

Desmontando a Wall-e. La creatividad en el aula de Infantil

Deconstructing Wall-e. Creativity in the classroom Child

M^a Victoria Aguiar Perera

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria
maguiar@dedu.ulpgc.es

Ángeles Perera Santana

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria
maguiar@dedu.ulpgc.es

Resumen

En esta comunicación se presenta una experiencia de trabajo con el alumnado del Grado de Infantil de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, que actualmente están cursando su carrera y que en el curso 2014-2015 finaliza los estudios.

Una vez puesto en marcha el grado, se realiza un modifica al título y se plantea una nueva mención de Expresión y Creatividad, en la que se incluyen como materias, entre otras, Alfabetización Audiovisual, Lenguaje y creatividad y Taller de actividades musicales. Este curso es el segundo año en que se imparten, y los tres profesores que impartimos dichas materias, decidimos plantear al alumnado para su evaluación un Proyecto común que partiera del visionado de una película, Wall-e.

Entendíamos que las tres materias se relacionan ya que la alfabetización audiovisual es un proceso a través del cual el sujeto conoce los códigos que conforman el lenguaje de los medios, lo que les permite comprender y emitir mensajes, conocer el lenguaje de las imágenes visuales y auditivas.

Abstract

In this communication we present a work experience with students from Child Degree from the University of Las Palmas de Gran Canaria, currently pursuing his career and ends during 2014-2015 studies. Once launched the grade, a modification is made to the title and raises a new mention of expression and creativity, which are included as subjects, among others, Media Literacy, Language and Creativity Workshop and musical activities. This course is the second year of instruction and three teachers we teach these subjects, the students decided to raise its assessment for a common project he left the viewing of a film, Wall-e. We understood that the three subjects are related and that media literacy is a process through which the subject knows the codes that make up the language of the media, allowing them to understand and deliver messages, to know the language of visual images and auditory .

Palabras clave

Alfabetización Audiovisual, Creatividad, Análisis de Imágenes

Keywords

Media Literacy, Creativity, Image Analysis

1. Introducción

La Educación Infantil, en sentido amplio, se refiere al proceso educativo que se realiza en el período vital que se inicia con el nacimiento y termina con la entrada en la escolarización obligatoria (0-6 años). Es un periodo crucial y básico en el que se inicia el desarrollo de muchas capacidades y potencialidades, sobre las que se irá construyendo posteriormente la personalidad a lo largo de la escolaridad obligatoria.

Es en esta etapa infantil es cuando el individuo pone los cimientos del desarrollo de sus capacidades y su personalidad. Se inicia la adquisición del lenguaje, del pensamiento, del desarrollo motor, de sus capacidades comunicativas, se inician sus relaciones sociales con otras personas y con su medio.

La Educación Infantil trata de desarrollar aquellos aspectos del niño que están vinculados a su proceso evolutivo. Son las estructuras básicas del pensar, de los afectos, de la motricidad, de la comunicación, de la relación interpersonal, de la creatividad, sentando así las bases para la formación de personas competentes en la multiplicidad de aspectos que abarca su desarrollo afectivo, motriz, científico, social, así como sus manifestaciones plásticas y musicales. Por todo ello, nuestra sociedad debe ofrecer profesionales especialistas en potenciar el desarrollo de todas las capacidades del sujeto, orientándolos hacia un desarrollo adecuado y equilibrado, proporcionándoles, en definitiva, una formación integral.

El profesorado de Educación infantil debe adquirir una formación que le cualifique para contribuir en el desarrollo de la personalidad del niño de 0 a 6 años, en el ámbito motórico, lingüístico, social, afectivo, al mismo tiempo que el profesorado debe estar preparado para hacer propuestas innovadoras que den respuesta a la realidad social.

En esta etapa la metodología más adecuada, según docentes, especialistas e investigadores, es la globalización que respeta la manera sincrética en que los niños pequeños asimilan los contenidos y el mundo que les rodea. De ahí, que en la formación de formadores sea muy importante acercarse a esta metodología desde la práctica, no sólo desde el análisis teórico. La máxima de que se aprende mejor lo que se hace vale, en este caso, también para el alumnado universitario, aunque esta experimentación esté, lógicamente,

limitada por las condiciones de la enseñanza superior (contenidos especializados y clasificados en compartimentos estancos, dificultad de organización del profesorado debido a los horarios y características del alumnado, etc.).

