

Universidad de Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

**LAS PELÍCULAS ANIMADAS COMO HERRAMIENTA DE
MOTIVACIÓN ARTÍSTICA**

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

TANIA PRENDES OLIVERA

Tutor/a: JUAN CARLOS SAN PEDRO VELERO

Junio 2023

ÍNDICE

MARCO TEÓRICO	3
1. JUSTIFICACIÓN	3
2. LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LA EDAD TEMPRANA	4
2.1. Expresión plástica	5
3. EXPRESIÓN PLÁSTICA EN EL CURRÍCULUM	6
4. DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA	7
5. LA INFLUENCIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS EN EL ALUMNADO DE E.I...	9
5.1. El fenómeno Disney	10
5.2. ¿Por qué a los niños les gustan los dibujos animados?	11
PROPUESTA DIDÁCTICA	12
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1	15
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2	17
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3	18
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4	20
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5	21
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6	22
CONCLUSIÓN	23
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	24
ANEXOS	26

RESUMEN

En este TFG defendemos como la educación artística, en este caso más concretamente la educación plástica, es uno de los mejores métodos de trabajo con los alumnos y las alumnas. Hay muchas opciones cuando trabajamos por esta vía y en la que nos centramos principalmente es en el desarrollo de la imaginación y la creatividad, esa herramienta tan poderosa que tenemos las personas y que hay que desarrollarla bien desde pequeños. Para ello vemos diferentes situaciones de aprendizaje donde a través de las manualidades y la experimentación los niños y niñas aprenden diferentes conocimientos que a priori no tienen relación con la educación plástica.

MARCO TEÓRICO

1. JUSTIFICACIÓN

Con la elaboración de este TFG se pretende apoyar la idea de que la expresión plástica es una de las mejores vías para trabajar con los niños y niñas en la etapa de preescolar. Es un medio de expresión que les motiva, implica utilizar múltiples combinaciones de colores, un amplio abanico de formas y figuras, plasmar en un papel lo que han vivido o lo que quieren vivir, y muchas más opciones de expresión que les permite crear mensajes y reflexiones totalmente personales. Además, se pretende defender la idea que a través de este medio se les puede enseñar a los alumnos y alumnas conocimientos relacionados con otras áreas del currículo. Es decir, no solo permite adquirir los conocimientos del ámbito de la expresión artística, con ella puedes trabajar los números, las estaciones del año, la motricidad fina, y un montón de conceptos más que veremos en el apartado de propuesta didáctica.

Por ello, este Trabajo de Fin de Grado se centra en cómo la expresión plástica es un gran medio para potenciar la creatividad e imaginación de los niños pudiendo crear algo propio con sus vivencias reflejadas.

Todas estas actividades intentan centrarse en un tema que a los más pequeños les encanta, las películas de animación. Se pretende que a través de la motivación que les supone trabajar los dibujos animados que les gusta consigamos realizar ejercicios de expresión plástica con la ayuda de elementos que salen en ellos.

En el marco teórico que trabajamos a continuación se investigará que papel emplea esta vía de la educación artística, y más concretamente la educación plástica, en el desarrollo de los niños y niñas. También investigaremos sobre cual es la manera más adecuada de impartir este conocimiento por parte de los y las docentes, ya que lo que se busca con este método es potenciar la creatividad, la exploración y la investigación personal de los infantes como base de construcción de la expresión visual frente a la adquisición, copia y construcción de estereotipos visuales predeterminados.

Por otra parte, se hablará del tema principal en el que estará basada la propuesta didáctica, los dibujos animados. Al igual que antes veremos como influyen en el alumnado de Educación infantil y el por qué les gustan tanto.

Por último, a lo que más importancia le quiero dar en este TFG es a la construcción de una propuesta didáctica en la que se pretende aportar ideas de como las películas de

dibujos animados pueden ayudar a enseñar diferentes competencias, saberes, capacidades, estrategias y actitudes.

2. LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LA EDAD TEMPRANA

El objetivo principal de la educación artística es potenciar las capacidades sensoriales y cognitivos. “El arte siempre es una fuente activa de percepción, conocimiento y comprensión” (Efland, 1997).

Diferentes modelos pedagógicos demuestran que los alumnos y las alumnas deben desarrollar la actividad estética y artística de manera imprescindible para su formación. Desde la concepción de Fröebel, pedagogo alemán, hasta la actualidad se ha ido fortaleciendo gracias a diferentes investigaciones neuropsicológicas y educativas que la educación artística desarrolla el pensamiento, y gracias a ello también la productividad y creatividad de las personas que son estimuladas desde la infancia. “La educación inicial y preescolar constituye la fase primaria de desarrollo adecuado para fomentar las diversas competencias, donde el contenido artístico no debe ser un complemento sino parte esencial en la educación de los/las futuros/as ciudadanos/as.” (Granadino, 2006)

La práctica artística beneficia a las esferas cognitivas, afectivas y conductuales del ser humano desde las primeras edades de vida. La percepción, la memoria, las emociones y motivaciones son procesos esenciales en el desarrollo de los niños y las niñas, a lo que la experiencia artística contribuye poderosamente en la formación de su personalidad. Los estímulos artísticos como sonidos, formas, colores, texturas, etc. son herramientas motivadoras en el juego y otras actividades de aprendizaje. Estos ayudan a despertar y exteriorizar las percepciones, ideas y sentimientos que surgen durante la etapa del desarrollo infantil.

