena de



la proyección, y se valorará la paleta de colores utilizada para relacionarla con los sentimientos que les evocarán la filmación a los alumnos.

## **4- PROPUESTA DIDÁCTICA**

### **4.1- OBJETIVOS**

Los objetivos que se pretenden conseguir con este trabajo están divididos en; objetivos generales y objetivos específicos.

#### **4.1.1- Objetivos generales**

Los objetivos generales que se pretende conseguir con este propósito son los que se encuentran recogidos en el Decreto 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que se establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat Valenciana. Dichos objetivos son los que se encuentran a continuación:

- a) Adaptar el currículo y sus elementos a las necesidades de cada alumno y alumna, de forma que se proporcione una atención personalizada y un desarrollo personal e integral de todo el alumnado.
- b) Desarrollar buenas prácticas que favorezcan un buen clima de trabajo y la resolución pacífica de conflictos, así como las actitudes responsables y de respeto por los demás.
- c) Incentivar valores como el respeto, la tolerancia, la cultura del esfuerzo y la superación personal.
- d) Basar la práctica docente en la formación permanente del profesorado, la innovación educativa, el uso de metodologías didácticas innovadoras y en la evaluación de la propia práctica.
- e) Elaborar materiales didácticos orientados a la enseñanza y el aprendizaje basados en la adquisición de competencias.
- f) Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación como recurso didáctico habitual.

h) Profundizar en aspectos propios del currículo en el ámbito de la Comunitat Valenciana, y especialmente en lo referente a la historia, la geografía, el entorno natural, y el patrimonio artístico y cultural.

#### **4.1.2- Objetivos específicos**

Los objetivos específicos que se aspiran a trabajar en esta investigación son los siguientes:

- Estrechar la relación entre los menores y los animales.
- Presentar los medios audiovisuales como un recurso de enseñanza-aprendizaje
- Aprender a manejar las artes plásticas.
- Aumentar el respeto hacia los animales.
- Fomentar el uso responsable y crítico hacia las TIC dentro y fuera del aula.

#### **4.2- CONTENIDOS**

Rivera (2020) aclara que según la nueva Ley de Educación, llamada LOMLOE (Ley Orgánica de Modificación de la LOE) pretende reducir el número de horas lectivas en la asignatura de artes plásticas (párr. 1). Este hecho provocará una disminución en el desarrollo creativo y emocional de los escolares, así como, despoja a los mismos de una educación diversa y funcional, al infravalorar las asignaturas contendientes de las artes (plásticas y/o musicales).

Como refleja el Decreto 108/2014, de 4 julio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat Valenciana, las asignaturas desarrolladas en el aula se componen de diversos bloques de contenidos, asignadas según la etapa escolar a la que pertenezca el alumno y su ciclo educativo.

#### **4.2.1- Bloques de contenidos en el área de valores sociales y cívicos**

El Real Decreto mencionado anteriormente, divide en tres bloques los contenidos de la asignatura de valores sociales y cívicos, pero en este caso, se emplearán los siguientes en este proyecto:

- Segundo bloque: “La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales”. El diálogo es la fuente de información por la cual expresar los sentimientos y emociones de una manera controlada ayuda a construir un entorno pacífico. De este modo, también se aprende a aceptar a los demás como uno más sin llegar al rechazo.
- Tercer bloque: “La convivencia y los valores sociales”. Conocer los derechos que ampara al ser humano es la vía para convivir en una sociedad igualitaria que respeta al prójimo y su entorno, respetando las leyes y cumpliendo el deber que cada uno tiene asignado.

#### **4.2.2- Bloques de contenidos en el área de educación artística: plástica**

Así pues, la educación artística contiene tres bloques de contenidos, que permiten desarrollar al alumnado en diversos niveles de la etapa de Primaria en las destrezas artísticas y audiovisuales favoreciendo el desarrollo. En la etapa que nos concierne que es 4º curso de Primaria, estos bloques de contenidos están desarrollados de la siguiente forma:

- Primer bloque: El primer bloque desarrolla la educación audiovisual. La importancia creciente de este medio de transmisión de conocimientos y de valores en nuestra sociedad, hace imprescindible la alfabetización en el lenguaje audiovisual. Expresar y comunicar a través de los medios audiovisuales implica un ejercicio constante de lectura y reflexión crítica de las imágenes y sonidos que rodean al alumnado.
- Segundo bloque: El segundo bloque desarrolla la expresión artística. El uso de materiales y herramientas para crear sus obras es un modelo de aprendizaje que les ayuda a organizar y planificar con anterioridad lo que quieren realizar y así, ser precisos en su elaboración y evaluarse a sí mismos.