2. Desarrollo de la experiencia

La experiencia que se presenta a continuación, se ha puesto en marcha este año (curso 2013-2014) en el Grado de Educación Infantil a lo largo del segundo semestre de la Mención de Expresión y Creatividad. El objetivo principal es que el alumnado pueda participar de un trabajo interdisciplinar que le sirva para aplicar los contenidos y enseñanzas que va a adquirir en cada una de las asignaturas a partir de una película de animación como recurso común. Además, este tipo de trabajos ayuda a los estudiantes a entender la importancia de la coordinación entre materias y los fuerza a planificar recursos interrelacionados.

El objetivo, es realizar actividades creativas que le ayudarán a ir más allá de las imágenes, ahondando en su significado y utilizarlas como fuente de inspiración para construir, a través de los sonidos y el lenguaje, nuevos textos.

3. Metodología y actividades

El alumnado practicará tres procesos básicos a partir de la película Walle-e de Pixar y Walt Disney: analizar, interpretar e imaginar.

3.1. Taller de actividades musicales

- Cada grupo escogerá una escena de la película (duración entre 4 y 5 minutos) y deberá sonorizarla en directo usando técnicas de Foley.
- En dicho fragmento deberá haber variedad de sonidos de ambiente y al menos las voces de 3 personajes diferentes.
- También habrá que doblar las voces, pero deberán tener diferentes timbres y/o acentos a las originales.

Para ello el alumnado usará diferentes tipos de objetos que sean capaces de recrear cualquier tipo de sonido necesario (platos, sillas, puertas, zapatos, llaves).

Un artista de Foley debe poder reemplazar cualquier paisaje sonoro original por uno más creíble realizado por él mismo en su estudio. Los efectos de sonido se suelen grabar en post-producción, es decir, cuando el documento audiovisual ya ha sido rodado y montado. Tan sólo hay algunos casos en los que el sonido de dichos efectos condiciona parte del montaje, y entonces se preparan antes (fue el caso, por ejemplo, de la película Wall-e, donde los efectos de sonido prevalecen en importancia a los diálogos y la música y estos se trabajaron durante la fase de producción).

Así, pues, con el alumnado del Taller de Música, después de explicar la técnica básica y hacer algunas prácticas en clase, propusimos la tarea de sonorizar un fragmento de entre 4 y 5 minutos de la película Wall-e, en el que se hicieran todos los sonidos del Foley y además se doblaran las voces pudiendo cambiar los diálogos y fomentando el uso de diferentes acentos para los personajes.

Ejemplo de una de las aportaciones del alumnado, grabada en youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=NjoaN4jOWVk&feature=youtu.be>

3.2. Lenguaje y creatividad

Cada miembro del grupo tendrá que elaborar un animal inexistente que pueda desarrollarse en cualquiera de los ambientes que se describen en la película. Estos animales serán los personajes de un cuento. Los requisitos de estas tareas serán:

La elaboración del animal consistirá tanto en su formato plástico (dibujarlo con cualquiera de las técnicas conocidas) como lingüístico: descripción de su hábitat, alimentación, forma de reproducción y aportaciones singulares (redacción objetiva y detallada).

- El grupo tendrá que insertar el cuento en la película; para ello tienen varias opciones de las que tendrán que elegir una: continuar el final, incluir el texto en una de las escenas o situaciones de la película, plantearse qué pudo suceder antes de que comenzara la historia que narra la película.
- El espacio en el que transcurre el relato viene dado por la película, pero las situaciones, personajes y desenlace serán creadas por el grupo. También, tendrá que plantearse alguna explicación de por qué esos seres viven donde viven para lograr la coherencia en el planteamiento, aun cuando se trate de un texto imaginario y fantástico.

En la puesta en común de esta parte del proyecto, algunos grupos presentaron, no solamente el cuento, sino el libro que le servía de soporte:



(Miriam González, Alicia Guadalupe, Cristina Medina, Nora Montiel, Ana Celia Poyato, Raquel Santana)



(Ana Cristina Alonso, Cristina Guedes, Gimanesa Sosa, Yesenia Vialard)

El primero tiene una portada en relieve y el segundo uno con solapas y lengüetas, tal como pueden encontrarse en muchos de los materiales que ofrece la literatura infantil. Por otro lado, algunos ejemplos de los textos que crearon los grupos son:

“Cansada y aburrida, la cucaracha Francesca, al verse sola, decidió crear un amigo como Wall-e y se puso manos a la obra. Con la imagen de Wall-e en su cabeza comenzó a buscar los materiales por todo el planeta Tierra para realizar a su nuevo amigo. Después de una larga búsqueda y encontrar grandes cantidades de desperdicios, fue dando forma a su nuevo compañero de viaje, lo intentó con ruedas de coches, con cuerpos de muñecos, chatarra, todo tipo de metales y muelles.