Según la UNESCO (2006), la educación artística es un proceso prolongado en el tiempo que debería tratarse de manera constante y obligatoria en el aula, ya que favorece el desarrollo global del alumnado.

Los diferentes estímulos aportan distintos beneficios al desarrollo de los infantes:

- El arte ayuda a la fantasía y la creatividad.
- La expresión de la plástica y de la expresión corporal condicionan el desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

- El lenguaje visual (color, forma, líneas, texturas...) favorecen la percepción y la representación pictórica ayudando a descubrir su mundo interior.
- La música es la manifestación artística que más temprana influye en el desarrollo infantil. A raíz de nanas cantadas por su madre desde el nacimiento, la armonía y melodía sonora estimulan a reacciones emotivas.

“La función del arte es abrir nuestros sentidos para comprender y apreciar el entorno y a nosotros mismos, por lo tanto, la función de la Educación Artística es orientar al alumnado hacia la apertura de los sentidos desde la reflexión del proceso artístico” (Bursset, 2017, p. 116).

“La experimentación y la emoción se dirigen y catalizan a través de la expresión artística, aprovechando la capacidad de este medio para permear y profundizar en el interior del individuo” (Huerta, 2013). Además, este recurso ayuda a facilitar la construcción y gestión de los sentimientos.

2.1. Expresión plástica

La expresión plástica es una herramienta que permite la comunicación desde edades tempranas. A través de este medio los niños y niñas pueden expresarse y desarrollar la capacidad cognitiva a través de la experimentación.

La educación plástica influye en el desarrollo general del niño. Además, incide directamente en aspectos concretos como la capacidad intelectual, el desarrollo de los sentimientos, las relaciones con el igual mediante la socialización y la convivencia con su grupo, el desarrollo psicomotor que ayuda a la adquisición de la autonomía y la adquisición de capacidades comunicativas por medio de usar diferentes lenguajes. Una última cuestión es que supone el desarrollo de la expresividad, la creatividad y la imaginación (Rollano, 2005).

De Bartolomeis (2001) indica que, en la elaboración de la obra los niños son artistas, igual que los artistas adultos, en el sentido de que deben resolver problemas que van surgiendo. Expresar supone poner en uso diferentes aspectos, unos más técnicos en cuanto a forma, y otros fundamentales en cuanto al aspecto sensorial, su imaginación, lo que descubre, el entusiasmo y sus sentimientos, entre otros.

Lowenfeld (1972), es un defensor del arte infantil en la evolución del niño. Su teoría está basada en la psicología evolutiva de Piaget, que indica que “La expresión gráfico-plástica del niño evoluciona según estadios o etapas relacionados con su madurez intelectual” (Piaget, 1961, citado en Sainz, 2010).

La realización de las obras implica que el niño pase por distintas experiencias a nivel de las emociones, los sentidos, la percepción y la adquisición de conocimiento. Por este motivo la expresión plástica influye positivamente en el desarrollo del niño y en su capacidad creadora (Piaget, 1961, citado en Sainz, 2010).

Son muchos los autores que han recalado la importancia de la actividad plástica como herramienta de expresión. Arno Stern (1962), considera que el lenguaje oral es un medio de expresión incompleto y que la expresión simbólica que facilita el arte ofrece la oportunidad de expresarse al margen de convenciones sociales. Otros autores con pensamientos similares son Cole (1940), Cane (1942), Victor D’Amico (1942) y Richardson (1946), sus estudios forman el preámbulo de la teoría de Hebert Read (1969): las manifestaciones plásticas infantiles son fruto de la necesidad de expresión infantil.

Read considera el arte infantil como una herramienta por la cual los niños liberan ansiedad, problemas, inquietudes, miedos, etc. “El arte es un modo de integración, el modo de integración más natural para los niños. Es el único modo que puede integrar cabalmente la percepción y el sentimiento” (Read. H, 1969, p.82).

A diferencia de Read, el autor Lowenfeld se basa en el origen del desarrollo creativo, apunta que las mejores oportunidades para el desahogo emocional tienen lugar cuando se le permite al niño identificarse con su obra al margen de modelos rígidos y estereotipados que constriñan su expresión. El autor pone de relieve la importancia de las experiencias vividas por el niño ya que considera que el deseo de expresión está íntimamente relacionado con la calidad de dichas experiencias (Lowenfeld 1972).

3. EXPRESIÓN PLÁSTICA EN EL CURRÍCULUM

El Decreto 56/2022, de 5 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Infantil en el Principado de Asturias en su Área III: Comunicación y Representación de la Realidad, indica como competencia específica lo siguiente:

Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.