- Tercer bloque: Desarrolla la geometría desde el punto de vista de la percepción visual, la expresión gráfica y la aplicación en el entorno natural y artificial, partiendo de los saberes adquiridos en el área de matemáticas y reforzando visualmente la comprensión de los contenidos. El alumnado adquiera la visión desglosada de la expresión artística referida al metraje fomentando de una manera activa la educación en valores de forma creativa. Favoreciendo los avances tecnológicos aplicados a la imagen audiovisual. Elementos configurativos del lenguaje audiovisual: punto, línea, plano y forma. Transformación manual de la imagen: dibujo, coloreado, recorte, pegado, fotomontaje. De esta forma se transformará manualmente la imagen.

#### **4.2.3- Bloques de contenidos en el área de ciencias de la naturaleza**

La asignatura de ciencias de la naturaleza proporciona al aula los conocimientos sobre la Tierra, el medio que lo rodea y el por qué nuestro planeta es como es. Desde un punto de vista científico, los niños y niñas aprenden a formular preguntas, plantear hipótesis, investigar, experimentar, observar, analizar, etc., y dialogan entre ellos para compartir ideas, opiniones y teorías para llegar a un acuerdo común.

Por consiguiente, el área de ciencias de la naturaleza se divide en cinco bloques de contenidos, de los cuales se trabajarán:

- Tercer bloque: “Los seres vivos”, relación del ser humano con los animales y su cuidado. Uso de material didáctico visual: láminas, gráficos, fotografías, etc.

#### **4.3- METODOLOGÍA**

Al igual que en toda intervención educativa, para desarrollar la educación artística del alumnado, es imprescindible partir de los principios metodológicos básicos. En primer lugar, prestaremos atención a la diversidad de capacidades, intereses y motivaciones del alumnado. En segundo lugar, es importante desarrollar los distintos tipos de inteligencias. Por último, los contenidos de esta área los abordaremos mediante un aprendizaje significativo, funcional y por descubrimiento. Además, según César Bona y Ken

Robinson, en el área de educación artística, debemos aplicar un conjunto de estrategias metodológicas actuales e innovadoras y que forman parte de la corriente metodológica denominada “La nueva educación”.

Entre estos principios y estrategias, destacaremos el aprendizaje dialógico, las inteligencias múltiples y el aprendizaje basado en proyectos como es el caso.

Así pues, utilizaremos la maquetación y representación de imágenes utilizando herramientas de dibujo técnico y artes plásticas con la finalidad de no solo valorar sus estados emocionales, sino también para incrementar el nivel creativo y artístico del alumnado a partir de representaciones pictóricas en formato 3D.

Partiendo del trabajo educativo, en cada sesión se utilizará el método del trabajo cooperativo, formando tres grupos de clase de siete u ocho alumnos y alumnas, cuya justificación de Vilches y Gil (2012) es que “el trabajo cooperativo en el aula aparece así como un instrumento imprescindible para lograr aprendizajes significativos y un creciente interés por las materias estudiadas” (p.2).

#### **4.4- TEMPORALIZACIÓN DE LAS SESIONES**

La temporalización nos indicará en cuántas sesiones se dividirá la actividad que se llevará a cabo, que en total son de cuatro sesiones. La asignatura escogida será en la asignatura de valores sociales y cívicos, cuya sesión se realizará los jueves desde las 15:30 hasta las 16:15, con una duración de 45 minutos. Así pues, la duración será de 4 semanas, como se muestra en la siguiente tabla:

<b>SEMANAS</b>	<b>SESIONES</b>	<b>FECHA</b>
SEMANA 1	SESIÓN 1	JUEVES 10 DE MARZO DE 2022
SEMANA 2	SESIÓN 2	JUEVES 17 DE MARZO DE 2022
SEMANA 3	SESIÓN 3	JUEVES 24 DE MARZO DE 2022
SEMANA 4	SESIÓN 4	JUEVES 31 DE MARZO DE 2022