Al probar fortuna con todos esos desechos se dio cuenta de que nunca podría imitar a su amigo Wall-e pero, se quedó fascinada por el movimiento repetitivo del muelle y decidió que con éste crearía a su nuevo amigo y así lo hizo.

Francesca, la cucaracha, se quedó boquiabierta y alucinada por lo que había sido capaz de crear. Unos instantes después de digerir lo que había pasado, decidió llamarlo Muellín...”

(Indira Acosta, Damaris García, Víctor González, Patricia Hernández, Beatriz Mayor)
Este cuento que se titula “Unos amigos de ensueño” se desarrolla a mitad del texto fílmico, cuando Wall-e se va al espacio con Eva y la cucaracha se

queda sola en la Tierra. Muellín, personaje que ya aparece en el inicio de la nueva historia, es uno de los personajes que el grupo creó y que elaboraron de forma tridimensional.



Muellín

“Ya había pasado un mes desde que, después de los revolucionarios acontecimientos sucedidos, nuestra nave Axioma regresó tras 700 años al planeta Tierra. El caos, la contaminación y la desolación comenzaban ser sustituidas por la vida y la armonía natural de nuestra Tierra, bautizada ahora como planeta VOA (Vanish Oxi Action). Con esfuerzo y mucha, mucha ilusión, los humanos logramos iniciar una nueva vida en nuestro mundo. Sin embargo, mientras nosotros reconstruíamos nuestro hogar, comenzó a gestarse, entre las montañas de basura, una gran batalla cuyas consecuencias cambiaron el rumbo de la historia.

Aquella noche Wall-e y EVA, ahora jefes del batallón de limpieza, continuaban con las labores y responsabilidades de su cargo, mientras Milokux patrullaba por la zona para garantizar la seguridad de los nuevos habitantes... “

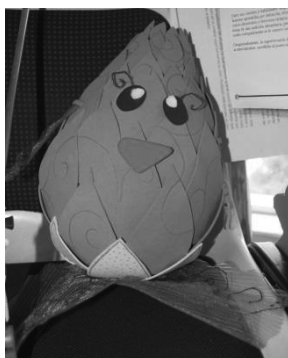
(María Alonso, Liyu Curbelo, Miriam García, Dunia González, Marlene Hernández)

En esta ocasión, el cuento titulado “Wall-e II. Crónica de un batallón anunciado” significa una continuación de la película, es más, se sitúa al lector desde el comienzo en la secuencia temporal: “Ya había pasado un mes”. Uno de los recursos que destacan en el texto es el narrador, en primera persona (“nuestra nave...”), como si fuera un diario. El primer personaje que aparece, junto a Wall-e y Eva, es Milokux, primero del WalleBestiario que idearon las alumnas. En ese WalleBestiario hay otros como Bubblyboom cuya descripción comienza:

“Después de la desactivación de Auto, el Capitán tuvo que hacerse cargo de todas las funciones de la nave. Aunque contaba con las ayudas de Wall-e y

Eva, necesitaba urgentemente otro robot para que se pusiera en el puesto de Auto. Este puesto le iba como anillo al dedo a Bubblyboom, una criatura con la capacidad de clonar cualquier tipo de objetos... La alimentación de Bubblyboom es algo peculiar, se basa únicamente en polvo de estrellas recién cogidas. Gracias a sus miembros inferiores y superiores puede capturar ese polvo mágico que se queda suspendido en el espacio. Su consumo depende del número de duplicaciones hecho al día, ya que la labor de clonar es muy agotadora..."

(María Alonso, Liyu Curbelo, Miriam García, Dunia González, Marlene Hernández)