Con esto afirma que el alumnado utilizará diferentes formas de expresión de una manera libre y creativa a partir de su conocimiento e interpretación de la realidad y la conceptualización y el dominio de los sistemas de simbolización y de las técnicas requeridas en cada caso (verbales, no verbales, plásticas, musicales, digitales...). El alumnado irá descubriendo, mediante la experimentación y el uso, las posibilidades expresivas de cada uno de dichos lenguajes, en función del momento concreto de su proceso madurativo y de aprendizaje. En el segundo ciclo de Educación infantil uno de los objetivos establecidos es elaborar creaciones plásticas, explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.

Uno de los saberes básicos establecidos en el Decreto es El lenguaje y la expresión plásticos y visuales. Dentro de este saber se considera que los alumnos deben de tener los siguientes conocimientos en el primer ciclo de Educación Infantil:

- Materiales, colores, volúmenes, texturas, técnicas y procedimientos plásticos.
- Expresiones plásticas y visuales. Otras expresiones artísticas.

En el segundo ciclo de Educación Infantil los infantes deben de tener como conocimientos:

- Materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos.
- Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas.
- Manifestaciones plásticas variadas con perspectiva coeducadora. Otras manifestaciones artísticas.

4. DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

Como bien hemos afirmado hasta ahora, la expresión plástica es una manera de comunicarse que permite a los más pequeños estimular sus capacidades creativas y expresivas. Para ayudar y facilitar que el proceso evolutivo sea equilibrado, es imprescindible dejarles la libertad de expresión en sus obras.

Lowenfeld (1972), afirma que los docentes son quienes deben proporcionar los estímulos ideales. Por ello, aporta cinco ítems para que los maestros tengan en cuenta:

- El objetivo de la expresión plástica es desarrollar la creatividad en el niño para lograr que este sea cada vez más creativo en todos los aspectos de la persona.
- El arte se considera un proceso y no un fin en sí mismo, por lo que no tiene importancia el resultado final sino el propio proceso.
- Ha de tenerse en cuenta que la producción infantil está relacionada con las etapas de crecimiento.
- Los dibujos que realiza el niño son expresión de sus sentimientos, no representaciones fieles de la realidad.
- El desarrollo de la estética en el niño viene dado por el equilibrio alcanzado entre los sentimientos, los pensamientos y la percepción. (Lowenfeld, 1972, citado en Acaso, M. 2000, p.52).

Este mismo autor afirma que todos los niños poseen la capacidad creadora y que es el maestro el que ha de facilitar las condiciones para que esta capacidad pueda desarrollarse al máximo (Lowenfeld, 1972).

El tipo de actividades, la forma en que se plantea, el ambiente, son aspectos que influyen en el enriquecimiento. Pueden aplicarse a contenidos de lectura y lenguaje, estimulación motora, pensamiento y resolución de problemas y artes. El uso del arte está indicado para el enriquecimiento: enseñar a pensar, a expresar emociones y desarrolla la memoria (Jensen, E. 2010).

Aymerich (1970), indica un aspecto a tener en cuenta: el proceso de adquisición de la capacidad creadora estará marcado por la libertad del niño. El infante se expresa a través del amplio abanico de colores y de las incontables formas que existen representando sus emociones y su espontaneidad. La actitud del docente debe ser siempre respetuosa con la obra creada por el alumno. Este debe de crear un estímulo continuo, crear interés, plantear la actividad con alegría, de manera lúdica, no limitar el tiempo ni la manera de hacerlo. Por ello, con una actitud adecuada por parte del maestro el arte saldrá de forma auténtica y maravillosa contribuyendo al desarrollo de la creatividad (Aymerich, 1970).

5. LA INFLUENCIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS EN EL ALUMNADO DE E.I.

“La necesidad de encuadrar el aprendizaje del medio televisivo en el contexto escolar responde al inaplazable reto social de encauzar positivamente su visionado. Aprovechar las posibilidades didácticas de este medio como recurso didáctico está condicionado a la capacidad que tengan los chicos/as de << saber ver el medio>>, esto es, de tener las competencias y habilidades para captar el lenguaje audiovisual en todas sus dimensiones” (Aguaded Gómez, 2005).

Para nadie es un secreto que la televisión ha sido una de las grandes pioneras en acercar la fantasía a la realidad, ésta es una de las razones por las que se puede emplear como una herramienta en el ámbito educativo (Llorent & Marín, 2013) ya sea por el carácter motivador y el dinamismo de los elementos como el lenguaje accesible, los colores vivos, el carácter fantástico y aventurero o por el fácil acceso a un sinfín de contenidos que pueden usarse como apoyo en clase. Esto conllevaría a una transformación de la metodología tradicional, haciéndolas mucho más amenas y divertidas.

Como bien sabemos existen una serie de cadenas destinadas al público infantil desde los 0 años en adelante y toda su programación esta destinada a estas edades. Estas cadenas son Clan TV, Disney Channel y Disney Junior, Nickelodeon y NickJr, Baby tv y Boing. Además, en la actualidad contamos con plataformas como Diney +, Netflix, Prime video y HBO donde existe un gran abanico de series y películas de dibujos animados para los más pequeños.