## 4.5- SESIONES Y ACTIVIDADES

Cada sesión tendrá un nombre específico para cada una de las áreas que se están trabajando, mencionadas anteriormente. De este modo, las sesiones y actividades se desarrollarán de la siguiente manera:

### 4.5.1- Sesión 1: Pienso, luego pregunto

**Desarrollo:** Comenzando la primera sesión del proyecto de investigación, el alumnado se organizará en tres grupos. Una vez están los grupos hechos, se procederá a visualizar una serie de escenas pertenecientes a la mítica película *El Rey León 2 - El tesoro de Simba*, las cuales están ordenadas según el transcurso de la película, que son las siguientes:

- **Escena 1: Minuto 29:50 - 32:43**

En esta escena, los leones desterrados prenden fuego a la naturaleza como parte de un plan malvado para atacar a Simba. Se puede observar cómo los animales huyen aterrados por las llamas, sobre todo Kiara, que se vio envuelta por el fuego hasta el punto de desmayarse tras respirar mucho humo.

- **Escena 2: Minuto 58:06 – 1:01:30**

En esta escena, Kobu fue expulsado por Simba del reino tras haber sido juzgado como culpable de todo lo que había sucedido. Entonces, Kiara salió en su búsqueda pero no logró encontrarle hasta que Kobu apareció tras ella y se reencontraron para estar juntos.

- **Escena 3: Minuto 1:03:25 - 1:06:32**

Llegando a la parte final de la película, se declara una batalla entre los desterrados liderados por Zira y las leonas de Simba, inclusive él mismo. Una vez la batalla dio inicio, se puede visualizar cómo los leones se muerden y arañan entre ellos, mostrando una escena excesivamente violenta.

- **Escena 4: Minuto 1:07:01 – 1:12:15**

Es el final de la película, tras la muerte de Zira, Simba reconoce que Kobu es inocente y tanto él como los demás desterrados son admitidos por Simba para convivir todos juntos.

Seguidamente, se les entregará a cada grupo una hoja de selección de escenas (Véase anexo 1) para que elijan una escena buena y una mala, justificando el por qué deciden representarla y los materiales que necesitarán para llevarlas a cabo.

**Recursos materiales:** Hoja de la selección de las escenas (Véase anexo 1), lápiz, goma, ordenador y pizarra digital.

#### 4.5.2- Sesión 2: Lluvia de colores

**Desarrollo:** Comenzando la segunda sesión del proyecto, toda la clase deberá empezar a crear el diseño de sus maquetas. Perseverando en el método de trabajo cooperativo, los miembros de cada grupo se repartirán las tareas de maquetación y de esta manera, no solo se consigue asignarles el rol de tomar decisiones por ellos mismos, sino también de que sean responsables y cumplan la tarea que les haya sido asignada.

A partir de entonces, cada grupo procederá a dibujar los animales, plantas, rocas y fuego midiendo la anchura que necesitarán para así aprovechar el espacio de cartulina. Dispondrán también de diferentes paletas de colores. Los niños y niñas deberán elegir los colores en función del sentimiento que le transmita la escena. De esta manera, podremos analizar si hay relación entre los distintos sentimientos y la elección de los colores.

**Recursos materiales:** Cartulinas blancas de Dina 4, colores, ceras, hojas en blanco, lápices, goma, tijeras, pegamento.

#### 4.5.3- Pastel de tiempo

**Desarrollo:** En la tercera sesión, el alumnado continuará y retocará los últimos detalles del proyecto de maquetación. Al ser la última sesión para tener acabadas sus representaciones, deberán ser conscientes de fraccionarse el tiempo para que puedan tenerlo acabado.

**Recursos materiales:** Cartulinas blancas de Dina 4, colores, ceras, folios en blanco, lápices, goma, tijeras, pegamento.

