



**Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación**

El lenguaje audiovisual como medio de expresión artística en Primaria

Trabajo fin de grado presentado por:

Titulación:

Línea de investigación:

Director/a:

María Mercedes Sancerni Giménez

Grado de Maestro en Educación

Primaria

Propuesta de Intervención

Judit García Cuesta

Barcelona

24 de Julio de 2012

Firmado por: Judit Cuesta García

CATEGORÍA TESAURO: Educación: Recursos educativos

RESUMEN

El origen de este proyecto es el interés y la fascinación personal por el mundo de las imágenes y por las posibilidades pedagógicas que puede ofrecer su conocimiento, dominio y reflexión en nuestros estudiantes. Centrándonos más concretamente en este estudio, en los alumnos/as de Sexto de Primaria. Para lograrlo realizaremos una investigación de carácter teórico-práctico centrada en el lenguaje cinematográfico y las características esenciales de los conceptos que lo conforman: tipos de plano, los movimientos de cámara, la música, la iluminación etc. así como sus posibilidades formativas. Todo ello con el objetivo de promover una lectura crítica y comprensiva del mismo que les será de gran utilidad a la hora de elaborar sus propias producciones.

PALABRAS CLAVE: Lenguaje audiovisual, Cine, Sexto de Primaria, Educación Artística, Imagen.

ÍNDICE

Resumen.	2
Capítulo 1: Justificación de la investigación.	5
1.1. Introducción.	5
1.2. Relato del posicionamiento del investigador ante su trabajo.	5
1.3. Justificación de la investigación.	6
1.3.1. ¿Por qué investigar sobre la Cultura Visual?	7
1.3.2. ¿Por qué el cine en la escuela?	7
1.3.3. ¿Por qué crear un nuevo proyecto más allá de los libros de texto?	8
1.4. Hipótesis y objetivos.	8
1.5. Presentación de la metodología.	11
1.6. Conclusiones.	13
Capítulo 2: Marco teórico de la investigación.	13
2.1. Introducción.	13
2.2. Sobre el cine.	14
2.2.1. Definición del término.	14
2.2.2. El cine como lenguaje.	15
2.2.3. El cine como medio de transmisión de valores e ideología.	16
2.3. El cine en el currículo de educación Primaria de la comunidad de Cataluña.	19
2.4. El cine en los libros de Educación Artística de Sexto de Primaria	22
2.5. Conclusiones.	23
Capítulo 3: Marco Empírico de la Investigación.	24
3.1. Metodología utilizada.	24
3.1.1. Contextualización.	26
3.1.2. Objetivos.	27
3.1.3. Contenidos.	28
3.2. Diseño y puesta en práctica de las actividades.	31
3.2.1. Evaluación.	44
3.3. Conclusiones.	45
Capítulo 4: Conclusiones e investigaciones futuras.	46
4.1. Conclusiones.	46
4.1.1. ¿Qué papel tiene el lenguaje de las imágenes en movimiento en la Educación Artística en Cataluña?	46

4.1.2. ¿De qué manera el lenguaje específico del cine y sus categorías técnicas pueden ser vehículo de la transmisión de valores? _____	46
4.1.3. Propuesta de actividades para acercar el lenguaje cinematográfico a los alumnos/as de Sexto de Primaria, promover su creatividad y expresión. _____	47
4.1.4. Hipótesis y objetivos. _____	47
4.3. Contribuciones e investigaciones futuras. _____	49
Bibliografía. _____	51
Anexos. _____	54

CAPÍTULO 1. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. INTRODUCCIÓN

Antes de adentrarnos en el contenido del estudio, queremos ofrecer una panorámica básica de los temas que se van a desarrollar en él: el estudio del lenguaje de las imágenes y el cine como un medio para acercar las técnicas audiovisuales al ámbito educativo: la cámara, la iluminación, los planos, la música, el montaje, etc.

Por lo tanto, se trata de una investigación de carácter teórico-práctico que se centra en el estudio de las posibilidades pedagógicas que el lenguaje cinematográfico puede aportar a la enseñanza. Para ello analizaremos, estudiaremos y descodificaremos las imágenes y secuencias de una serie de películas previamente seleccionadas, con el objetivo de aplicar estos aprendizajes en el aula, más concretamente con los alumnos/as de Sexto de Primaria en el ámbito del Área de Educación Artística en Cataluña.

De este resumen podemos extraer las palabras clave que articularán nuestro estudio: imágenes, cine, fotogramas, técnicas audiovisuales, estudiantes, educación artística. Con la intención de que pueda aportar una serie de recursos que puedan ser de utilidad tanto para los docentes como para los alumnos/as mediante un trabajo de tipo pluridisciplinar que potencie el conocimiento y el dominio del lenguaje audiovisual.

Para lograr nuestros objetivos vamos a analizar los códigos que conforman el lenguaje de la imagen con la intención de promover su lectura crítica y comprensiva. Utilizaremos el cine como instrumento para potenciar el aprendizaje del lenguaje y la comunicación audiovisual. Para finalmente poder elaborar nuestras propias producciones mediante el uso de las nuevas tecnologías utilizando el programa Windows Movie Maker.

1.2. RELATO DEL POSICIONAMIENTO DEL INVESTIGADOR ANTE SU TRABAJO

Mi primer contacto con el cine se remonta a la niñez, al visionado de las sesiones dobles que tenían lugar en las antiguas salas y al posterior debate y comentario de las películas vistas. En la escuela en la que estudiaba, recuerdo que los sábados por la mañana ofrecían sesiones familiares de cine a un precio módico, para que la gente del barrio que pudiera y quisiera tuviera la oportunidad de ver una serie de películas de distintos géneros: acción, animación, aventuras, intriga, etc.. Los viernes por la tarde, previos a la sesión yo y un grupo de estudiantes nos encargábamos de diseñar la carátula y los

carteles de propaganda de la película que se iba a ver al día siguiente. Ni que decir que el ambiente de dichas sesiones aún perdura en mi memoria.

Posteriormente ya en el instituto acudía a todas las sesiones de cine-forum o ciclos cinematográficos que tenían lugar en mi ciudad y grababa con frecuencia en vídeo las películas que ofrecían por la televisión de mis directores o actores preferidos. Recuerdo haber grabado todo un ciclo de las películas de Alfred Hitchcock o las protagonizadas por dos de mis actores preferidos en esos tiempos, Robert de Niro y Al Pacino por mencionar a algunos.

Fui a la Universidad, donde estudié la carrera de Filosofía y Letras (Filosofía y Ciencias de la Educación), mientras en mis ratos libres, seguía acudiendo a estrenos y ciclos de autor. Siempre me ha interesado el cine y aunque actualmente no acudo tan frecuentemente a las salas de cine como me gustaría, los actuales medios tecnológicos han facilitado y posibilitado mucho el acceso al visionado de películas tanto antiguas como actuales.

Mi experiencia docente se inició al poco de acabar los estudios, para obtener el certificado de adaptación pedagógica (el antiguo CAP). Fueron unos años en los que iba haciendo una sustitución tras otra, con distintos intervalos de tiempo, dependiendo de la suerte. Esta labor me ha permitido acercarme a la realidad de la práctica de las enseñanzas artísticas en la etapa de Primaria en las distintas escuelas por las que he trabajado, pudiendo comprobar como en ellas se solía ignorar por completo las posibilidades que los medios audiovisuales y el cine pueden ofrecer a la enseñanza. Ello resulta incomprensible ante la importancia que tiene en el mundo actual el lenguaje de las imágenes. Por ello me propongo sugerir la aplicación de recursos y métodos para que los alumnos/as adquieran un conocimiento y dominio del lenguaje audiovisual.

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Antes de iniciar nuestro estudio, intentaremos justificar el título de la investigación, para establecer los contenidos que se desarrollarán, formulando las cuestiones básicas que conforman nuestra investigación:

“EL LENGUAJE AUDIOVISUAL COMO MEDIO DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN PRIMARIA”

Tomando como base el título propuesto, hemos elaborado unas cuestiones que nos ayudan a clarificar el contenido de los objetivos del estudio:

- ¿Por qué investigar sobre la cultura visual?
- ¿Por qué el cine en la escuela?

1.3.1. ¿Por qué investigar sobre la Cultura Visual?

Porque vivimos en un mundo en que la imagen se ha convertido en un dominador constante que todo lo envuelve. Nunca hasta ahora los seres humanos habían estado tan expuestos de manera consciente e inconsciente a su poder. Actualmente nuestra forma de vida y de trabajo está vinculada a ella, necesitamos el ordenador, el móvil, la tableta digital, el lector de libros, las consolas de juegos, la cámara fotográfica con más megapíxeles del mercado, el televisor al que si le añadimos un cable y lo conectamos al ordenador, amplía sus posibilidades de visionado, el reproductor digital, películas en 3D, etc. Ante esta invasión del mundo de la imagen hemos de preguntarnos si verdaderamente conocemos y dominamos el lenguaje que utiliza y que a su vez conforma su propia base de comunicación.

La importancia creciente que nuestra sociedad otorga a la imagen y al lenguaje visual, y en especial a su vertiente cinematográfica, hace necesaria una investigación que sugiera cómo acercar a los alumnos/as a al lenguaje de la imagen en movimiento y les permita un conocimiento profundo de sus características y un dominio adecuado para su comprensión y su uso en el aprendizaje y en su vida cotidiana.

1.3.2. ¿Por qué el cine en la escuela?

El cine es un tipo de producción artística que lleva implícita una carga de distintos significados, estéticos, comunicativos, sociales, éticos que conforman un lenguaje propio en el que aparece reflejado el mundo en que vivimos. Son esos significados los que resultan de gran utilidad en la educación de nuestros escolares ya que a través de los mismos logramos potenciar una serie de actitudes y valores fundamentales en la enseñanza como pueden ser: el razonamiento, la reflexión, el diálogo, el aprender a ver de otra manera, ser críticos, etc.

1.3.3. ¿Por qué crear un nuevo proyecto más allá de los libros de texto?

El motivo que nos ha guiado para crear una nueva serie de actividades y unidades didácticas que faciliten el acercamiento al lenguaje audiovisual ha sido la constatación de la falta de materiales de este tipo destinados al Ciclo Superior de Primaria. Buscando información sobre el tema, hemos comprobado que existe de hecho una gran variedad de recursos, talleres y sesiones pedagógicas que tratan sobre la experimentación y conocimiento del lenguaje audiovisual, pero la mayoría de ellos está destinada a la etapa de Educación Secundaria o a la de Ciclo Infantil y Medio de Educación Primaria. Por lo que respecta a los libros de texto del área de Educación Artística, que es donde supuestamente tiene que tratarse el tema, la mayoría de las veces la información que aportan es breve y escasa, lo cual obliga al docente a buscar sus propios recursos educativos para cumplir los objetivos que propone el currículo de la Enseñanza Primaria de dicha área. Nosotros también hemos elegido esta opción. Creemos que la propuesta que establece nuestro proyecto resultará más significativa y motivadora para los alumnos/as a los que va dirigida y permitirá fomentar de una manera directa y eficaz su capacidad creativa e innovadora.

Una vez presentados estos principios pasamos a exponer las hipótesis y objetivos que van a regir nuestra investigación.

1.4. HIPÓTESIS Y OBJETIVOS

En primer lugar vamos a especificar cuáles han sido los motivos que nos han impulsado a formular nuestra hipótesis. Como ya apuntábamos anteriormente, esta se debe a la preocupación mostrada por el propio docente ante su experiencia directa en el ámbito de la Enseñanza artística en Primaria.

Como consecuencia de esa experiencia se ha planteado la necesidad de dar respuestas a la problemática que nos encontramos en el ámbito de la enseñanza de las artes visuales, en donde nos hallamos con unos conocimientos no siempre satisfactorios en lo referido al lenguaje audiovisual. Pero antes también hemos de resolver unas cuestiones que ya aparecieron previamente al enunciado de nuestra hipótesis y que son de vital importancia en nuestra investigación:

La Educación Artística.

El lenguaje de las imágenes en movimiento.

Las posibilidades pedagógicas del cine.

El cine como medio de aprendizaje de valores.

Elaboración de actividades usando el lenguaje y técnicas audiovisuales.

La interrelación de estos conceptos nos han dado lugar a las siguientes preguntas, que van a guiarnos a lo largo de nuestro proyecto:

- ¿Qué papel tiene el lenguaje de las imágenes en movimiento en la Educación Artística?
- ¿De qué manera el lenguaje específico del cine y sus categorías técnicas pueden ser vehículo de la transmisión de valores?
- Propuesta de actividades para acercar el lenguaje cinematográfico a los alumnos/as de Sexto de Primaria y ejercitar su propia creatividad y expresión de ideas.

La respuesta a estas cuestiones puede tomar la forma de esta hipótesis:

“EL CINE ES UN RECURSO DIDÁCTICO VÁLIDO PARA EL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE VISUAL EN LOS ALUMNOS/AS DE PRIMARIA.”

La voluntad de poder constatarla, nos lleva a exponer una serie de objetivos generales, de carácter más teórico:

- Investigar las nuevas posibilidades de aprendizaje que pueden ofrecer los medios audiovisuales y en especial el cine para los alumnos/as de Sexto de Primaria.
- Proponer métodos y estrategias para enseñar a los alumnos/as a observar y reflexionar lo que ven, despertando su sentido crítico.

- Conocer los elementos más importantes que configuran el lenguaje cinematográfico.
- Explorar nuevas maneras de expresarse y de crear para los alumnos/as.