Aguaded (2005) acuña el termino de “competencia televisiva”, es la capacidad de interactuar con la televisión con una actitud crítica, de manera activa e inteligente para rebelarse ante la actitud pasiva en la recepción de los mensajes que éstos transmiten.

Al igual que la sociedad, los dibujos animados han evolucionado para adaptarse a las nuevas demandas más exigentes. Las series y películas animadas favorecen la comprensión e interpretación de la realidad, por lo que se presentan como un dibujo caricaturizado que intenta imitar en muchas ocasiones situaciones de la vida cotidiana, utilizando la creatividad para llevar a los televidentes a experimentar diferentes situaciones y sensaciones que faciliten el recuerdo, junto a un léxico y expresiones no verbales que refuerzan el concepto básico y adaptadas en muchas ocasiones para el público al que va dirigido. (Rajadell Puiggròs, Pujol, & Violant Holz, 2005)

5.1. El fenómeno Disney

La empresa cinematográfica de mayor implantación en el consumo infantil desde hace generaciones no es otra que Disney. Desde pequeños crecemos rodeados de personajes que existen mucho antes de nacer nosotros pero que todos conocemos como son Micky Mouse y su familia, Simba, las apodadas princesas Disney (Cenicienta, Blancanieves, La Bella durmiente, etc.), Dumbo, Bambi, y un montón de personajes más que generación tras generación siguen existiendo.

Pero no siempre este fenómeno ha estado dirigido al público infantil, Digón (2006) lo explica en un texto:

Sin embargo, puede resultar de interés conocer que en sus comienzos los dibujos animados creados por Walt Disney no estaban dirigidos a un público infantil y en sus historias se buscaba hacer reír al espectador con personajes que, en muchas ocasiones, se comportaban de forma << socialmente >> incorrecta, con la caturización de personajes famosos y con historias que incluían ciertos elementos de crítica social (...) En los años treinta los dibujos animados de Disney ya habían << suavizado >> sus historias reduciendo los elementos de crítica social aunque seguían dirigiéndose a un público indeterminado, Disney buscaba atraer a un público amplio que pudiese reportar suficientes beneficios. Durante y tras la II Guerra Mundial, inmersos en un difícil periodo de dificultades económicas y de poca aceptación social de las películas de cine animado, que eran ahora vistas como demasiado frívolas la ideología política de Walt Disney va cambiando (...) Las producciones Disney, ya varios años antes pero especialmente a partir de los años 70 y tras la muerte de Walt Disney, comienzan a reflejar ideales cada vez más conservadores y se comienza a construir una nueva imagen de inocencia y diversión más dirigida al público infantil aunque sin olvidar al adulto. (Digón, 2006, pp. 163-164)

La temática de inocencia es con la que más relacionamos a Disney en la actualidad, pero como acabamos de leer no siempre ha sido así. Cabe decir que, aunque a día de hoy este especializado en el público infantil, muchas de sus películas de dibujos animados han tratado temáticas de interés para los adultos.

El autor Giroux define en su libro *“El ratoncito feroz. Disney o el fin de la inocencia”* el término Disney como “un prístino país de ensueños en el que las fantasías infantiles se hacen realidad, reina la felicidad, y el polvo mágico salvaguarda la inocencia” (2001. P. 27). Además añade “que la inocencia juega en su éxito” ya que “la inocencia sirve también como instrumento retórico que limpia la imagen de Disney de la suciedad del mercado, de la suciedad ideológica y de la del poder” (2001, p. 41). Esta compañía ha

conseguido “un vehículo ideológico y educativo a través del que propaga ideas y valores conservadores como las normativas e indiscutidas premisas de una estructura y de orden social histórico y determinado” (2001, p. 45).

5.2. ¿Por qué a los niños les gustan los dibujos animados?

Está claro que los dibujos animados llaman mucho la atención de los niños, pero ¿por qué?

Según Hidalgo y Pertíñez (2005), en el año 2005 había una gran monotonía a la hora de realizar dibujos, con iconografías y técnicas muy similares. Tenía prioridad la rapidez al hacer la animación, en lugar de la calidad de lo que ofrecían al público. Ahora todo eso ha cambiado y se da mucha más importancia a la estética del dibujo animado y al a trama que cuenta.

Por eso la respuesta general de por qué les gusta podría ser por los colores tan llamativos que usan, está claro que ninguna serie/película destinada a los más pequeños usa tonos oscuros si no que tienen una amplia gama de colores vividos para llamar la atención. También puede ser que les gustes por el vocabulario simple y adaptado que usan y que ellos entienden perfectamente o incluso por los personajes principales, los animales o seres mágicos. Pero la principal razón es por el mundo simbólico en el que ellos viven y el mundo que esta herramienta les hace imaginar.