#### **4.5.4- Valoro tus palabras**

**Desarrollo:** En esta cuarta y última sesión, cada grupo expondrá sus maquetas. En el momento de la exposición, el alumnado deberá reflexionar sobre la gran influencia que los medios audiovisuales tiene sobre nosotros. Por otra parte, deberán analizar si existe alguna relación entre los sentimientos que nos provoca las diferentes escenas con la elección del color utilizado, formulando preguntas como:

- 1) Para representar una escena alegre. ¿Utilizamos colores vivos u oscuros?
- 2) ¿Qué colores utilizarías para representar escenas agresivas?
- 3) ¿Podemos utilizar un mismo color para representar diferentes emociones?

En conclusión, esta sesión está destinada a que nuestros alumnos y alumnas reflexionen sobre la gran importancia de los medios audiovisuales y de la relación que puede existir entre el arte y los sentimientos.

**Recursos materiales:** Maquetas (Véase anexo 2).

### **4.6- EVALUACIÓN**

#### **4.6.1- Criterios de evaluación**

Los criterios de evaluación que se expondrán a continuación son los expuestos en el área de valores cívicos y sociales, educación artística: plástica y ciencias de la naturaleza.

#### **Área de valores sociales y cívicos**

En primer lugar, se obtienen los criterios de evaluación del documento puente dentro del área de valores sociales y cívicos, dentro del bloque número 1: La identidad y la dignidad de la persona.

- 4ºVSC.BL1.3 Planificar la realización de un producto o una tarea, original o innovadora, proponiendo un plan ordenado de acciones seleccionando los materiales y evaluando el proceso y la calidad del resultado con ayuda de guías para la observación.



- 4°VSC.BL1.4. Participar en equipos de trabajo realizando la parte de la tarea que le corresponde para alcanzar metas comunes, aceptando su rol, haciendo aportaciones y ayudando a los otros miembros del grupo y expresando sus emociones ante los conflictos.

### **Área de educación artística: plástica**

En segundo lugar, los criterios de evaluación para el área de educación artística: plástica han sido recogidos en el documento puente, concretamente del bloque número 2: Expresión artística.

- 4°EP.BL2.3. Planificar la realización de un producto proponiendo un plan ordenado de acciones, seleccionar los materiales, reconocer si han seguido el plan propuesto y evaluar la calidad del resultado con ayuda de guías para la observación.

### **Área de ciencias de la naturaleza**

Por último y en tercer lugar, en la materia de ciencias de la naturaleza, los criterios de evaluación recogidos del documento puente pertenecen al bloque número 1: Iniciación a la actividad científica.

- 4°CCNN.BL1.4. Comunicar oralmente y por escrito (texto expositivo) las conclusiones de la experiencia realizada, haciendo referencia a las estrategias seguidas utilizando soporte papel y/o digital.

- 4°CCNN.BL1.6. Seguir instrucciones de tareas de aprendizaje manteniendo la atención mientras las realiza adaptándose a los cambios sin desanimarse ante las dificultades, pidiendo ayuda si la necesita.

- 4°CCNN.BL1.7. Planificar la realización de un producto o una tarea proponiendo un plan ordenado de acciones, seleccionar los materiales y evaluar el proceso y la calidad del resultado con ayuda de guías para la observación.

#### **4.6.2- Indicadores de logro**

Los indicadores de logro se han recogido del documento puente de las tres áreas mencionadas, de acuerdo con los criterios de evaluación que se han trabajado y calificado.

##### **Área de valores sociales y cívicos**

- 4°VSC.BL1.3.1 Selecciona los materiales necesarios para desarrollar un producto o tarea previamente planificado.
- 4°VSC.BL1.3.2 Evalúa el proceso y la calidad del resultado del desarrollo de un producto o una tarea utilizando guías para la observación previamente proporcionadas por el adulto o acordadas de forma colectiva.

##### **Área de educación artística: plástica**

- 4°EP.BL2.3.1 Selecciona los materiales necesarios para desarrollar un producto o tarea previamente planificado.
- 4°EP.BL2.3.2 Evalúa el proceso y la calidad del resultado del desarrollo de un producto o una tarea utilizando guías para la observación previamente proporcionadas por el adulto o acordadas de forma colectiva.