Dichos objetivos serán complementados por los siguientes objetivos específicos, de carácter práctico:

- Lograr que los estudiantes se aproximen de manera experimental y crítica a los distintos aspectos técnicos y expresivos que conforman el lenguaje de las imágenes.
- Utilizar las nuevas tecnologías como herramientas que posibilitan la creación artística.
- Explorar tanto de manera individual como colectiva las diferentes maneras con las que podemos representar una misma realidad mediante el uso del lenguaje de las imágenes.
- Realizar sus propias películas llevando a la práctica lo que han aprendido en la teoría y en los ejemplos estudiados.

La totalidad de los objetivos se refleja en el siguiente cuadro:

OBJETIVOS TEÓRICOS	OBJETIVOS PRÁCTICOS
-Investigar las nuevas posibilidades de aprendizaje que pueden ofrecer los medios audiovisuales y en especial el cine para los alumnos/as de Sexto de Primaria.	-Lograr que los estudiantes se aproximen de manera experimental y crítica a los distintos aspectos técnicos y expresivos que conforman el lenguaje de las imágenes.
-Proponer métodos y estrategias para enseñar a los alumnos/as a observar y pensar lo que ven, despertando su sentido crítico.	-Utilizar las nuevas tecnologías como herramientas que posibilitan la creación artística.

-Conocer los elementos más importantes que configuran el lenguaje cinematográfico.	-Explorar tanto de manera individual como colectiva las diferentes maneras con las que podemos representar una misma realidad mediante el uso del lenguaje de las imágenes.
-Explorar nuevas maneras de expresarse y de crear para los alumnos/as.	-Realizar sus propias películas llevando a la práctica lo que han aprendido en la teoría y en los ejemplos estudiados.

1.5. PRESENTACIÓN DE LA METODOLOGÍA

Nuestro estudio pretende recabar una serie de datos, mediante una metodología, que nos permita tener unos conocimientos reales del tema sobre el que tratamos: el lenguaje audiovisual y más concretamente su aplicación en el ámbito educativo como herramienta favorecedora del aprendizaje. Para lograrlo hemos utilizado tanto la metodología cuantitativa, centrada más en los parámetros observables que pueden ser cuantificados y la metodología cualitativa, que basa sus registros en la observación e interpretación mediante cuestionarios y listado con diferentes ítems a valorar.

En el marco teórico hemos consultado distintas fuentes e investigaciones bibliográficas, libros, estudios, tesis y diccionarios que versan sobre el tema que trata nuestra investigación. También hemos analizado el currículo de la comunidad donde hemos realizado dicha investigación, Cataluña para ver cómo se planteaba en él, el estudio de los medios audiovisuales así como distintos libros de texto del área de Educación Artística de Sexto curso de Primaria. Para finalizar con una consulta a distintas escuelas de Cataluña sobre la utilización o no de dichos libros.

En el marco empírico hemos realizado una encuesta a un grupo de alumnos/as de Sexto de Primaria de una escuela concertada de Terrassa (Barcelona), con el propósito de conocer mejor su experiencia audiovisual: sus gustos, géneros favoritos, su conocimiento o no del papel del director, guionista, montador, etc., y su conocimiento del vocabulario básico cinematográfico. Los resultados tenían que servir de guía para ver qué aspectos hay que reforzar en la dinámica de trabajo que proponemos con este estudio.

También hemos llevado a la práctica unos talleres en los que los alumnos/as han realizado diversas actividades que tenían como objetivo el aprendizaje de distintos

elementos del lenguaje visual (encuadre, los tipos de plano, movimientos de cámara, el uso de la luz y el color, la música, el montaje y la transmisión de valores e ideología), así como el análisis de una película seleccionada previamente por sus objetivos didácticos.

La observación y valoración de los aprendizajes adquiridos en los talleres se ha realizado mediante una serie de fichas y actividades que aparecen en los anexos.¹

Hemos considerado fundamental que los estudiantes valoraran el proyecto en sí una vez acabado mediante las respuestas a un pequeño cuestionario que encontramos en los anexos.²

Finalmente, nuestra propuesta de intervención la hemos llevado a la práctica con un grupo de cuatro alumnos/as de control, a los que se ha evaluado al final de todo el proyecto de aprendizaje mediante un pequeño test de conocimientos³, la valoración del rodaje de un corto elaborado por ellos, así como la observación y toma de fotografías de todo el proceso⁴.

Utilizaremos el siguiente cuadro para facilitar la comprensión de las distintas fases, y de la estructura y metodología empleadas en nuestra investigación.

FASES	ESTRUCTURA DE LA INVESTIGACIÓN	METODOLOGÍA
MARCO TEÓRICO	-Introducción y Justificación. -Metodología. -Contenidos: Sobre el cine.	-Investigaciones bibliográficas, libros, libros de texto, estudios, tesis, decretos y currículo de Educación Primaria, diccionarios, consulta a distintas escuelas.
MARCO EMPÍRICO	-Investigación sobre el cine como recurso didáctico válido para el aprendizaje del lenguaje audiovisual en los	-Encuesta a un grupo de alumnos de Sexto de Primaria, creación de unos talleres con distintas actividades y fichas sobre el lenguaje audiovisual, pase de una película, cuestionario para valorar los

¹ Ver modelos de la ficha en los anexos II-VII.

² Ver anexo VII.

³ Ver anexo VII.

⁴ Ver anexo VIII.

	alumnos/as de Primaria.	aprendizajes adquiridos, cuestionario de valoración final del proyecto, toma de fotografías del proceso de realización de un corto, grabación de un corto, observación por parte del profesor de la labor realizada por el alumno/a durante el desarrollo del proyecto.
CONCLUSIONES	-Conclusiones e investigaciones futuras.	-Consulta de los datos generados por la investigación.

Una vez expuesta la metodología empleada pasamos a ver las conclusiones de este apartado.

1.6. CONCLUSIONES

En este primer capítulo hemos tratado de presentar de una manera sencilla y práctica los motivos que han dado lugar a esta investigación. Estos no pueden desvincularse del propio interés personal por la temática estudiada: la educación artística y, más en concreto, el cine. La búsqueda de recursos didácticos que faciliten el aprendizaje y acercamiento al lenguaje audiovisual partiendo de la experiencia adquirida en mis años de docencia que me han permitido un acercamiento sobre el tema tratado. También hemos presentado la metodología que hemos utilizado en los distintos apartados de este estudio y las distintas actividades propuestas para comprobar que los resultados obtenidos han sido favorables de cara a validar nuestra hipótesis de trabajo.

CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. INTRODUCCIÓN

En este capítulo realizaremos un estudio sobre los factores principales que determinan nuestra investigación: el cine, su lenguaje y su valor formativo. Por todo ello, consideramos conveniente ofrecer un resumen de distintos estudios aparecidos

previamente que tienen que ver con el tema que tratamos. Centrémonos en la lectura de una serie de libros, artículos, Tesis Doctorales y distintos recursos. También veremos cómo es tratado el tema del cine en el currículo de nuestra comunidad, Cataluña y en qué parte de los contenidos se le tiene en consideración.

A continuación pasaremos a la siguiente sección donde trataremos distintos aspectos que conforman el concepto de cine.

2.2. SOBRE EL CINE

Queremos empezar este apartado, profundizando en el término de cine, pues el cine es un arte en el que se entremezclan como ya hemos dicho diversos factores: el educativo, el comunicativo, el lúdico, el estético y el visual, todo ello unido en un todo que nos permite reflexionar y abordar su estudio desde distintas vertientes. Lo que aquí nos ocupa es el análisis de su lenguaje y del valor formativo que podemos encontrar en él y que tan útil puede ser para los docentes.

2.2.1. Definición del término.

Según el Diccionario de la Real Academia Española, en su segunda acepción el cine “es la técnica, arte e industria de la cinematografía,” la cual a su vez se refiere a la “captación y proyección sobre una pantalla de imágenes fotográficas en movimiento.”⁵

En el Diccionario Akal de Cine encontramos otra definición:

“Término procedente de la voz griega kinema, que significa movimiento, y se refiere a las películas en general o a las salas de exhibición de los filmes.”

Estas primeras aproximaciones al término de cine, al tratarse de definiciones poco concisas no nos resultaron convincentes, por lo que continuamos buscando distintas definiciones del término:

Tal como recuerda J. Romaguera (1991):

“Bernardo Bertolucci (...) dice que el cine es mirada, es punto de vista, es ver muchas cosas a la vez y saberlas ordenar con la sola finalidad de

⁵ Vigésimosegunda edición; http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=cine

ofrecerlas de un modo determinado para que a la postre transmitan sensaciones, ideas, conceptos, pasiones...”

En el libro de S. Liandrat-Guigues y J. L. Leutrat (2003) nos encontramos las siguientes citas sobre el significado de la palabra cine:

“Ni un arte, ni una técnica, sino un misterio” (Jean-Luc Godard).

“Una cinta de sueños” (Orson Welles).

En el de P. Mérida De San Román (2009) aparece la siguiente cita de Ingmar Bergman:

“Cine como sueño, cine como música. Ningún arte pasa sobre nuestra conciencia de la forma en que el cine lo hace, directamente hacia nuestros sentimientos, hasta lo más profundo de la oscuridad del alma.”

De estas definiciones y otras muchas de otros cineastas, expertos en cine o artistas en general se deduce que el cine es más que una forma de entretenimiento o una industria. Es algo que ocupa un lugar trascendente en la vida de las personas, en sus sentimientos y recuerdos más preciados. Y es por ello que posee un potencial no solo como arte sino también como medio de comunicación.

Una vez definido el término de cine, el siguiente paso de nuestra investigación es el de analizar el cine como lenguaje.

2.2.2. El cine como lenguaje

El cine en un principio surgió como elemento de diversión y entretenimiento pero poco a poco fue desarrollando un lenguaje propio debido al uso que la reproducción fotográfica permite hacer sobre la realidad. En este lenguaje, la imagen aparece como el material que lo fundamenta. Por este motivo, y como muy bien dice M. Martin (2008):

“Hay que aprender a leer una película, a descifrar el sentido de las imágenes como se descifra el de las palabras y el de los conceptos, a comprender la sutileza del lenguaje cinematográfico. Además, el sentido de las

imágenes puede ser discutido, del mismo modo que el de las palabras, y hasta se puede decir que de cada película hay tantas interpretaciones como espectadores.”

Esta es la labor que pretendemos iniciar con nuestros alumnos/as de Sexto de Primaria y que de manera clara y concisa nos aparece resumida en este párrafo. Nuestros alumnos/as viven en una sociedad en la que la imagen lo sustenta todo, basta apretar el botón de inicio de un ordenador y con un navegador sumergirnos en una vorágine de información e imágenes de los distintos temas que puedan interesarnos. Los móviles de nueva generación, las consolas de juegos, las tabletas digitales, el cine, la televisión, etc. han supuesto un cambio radical en los hábitos sociales, culturales y de enseñanza de los seres humanos.

Como ya apuntaba D. A. Dondis (1973):

“La invención de la cámara, el cine, la televisión, los vídeos y los medios visuales que todavía no están en uso, modificarán nuestra definición, no solo de la educación, sino de la inteligencia misma. En primer lugar supone una revisión de nuestras capacidades visuales básicas. En segundo lugar, la necesidad de proseguir y desarrollar un sistema estructural y una metodología para la enseñanza y el aprendizaje del modo de expresar e interpretar visualmente las ideas.”

Es necesario el aprendizaje del lenguaje de las imágenes porque en caso contrario nos encontraríamos que, ante el apabullante bombardeo de las mismas en el día a día de nuestros alumnos/as, llega un momento que estos simplemente las van asumiendo y haciendo suyas de manera inconsciente sin razonar ni saber interpretar lo que están viendo debido a que nadie les ha enseñado a hacerlo.

2.2.3. El cine como medio de transmisión de valores e ideología

Henry Giroux es un crítico cultural norteamericano cuyas teorías fundamentan lo que él denomina pedagogía crítica. Una teoría que, basándose en las ideas de los pensadores de la escuela de Frankfurt, propone una nueva lectura de la realidad que sea capaz de dar respuesta a los problemas de tipo social que aparecen en nuestro mundo.

Interesándose especialmente por los medios de comunicación y la cultura de entretenimiento, entre los que se encuentra el cine. Considera que las películas entretienen pero también enseñan y que por ello se pueden utilizar como un nuevo instrumento pedagógico que desafíe el conocimiento y los distintos modos de aprender que se han utilizado hasta ahora en educación. Son una nueva alternativa para que el alumno pueda entender la gran diversidad de discursos teóricos que ofrece la sociedad actual y lo haga de una forma crítica. H. Giroux (2003) opina que las películas ofrecen la posibilidad de relacionar las experiencias personales de cada uno y los sucesos más cotidianos con los problemas sociales del mundo en que vivimos. Es por ello que poseen un gran potencial como recurso educativo, en comparación con otro tipo de medios de masas, como la televisión o la música popular.

Si bien es cierto que la mayoría de películas analizadas por Giroux parecen destinadas a un público de edad correspondiente a la de los estudiantes de Secundaria, también ha realizado distintos ensayos en los que analiza las películas producidas por la factoría Disney, supuestamente pensadas para una audiencia de menor edad. Poniendo en evidencia la dimensión ideológica que se esconde detrás de las mismas, apelando a los padres, educadores y adultos a que sean conscientes del gran influjo que ellas ejercen en los niños. Proponiendo de nuevo la necesidad de que se haga un debate crítico de las mismas en la escuela y una reflexión de cómo los medios de comunicación que pretenden dar forma a la cultura infantil llevan implícitos una serie de interrelaciones entre el poder y el conocimiento. Es cierto que la compañía Disney proporciona tanto a los adultos como a los niños/as entretenimiento, pero a su vez conlleva una carga política, ideológica y pedagógica que debe ser muy tenida en cuenta.