Podemos contraponer el mundo simbólico de los dibujos animados con la realidad cotidiana en la que nos desenvolvemos día a día, con sus casas de múltiples formas, donde los animales hablan y juegan, y entender porque les resulta atractivo.

En *La Patrulla Canina*, seis perros y un gato se dedican a salvar al mundo con la ayuda de un niño que es experto en tecnología y viven todos juntos en una torre; *Peppa Pig*, la vida cotidiana de una familia pero llevada a cabo por familias de animales; *PJ Masks*, 2 niños y 1 niña viven solos y cuando llega la media noche se trasforman en superhéroes para combatir el mal de la ciudad; *Bob Esponja*, una vida bajo el mar donde sus protagonistas son una esponja que vive en una piña, un calamar que siempre está de mal humor, una estrella de mar que vive en una piedra, una ardilla que va vestida de astronauta para poder respirar y un cangrejo que es el dueño de un restaurante.

Como acabamos de ver en estos pocos ejemplos, ninguna de las acciones o situaciones de ese mundo simbólico propio de los dibujos animados coincide con lo que ocurre alrededor de los pequeños, y quizá sea esa la razón principal de por que ese mundo de colores y seres imaginarios les llama tanto la atención. La realidad compleja y llena de infinitos matices en la que viven puede contraponerse con una realidad más sencilla y explicada, en la que ellos pudieran tener super poderes o en la que los perros que hablan pueden salvar el mundo. Los adultos consumimos manifestaciones en forma de series y películas que configuran un mundo simbólico alternativo a la realidad que nos rodea, de igual forma, los niños y niñas ven esos dibujos animados la posibilidad de imaginar, de vivir y revivir la fantasía que les provoca.

PROPUESTA DIDÁCTICA

Para esta propuesta didáctica propondremos una actividad con diferentes situaciones de aprendizaje. Lo que se pretende conseguir es que los alumnos y alumnas creen una escena de película pero a su gusto. Para que sea más fácil para ellos y como herramienta de motivación en cada situación usaremos una película de dibujos animados, de esta manera tendrán un apoyo visual sobre lo que queremos que construyan.

Para llevar a cabo esta propuesta usaremos una metodología activa y manipulativa realizada a través del juego, pero sobre todo una metodología creativa y vivenciada. Queremos que los niños y niñas construyan su propio mundo y para ello necesitarán usar la creatividad y la imaginación que está construida por las vivencias que han tenido. Desde el primer momento hay que dejar claro que nada de lo que hagan va a estar mal, no buscamos que hagan una escena ajustada a la realidad que ellos viven si no que puedan crear algo que implique construir algo a partir de ella.

Además, con cada situación de aprendizaje no están trabajando solo la creatividad o la manipulación de objetos si no que hay muchos saberes implícitos en cada actividad. Basándonos en el Decreto 56/2022, *de 5 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Infantil en el Principado de Asturias*, algunas de las competencias específicas trabajadas en esta propuesta son:

- Área I: Crecimiento en Armonía

CE 1: Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.

CE 2: Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.

CE 4: Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.

- Área II: Descubrimiento y Exploración del Entorno

CE 1: Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.

CE 2: Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.

CE 3: Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.

CE 4: Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.

- Área III: Comunicación y Representación de la Realidad

CE 1: Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.

CE 2: Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.

CE 3: Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.

CE 4: Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad, para comprender su funcionalidad y algunas de sus características.

Algunos de los saberes básicos presentes son:

- Imagen global y segmentaria del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos.
- Identificación y respeto de las diferencias, evitando estereotipos sexistas.
- El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego.
- Progresiva autonomía en la realización de tareas.
- Herramientas y estrategias para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.
- Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo o en sí misma, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia quienes nos rodean.
- Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización atención e iniciativa.
- Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto.
- Resolución de conflictos surgidos en interacciones con otras personas.
- Cualidades o atributos de objetos y materiales. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación.
- Nociones espaciales básicas en relación con su propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento.
- El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario, etc

- Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.
- Pautas para la indagación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.
- Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.
- Recursos naturales.
- Respeto y protección del medio natural.
- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.
- Repertorio lingüístico individual.
- La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones que responden a sus necesidades o intereses.
- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias.
- Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada.
- Materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos.
- Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas.
- Manifestaciones plásticas variadas con perspectiva coeducadora. Otras manifestaciones artísticas.
- Textos escritos en diferentes soportes desde una perspectiva coeducativa.
- Aproximación al código escrito desde las escrituras indeterminadas.
- Otros códigos de representación gráfica libres de estereotipos: imágenes, símbolos, números

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1

Esta primera actividad está basada en la película “TOY STORY 4”. Una película de 2019 donde los creadores han hecho que el personaje principal sea un tenedor creado por un niño. Este será el objetivo principal de esta situación de aprendizaje, que los alumnos/as creen su propio personaje, el que ellos quieren que protagonice su escena.

La consigna que les daremos al principio de la actividad será la siguiente: “Hoy vamos a ser los creadores de una película, y los más importante de las películas son el personaje principal. Este personaje no tiene porque ser una persona como lo somos nosotros si no que puede ser lo que vosotros queráis y como vosotros queráis.”