##### **Área de ciencias de la naturaleza**

- 4°CCNN.BL1.4.1. Comunica oralmente y por escrito (texto expositivo) las conclusiones de la experiencia realizada, haciendo referencia a las estrategias seguidas utilizando soporte papel y/o digital.
- 4°CCNN.BL1.6.1. Sigue las instrucciones para realizar una tarea de aprendizaje de más de dos actividades manteniendo la atención hasta finalizarla.
- 4°CCNN.BL1.6.2. Identifica las dificultades que experimenta en la realización de una tarea solicitando ayuda de forma precisa y detallada.
- 4°CCNN.BL1.7.1. Selecciona los materiales necesarios para desarrollar un producto o tarea previamente planificado.

- 4°CCNN.BL1.7.2. Evalúa el proceso y la calidad del resultado del desarrollo de un producto o una tarea utilizando guías para la observación previamente proporcionadas por el adulto o acordadas de forma colectiva.

#### **4.6.3- Competencias clave trabajadas en las áreas**

Así pues, las competencias clave que se han trabajado en todas las áreas han sido los siguientes:

##### **1º) Área de valores sociales y cívicos**

- Aprender a aprender (CAA).
- Iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE).
- Competencias sociales y cívicas (CSC).
- Competencia digital (CD).

##### **2º) Educación artística: plástica**

- Aprender a aprender (CAA).
- Iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE).
- Competencia digital (CD).

##### **3º) Ciencias de la Naturaleza**

- Comunicación lingüística (CCLI).
- Aprender a aprender (CAA).
- Iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE).
- Competencia digital (CD).

Para evaluar cada ítem, se preparó una rúbrica de evaluación (Véase anexo 3) para calificar a nivel general tanto el trabajo práctico, en este caso el proceso de maquetación.

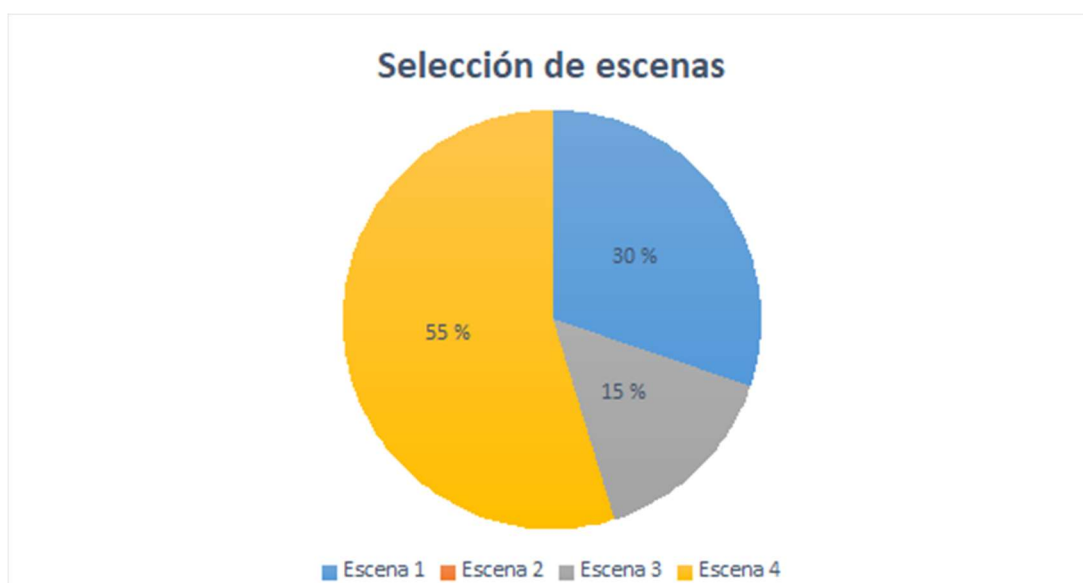
Seguidamente, se valoró también una hoja de registro que aportó cada grupo antes de la exposición como manera de dejar constancia de todo el material que se utilizó y cómo resultó todo el proceso de elaboración de los proyectos (Véase anexo 4).

#### 4.7- RESULTADOS Y VALORACIÓN PERSONAL

Según los resultados obtenidos una vez finalizadas las sesiones y valorando las maquetas de las escenas que visualizaron todos los alumnos y alumnas en clase, se ha observado que han presentado coincidencias a la hora de la selección de las escenas, tanto las que aportan una perspectiva positiva como las que aportan una perspectiva negativa.