La profesora Elizabeth Ellsworth (2005) también estudia la importancia que tiene el análisis de películas en el ámbito escolar pero lo hace desde otra perspectiva. La de la direccionalidad, término que utiliza para plantear la siguiente pregunta: ¿quién piensa este filme que eres tú? Partiendo de la base de que las películas se hacen para un público “intencionado, imaginado y deseado”, el cual tiene que “entrar en una relación particular con la historia de la película y el sistema de imagen”.

Contestar a esa pregunta no va a resultar fácil puesto que no siempre distinguimos de manera evidente la direccionalidad de una determinada película debido a que esta depende de los públicos, incluso de las personas concretas que la vean. Pero cualquier

película sugiere a los espectadores distintas posiciones sociales o ideológicas y, con frecuencia, las recompensas asociadas por asumir el rol adecuado.

Pero este término también lo podemos aplicar en la pedagogía para cuestionar la manera en que tiene lugar la relación entre profesor y alumno en el que el diálogo como práctica habitual en el aula juega un importante papel. Tomando como referencia los trabajos de Shoshana Felman que se fundamentan en el estudio de la educación desde el psicoanálisis, Ellsworth criticara las posibilidades que el diálogo comunicativo ofrece a la hora de resolver las cuestiones de tipo social mediante la práctica de una reflexión consciente en pro del diálogo analítico que propugna una estructura triangular en donde el alumno y el profesor se encuentran con un tercer elemento que interviene en ese proceso y que se encuentra más allá de su control consciente. Lo cual posibilita una infinidad de lecturas y visiones que no terminan nunca.

Marcela Croce (2008) es una profesora argentina que también ha escrito un libro sobre el cine infantil de Hollywood, ahondando de nuevo en el mensaje de tipo propagandístico que este transmite de unos valores e ideologías representativos solo del mundo occidental, mostrando de manera estereotipada los rasgos diferenciales de distintos pueblos como pueden ser el chino, el árabe o el ruso. Los niños que ven este tipo de películas aún no poseen el suficiente criterio para poder valorar de manera equitativa lo que se oculta tras una estética muy cuidada y unos efectos audiovisuales muy elaborados.

También hemos de mencionar el estudio crítico sobre la filosofía de la compañía Disney realizado por Ismael Ramos (2006). Su libro reflexiona sobre lo que se esconde tras los supuestos valores que la productora defiende a través de los personajes de sus películas: “la solidaridad, la amistad, el amor por la naturaleza inserta en el ciclo de la vida.” A pesar de estos mensajes, sus películas implican el mantenimiento de los roles de género tradicionales y los estereotipos que fomentan pueden influir en gran manera en los escolares. Es necesario promover en la escuela la crítica constructiva de los mismos para “exigir cambios sociales con nuevos planteamientos no sexistas, más igualitarios y más coeducativos.”

Hemos analizado el papel del cine como medio de transmisión de valores e ideología, a continuación estudiaremos cómo es tratado el cine en el currículo de educación Primaria de nuestra comunidad, Cataluña.

2.3. EL CINE EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE CATALUÑA

Consideramos primordial conocer cómo se concretan los objetivos y contenidos de las enseñanzas que se han de impartir a los alumnos/as de Primaria para poder analizarlos y ver si en ellos aparecen referencias al mundo de la imagen y el cine. Con tal fin hemos consultado el currículo de la comunidad donde realizamos la investigación, Cataluña.

El Decreto 142/2007, de 26 de junio, (DOGC núm. 4915), establece el orden de las enseñanzas de la educación Primaria en Cataluña. La Generalitat de Cataluña, al amparo de lo previsto en el artículo 131.c) del Estatuto de Autonomía, tiene plena competencia para establecer los planes de estudio correspondientes a la educación Primaria y su ordenación curricular, teniendo en cuenta las enseñanzas mínimas establecidas por el Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre. Destacando que esta etapa es obligatoria, gratuita y fundamental en la formación de los niños y niñas:

“Es el marco idóneo para adquirir las competencias básicas y los instrumentos necesarios para realizar nuevos aprendizajes y poner las bases de una formación personal basada en la autonomía personal, la responsabilidad, la solidaridad, la libertad, la participación y el compromiso individual y colectivo; para conocer los elementos básicos de la lengua, el entorno geográfico, la historia y las tradiciones, que permitan enraizarse en el país, para poder participar en la construcción de un mundo mejor y continuar aprendiendo a lo largo de la vida”. (Artículo 2 del Decreto 142/2007, de 26 de junio, DOGC no. 4915.)

En la comunidad de Cataluña la educación Primaria aparece organizada en seis cursos, divididos a su vez en tres ciclos académicos teniendo en cuenta la edad de los alumnos/as. Ciclo inicial: 1º (6-7 años) y 2º (7-8 años), Ciclo Medio: 3º (8-9 años) y 4º (9-10 años), Ciclo Superior: 5º (10-11 años) y 6º (11- 12 años).

Como el ámbito en que se enmarca este trabajo es el de la educación artística vamos a ver como se define y estructura esta área. Según establece el Decreto 142/2007, de 26 de junio,

“el área de educación artística pretende desarrollar en los niños y niñas la

percepción y la expresión estética con el objetivo de que adquieran una formación que les permita comprender los mundos artísticos y culturales, y de manera muy especial el de su entorno más cercano y el de otros pueblos y participar en ellos, (...) que adquieran la capacidad de interpretar y representar el mundo: aprender a percibir, pero también a producir a partir del conocimiento y de la comprensión de sí mismo y de su entorno y entender las imágenes como una representación de la realidad.”

Proponiendo dos bloques de contenidos relacionados con el ámbito de la experiencia estética: Bloque 1: Explorar y percibir y Bloque 2: Interpretar y crear. Que a su vez estructuran sus contenidos en dos apartados: Visual y plástica y Música y danza.

Como nuestro estudio se centra en los contenidos del área de Visual y plástica del ciclo superior consideramos necesario señalar los contenidos que aparecen en dicho apartado por lo que hemos de recurrir de nuevo al Decreto 142/2007, de 26 de junio de la comunidad de Cataluña, donde podemos comprobar que el Bloque 1. Explorar y percibir, consta de trece contenidos y el Bloque 2. Interpretar y crear de once. Hemos seleccionado de ambos bloques los contenidos que consideramos más relevantes y que se refieren al tema que tratamos.

CICLO SUPERIOR

Bloque 1. Explorar y percibir:

- “Indagación sobre las posibilidades comunicativas sugeridas por la comunicación audiovisual i la utilización de las TIC y por las posibilidades plásticas de los materiales y sus cualidades formales en el diseño de imágenes y objetos artísticos, y por comunicar ideas, emociones y experiencias.
- Valoración del papel de las exposiciones, la publicidad, internet, el cine, la televisión para informar, hacer pensar, persuadir.
- Apreciación, valoración y análisis de la función de las imágenes y de los

objetos en la promoción de nuevas expectativas y propósitos por lo que respecta a los valores y concepciones ideológicas. Comunicación de las experiencias, pensamientos e inquietudes personales que promueve la experiencia con los objetos y las imágenes.

- Utilización de los recursos formales del lenguaje audiovisual y de su función expresiva y estética (encuadre, planificación, punto de vista, iluminación).”

Nos interesa especialmente para nuestro estudio los apartados en que se hace referencia a la investigación sobre las posibilidades comunicativas del lenguaje audiovisual así como la utilización de sus recursos y de la función expresiva y estética que hallamos en ellos.

Bloque 2. Interpretar y crear.

- “Identificación y aplicación de las posibilidades de comunicación que pueden sugerir la utilización de imágenes, de objetos, de elementos naturales, de estructuras geométricas, de materiales, de medios audiovisuales y de las TIC para comunicar de forma visual, conocimiento, pensamiento, emociones y experiencias.
- Búsqueda de las posibilidades de comunicación que ofrecen los materiales plásticos, el comportamiento de algunos materiales junto a otros, las distintas posibilidades espaciales en la intervención bidimensional y tridimensional, las acciones que permiten los materiales, las posibilidades de la luz y los medios artísticos del pasado y del presente (imagen digital, vídeo, fotografía, instalación).
- Creación de mensajes visuales utilizando materiales plásticos y tecnologías de la comunicación (imagen digital, vídeo, fotografía, instalación) para la comprensión de los objetos y las imágenes, teniendo en cuenta el equilibrio, el movimiento, la utilización de distintos puntos de vista, el plano (general, medio, de detalle), el formato (vertical, horizontal, redondo) y la finalidad

(informar, persuadir).

- Reutilización de objetos e imágenes del entorno con la finalidad de explicar visualmente experiencias, deseos y valoraciones críticas del entorno.
- Incorporación y utilización progresiva de las terminologías propias de los lenguajes artísticos: pintura, dibujo, espectáculo visual, instalación, cómic, carteles, arquitectura, publicidad, grabado, collage, modelado, construcción, fotografía, imagen digital, cine y vídeo.”

Analizando estos contenidos vemos la importancia que en ellos adquiere todo lo que se refiere a las artes plásticas y al mundo de la imagen, en lo que coincide nuestro estudio. Remarcando la importancia de la investigación sobre lo audiovisual, aprendiendo a utilizar sus recursos, su lenguaje, las distintas maneras en que posibilita nuevas formas de educación y comunicación, defendiendo la pluridisciplinariedad y la cooperación. Entre los lenguajes artísticos que menciona aparece el cine al que dedicaremos un estudio más amplio con tal de aprovechar todo su potencial didáctico y estético.

2.4. EL CINE EN LOS LIBROS DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE SEXTO DE PRIMARIA

Hemos considerado interesante para nuestro proyecto investigar cómo se trata el tema del lenguaje audiovisual en diversos libros de texto del área de Educación Artística de Sexto de Primaria, curso en el que se centra este estudio. Los libros de texto han sido elegidos al azar entre las diversas propuestas editoriales que se dedican a este tipo de publicaciones.⁶

También hemos realizado una consulta en varias escuelas, tanto públicas como concertadas de la zona, para saber si los docentes utilizan en sus clases, en esta etapa y área, los libros de texto.

Escuela Pública “Mossèn Cinto Verdaguer” de Folgueroles (Barcelona): no utilizan libro de texto para esta asignatura. Es el propio maestro el que crea las unidades didácticas y selecciona el material que considera necesario para conseguir los objetivos curriculares propuestos en el currículo del área.

⁶ Ver resultados en anexo I.

Escuela Concertada “El Cim” de Terrassa (Barcelona): tampoco utilizan libro de texto para esta asignatura, el maestro crea sus unidades y proyectos.

Escuela Concertada “Mare de Déu del Carme” de Terrassa (Barcelona): tampoco utiliza libro de texto, el profesor elabora sus unidades didácticas.

Escuela Concertada “Escuelas Pías” de Terrassa (Barcelona): ocurre lo mismo que en las anteriores.

Escuela Pública “La Falguera” de Vilanova del Vallés (Barcelona): lo mismo que las anteriores.

Escuela Pública “Quatre vents” de Manlleu (Barcelona): lo mismo que las anteriores.

Los datos obtenidos demuestran que en los contenidos y propuestas de las actividades especificadas en los libros del área de Educación Artística de Sexto de Primaria no se tienen generalmente en consideración las posibilidades expresivas y educativas del lenguaje audiovisual. Ponen asimismo en evidencia que los docentes optan cada vez más por generar y crear ellos mismos los recursos que consideran necesarios para lograr los objetivos establecidos para el área de Educación Artística. Ello certifica, a nuestro parecer, la necesidad de un proyecto educativo como el que proponemos para acercar a los alumnos/as al lenguaje de las imágenes.

2.5. CONCLUSIONES

Hemos realizado un breve viaje a través de los distintos ámbitos que abarca el cine con tal de facilitar una mejor comprensión de su lenguaje a nuestros alumnos/as. También se ha hablado de los puntos básicos de nuestra investigación y la hemos fundamentado mediante las opiniones y lecturas de distintos autores expertos en el tema. Ha sido necesario estudiar el currículo de nuestra comunidad para determinar qué objetivos y conceptos se pretende trabajar en el ciclo superior de educación Primaria. También investigamos distintos libros de texto del área de Educación Artística de Sexto de Primaria para ver si en ellos se hablaba del lenguaje cinematográfico, constatando la insuficiencia de los contenidos referidos a este tema. Asimismo hemos realizado consultas en diversas escuelas de referencia en la zona en que desarrollamos nuestro estudio para saber si los docentes utilizan dichos libros o si son ellos mismos los encargados de generar sus propios recursos y unidades didácticas, siendo esta última la propuesta más generalizada.

En el siguiente apartado expondremos el contexto, los objetivos y el diseño de las actividades prácticas de nuestro proyecto de investigación.

CAPÍTULO 3: MARCO EMPÍRICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. METODOLOGÍA UTILIZADA

Todo trabajo que haga una propuesta que se debería desarrollar en la práctica educativa crea la necesidad de una comprobación empírica del proceso aunque solo sea experimental de su funcionamiento y resultados. Por consiguiente hemos realizado: una encuesta a los alumnos/as de 6º de Primaria para conocer cuáles son sus conocimientos previos sobre el cine y el lenguaje de las imágenes, unos talleres en los que nos proponemos acercar dicho lenguaje a los alumnos/as de una manera significativa y motivadora, el análisis de una película que por su temática y recursos fílmicos consideramos adecuada al tema que tratamos y para finalizar propondremos a los alumnos/as que filmen su propio corto. Utilizando para ello tanto una metodología cuantitativa como cualitativa.