Bubblyboom

3.3. Alfabetización audiovisual

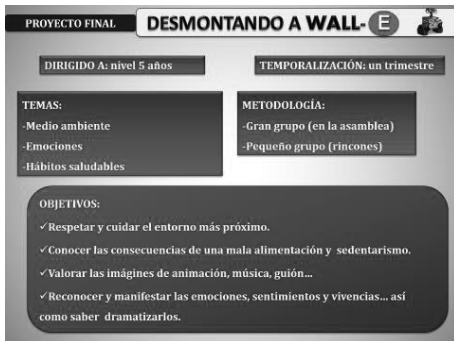
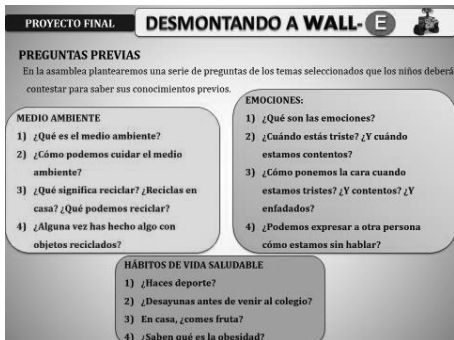
Entre los objetivos a desarrollar, tenemos: Conocer las estructuras del lenguaje audiovisual: los procesos, recursos y técnicas para entender el panorama actual de los medios audiovisuales. Proporcionar las habilidades de aprendizaje del lenguaje audiovisual; sus fundamentos teóricos y expresivos.

El alumnado deberá centrarse en la película elaborando una unidad para trabajar en clase. El esquema a seguir sería:

- Qué pasa: debe relatar oralmente los hechos más destacados. Seleccionar algunos fotogramas que pueden ser usados para ordenar o simplemente para hablar sobre ese fotograma. Especificar el porqué de la selección. Pensar en actividades para profundizar en el tema tratado. Contextualizar la historia, analizar su desenlace y si puede tener otro.
- A quién le pasa: se habla de los personajes, como son qué hacen, sus rasgos físicos, sus cualidades personales. Personaje preferido, por qué...
- Dónde: situar la acción en un entorno físico pero también temporal.

- Relaciones intertextuales: ¿hay algún cuento con el que se pueda relacionar?, ¿cómo podríamos introducir en el aula esta relación?

Por último, deben crear una webquest donde trabajen los conceptos que crean pertinentes. A continuación, presentamos el esquema de trabajo de un grupo junto con la webquest (<https://sites.google.com/site/aprendemosconwalle/>) desarrollada, donde planten actividades relacionadas con el medio ambiente, en concreto, el reciclado:



4. Conclusiones

Me gustaría destacar, que la experiencia llevada a cabo este curso nos ha supuesto tanto al profesorado como al alumnado reflexionar a unos sobre la realización de trabajos interdisciplinares y al alumnado, reflexionar sobre el

trabajo con documento audiovisuales en infantil, para lograr algo más que el que sean meros documentos para el entretenimiento.

A1- He aprendido en primer lugar, la importancia de los medios de comunicación no solo en la sociedad, sino también en la escuela. Un buen docente debe partir de los intereses de sus alumnos para hacer da forma más lúdica sus actividades, y por lo tanto, estimular así el deseo, la necesidad y las ganas de aprender de los alumnos.

A2- El fomento de la creatividad en el aula, ya sea en actividades relacionadas con la danza, el arte, la música o mediante los medios de comunicación, como por ejemplo, con tareas en distintos talleres de radio, prensa, televisión, y sin olvidarnos del uso de las Tic.

A3- A través de las imágenes, las ilustraciones los niños comprenden el mundo que le rodea y comienzan a desarrollar no solo habilidades y destrezas cognitivas, sino también, habilidades interpersonales e intrapersonales. En el periodo de infantil, los niños no conocen las letras, por lo tanto, no saben leer, y es por ello que nos apoyamos en símbolos, logos, en definitiva en imágenes, pues con ellas el niño interiorizará mejor, los contenidos.

A4- He aprendido a fijarme en los detalles de las imágenes así como analizarlas y profundizar en todo lo que te puede transmitir, es decir, a observar una imagen y ver más allá de lo que primeramente se aprecia, a observar detalles como el color, la luz, los gestos, e intentar hacer interpretaciones acerca de lo que se ve en la imagen. Además, he podido plantear y buscar actividades prácticas, para trabajar con los niños, y que me sean útiles en el aula.

Referencias

- Benabeu, N., Esteban, N., Gallego L. y Rosales, A. (2011). *Proyecto Mediascopio. Alfabetización mediática y Competencias Básicas*. Madrid: Ministerio de Educación.
- Ferrés, J. (2007). La competencia en Comunicación Audiovisual: dimensiones e indicadores. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 29, 100-107.
- Gagliano, R. (2000). *Lectura, escritura, imagen: lectura escolar y construcción de la ciudadanía. Producción e interpretación de imágenes. Los adolescentes y la lectura*. Buenos Aires: Novedades Educativas.

Grando, M. (2008). La otra educación audiovisual. *Revista Comunicar*, 31(16), 563-570.