Una vez explicada la idea de lo que pretendemos hacer, les daremos diferentes materiales:

- Para el cuerpo: esponjas de colores y formas diferentes, bloques de porexpan, plastilina, botellas, cartón de papel higiénico y de papel de cocina.
- Para decorar: ojos, botones, alambres de felpa, plumas, algodón de colores, cartulina, pinturas, depresores, plastilina, rotuladores, pegatinas y pinzas.

Cuando se hayan entregado los materiales cada uno de los alumnos y alumnas decidirá como quiere que sea su personaje, por lo que veremos como surgen diferentes propuestas teniendo los mismos materiales. Lo primero será elegir como quieren que sea el cuerpo de su personaje redondo, cuadrado, en forma de estrella, si va a ser blando, duro, moldeable y cualquier característica que permiten los materiales entregados. Una vez decidida la base de su personaje podrán manipulación que ellos/as quieran, pueden pintarle lunares, recortarle partes, cualquier modificación que se les ocurra. Después lo decorarán a su gusto poniendo los materiales que ellos quieran y donde quieran.

Como hemos dicho anteriormente, no buscamos la recreación de un personaje real si no la creación de un personaje propio. Por ello si lo que están construyendo tiene 3 ojos no va a estar mal, si tiene dos cabezas no va a estar mal, si no tiene piernas de humano no va a estar mal. Lo que quiero decir con esto es que cualquier cosa que hagan va a estar bien, porque al igual que en las películas de dibujos animados que ellos ven todo es posible, y queremos que ellos construyan ese personaje que les gustaría ser.

Una vez hecho el personaje realizarán lo más complicado, darle un sentido. Deberán de decidir como se llama ese personaje que han creado, que características tiene, como es, que le gusta y que no le gusta.

Un ejemplo del resultado que buscamos sería el siguiente:



En el Anexo 1 estarán algunos de los materiales anteriormente mencionados.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2

Para esta situación de aprendizaje usaremos como apoyo la película “UP”, donde uno de sus elementos más conocidos es una casa. En el año 2009 esta película salió a la luz y todo el mundo la recuerda por donde vivía uno de sus protagonistas. Los creadores de la película decidieron poner globos a la casa para que esta pudiera ir de un lugar a otro.

En esta actividad pediremos a los alumnos y alumnas que creen la casa del protagonista de su escena. Al igual que en la película que acabamos de mencionar, la casa puede ser de la manera que ellos quieran o puede ser lo que ellos quieran.

Les daremos materiales para la creación de esta casa:

- Cajas de cartón de diferentes tamaños, tetrabriks y garrafas de agua para la forma de la casa. Estaría bien que pudiesen tener más objetos para elegir entre diferentes formas, pero creo que como lo que buscamos es que ellos inventen y den un sentido a la historia no podemos darles objetos ya diseñados y lo mejor es proporcionar estas dos opciones y que ellos hagan su propio diseño.
- Para la decoración, al igual que en la actividad anterior les daremos total libertad. Les proporcionaremos: purpurina, pintura acrílica, cartulina, rotuladores, algodón, globos, tapones, figuras de chuches, papel celofán, cinta adhesiva con estampados, plumas y alambres de felpa.

Una vez entregados los materiales se pondrán a crear, pero les plantearemos una duda mientras hacen la actividad, “¿Creéis que vuestro personaje y la casa donde vive tiene alguna relación?”. Con esto no queremos que cambien la manera en la que están realizando la casa o desviarles del camino que tenían pensado, lo que buscamos es que busquen algún sentido o relación que ellos piensen y nos lo cuenten. Como hemos dicho anteriormente en un apartado, los dibujos no tienen nada de relación con lo lógico, uno de los personajes que más gusta a los niños es Bob Esponja y vive en una piña.

Buscamos cualquier tipo de respuesta que para ellos si tenga una lógica, lo que queremos es que nos transmitan esa lógica que ellos han imaginado. Por ejemplo: mi casa es de color verde porque el animal favorito de mi personaje es la rana; yo he hecho una casa con pelo porque mi personaje es un monstruo, etc., no queremos que hagan específicamente una casa acorde con su personaje, si tiene ese tipo de relación está bien, pero si no también.

Además, al igual que en la película de UP, les preguntaremos si su casa puede hacer algo, donde está situada (puede ser una ciudad inventada), si tiene vecinos, y cualquier pregunta que vaya surgiendo durante la sesión.

En el Anexo 2 se encontrarán algunos de los materiales pensados para esta actividad.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3

En esta actividad los infantes tendrán que crear el acompañante de su protagonista. Para ello usaremos las películas de *El Rey León*, *Buscando a Nemo* y cualquier película en la que los protagonistas sean animales. Con ello queremos que creen la mascota que va a acompañar al personaje que han creado, no tiene por qué ser la mascota que tiene todo el mundo como un perro, un gato o un conejo, ni si quiera tiene porque ser similar al animal que quieran recrear. Puede ser un león rojo, un pez con 3 ojos, cualquier cosa que a ellos se les ocurra.