Resultado de la encuesta: la encuesta se ha realizado en una escuela concertada de la localidad de Terrassa (Barcelona), más concretamente a un grupo de cincuenta y cinco niños/as de 6º de Primaria que se han mostrado muy colaboradores ante la idea. El tutor ha sido el encargado de pasarla y posteriormente nos las ha entregado para su estudio. Al final del ensayo, en el apartado de los anexos encontramos una muestra del mismo.⁷

Estos son los resultados obtenidos:⁸

A la pregunta sobre qué género resultaba más de su agrado, según los datos obtenidos vemos que hay una mayoría que prefiere en primer lugar el género de misterio, en segundo quedan igualados el de comedia y aventura, en tercero la ciencia ficción, cuarto el romance, quinto el de animación y último y minoritario el documental. Estos resultados nos han servido para elegir la película que será objeto de nuestro ejemplo de análisis cinematográfico en el apartado de actividades prácticas. Hemos optado por el film WALL-E porque tiene una calidad unánimemente reconocida, es un película amena,

⁷ Ver en anexo II.

⁸ Ver gráficos en anexo II.

divertida, emocionante, a la par que comprometida con la reflexión sobre los valores humanos, en la que se entremezclan los géneros preferidos por los alumnos/as de estas edades: el misterio, la aventura, la comedia, el romance y la ciencia ficción (a pesar de que pertenece al género animado, que no ha sido tan valorado en la encuesta).

La siguiente pregunta se refería a su conocimiento sobre distintos directores de cine. El 98% ha visto películas del director James Cameron, un 94% reconoce haber visto películas de Steven Spielberg y un 86% las de Tim Burton. En penúltimo lugar aparece con un 74% el director George Lucas y en último lugar Alfred Hitchcock.

La tercera pregunta era sobre el conocimiento de distintos conceptos de la técnica del cine. 52 de ellos (el 96%) saben qué es un primer plano. Un número parecido (51, el 93%) afirma saber qué es el montaje. 37 (el 68%) conoce la técnica del flashback. En cambio solo 18 (el 32%) saben qué es un fundido y 9 (el 18%) el travelling.

La cuarta pregunta era sobre el conocimiento de los distintos oficios que hacen posible el rodaje de una película. En este caso un 98% afirma que conoce cuál es la labor de los Directores, los Guionistas y de los Cámaras. Un 85% la de los Compositores y un 76% la de los Montadores. En este caso los datos son bastante iguales con la excepción de los Montadores y Compositores.

La última pregunta se refería al cine como transmisor de conocimiento y valores. Los resultados han sido virtualmente unánimes: un 96% responde de manera afirmativa y un 2% contesta con un no o un no lo sabe.

Conclusión y análisis de los datos: los resultados obtenidos en la encuesta confirman que en las franjas de edad cercanas a la preadolescencia los estudiantes prefieren las películas de misterio, las comedias y las de aventuras, frente a los documentales que normalmente elige el público más adulto. Por lo que respecta al conocimiento de distintos directores de cine los datos constatan que los estudiantes recuerdan a los directores de cine que han conocido por los éxitos más recientes y mediáticos de la industria cinematográfica actual. Los encuestados también están más familiarizados con aquellos términos cinematográficos que son de uso más común en el lenguaje cotidiano y no especializado (Aunque esto no parece cumplirse con la palabra flashback). Por lo que respecta al conocimiento de los distintos oficios que hacen posible el rodaje de una película los datos son bastante iguales. Quizás esto puede sugerir que parte de los estudiantes no tiene suficiente conciencia de que el cine es una labor de equipo en la que

participan muchos técnicos y si bien comprenden cuál es la labor de los máximos responsables, hay tareas que no se tienen tan presentes a pesar de su importancia en el resultado final. Por lo que respecta a si el cine puede ser transmisor de enseñanzas y valores, la práctica totalidad de los encuestados ha dado una respuesta afirmativa, demostrando que tienen una conciencia muy clara del papel que el cine puede tener en la transmisión de ideas, ideologías y valores.

Estos datos son estimulantes ya que sugieren un conocimiento aceptable y una cierta familiaridad con algunos de los elementos que configuran el lenguaje audiovisual. Lo cual facilita nuestra labor a la hora de ampliar y profundizar en ellos.

Para lograrlo hemos programado una serie de talleres que serán explicados en el siguiente apartado.

3.1.1. Contextualización.

Una vez analizados los resultados nos disponemos a definir qué pretendemos conseguir con el montaje de los talleres.

Los talleres están pensados para facilitar a los alumnos/as un aprendizaje de tipo práctico de los elementos del lenguaje audiovisual, mediante una serie de actividades que promoverán una enseñanza significativa que ayude al alumno/a a construir su propio aprendizaje y le enseñe a trabajar de manera cooperativa. Nosotros como docentes actuaremos de guías que les acompañen en el proceso.

Estos talleres son también una manera para que los niños/as aprendan que en el área de visual y plástica se pueden trabajar unos contenidos utilizando las imágenes y el análisis fílmico: el encuadre, los tipos de planos, los tipos de movimientos de cámara, el uso de la luz y el color, tipos de música, el montaje, tratamiento del tiempo y la transmisión de valores e ideologías. Que les ayudarán a observar, pensar, crear e interpretar mejor lo que sucede en el mundo en que viven.

Contexto humano: los alumnos/as a quienes van destinadas estas actividades tienen edades comprendidas entre 11 y 12 años y se encuentran en el 6º curso de la educación Primaria, pudiendo llegar a un total de 25 participantes, divididos en grupos de trabajo de dos en dos o de cuatro o cinco componentes. Se tendrá en cuenta a la hora de elaborar los grupos si contamos con alumnos/as con necesidades especiales. Pero básicamente se trata de fomentar un modelo colaborativo de redes de aprendizaje y de ayuda.

Contexto temporal: la realización de las tareas propuestas van a tener lugar a lo largo del segundo trimestre, en la segunda quincena del mes de marzo, durante el horario escolar de la tarde (3 a 5 horas). Aprovecharemos que la escuela tiene establecido en su proyecto educativo utilizar la metodología del aprendizaje por talleres, durante dos semanas en uno de los distintos trimestres, para realizar el nuestro sobre el cine en uno de ellos.

Contexto espacial:

- El aula de la clase, donde disponemos de un ordenador, cañón proyector y pantalla para el visionado de imágenes. También disponemos de las sillas y mesas necesarias.
- El patio de la escuela que por su tamaño permite a los alumnos/as tener el espacio necesario para realizar las diversas actividades de captar imágenes.
- La sala de informática donde disponemos de los ordenadores necesarios para el grupo, sillas y mesas.

3.1.2. Objetivos.

Los objetivos generales que pretendemos lograr a lo largo de las distintas actividades son:

Objetivos del alumno:

- Aprender a captar distintas imágenes y decodificarlas según el lenguaje fílmico.
- Experimentar, reproduciendo y observando varias veces el proceso que se quiere estudiar.
- Saber utilizar la cámara fotográfica y el ordenador, así como distintos programas informáticos que nos ayudan a manipular las imágenes obtenidas.
- Reflexionar con otros sobre nuestros descubrimientos y aprender a realizar un trabajo cooperativo.

Objetivos del profesor:

- Acercar el mundo de las imágenes los alumnos/as de manera creativa y significativa.
- Promover la alfabetización visual despertando la curiosidad y el interés por este tema en nuestros alumnos/as.
- Que aprendan a adoptar una actitud crítica ante las distintas representaciones de los medios audiovisuales y especialmente las del cine.

Para poder lograrlo junto con los talleres vamos a visionar y analizar la película WALL-E ya que tanto por su temática como por la manera como está filmada nos sirve de gran ayuda para trabajar los contenidos propuestos.

3.1.3. Contenidos.

A continuación vamos a exponer los contenidos que consideramos básicos para que los alumnos/as se familiaricen con el lenguaje de las imágenes y facilitemos la comprensión del mismo.

Esto lo lograremos mediante el estudio y el análisis de los distintos fotogramas de una película seleccionada previamente para tal objetivo y algunas actividades de tipo más práctico, con el fin de conseguir una alfabetización visual.

Los elementos más importantes que configuran el lenguaje cinematográfico y que se deben conocer de una manera didáctica y general son:

- El encuadre.
- Los tipos de planos.
- Los tipos de movimiento de cámara.
- El uso de la luz y el color.
- La música.
- El montaje.
- Transmisión de valores e ideologías.

A continuación los definiremos con más detalle y pondremos algunos ejemplos didácticos que faciliten su aprendizaje.

El encuadre: elección de los límites que se quieren mostrar de la imagen.

El plano: es la parte de película que se rueda en una sola toma. Los más importantes teniendo en cuenta la proximidad de la cámara hacia lo que queremos filmar son:

- Plano general: vemos a los personajes integrados en el ámbito en el que aparecen.
- Plano entero: como su nombre indica vemos el personaje de los pies a la cabeza y de una manera cercana.
- Plano americano: el encuadre del personaje va desde la cabeza hasta las rodillas.
- Plano medio: la cámara se va acercando al personaje que se muestra de cintura para arriba.
- Primer plano: la cámara filma de muy cerca la cara del personaje lo que nos permite entender mejor sus emociones.
- Primerísimo primer plano: solo se filma una parte del rostro del personaje.
- Plano detalle: se utiliza para mostrar de manera detallada lo que queremos filmar⁹.

Los planos también pueden dividirse según la posición de la cámara respecto a lo filmado:

- Normal: la cámara se sitúa a la altura de la mirada de la persona.
- Picado: la cámara filma al personaje desde arriba.
- Contrapicado: la cámara filma al personaje desde abajo.
- Cenital o vista de pájaro: la cámara filma desde arriba pero captando una gran panorámica.¹⁰

El movimiento de cámara:

Cámara fija: la cámara está fija sobre un soporte y va filmando todo lo que va pasando por delante.

Cuando **la cámara no permanece fija** sobre un soporte puede realizar los

⁹ Ver PowerPoint, diapositivas 2-7.

¹⁰ Ver PowerPoint, diapositivas 8-10.

siguientes tipos de movimientos:

- Panorámica: la cámara gira sobre su propio eje, realiza un movimiento hacia la derecha y hacia la izquierda, ofreciéndonos una visión descriptiva de lo que filmamos.
- Travelling: filmamos mientras desplazamos la cámara de un lugar a otro ya sea mediante una grúa o por unas vías.
- Movimiento libre: la cámara se mueve sin seguir ningún orden concreto. Podemos llevar nosotros la cámara.
- Zoom: se consigue utilizando el objetivo óptico que lleva por nombre zoom. Nos permite acercar o alejar la imagen que queremos filmar sin tener que desplazarnos del lugar donde nos encontramos.¹¹

La luz y el color:

La iluminación es la responsable de la calidad de las imágenes de la película, de la creación de un determinado ambiente y de resaltar los efectos psicológicos de los personajes que en ella aparecen. Teniendo en cuenta las características de cada género podemos diferenciar entre distintos tipos de iluminación:

- De terror: utiliza grandes contrastes de luz, logrando un ambiente inquietante y tenebroso.
- De aventuras y fantástico: utiliza un tipo de iluminación que ayuda a recrear un mundo mágico al jugar con la fuerza de los colores.
- Realista: se le intenta dar a la película una iluminación natural.¹²

Por lo que respecta al color nos basaremos en el círculo cromático para explicar que los colores se pueden clasificar en dos grupos: los cálidos (blanco, amarillo, naranja, rojo) y los fríos (verde, azul, violeta, gris, negro). Las sensaciones perceptivas que nos pueden ofrecer son variadas y dependen de distintos factores.

La música:

En las películas la música puede ejercer distintas funciones: poner en contexto lo que sucede en la historia, ayudar a describir el carácter de los personajes, dar unidad a las

¹¹ Ver PowerPoint, diapositivas 11-14.

¹² Ver PowerPoint, diapositivas 15-17.

distintas escenas, acompañar de fondo a los diálogos y acompañar a los créditos.

La música de ambientación a su vez se clasifica en:

- Diegética: ha sido compuesta para mostrar una imagen de la película en la aparecen de manera visible los objetos o personas de los que se emite la música (un violinista, una radio, etc.)
- No diegética o incidental: se utiliza como música de fondo para subrayar las acciones o los sentimientos de los personajes.

El montaje:

Es el proceso en el que se van ordenando los planos de la película, según como lo hacemos podemos determinar el tipo de mensaje que queremos dar, añadiendo o suprimiendo las escenas que consideremos más adecuadas para ello.

Una vez mostrados los contenidos, pasaremos en el siguiente apartado a definir las actividades propuestas en este proyecto.

3.2. DISEÑO Y PUESTA EN PRÁCTICA DE LAS ACTIVIDADES.

Una vez expuesto los objetivos y contenidos que utilizaremos en nuestro proyecto educativo, queremos explicar cómo vamos a llevarlo a la práctica.