En primer lugar, en cuanto a los datos obtenidos sobre la elección de la escena que aporta la perspectiva más positiva, sorprendentemente hubo una concordancia, pues cada grupo de trabajo decidió construir independientemente de la decisión del resto de equipos la maqueta que representa la escena final de la película, es decir, la cuarta y última escena que visualizaron titulada *Todos somos Klan*. La escena trata sobre la inclusión de las leonas desterradas con el resto del Klan, en esta última escena se subraya el valor del perdón, la solidaridad, la igualdad y la inclusión, pues no hay bandos, ni buenos ni malos, y que todos merecemos una segunda oportunidad.

En segundo lugar, en cuanto a la selección de las escenas que sugieren una perspectiva negativa, dos terceras partes de los grupos eligieron la escena número uno, titulado *El incendio en el reino*, mientras que el grupo restante decidió representar la escena número tres titulada *Klan vs desterrados*.



Como muestra el diagrama de sectores, es sorprendente que el 66% del alumnado no identifique la lucha, como un hecho totalmente fuera de lugar. La violencia tolerada, no es captada como un acto incívico y totalmente asocial, hecho que podría correlacionarse con los crecientes estudios que subrayan la creciente insensibilización ante la violencia desde los estadios iniciales del crecimiento cognitivo.

En cuanto al uso de los colores, como se puede comprobar en el anexo número 2 que toda la clase optó por la selección de colores fríos, destacando más el color azul para expresar su sentimiento de alegría y paz, destacando más en las escenas que aportaban en ellos una temática positiva. Por otra parte, el uso de colores más intensos y cálidos, como el color rojo ha sido el más utilizado en las maquetas de connotación más negativa, lo cual confirma que la emoción que han sentido es de violencia.

De este modo, se puede confirmar que el alumnado es capaz de relacionar la luminosidad del color con sus propias emociones, al mismo tiempo que saben emplear colores específicos para una temática escogida.

Como valoración personal, sobre los resultados obtenidos, es positiva, ya que todos los alumnos y alumnas han sido capaces de identificar correctamente escenas positivas y negativas, extrayendo de cada una de ellas los sentimientos que le aportaban; pena, dolor, tristeza, solidaridad, perdón, amistad y sobre todo, la empatía, que es el punto principal del cual emana este proyecto.

## **5- CONCLUSIONES**

Como conclusión, después del proyecto diseñado sobre la empatía y utilizando las escenas que coincidieron en el proceso de selección, puedo confirmar que los niños y las niñas han comprendido que tanto en el mundo animal, como en el mundo humano todos somos iguales sin importar ningún tipo de rasgo físico, clase social, etc., como se ha demostrado en la película. También, que la destrucción del hábitat de los animales sea por consecuencias naturales como el fuego, o por causa humana como la polución, la contaminación, los deshechos humanos y vertidos en general, es un hecho que hay que evitar a toda costa y de esta manera, cuidamos y preservamos la naturaleza.

## 6- BIBLIOGRAFÍA

Marqués, P. (23 de marzo de 2008): Las Tic y sus aportaciones a la sociedad. *DIM*.

<http://peremarques.net/tic.htm>

Tripero, T. y Galisteo, A. (2011). *El desarrollo de la inteligencia filmica*. doi: 10.4438/978-84-369-5077-9

<https://books.google.es/books?id=c-Iz3LrRYiwC&pg=PA71&Ipg=PA71&dq=insensibilizacion+de+los#v=onepage&q&f=false>

Gardner, A. (2010). La violencia en los medios puede insensibilizar a los adolescentes varones. *HealthDay*

<https://consumer.healthday.com/cognitive-health-information-26/brain-health-news-80/la-violencia-en-los-medios-puede-insensibilizar-a-los-adolescentes-varones-644693.html>

Pérez, R. (2010). Cine y Educación: explotación didáctica y algunas experiencias educativas.

<https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/2642/111.pdf?sequence>

Quinteros, C. (2013). Cine y Educación.