En todas las películas hay un acompañante que no se separa del protagonista durante sus aventuras, y la gran mayoría de las veces suele ser una mascota. Ahora les toca construir el amigo que será quien ayude a su personaje durante las aventuras, para ello les daremos:

- Para el cuerpo: tetrabriks, lana, calcetines, plastilina y globos.

- Para la decoración: ojos, botones, plumas, rotuladores, pinturas, algodón de colores, cartulina, goma eva, pinzas y fieltro.

Al igual que en la actividad 1 lo primero que deberán hacer es elegir como va a ser el cuerpo de su mascota, rectangular, cuadrado, moldeable, suave... Una vez elegida la base decidirán que animal va a ser el que estén construyendo, un león, un pájaro, un conejo, cualquier animal que les guste.

Después, comenzarán a crear ese animal pero de la manera que ellos quieran, no tienen por qué tener en su cabeza la imagen de un león para recrearlo si no que pueden adecuarlo a su imaginación. Puede ser un conejo rosa porque es el conejo de pascua; un león con el pelo azul porque al llover se le pintó el cabello; un perro rojo porque es hermano de Clifford, el gran perro rojo, etc.

Una vez acabado el personaje pensarán en su historia, como se llama, por qué es así, como conoció al personaje, como lo ayuda, que características tiene, si tiene algún superpoder, que le gusta y que no le gusta.

Algunos ejemplos de esta actividad son:



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4

Ahora queremos que los alumnos y alumnas elijan donde va a transcurrir su escena, y para ello usaremos las siguientes películas: *Lilo & Stitch*, *Campanilla*, *Coco* y *Frozen*. Lo que buscamos es que decidan si su escena va a ser en verano como en el caso de *Lilo & Stitch* y que haya sol, playa, calor... Si por el contrario les gusta más el frío y la nieve y se quieren inspirar en *Frozen*, o si les gusta más la época del año en la que florecen las plantas y todo se llena de colores como en la película de *Campanilla*, donde la naturaleza juega un papel muy importante. Por último, tenemos la película de *Coco* donde llega el otoño y las hojas de los árboles tienen un color marrón y caen al suelo.

Con esto lo que buscamos no es recrear el paisaje de cada una de las diferentes películas mencionadas, si no empezar a guiar la escena para que imaginen donde transcurre, que hay a su alrededor, que tipo de problema puede tener ese personaje, con que herramientas cuenta para resolverlo...

Para esta actividad les pondremos 4 cajas diferentes en representación de las estaciones del año, por lo que en cada una de ellas habrá distintos elementos dependiendo de la situación que quieran escoger. Primero deberán imaginar el cómo y el cuando de lo que quieren que ocurra, y una vez pensado se pondrán manos a la obra.

Algunos de los elementos que podrán encontrar en las cajas son:

- *Lilo & Stitch*: en esta caja habrá materiales relacionados con el verano como globos o pelotas amarillas para simular el sol, papel charol azul que podría ser agua, harina para la arena, juguetes como gafas de sol, chanclas, bañadores...
- *Campanilla*: aquí encontrarán diferentes tipos de flores, materiales para hacer mariposas, hojas verdes, globos en referencias al sol, algodón para simular nubes...
- *Frozen*: esta caja estará enfocada a los materiales relacionados con el invierno por lo que los elementos que podrán encontrar son bolas pequeñas de porexpan para hacer nieve, algodón para las nubes y un pulverizador de agua para la lluvia, bufandas, gorros y jerséis de muñecos, etc.

- Coco: por último, esta caja tendrá materiales sobre el otoño, hojas secas, bellotas, arduillas de juguete, paraguas, calabazas...

No queremos que se reconstruya la escena al pie de la letra, es decir, si eligen que sea en verano no buscamos que hagan una playa o una piscina, si no que pongan algún elemento distintivo para que ellos razones por que ocurre en esa época del año.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5

En esta situación la actividad será un poco más guiada que las anteriores. Una vez que hayan realizado el ejercicio anterior y con la caja ya elegida, deberán de crear un elemento “simbólico” de esa estación del año que nosotros les diremos:

- Lilo & stitch, y Campanilla realizarán una corona de flores.
- Los alumnos y alumnas que escojan la caja de Frozen harán un muñeco de nieve con bolas de Porexpan.
- Por último aquellos que prefieran la película de Coco construirán un árbol con cartón y hojas que les daremos.

Hasta ahora las actividades han sido de carácter más libre dándoles una serie de elementos para que ellos creasen lo que imaginaran. Ahora el ejercicio va a ser una manualidad guiada, es decir, nosotros les presentaremos primero el ejemplo de lo que queremos que hagan y les daremos los pasos de como hacerlo a parte de ir haciéndolo con ellos en grupos para que tengan un apoyo visual a la hora de realizar el ejercicio.