Con el fin de poder acercar a nuestros alumnos/as de 6º de Primaria al lenguaje audiovisual hemos programado una serie de actividades

TEMPORALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD	
DÍA 1.	Presentación. Actividad de la ficha técnica y visionado de la primera parte de la película WALL-E
DÍA 2.	Visionado de la segunda parte de la película y actividad sobre la descripción de los personajes.
DÍA 3.	Distintas actividades sobre lenguaje cinematográfico, música y tratamiento de los valores de la película WALL-E.
DÍA 4.	Taller 1: “Vamos a capturar e interpretar imágenes”.
DÍA 5.	Taller 2: “La cámara se mueve”.
DÍA 6.	Taller 3: “Jugamos con la luz”.

DÍA 7.	Presentación de la actividad “Luces, cámara, acción”. Rodaje del corto.
DÍA 8.	Montaje del corto.
DÍA 9.	“Vamos al cine”. Visualización de los cortos y posterior comentario.
DÍA 10.	Valoración del proyecto. Test de evaluación final.

La primera actividad con la que vamos a iniciar la parte práctica del proyecto es el visionado de una película:

Actividad día 1.

ACTIVIDAD: “VISUALIZAR UNA PELÍCULA”. DIA 1.	
DATOS TÉCNICOS	ESQUEMA DE TRABAJO
Nombre de la película	WALL-E
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer, analizar y comprender el lenguaje cinematográfico.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Saber elaborar una ficha técnica de la película. • Mostrar una actitud atenta y reflexiva ante el visionado de una película. • Conocer los distintos elementos que conforman la parte técnica de una película.
Materiales	<p>Espacio: en el aula de clase.</p> <p>Materiales: ordenador, cañón proyector, pantalla, película, las mesas y sillas del aula, material para escribir y la ficha técnica elaborada por nosotros.</p>
Temporalización	<p>Explicación teórica: 15 minutos de presentación de las actividades que vamos a realizar y pase del test de conocimientos previos.</p> <p>Producción: 45 minutos, antes de proceder al visionado de la película, vamos a enseñar a los alumnos/as cómo se hace una</p>

	<p>ficha técnica de la misma y qué elementos tenemos que tener en cuenta a la hora de elaborarla. Procederemos a darles una pequeña introducción teórica sobre los distintos trabajadores que participan en la elaboración de una película y de cuál es su labor en la misma. A continuación en grupos de dos tendrán que rellenar los espacios que quedan sin contestar de la ficha.</p> <p>48 minutos de visionado de la primera parte de la película.</p>
--	--

Antes del visionado de la película, los alumnos/as aprenderán a elaborar una ficha técnica de la película. En ella han de buscar información sobre la película para contestar a las siguientes preguntas: título original, dirección, guión, producción, dirección de animación, fotografía, música, sonido, país, productores, año de producción, duración y personajes que aparecen.¹³

Visualización de la película WALL-E

Hemos elegido la película WALL-E porque la consideramos una producción de gran calidad y porque en su temática se plantean una serie de cuestiones y problemas que nos son de gran utilidad en la enseñanza, al igual que el tipo de valores que defiende su personaje principal. Todo ello unido a un gran despliegue de secuencias divertidas, con un buen ritmo y con numerosos ejemplos de la utilización de los distintos elementos que conforman el lenguaje cinematográfico que nos son ayudarán a que los alumnos se vayan familiarizando con los ellos y los vayan reconociendo.

Sinopsis de la película.

La película se enmarca dentro del género de la ciencia ficción y nos ofrece una visión del futuro un tanto desoladora. La humanidad ha tenido que abandonar el planeta Tierra debido a que se ha convertido en inhabitable por la gran cantidad de basura y residuos generados por el hombre. La solución encontrada ha sido embarcar a todos los seres humanos en una gran nave crucero que navega por el espacio y que con el paso de los años espera poder volver a la Tierra, cuando mejoren sus condiciones de vida. En esa gran nave todo el trabajo es realizado por máquinas y robots. Los humanos llevan una

¹³ Ver modelo de la ficha técnica en el anexo III.

ilimitada vida de ocio y consumo, se desplazan en una especie de sofás móviles y solo se preocupan de consumir y divertirse. Mientras en el planeta tierra, un pequeño robot llamado Wall-E trabaja cada día recogiendo y almacenando todos los residuos que encuentra. Hasta que un día, su rutina se verá interrumpida por la visita de un robot que procede del espacio, Eva, cuya misión en la Tierra es la de encontrar una prueba que demuestre que el planeta puede volver a ser habitable. ¿Lo conseguirá?

Actividad día 2.

ACTIVIDAD: “VISUALIZAR UNA PELÍCULA”. DÍA 2.	
DATOS TÉCNICOS	ESQUEMA DE TRABAJO
Nombre de la película	WALL-E
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer, analizar y comprender el lenguaje cinematográfico. • Captar la importancia expresiva que tiene el uso de la luz y el color en una película. • Saber distinguir los distintos prototipos de personajes que aparecen en una película.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre el papel que tiene el tratamiento de la luz y el color en una película. • Mostrar una actitud atenta y reflexiva ante el visionado de una película. • Describir las características de los personajes que aparecen en la película.
Materiales	<p>Espacio: en el aula de clase.</p> <p>Materiales: ordenador, cañón proyector, pantalla, película, las mesas y sillas del aula, material para escribir y la ficha técnica elaborada por nosotros.</p>
Temporalización	Explicación teórica: 15 minutos de presentación de las actividades que vamos a realizar.

	<p>Producción: 48 minutos de visionado de la segunda parte de la película.</p> <p>45 minutos para dejar que los alumnos/as describan a los personajes con sus palabras y nos expliquen sus características físicas así como el tratamiento de la luz y el color, mediante sus respuestas a una serie de cuestiones que aparecen en una ficha.</p>
--	--

En el segundo día vamos a terminar de ver la película para poder incidir después en la descripción de los personajes, el espacio y el tratamiento de la luz que en ella aparecen.

La historia transcurre en dos ámbitos muy distintos, vamos a hacer que los alumnos/as los describan y vean cómo son tratados desde el punto de vista cinematográfico. El tipo de luz que predomina en el inicio de la película se va transformando una vez aparece Eva y evidentemente cambia ya del todo al describir el mundo de la nave crucero. Al inicio nos encontramos con una imagen de la tierra dominada por toda una paleta de colores que van desde una variada gama de blancos, beis, naranjas, marrones a grises pálidos. El propio Wall-E es de color marrón - amarillo y su amigo la cucaracha, de color marrón oscuro. Cuando aparece Eva, las tonalidades de los colores se vuelven más rosadas y azules, ella misma destaca entre el desolador paisaje por su color blanco y sus ojos azules. Ya en la nave crucero se amplía la gama de colores y estos se vuelven más vivos y brillantes. Los humanos viven rodeados de imágenes de anuncios y luces de neón. A destacar la importancia que tiene el color verde como referente del mundo vegetal y que solo aparece reflejado cuando aparece la planta, en el logo de la misma, cuando el comandante está enseñando a los niños cómo se cultivan semillas de plantas y al final de la película cuando vemos que poco a poco el planeta se va repoblando de vida vegetal.

En el modelo de la ficha que van a tener que contestar al final de la actividad les preguntamos sobre las características físicas de los personajes así como el tratamiento de la luz y el color.¹⁴

¹⁴ Ver modelo de la ficha en el anexo IV

Actividad día 3.

ACTIVIDAD: “VISUALIZAR UNA PELÍCULA”. DÍA 3.	
DATOS TÉCNICOS	ESQUEMA DE TRABAJO
Nombre de la película	WALL-E
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer distintos tipos de planos. • Distinguir distintos movimientos de cámara. • Comentar la música que conforma la banda sonora de la película. • Hacer una valoración del tipo de conducta que tienen los distintos personajes.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar los distintos tipos de planos y movimientos de cámara posibles. • Valorar los efectos sonoros y la música como elementos que forman parte del proceso de elaboración de la película. • Reflexionar sobre los distintos valores que aparecen en la película.
Materiales	<p>Espacio: en el aula de clase.</p> <p>Materiales: ordenador, cañón proyector, pantalla, captura de imágenes de la película, las mesas y sillas del aula, las canciones y efectos sonoros de la película.</p>
Temporalización	<p>Explicación teórica: 15 minutos, pasaremos un PowerPoint con ejemplos de los conceptos teóricos.</p> <p>Producción: 60 minutos para realizar un ejercicio práctico de reconocimiento de tipos de planos y de la música que aparece en la película. 45 minutos de debate, entre todos hablaremos de los valores que aparecen en la película.</p>

Esta tercera sesión se divide en dos partes, la primera la vamos a dedicar a aspectos técnicos, como los tipos de plano usados, los movimientos de cámara o la

música. La segunda parte estará dedicada a los temas que trata la película y a los valores que en ella se fomentan.

1º Parte de la sesión:

Los alumnos/as van a tener que responder a unas cuantas preguntas sobre la película que mostramos en el anexo.¹⁵

2ª Parte de la sesión:

Vamos a iniciar un debate en el que haremos reflexionar y opinar a los alumnos/as sobre temas que se tratan directa o indirectamente en la película.

- El consumismo y el reciclaje.
- Los valores como la amistad, la solidaridad, la valentía, la lealtad,...
- Debido al tipo de vida de ocio y consumo que los humanos llevan en la nave, sus capacidades locomotoras se han atrofiado, todos presentan obesidad, pues no necesitan hacer ningún tipo de esfuerzo. Sus necesidades son atendidas por robots. Incluso se comunican entre ellos con pantallas interactivas, lo que crea una falta de comunicación directa y conlleva la pérdida de relaciones sociales, emocionales y afectivas. Evidentemente, se ha producido un gran avance tecnológico y científico, pero ¿qué opináis sobre sus consecuencias?
- La importancia de la protección del medio ambiente.

Una vez finalizadas las sesiones de visualización y comentario de la película WALL-E, en los siguientes días daremos inicio a los talleres programados para continuar profundizando en el aprendizaje del lenguaje de las imágenes.

Actividad día 4.

ACTIVIDAD: “VAMOS A CAPTURAR E INTERPRETAR IMÁGENES”. DÍA 4.	
DATOS TÉCNICOS	ESQUEMA DE TRABAJO
Nombre del taller	• “Vamos a capturar e interpretar imágenes”.
Edad de los alumnos/as	11 y 12 años.

¹⁵ Ver las preguntas en el anexo VI

Duración	2 horas.
Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Captar distintos planos de la imagen de nuestro compañero/a.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer de manera práctica los siguientes elementos que configuran el lenguaje cinematográfico: el encuadre y los distintos tipos de planos según la posición o la distancia de lo que queremos filmar. • Realizar distintas interpretaciones de una misma realidad captada por ellos.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Saber manipular mediante las herramientas y técnicas adecuadas una imagen. • Conocer qué es: el encuadre, los tipos de planos según la proximidad de la cámara hacia lo que queremos capturar y según la posición de la cámara respecto a lo capturado.
Materiales	<p>Espacio: en el aula normal, el patio y el aula de ordenadores de la escuela.</p> <p>Materiales: cámaras fotográficas, móviles y ordenadores.</p>
Temporalización	<p>Explicación teórica: 15 minutos para explicar en qué va a consistir nuestro trabajo.</p> <p>Producción: 1 hora y 30 minutos para que en grupos de dos en dos vayan captando una imagen de cuerpo entero de su compañero/a para después pasarla al ordenador y mediante un programa adecuado (Paint o similar), manipularla y obtener una muestra de los distintos planos posibles, se imprimen las fotos y se elaboran en grupos de cuatro o cinco unos murales que se colgarán en la clase.</p> <p>Puesta en común: 15 minutos, entre todos/as se hará una reflexión del trabajo realizado y de su resultado.</p>

Este taller ha sido pensado para que los alumnos/as continúen su conocimiento de los elementos clave que configuran el lenguaje audiovisual, prevaleciendo siempre el enfoque práctico y significativo.

Actividad día 5.

ACTIVIDAD: “LA CÁMARA SE MUEVE”. DÍA 5.	
DATOS TÉCNICOS	ESQUEMA DE TRABAJO
Nombre del taller	<ul style="list-style-type: none"> • “La cámara se mueve”.
Edad de los alumnos/as	11 y 12 años.
Duración	2 horas.
Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar con la captura de imágenes según los movimientos de la cámara.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a valorar el poder expresivo de la captura de imágenes según el tipo de movimiento de cámara utilizado para tal fin. • Ser capaz de descubrir nuevas fórmulas para tratar de narrar la realidad en la que viven.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Saber capturar diferentes imágenes utilizando todas las posibilidades de movimientos de cámara. • Apreciar el valor documental y narrativo de las imágenes.
Materiales	<p>Espacio: en el aula normal, el patio y el aula de ordenadores de la escuela.</p> <p>Materiales: cámaras fotográficas, móviles y ordenadores.</p>
Temporalización	<p>Explicación teórica: 30 minutos de presentación y explicación teórica.</p> <p>Producción: 1 hora para poder practicar con los distintos movimientos de cámara, trabajaremos en un lugar espacioso como puede ser el patio de la escuela.</p>

	<p>Dispondremos de patines o skates para que los alumnos/as en grupos de dos vayan experimentando mientras filman con el efecto travelling. La práctica de los otros tipos de movimiento es más sencilla de experimentar.</p> <p>Puesta en común: 30 minutos. Visualizaremos los resultados en el aula y los comentaremos.</p>
--	---

Vamos a enseñar a los alumnos/as las posibilidades de captura de imágenes que podemos hacer según filmemos con una cámara que permanece fija o si está en movimiento. Explicaremos un poco de teoría pero lo importante será la parte práctica del aprendizaje y su posterior visionado.