<https://www.reeditor.com/m/?p=columna&id=8618>

Monleón, V. (2021). Familias diversas. Ejemplos cinematográficos Disney de nueve estructuras familiares. *Tercio creciente*, (19), 1-25

<https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/RTC/article/view/5591/5575>

Walt Disney (s.f). En *Wikipedia*.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Walt\\_Disney](https://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney)

Monleón, V. (2020). Mensajes (anti) ambientalistas en producciones cinematográficas Disney. Una aproximación artística para el tratamiento de la preservación del medio ambiente en la etapa de educación infantil. En *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras*, nº 9, pp. 161-173.

[https://revistasonda.upv.es/2020\\_Articulo\\_Vicente\\_Monleo%CC%81n\\_Oliva.pdf](https://revistasonda.upv.es/2020_Articulo_Vicente_Monleo%CC%81n_Oliva.pdf)

Adell, J., Castañeda, L. y Salinas, J. (2020). *Hacia una visión contemporánea de la Tecnología Educativa*. doi: 10.1344/der.2020.37.240-268

[https://www.researchgate.net/publication/342758745\\_Hacia\\_una\\_vision\\_contemporanea\\_de\\_la\\_Tecnologia\\_Educativa](https://www.researchgate.net/publication/342758745_Hacia_una_vision_contemporanea_de_la_Tecnologia_Educativa)

Sánchez, C.M. (2008). *Cómo aprender a través del ordenador*. 1-9

[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_12/CARMEN\\_SANCHEZ\\_2.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_12/CARMEN_SANCHEZ_2.pdf)

Romera, M. (2009). Educar con tres Cs: capacidades, competencias y corazón. 14-17

<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/196284/educar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Romera, M. (2020). ¿Cómo Educar con 3Ces?

<https://integratek.es/blog/2020/10/22/como-educar-con-3ces-metodologia-de-mar-romera/>

Bona, C. (2014). *Educar en la empatía*.

<https://www.elperiodico.com/es/opinion/20141228/educar-en-la-empatia-3812756>

Mazas, B. y Fernández, R. (2017). *Desarrollo de una escala de actitudes hacia el bienestar animal para estudiantes de Educación Primaria*.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/192346/Mazas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

BOE: Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

<https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf>

Decreto 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que se establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat Valenciana.

[https://dogv.gva.es/datos/2014/07/07/pdf/2014\\_6347.pdf](https://dogv.gva.es/datos/2014/07/07/pdf/2014_6347.pdf)

Rivera, A. (2020). Los profesores de la Educación Artística, ninguneados en la nueva Ley Celaá.

[https://www.elconfidencial.com/espana/andalucia/2020-03-03/educacion-artistica-isabel-celaa-ley\\_2478543/](https://www.elconfidencial.com/espana/andalucia/2020-03-03/educacion-artistica-isabel-celaa-ley_2478543/)

Vilches, A. y Gil, D. (2012). El trabajo cooperativo en el aula: una estrategia considerada imprescindible pero infrautilizada. *Aula de Innovación Educativa*, 208, 41-46

<https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/60186/070009.pdf?sequence=1>

## 7- ANEXOS

### Anexo 1

#### EL REY LEÓN 2- EL TESORO DE SIMBA

Escena número 1:
Escena número 2:
Escena número 3:
Escena número 4:

#### SELECCIÓN DE ESCENAS

Escena:
Justifica:
¿Cómo te sientes?



Escena:
Justifica:
¿Cómo te sientes?

### Anexo 2







### Anexo 3

#### RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Ha realizado la maqueta tal y como se ha explicado, añadiendo cada elemento que aparece en la unidad que se está trabajando, dentro del tiempo estipulado y entrega del informe completo.	9-10
Ha realizado la maqueta como se ha explicado, con todos elementos que la componen, entre del informe pero falta mejorar la presentación del trabajo.	6-8
La maqueta no reúne todos los elementos requeridos y el informe se presentó incompleto.	3-5
La maqueta carece del mínimo exigido y el informe se presentó incompleto.	1-2

No se ha hecho nada relacionado con la maqueta ni con el informe.	0
---	---

#### Anexo 4

### HOJA DE REGISTRO

1) Componentes del grupo:

- 
- 
- 
- 

2) Título de la película.

---

3) Título de la escena.

---

4) Descripción de la escena.

---

5) Materiales que se han utilizado.

- 
- 
- 
- 
-