Con esta actividad lo que buscamos más que dar rienda suelta a la imaginación, es ver como se desenvuelven ellos solo con unas pautas ya establecidas. Además de ser una actividad más complicada que el resto ya que requiere un alto nivel de comprensión a la hora de ir entendiendo los pasos a realizar.

En el Anexo 3 se encontrarán ejemplos de estos elementos que queremos construir.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6

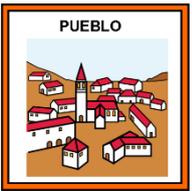
Una vez creada la escena toca lo más importante, redactarla. Ahora que los alumnos y alumnas ya tienen decidido quién y cómo es su personaje principal, donde vive y por qué, quien le acompaña en sus aventuras y como se conocieron, y por último donde ocurre esa escena y que es lo que pasa, toca escribirla a manera de guion en un breve relato.

Para ello les daremos papel, lápiz y pictogramas, no buscamos que la historia esté escrita a letra por lo que nombres, edades o cualidades pueden escribirlos a lápiz y las acciones que ocurren ponerlas con pictogramas si les resulta más fácil.

Queremos que “escriban” principalmente quien es su protagonista, que le ocurre, como puede resolver ese problema, si está solo o va a contar la ayuda de alguien, y por último que quiere conseguir.

Para no darles unos pictogramas ya elegidos por nosotros y que la historia ya está condicionada a esos pictogramas, durante todas las actividades anteriores como les hemos ido preguntando cosas sobre su escena les daremos pictogramas de lo que ellos nos han ido contando. Además de preguntar antes de esta actividad como va a ser su historia para tener todo tipo de pictogramas.

Un pequeño ejemplo de lo que buscamos sería:

Burbuja es una   que vive  llamado Bahía Aventura. Allí vive con su amigo Patrullo que es  con lunares.

CONCLUSIÓN

Como hemos podido describir a lo largo de este trabajo, la expresión plástica es descrita por diferentes autores como una de las vías más activas para el aprendizaje de los alumnos y alumnas en el aula. Se puede combinar con diferentes herramientas, pero en este caso hemos optado por los dibujos animados, ese mundo de colores que complementa la realidad con la imaginación. Hemos intentado a través de elementos de diferentes películas, crear un mundo con la ayuda de la imaginación y de las experiencias vividas. Además, a lo largo de cada situación de aprendizaje se trabajan diversos contenidos establecidos en el curriculum de Educación Infantil de una manera indirecta.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andueza Olmedo, M.; Barbero Franco, A.M.; Caeiro Rodríguez, M.; Silva López, A.; García Cuesta, J.; González Menéndez, A.; Muñiz de la Arena, A.; Torres Pérez, A. (2016). *Didáctica de las artes plásticas y visuales en Educación Infantil*. Universidad Internacional de la Rioja. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4369/DidaticaDeLasArtesPlasticasYVisualesEnEducacionInfantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Antonia, E. P. M. (s. f.). *LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LA EDUCACIÓN INICIAL.: UN REQUERIMIENTO DE LA FORMACIÓN DEL PROFESIONAL*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202017000400015
- Buitrago-Martínez, J. (2018). *Los valores morales y la influencia de los dibujos animados en el alumnado de Educación infantil*. https://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/8104/1/Buitrago_Martinez_Jessica_TFG_Educacion_Infantil.pdf
- Cordobés Pérez, B. (2018). *Análisis de los dibujos animados que ven los niños de Infantil; temática, estética y hábitos de consumo televisivo*. Universidad de Valladolid. Facultad de Educación de Soria. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/34953>
- Decreto 56/2022, de 5 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Infantil en el Principado de Asturias.
- Fernández Catalán, G. y Malón Marco, A. (2021). *Infancia e industria cultural: el caso Disney*. Universidad de Zaragoza. <https://zaguan.unizar.es/record/108834/files/TAZ-TFG-2021-3896.pdf?version=1>
- Fernández-Trujillo, R.M (2015). *La Expresión Plástica en Educación Infantil como recurso para el desarrollo del talento y la capacidad creadora*. Universidad de la Rioja. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/3310>

Ramos Vallecillo, N. (2022). *El desarrollo sensorial en la etapa de Infantil a través de la Educación Artística. DEDiCA Revista De Educação E Humanidades (dreh)*, (20), 51–72. <https://doi.org/10.30827/dreh.vi20.22531>

Vicente, T.S.M (2014). *Contribución de la expresión plástica al desarrollo emocional infantil. Universidad de Valladolid*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/7312>

ANEXOS

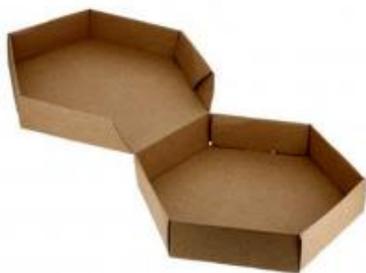
ANEXO 1

Materiales para la creación del personaje



ANEXO 2

Materiales para la actividad



ANEXO 3

Ejemplos de las creaciones