Actividad día 6.

ACTIVIDAD: “JUGAMOS CON LA LUZ”. DÍA 6.	
DATOS TÉCNICOS	ESQUEMA DE TRABAJO
Nombre del taller	<ul style="list-style-type: none"> • “Jugamos con la luz”.
Edad de los alumnos/as	11 y 12 años.
Duración	2 horas.
Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar y experimentar con el uso de la luz y los colores.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer las posibilidades expresivas y creativas del uso de la luz y el color. • Experimentar con los recursos que permiten la manipulación de la luz y el color.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Valorar la importancia que tienen la luz y el color en el lenguaje de las imágenes. • Manipular y jugar con las imágenes usando distintas técnicas que están relacionadas con el tratamiento de la

	luz y el color.
Materiales	Espacio: en el aula normal, el patio y el aula de ordenadores de la escuela. Materiales: cámaras fotográficas, móviles y ordenadores.
Temporalización	Explicación teórica: 30 minutos de presentación teórica que irá acompañada de un PowerPoint explicativo. ¹⁶ Producción: 1 hora en las que vamos a jugar con la luz, los niños y niñas capturarán imágenes jugando con la iluminación: con flash, sin flash, a la luz del sol, a contraluz, en espacios cerrados. Les haremos fotografiar una misma imagen a lo largo de distintas horas del día para ver después los resultados. Imprimiremos las imágenes obtenidas. Puesta en común: 30 minutos, expondremos las imágenes en el aula y los distintos trabajos serán comentados entre todos.

Como su nombre indica, en este taller vamos a jugar con la luz y sus posibilidades expresivas. Hablaremos de su uso y del color. De cómo una misma imagen puede tener distintos significados dependiendo de su iluminación y tratamiento del color.

Con estos tres talleres hemos profundizado en los aprendizajes adquiridos hasta ahora. En los siguientes días daremos la oportunidad a los alumnos/as para que se expresen libremente y elaboren su propio corto utilizando las distintas técnicas, el lenguaje de las imágenes con el que se han ido familiarizando y su creatividad.

Actividad días 7 y 8.

ACTIVIDAD: "LUCES, CÁMARA, ACCIÓN". DÍAS 7 Y 8.	
DATOS TÉCNICOS	ESQUEMA DE TRABAJO
Edad de los alumnos/as	11 y 12 años.

¹⁶ El PowerPoint aparece en el anexo V.

Duración	4 horas (divididas en dos sesiones de dos horas cada una en dos tardes).
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Pensar en narrar una pequeña historia o suceso utilizando los materiales que consideren más adecuados. • Aplicar de manera práctica los distintos contenidos aprendidos en las actividades anteriores.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a elaborar un corto. • Fomentar la creatividad, la imaginación y la autonomía de los alumnos/as.
Materiales	<p>Espacio: en el aula de informática.</p> <p>Materiales: ordenadores, papel y utensilios para dibujar el esquema de la historia. Móviles, cámaras de foto o de vídeo para filmar.</p>
Temporalización	<p>Primera sesión :</p> <p>Explicación teórica: 30 minutos, introducción explicativa de cómo van a elaborar su propio corto. Para lograrlo han de pensar en primer lugar qué quieren explicar y cómo. Les servirá de gran ayuda elaborar un guión de lo que quieren contar así como un dibujo esquemático de la historia. También les habremos explicado las distintas partes en que podemos dividir una historia, tomando como ejemplo la película de WALL-E.</p> <p>Producción: 75 minutos para pensar y escribir la historia, si necesitará diálogos, música de fondo, etc. Dividiremos la clase en grupos de 4 o 5 alumnos/as.</p> <p>Puesta en común: 15 minutos, para comentar la actividad entre todos.</p> <p>Segunda sesión:</p> <p>Producción: 1 hora, para que una vez tengan claro la historia y los materiales filmen con las cámaras o móviles. Otra hora para que con el programa Windows Movie Maker</p>

	<p>realicen el montaje y posterior edición de la historia. En este proceso vamos a contar con la ayuda del profesor de informática que ya previamente en sus clases les ha enseñado en un par de sesiones el funcionamiento del programa que vamos a utilizar. Al estar ya familiarizados con él la labor de montaje les resultará más fácil.</p>
--	---

Ha llegado la hora de que nuestros alumno/as elaboren su propio corto. Para ello les vamos a dejar trabajar siguiendo una serie de pautas básicas que exponemos a continuación y seguidamente vamos a rodar.

Una vez realizado el corto tan solo nos queda prepararnos para su visualización, lo cual tendrá lugar en la siguiente sesión a la que invitaremos al resto de alumnos/as de la escuela, profesores y como no a los padres.

Actividad día 9. “Vamos al cine”. Visualización de los cortos y posterior comentario.

Esta actividad la vamos a realizar en la sala de actos de la escuela, estará abierta al resto del alumnado y profesores, así como a los familiares de nuestros alumnos/as. Tendrá una duración de dos horas, en la primera hora y media procederemos a hacer una presentación del proyecto que hemos elaborado con los alumnos/as de Sexto para que, acto seguido, pasemos a ver los cortos realizados por ellos/as. En la sala contaremos con sillas plegables, una pantalla, un ordenador, un cañón proyector y los cortos.

Tras el visionado se ofrecerá un pequeño refrigerio como culminación de las actividades y que ha sido organizado por la asociación de padres de alumnos/as de la escuela.

Actividad día 10. Valoración del proyecto.

La última sesión con los alumnos/as estará destinada a valorar el proyecto con ellos. Tendrá una duración de dos horas y la llevaremos a cabo en el aula. Solo necesitarán un bolígrafo y el test final que les pasaremos para saber qué es lo que más les ha gustado y lo que menos, si han considerado las actividades adecuadas, qué opinan de sus creaciones, si les ha gustado esta manera de trabajar, etc. Una muestra del test aparece en los anexos. A continuación, abriremos un debate sobre el proceso que han seguido en el aprendizaje sobre el lenguaje de los medios audiovisuales y las imágenes. El hecho de

trabajar de manera cooperativa con el resto de compañeros tiene como objetivo afianzar un tipo de enseñanza constructiva y significativa. En este tipo de actividades tienen que debatir y dialogar sobre cómo enfocar el trabajo, o ponerse de acuerdo sobre elegir entre un tema u otro. Evidentemente este tipo de propuesta les ayuda a acercarse y entender de otra manera el mundo de la imagen. También con este tipo de trabajo pueden aprender y entender mejor cómo funciona el mundo de los medios audiovisuales. Ser más críticos con lo que ven y poder opinar de manera más significativa.

Una vez expuestas las actividades, en el siguiente apartado vamos a definir las distintas técnicas que consideramos más adecuadas para evaluar a nuestros alumnos/as.

3.2.1. Evaluación.

En esta sección nos referiremos a los métodos que vamos a emplear para evaluar las actividades realizadas. Nuestra propuesta de intervención la hemos llevado a la práctica con un grupo de cuatro alumnos/as de control, con los que hemos visionado la película WALL-E, la cual se ha comentado y analizado mediante las distintas actividades propuestas en el proyecto, así como con la realización de las distintas tareas planteadas en los talleres. Concluyendo el proceso con la realización de un corto por parte de los alumnos/as. La evaluación final del proceso la hemos realizado utilizando las siguientes técnicas:

Evaluación cuantitativa: han tenido que responder a una serie de preguntas sobre los conocimientos adquiridos y también se les ha pasado un test de valoración final del proyecto, con algunas cuestiones que el alumno debe responder con una puntuación del 1 al 10 y otras en la que debe expresar su opinión.¹⁷ En el test de valoración final los resultados han dado valores muy altos, en el de conocimientos adquiridos los resultados han sido notables.

Evaluación cualitativa: mediante la observación por parte del profesor de la actitud, el trabajo y grado de implicación en las distintas tareas propuestas, así como la valoración del corto elaborado por ellos, en el que primará la originalidad, creatividad e imaginación demostrada en el resultado final de su obra.¹⁸ El rodaje del corto ha sido la parte del trabajo que mejores comentarios ha recibido y donde los alumnos/as han demostrado de

¹⁷ Ver los cuestionarios y su resultado en el apartado VII de los anexos.

¹⁸ Ver imágenes del rodaje del corto y el enlace a su visionado en el apartado VIII de los anexos.

manera más significativa su potencial creativo.

Tras estudiar los resultados obtenidos en los cuestionarios por el grupo de control, hemos de constatar que estos han sido satisfactorios y que han entendido los conceptos trabajados. También han valorado muy positivamente las distintas actividades realizadas, lo cual creemos que pueden demostrar la validez de nuestro proyecto.

Ha continuación pasaremos a mostrar si las demás actividades que conforman nuestro proyecto han tenido un resultado válido.

3.3. CONCLUSIONES

Todas estas actividades han permitido a nuestros alumnos/as alcanzar los objetivos que nos habíamos propuesto en el marco empírico de nuestra investigación:

- Aprender a captar distintas imágenes y descodificarlas según el lenguaje fílmico, mediante la actividad de visualización y posterior comentario de la película WALL-E. Ello ha permitido el análisis de distintos tipos de planos, movimientos de cámara, música y valores que en esta aparecen, ayudados por el pase de un PowerPoint con ejemplos de los conceptos teóricos tratados.
- Experimentar, reproduciendo y observando varias veces el proceso que se quiere estudiar. Para lograrlo hemos realizado una serie de talleres que han ayudado a los alumnos/as a aprender a realizar distintas interpretaciones de una misma realidad captada por ellos: “Vamos a capturar e interpretar imágenes”, “La cámara se mueve”, “Jugamos con la luz”, “Luces, cámara y acción”. En todos ellos aparecen actividades que han posibilitado la experimentación con el lenguaje de las imágenes y su posterior reproducción mediante la creación de sus propias obras, ya sean fotográficas o de grabación.
- Saber utilizar la cámara fotográfica y el ordenador, así como distintos programas informáticos que nos ayudan a manipular las imágenes obtenidas. Este objetivo se ha llevado a la práctica en la realización de la mayoría de las actividades propuestas en los talleres. Siendo de gran utilidad el programa de Windows, Movie Maker a la hora del posterior montaje del corto rodado por los alumnos/as.
- Reflexionar con otros sobre nuestros descubrimientos y aprender a realizar un trabajo cooperativo. A lo largo de todo el proyecto, tanto en la posterior visualización de la película propuesta, como al final de las distintas actividades

llevadas a cabo en los talleres y finalmente tras la actividad “Vamos al cine”, se ha propuesto siempre realizar un comentario y reflexión del proceso seguido así como de sus resultados y de lo aprendido.

CAPÍTULO 4. CONCLUSIONES E INVESTIGACIONES FUTURAS

4.1. CONCLUSIONES

Las conclusiones de este proyecto intentan responder a las cuestiones que nos planteamos al inicio del trabajo. Las cuales han servido de preámbulo a nuestra investigación y posibilitado la formulación de nuestra hipótesis. Ahora reparamos en ellas de nuevo.

4.1.1. ¿Qué papel tiene el lenguaje de las imágenes en movimiento en la Educación Artística en Cataluña?

Con tal de responder a esta pregunta hemos de mencionar la investigación realizada en el capítulo dos de este proyecto. Sobre todo en la referente al currículo de Educación Primaria de la comunidad de Cataluña. Hemos podido constatar la importancia y consideración que se da en el área de Educación Artística al estudio y comprensión del lenguaje de las imágenes en movimiento como representación de la realidad y junto a ese interés también se expone la preocupación por la vertiente creativa y expresiva que conlleva el dominio y conocimiento del mismo. Por ese motivo en nuestra investigación hemos ideado una serie de actividades que faciliten ese proceso de enseñanza y aprendizaje basados en los contenidos y objetivos que se especifican en el apartado de Educación Visual que forma uno de los apartados en los que se divide el área. Los objetivos a los que hemos intentado dar respuesta son: indagar las posibilidades comunicativas del lenguaje audiovisual, valorar el papel del cine como herramienta didáctica para informar y hacer reflexionar a los alumnos/as, así como un medio para transmitir valores e ideologías y su utilización para fomentar la capacidad expresiva de los mismos.

4.1.2. ¿De qué manera el lenguaje específico del cine y sus categorías técnicas pueden ser vehículo de la transmisión de valores?

En esta ocasión, para poder responder a esta cuestión, nos remitimos de nuevo al punto dos de este estudio donde mediante la opinión y consideraciones de distintos autores expertos en el tema hemos fundamentado la necesidad del aprendizaje del lenguaje específico del cine así como su importancia como vehículo transmisor de valores. Opinión que han secundado la mayoría de los cincuenta y cinco alumnos/as de sexto de Primaria que han contestado un cuestionario en el que, entre otras series de cuestiones, se les preguntaba si creían que el cine además de divertir enseña otras cosas. Un 96% ha respondido de manera afirmativa frente a un 2% que contestó con un no o un no lo sabe.

4.1.3. Propuesta de actividades para acercar el lenguaje cinematográfico a los alumnos/as de Sexto de Primaria, promover su creatividad y expresión.

Las actividades propuestas son las que hemos expuesto de manera más concreta en el apartado tres de este proyecto. Estas actividades han sido: la visualización y posterior comentario de la película WALL-E, junto con la realización de unos ejercicios prácticos que tienen por objetivo hacer reflexionar sobre el lenguaje cinematográfico, la música y el tratamiento de los valores. Los talleres: 1º “Vamos a capturar e interpretar imágenes”, 2º “La cámara se mueve” y 3º “Jugamos con la luz”.

Para finalizar con la actividad: “Luces, cámara, acción”. Rodaje de un corto y “Vamos al cine”. Visualización de los cortos y posterior comentario. Que se especifican y definen también en el apartado tres.

Una vez considerados estos puntos pasamos a valorar cómo hemos dado respuesta a los objetivos teóricos y prácticos que han fundamentado este estudio en el apartado siguiente.

4.1.4. Hipótesis y objetivos

Después de intentar dar respuesta a las cuestiones que surgieron en el inicio de nuestro proyecto, es imprescindible plantearse si nuestro estudio alcanza los objetivos teóricos y prácticos propuestos.

Teóricos:

Uno de los objetivos que nos propusimos al comienzo de nuestro proyecto fue investigar las nuevas posibilidades de aprendizaje que pueden ofrecer los medios audiovisuales y en especial el cine para los alumnos/as de Sexto de Primaria: con el análisis de la película

propuesta, los talleres y la creación del corto, estamos promoviendo un tipo de aprendizaje basado en la experimentación y observación de los distintos elementos que configuran el tema que tratamos. Siendo el alumno/a el principal protagonista del proceso. Hemos constatado que el cine por su lenguaje, su poder evocador, representación de distintas realidades, su valor educativo y estético, se convierte tal como defiende nuestra hipótesis en una herramienta básica para el aprendizaje del lenguaje de las imágenes y la formación general de nuestros estudiantes.

La actividad “Vamos a visualizar una película” que tiene una duración de tres sesiones, es la que ha permitido y facilitado en un primer momento el aprendizaje de los distintos contenidos propuestos así como el pase del PowerPoint que aparece en la última sesión. Todos ellos forman parte del Marco Empírico de esta investigación.

Otro de los objetivos era sugerir métodos y estrategias para enseñar a los alumnos/as a observar y reflexionar lo que ven, despertando su sentido crítico: consideramos de gran utilidad que la escuela en su proyecto educativo permita durante unas semanas por trimestre el trabajo por talleres. Es una estrategia educativa que facilita a los alumnos/as el acceso a los contenidos sobre el lenguaje de los medios audiovisuales tal como aparecen determinados en el currículo del área de Educación Artística. Creemos que la realización de las distintas actividades propuestas favorecen un tipo de enseñanza más significativa que ayuda al alumno a construir su propio aprendizaje y le enseña a trabajar de manera cooperativa. Los Talleres son también una manera de acercar a los niños al mundo del cine para que la sientan como algo próximo y asequible y a su vez les ayude a entender la sociedad en que viven utilizando para ello el pensamiento crítico. La explicación de los talleres así como su diseño y puesta en práctica aparece en el Marco Empírico de nuestra investigación, en el capítulo tres.

Un tercer objetivo era conocer los elementos más importantes que configuran el lenguaje cinematográfico: de una manera práctica y sencilla hemos dado a conocer a los alumnos/as los elementos básicos que lo conforman, familiarizándose con ellos mediante las diversas actividades propuestas. Las distintas actividades propuestas en los talleres (“Vamos a capturar imágenes”, “La cámara se mueve”, “Jugamos con la luz”) han facilitado a los alumnos/as el conocimiento de los conceptos más relevantes del lenguaje cinematográfico. Todos se encuentran en el capítulo dedicado al Marco Empírico.

Con el propósito final de explorar nuevas maneras de expresarse y de crear para los alumnos/as, la posibilidad de poder elaborar un corto ha permitido a los alumnos/as

aplicar de manera práctica lo aprendido a la vez que les ha ayudado a fomentar su creatividad y originalidad. Al ser un trabajo en equipo han aprendido a valorar y tener en cuenta la opinión de los demás, a ponerse de acuerdo, a tomar decisiones, a pensar qué quieren expresar y cómo van a hacerlo, qué materiales y tipos de herramientas van a utilizar y confiar en toda la amplia gama de soluciones posibles que su imaginación les facilita. En la actividad que lleva por nombre “Luces, cámara, acción” encontramos las pautas que han seguido los alumnos/as para realizar el rodaje del corto y su posterior montaje utilizando el programa de Windows Movie Maker. Esta actividad aparece también explicada en el apartado del Marco Empírico, en el capítulo 3.

Prácticos:

El primer objetivo era lograr que los estudiantes se aproximaran de manera experimental y crítica a los distintos aspectos técnicos y expresivos que conforman el lenguaje de las imágenes.

Para ello se ha fomentado el utilizar las nuevas tecnologías como herramientas que posibilitan la creación artística.

Se ha querido también explorar tanto de manera individual como en grupo las distintas maneras con las que podemos representar una misma realidad mediante el distinto uso del lenguaje de las imágenes.

Todo ello facilita a los alumnos realizar sus propias películas llevando a la práctica lo que han aprendido en la teoría y en los ejemplos estudiados.

Una vez encontradas las respuestas a nuestros objetivos podemos afirmar que la hipótesis de nuestro proyecto: “EL CINE ES UN RECURSO DIDÁCTICO VÁLIDO PARA EL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE VISUAL EN LOS ALUMNOS/AS DE PRIMARIA”, es correcta, pues nuestra investigación ha demostrado que el cine favorece el aprendizaje del lenguaje de las imágenes en los alumnos/as y constituye una importante herramienta a la hora de fomentar también su creatividad y capacidad artística.

4.3. CONTRIBUCIONES E INVESTIGACIONES FUTURAS

En el apartado anterior nos hemos referido a las conclusiones a las que nos ha llevado nuestro estudio. Pasaremos a continuación a mencionar las contribuciones que consideramos también puede ofrecer.

- Utilización de una metodología de trabajo que fomenta el aprendizaje significativo y cooperativo.
- Elaboración de recursos pedagógicos que facilitan la adquisición de los contenidos y objetivos expuestos en el DOG, referidos al decreto que dispone la Comunidad Autónoma de Cataluña para el currículo de la Educación en la etapa de Primaria.
- Creación de una serie de actividades que utilizando los conceptos básicos del lenguaje visual promueven y posibilitan el aprendizaje de valores y la creatividad de los estudiantes.

Por lo que hace a las investigaciones futuras, podemos situarlas en los siguientes ámbitos:

- Extender la investigación del lenguaje cinematográfico y audiovisual al resto de niveles en los que se divide el ciclo educativo de la etapa de Primaria: en el transcurso de este proyecto hemos elaborado una serie de actividades y propuestas educativas de aprendizaje destinadas a los alumnos/as de sexto de Primaria. Lo que planteamos es crear otras adaptadas a las características y posibilidades de los otros ciclos.
- Sugerir una selección de películas para que sean trabajadas en otras áreas distintas a la de Educación artística: en este estudio hemos utilizado los contenidos que aparecen en el área de Educación Artística para fomentar el aprendizaje del lenguaje audiovisual. Consideramos que el cine posee un gran componente didáctico que por su inmediatez y captación de las distintas realidades resulta una herramienta fundamental para el aprendizaje en general y que ha de ser tenido en cuenta también en el resto de las áreas que configuran el currículo.
- Propuesta de trabajo para otras etapas educativas: la propuesta de este estudio es para la etapa de Primaria, pero sería interesante que se pudiera aplicar también en el resto de las etapas educativas para que todos los alumnos/as se familiarizarán con el lenguaje de las imágenes y sus posibilidades educativas.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA DE REFERENCIA

- Acaso, M. (2006). *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós.
- Acaso, M., Belver, M.H., Nuere, S., Moreno, M^a del C., Antúnez, N & Ávila, N. (2011). *Didáctica de las artes visuales y la cultura visual*. Madrid: Akal Ediciones.
- Acaso, M. y Ellsworth, E. (2011). *El aprendizaje de lo inesperado*. Madrid: Los libros de la catarata.
- Ambròs, A. y Breu, R. (2007). *Cine y educación*. Barcelona: Graó.
- Arnheim, R. (1988). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza.
- Arnheim, R. (1993). *Consideraciones sobre la educación artística*. Barcelona: Paidós.
- Breu, R. y Ambròs, A. (2011). *El cine en la escuela: Propuestas didácticas de películas para Primaria y Secundaria*. Barcelona: Graó.
- Croce, M. (2008). *El cine infantil de Hollywood*. Málaga: Alfama editorial.
- Decreto 142/2007, de 26 de junio, de la Generalitat de Cataluña. *Diario Oficial de la Generalitat de Cataluña*. N^o. 4915.
- Dondis, D. A. (1976). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Eisner, E. W. (2004). *El arte y la creación de la mente: El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Barcelona: Paidós.
- Ellsworth, E. (2005). *Posiciones en la enseñanza*. Madrid: AKAL.
- García Cuesta, J. (2011). *La representaciones audiovisuales de los cuentos tradicionales europeos como recurso didáctico de la educación artística en la formación de formadores*. (Tesis de maestría, Universidad de Madrid). Recuperado de <http://eprints.ucm.es/13416/>
- Giroux, H. (1996). *Placeres inquietantes*. Barcelona: Paidós.
- Giroux, H. (2001). *El ratoncito feroz: Disney o el fin de la inocencia*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Giroux, H. (2003). *Cine y entretenimiento. Elementos para una crítica política del filme*. Barcelona: Paidós.

- Hernández, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.
- Ramos, I. (2006). *Desmontando a Disney. Hacia el cuento coeducativo*. Junta de Andalucía.
- Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre de 2006 del Ministerio de Educación y Ciencia. *Boletín Oficial del Estado*. Nº. 293.
- Romaguera, J. (1991). *El lenguaje cinematográfico. Gramática, géneros estilos y materiales*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Romaguera, J. Y Riambau, E. (1989). *El cine en la escuela*. Barcelona: Gustavo Gili.

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- Alcoberro, C., Gallego, I., Picazo, C. (2009). *Proyecto taller de artistas. Plástica, 6, Primaria*. Barcelona: Edebé.
- Casseti, F. (2003). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Ceballos, I., Ruíz, R. (2011). *Educación artística. Plástica, 6. Educación Primaria. Proyecto mundo de colores*. Barcelona: Vicens Vives.
- Costa, A. (1988). *Saber ver el cine*. Barcelona: Paidós.
- De la Torre, S. (1996). *Cine formativo. Una estrategia innovadora para los docentes*. Barcelona: Octaedro.
- Encinas, J. A. (2000). *Lenguaje audiovisual: la imagen en movimiento*. Madrid: Akal.
- Heller, E. (2007). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Kemp, P. (2011). *Cine. Toda la Historia*. Barcelona: Blume.
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico de cine*. Madrid: Akal.
- Liandrat-Guigues, S. y Leutrat, J. L. (2003). *Cómo pensar el cine*. Madrid: Cátedra.
- Mérida de san Román, P. (2009). *El Cine. Historia del cine. Técnicas y procesos. Géneros y personajes. 100 grandes películas*. Galería de estrellas. Barcelona: Larousse.
- Méndez, A., Herero, M., Núñez, L. (2007). *Dibujo y pintura, 6. Primaria. Plástica. Proyecto la casa del saber*. Barcelona: Santillana.
- Prats, Ll. (2005). *Cine para educar*. Barcelona: Belacqua.
- Rico, L. (2010). *Filmoteca infantil cívica. Una selección de películas y series (3-12*

años). Pamplona: Caja Navarra.

Wigan, M. (2008). *Imágenes en secuencia*. Barcelona: Gustavo Gili.

MATERIAL AUDIOVISUAL

Pixar Animation Studios y Walt Disney Productions (DVD). Wall-E. Estados Unidos.
2008.2 DVD: 96 minutos.

ANEXOS

ANEXO I

Algunos libros del área de Educación Artística de Sexto de Primaria.

Hemos elegido los libros de Sexto de Primaria porque nuestra investigación se centra en este nivel. El primer libro que ha sido objeto de estudio lleva por título Dibujo y Pintura, 6 de Primaria. Educación Plástica y pertenece a la editorial Santillana (2007): en él los contenidos aparecen divididos por trimestres, en cada trimestre se trabajan diez temas los cuales podemos encontrar “Crear imágenes con líneas, Decorar con texturas, Dibujar cómics, Pintar con manchas, Dibujar un monumento histórico, etc.” De las treinta actividades propuestas ninguna hace mención al lenguaje cinematográfico. Sí que encontramos algunas que se refieren al tratamiento de las imágenes proponiendo básicamente trabajar con ellas con la intención de transformarlas mediante la técnica del collage, con el objetivo de crear obras plásticas, mapas, o ver los resultados que podemos obtener de una imagen si la vamos modificando de manera gráfica.

El siguiente libro consultado, Taller de Artistas. Plástica, 6 de Primaria pertenece a la editorial Edebé (2009): en él aparecen distintas unidades didácticas y varios proyectos a desarrollar en el aula que trabajan el volumen, la rotulación, el salpicado, trabajar con plantillas perforadas, ceras etc. No hay ninguna unidad dedicada al cine, pero sí que aparece un proyecto en el que se propone a los alumnos/as grabar con una cámara de vídeo un anuncio publicitario, preparando previamente un pequeño guión y explicando cuáles son los planos: general, medio y detalle.

El tercer y último libro valorado es el de Educación Artística. Plástica 6º. Educación Primaria de la editorial Vicens Vives (2011): en él aparecen doce temas que tratan de la línea, la luz, el movimiento, el color, representación de objetos, sombreado, texturas, etc. No aparece ningún contenido relacionado con el cine. Las únicas actividades relacionadas con la imagen es el estudio de una serie de fotografías y dibujos realizados con contraluz y unas reflexiones sobre la intención comunicativa de las imágenes.

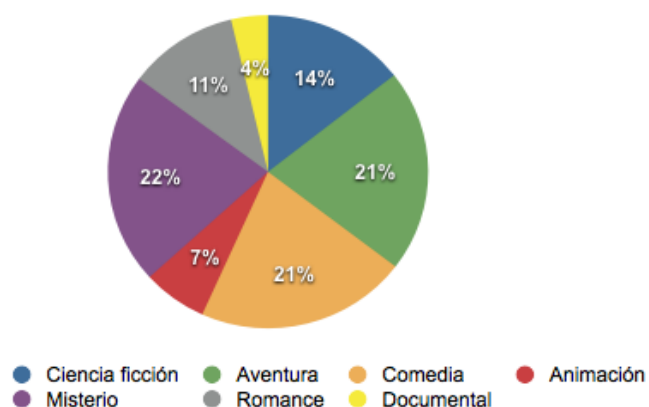
ANEXO II

Cuestionario sobre cine

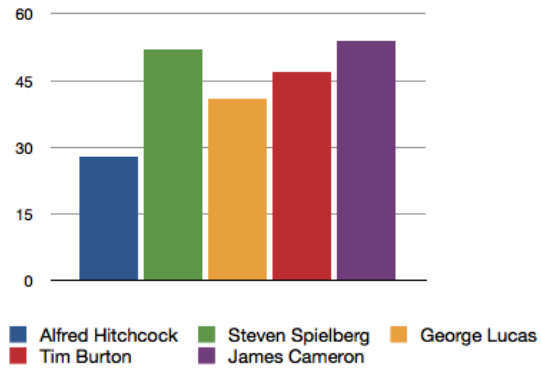
¿Cuál de estos géneros te gusta? (Pon una cruz debajo, puedes elegir varios).	Ciencia ficción	Aventura	Comedia	Animación	Misterio	Romance	Documental			
¿Recuerdas si has visto películas de estos directores de cine?	Alfred Hitchcock		Steven Spielberg		George Lucas		Tim Burton		James Cameron	
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
¿Conoces estos conceptos de la técnica del cine?	Primer plano		Travelling		Montaje		Flashback		Fundido en negro	
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
¿Sabes qué hace en una película...?	...el o la directora?		...el o la guionista?		...el o la montadora?		...el o la compositora?		...los o las cámaras?	
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
¿Crees que el cine además de divertir enseña cosas importantes?	Sí			No			No lo sé			

RESULTADOS DEL TEST

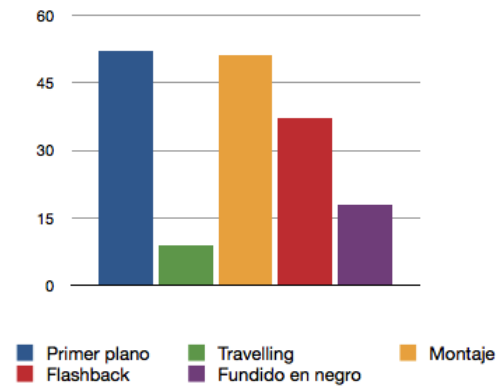
¿Cuál de estos géneros te gusta?



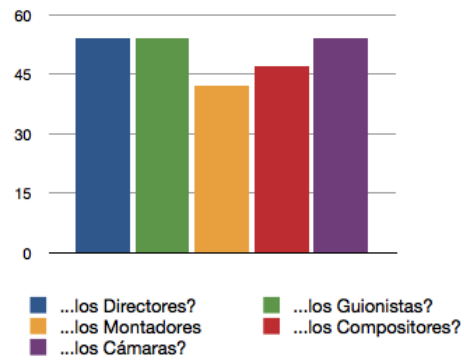
¿Recuerdas si has visto películas de estos directores de cine?



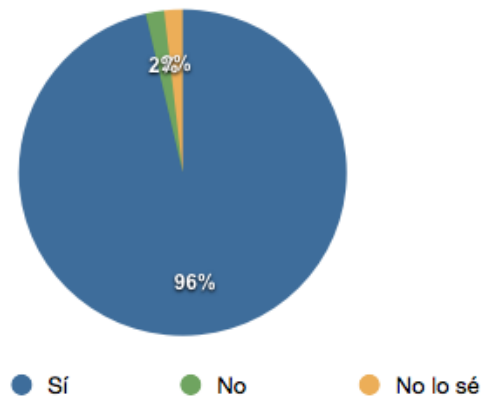
¿Conoces estos conceptos de la técnica del cine?



¿Sabes qué hace en una película...?



¿Crees que el cine, además de divertir, enseña cosas importantes?



ANEXO III

Ficha técnica de la película.

FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA	
Título:	
Dirección:	
Guión:	
Producción:	
Fotografía:	
Música:	
Montaje:	
Sonido:	
País:	
Productores:	
Año de producción:	
Duración:	
Personajes.	

ANEXO IV

Ficha sobre los personajes y el tratamiento del color en la película.

1ª-

PERSONAJES	DESCRIPCIÓN	CARACTERÍSTICAS COLORES	Y
Wall-E			
Eva			
Cucaracha			
Capitán de la nave			
Piloto			
Mary			
John			

2ª- ¿Con qué colores se muestra el planeta Tierra al inicio de la película y que sensaciones te ha producido?

3ª-¿Qué colores predominan en la nave crucero y que te parecen?

4ª-¿Cuál crees que es el color más importante en la película y por qué?

ANEXO V

Presentación del PowerPoint

¡BIENVENIDOS AL CINE!



1

El lenguaje del cine está formado por diversos elementos:

- . El encuadre: elección de los límites que se quieren mostrar de la imagen.
- . Los distintos tipos de planos: parte de la película que se rueda en una sola toma.
- . Los distintos tipos de movimiento de cámara.
- . El uso de la luz y el color.

2

Plano entero: vemos el personaje de los pies a la cabeza, de una manera cercana.



3

Plano americano: el encuadre del personaje va desde la cabeza hasta las rodillas.



4

Plano medio: la cámara se va acercando al personaje que se muestra de cintura para arriba.



5

Primer plano: la cámara filma de muy cerca la cara del personaje lo que permite entender mejor sus emociones.



6

Primerísimo primer plano: solo se filma una parte del rostro del personaje.



7

Picado: la cámara filma al personaje desde arriba.



8

Contrapicado: la cámara filma al personaje desde abajo.



9

Cenital o vista de pájaro: la cámara filma desde arriba pero captando una panorámica más amplia.



10

Movimiento de cámara.

Cámara fija: la cámara está sobre un soporte y va filmando todo lo que pasa por delante.



11

Travelling: filmamos mientras desplazamos la cámara de un lugar a otro ya sea mediante una grúa o por unas vías.



12

Movimiento libre: la cámara se mueve sin seguir ningún orden concreto. Podemos llevar nosotros la cámara.



13

Zoom: se consigue utilizando el objetivo óptico que lleva por nombre zoom.



14

Según el uso de la luz y el color podemos expresar distintos ambientes.

De terror y suspense: utiliza grandes contrastes de luz, logrando un ambiente inquietante y tenebroso.



15

De aventuras y fantástico: utiliza un tipo de iluminación que ayuda a recrear un mundo mágico al jugar con la fuerza de los colores.



16

Realista: se le intenta dar a la película una iluminación natural.



17

¡FIN!



18

ANEXO VI

Reconocimiento de planos y preguntas para reflexionar sobre los problemas humanos que plantea la película.

1ª- ¿Podrías decir a qué tipo de planos pertenecen las siguientes imágenes?



Fotograma correspondiente al minuto 38:57

1. _____



Fotograma correspondiente al minuto 01:07:12

2. _____



Fotograma correspondiente al minuto 38:16

3. _____



Fotograma correspondiente al minuto 12:51

4. _____



Fotograma correspondiente al minuto 37:32

5. _____



Fotograma correspondiente al minuto 27:13

6. _____

2ª- En los títulos de crédito finales aparece un breve relato en imágenes de cómo se va

repoblando y regenerando la tierra. Las acompaña una canción del músico de Peter Gabriel, "Down to Earth" (Descenso a la Tierra). Esas imágenes están realizadas imitando diversos estilos artísticos de la Historia ¿Qué estilos reconoces?

3ª- ¿Qué le pasa a WALL-E mientras en la película suena la canción de Louis Armstrong "La vie en Rose" (La vida en rosa)? ¿Te gusta?

4ª- En un momento de la película el comandante debe realizar un tremendo esfuerzo, alzarse y andar unos pasos que le permitirán hacer el gesto clave para poder volver a la Tierra: desconectar el rebelde robot Auto. Esta secuencia es un claro homenaje a otra película: "2001. Una Odisea en el Espacio", en cuyo argumento se da una situación análoga (Auto es una clara réplica del ordenador central HAL, de 2001). Les haremos visualizar un pequeño fragmento de la misma (<http://youtu.be/6FRrCBizA1I>) para que posteriormente comenten las diferencias y similitudes entre ambas.

5ª- Hacer una valoración personal de la película justificando vuestras opiniones.

ANEXO VII

Los cuestionarios y sus resultados.

1º

1) ¿Sabrías decir el nombre y las características de tres tipos de plano

Iria: Cenital, visto desde arriba. Picado, filmamos el personaje desde arriba, Primer Plano, filmamos muy de cerca la cara del personaje.

Marc: Cenital, tomado desde arriba. Primer Plano, filmamos el rostro de los actores, Plano general, tenemos toda una visión de la escena y los personajes.

Mercè: Cenital, filmamos desde arriba, Detalle, nos fijamos en una parte concreta, Picado, filmamos a una persona desde arriba.

Victòria: Cenital, filmamos desde arriba, Primer Plano, filmamos la cara del personaje, Plano detalle, filmamos con detalle la parte que nos interesa.

2) Define qué es un Travelling.

Iria: La cámara se desplaza mientras toma la imagen.

Marc: La cámara se mueve a lo largo de un espacio.

Mercè :Cuando filmamos y nos movemos nosotros y la cámara a la vez.

Victòria: Cuando filmamos movemos la cámara hacia un lugar, podemos usar una guía.

3) ¿Qué sucede si utilizamos el Zoom?

Iria: Podemos captar imágenes que están muy lejos y hacerlas grandes.

Marc: La visión puede acercarse o alejarse del objeto filmado.

Mercè: Que vemos la imagen más cerca y con más detalle.

Victòria: La imagen se acerca o aleja.

4) ¿Qué tipo de colores y luz te parecen más apropiados para filmar una película de terror?

Iria: Todos los colores oscuros y luz apagada.

Marc: Colores oscuros y luz sombría.

Mercè: Toda la gama de colores oscuros, el negro y luz tenebrosa.

Victòria: El negro, el morado y el rojo. Luz oscura.

5) ¿Qué papel tiene la música en el cine?

Iria: Acompaña a lo que pasa en la historia.

Marc: Crea ambiente, remarca los sentimientos de los personajes.

Mercè: Para acompañar a las escenas y darles emoción.

Victòria: Acompaña a las escenas.

6) ¿Qué es el montaje?

Iria: Sirve para ordenar las escenas grabadas como nos gusten.

Marc: Poner todas las escenas filmadas en el orden en el que queremos que salgan en la película.

Mercè: Proceso en el que se ordenan las escenas que hemos grabado.

Victòria: Unión de las imágenes que forman la película.

2º

Valorar del 1 al 10 y expresar vuestra opinión del proyecto.

1) ¿Te ha resultado interesante el proyecto sobre el lenguaje audiovisual?

Iria: 9

Marc: 9

Mercè: 8

Victòria: 9

2) ¿Qué nota les pondrías a los talleres:

- **Taller 1: “Vamos a capturar e interpretar imágenes”.**

Iria: 9

Marc: 9

Mercè: 8

Victòria: 9

- **Taller 2: “La cámara se mueve”.**

Iria: 8

Marc: 9

Mercè: 8

Victòria: 8

- **Taller 3: “Jugamos con la luz”.**

Iria: 8

Marc: 8

Mercè: 7

Victòria: 8

3) ¿Cuál es la actividad que más te ha gustado y por qué?

Iria: El rodaje del corto. Porque me gustó el cuento y poder representarlo de esta manera.

Marc: Poder filmar el corto con los compañeros. Porque tuvimos que hacer muchas cosas divertidas y variadas.

Mercè: Rodar un corto. El proceso fue muy divertido y aprendimos un montón de cosas sobre el rodaje de una película.

Victòria: Filmar un corto. Nos lo pasamos muy bien, me gustó hacer de narradora y aprender cómo se monta una película.

4) ¿Qué aspectos mejorarías del proyecto?

Iria: Me han gustado todas las actividades. Me gustaría poder volver a rodar otro corto.

Marc: Todo me ha parecido bien.

Mercè: Me hubiese gustado hacer una película más larga. Pero el proyecto ha sido muy interesante.

Victòria: Me han gustado mucho todas las actividades y me he quedado con las ganas de rodar más.

5) ¿Qué has aprendido con este proyecto?

Iria: Muchas cosas de cómo se hace una película.

Marc: Que con la cámara y filmando podemos explicar muchas historias.

Mercè: Cómo se filma una película y todo el trabajo que conlleva el proceso.

Victòria: Rodar un corto y aprender muchas cosas del lenguaje del cine.

ANEXO VIII

Fotos del proceso de preparación del corto y el corto "Alicia Paf".





El corto puede visionarse en la siguiente dirección:

<http://db.tt/KaQp1pvV>