

# 15

## *Luz, cámara y acción compartida en el aula de educación infantil*

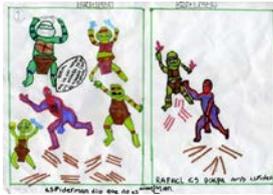
### **15.1. Punto de partida: La creación de un corto. Una experiencia interniveles.**

En un centro de educación infantil y primaria de Barcelona en el que asisten muchos niños y niñas procedentes de países diferentes, decidieron potenciar las destrezas comunicativas orales y escritas mediante el uso de los medios audiovisuales y el trabajo cooperativo interniveles. En la clase de P4 optaron por trabajar el lenguaje audiovisual como materia integrada en el currículum a partir de la experiencia de colaboración con los niños de quinto y sexto de educación primaria del aula de acogida, que narraremos a continuación. Asimismo, siguen un programa formativo para trabajar la educación mediática que se inicia en educación infantil y sigue en educación primaria.

*Dylan estaba cansado de imaginar que un día sería Spiderman. Deseaba que llegara la hora de dormir para ver realizados sus sueños. Lo único que lo consolaba era poder verbalizarlo, por eso siempre hablaba de Spiderman. Hablaba tanto, tanto y tanto que en la escuela todos le conocían como "El niño que quería ser Spiderman".*



Desde el aula de acogida de educación primaria, se propuso a los niños y niñas de sexto si querían preparar el guión de una película donde los protagonistas serían los niños y niñas de la clase de P4. El guión solo tenía una condición: los protagonistas de la historia debían ser Spiderman y las Tortugas Ninja. Encantados con la idea, inmediatamente se pusieron “manos a la obra”. Surgieron dos guiones diferentes, nos reunimos y redactamos un guión común con las ideas de todos los de sexto. En el guión final aparecía un nuevo personaje a parte de los citados: Catwoman. Debido a que se trataba de realizar una película, un corto, hicieron el story board que ilustraba el guión y lo utilizaban para narrar la historia a los más pequeños de P4.



Los guionistas eran los encargados de explicar la historia de la película a los más pequeños. Lo hicieron dos veces, una para cada mitad de clase. De esta forma cada niño y niña pudo elegir el papel que prefería. Obviamente Dylan eligió ser Spiderman y así se hicieron las primeras tomas.



Mientras los guionistas explicaban y grababan las tomas, otro grupo del aula de acogida de quinto preparaba el plató donde se grabaría la película. Forraron las paredes y el suelo de una pequeña habitación de la escuela (para conseguir el chroma key) y utilizaron el color amarillo ya que era el único color que permitían los personajes. Sabíamos que el color nos daría problemas en la edición, pero era el único que se nos ocurría. Cuando estuvo preparado el chroma Key, colocamos la iluminación de nuestro pequeño plató. Para hacerlo pedimos focos a un centro vecino, pero su poca potencia hizo que lo descartáramos y en su lugar utilizamos una antigua antorcha de las primeras cámaras de Super-8. La colocamos en un trípode en una de las esquinas y la cámara de video con su trípode quedó fija, enfocando el centro del plató.

Todo estaba preparado. Los niños de sexto hicieron un casting para seleccionar los actores definitivos. De esta manera todos participaron en la película, aunque no salieran en la producción final. Una vez seleccionados los actores solo faltaba el atrezzo para el rodaje final. Del material que en el aula de infantil había para el taller de disfraces cogimos algunas cosas para el disfraz de Spiderman, además de una peluca y una capa para Catwoman. Quedaban por hacer los disfraces de las Tortugas Ninja. Hicimos una lista del material que necesitábamos para hacerlos (bolsas de color verde, cartones pintados, cinturones, pa-



ñuelos de colores y antifaces). Para confeccionarlos necesitaban medir a los niños. Primero midieron con palmas al niño más pequeño, pero como eso no funcionaba bien midieron al niño más grande con una regla de madera. Ellos pensaban que si hacían el disfraz para el niño más grande a todos les vendría bien. Cuando intentaron medir las muñecas y los tobillos, la regla de madera les dio muchos problemas y buscaron algo más flexible. Encontraron unas medias en el rincón de disfraces de la clase y con ellas midieron los contornos y marcaron la medida con un nudo.

El día del rodaje los niños del aula de acogida tuvieron diversos papeles. Primero fueron a buscar a los actores a su clase. Después pasaron a ser productores artísticos vistiendo y maquillando a los actores de infantil. Finalmente ejercieron los papeles de script, cámara y dirección que se habían repartido entre los cuatro que eran. Cuando acabó la grabación en el plató, repasaron el guión y se dieron cuenta de que faltaba una escena: la hipnosis del pueblo. Aprovecharon que los niños y niñas de infantil estaban en el patio y fueron a grabarla con ellos.

Después de la edición de las imágenes se hizo un pase para definir el audio más convenientemente. Los niños de educación infantil grabaron sus propias voces para hacer el doblaje de sus personajes con el programa Audacity (de uso sencillo). Con este mismo programa los guionistas de sexto grabaron la voz en off de la historia.

Cuando estuvo lista la película “Las aventuras de las Tortugas Ninja y Spiderman” nos reunimos todos, grandes y pequeños, para ver el primer pase. La emoción estaba a flor de piel, sonrientes, atentos y callados. Cuando acabó Dylan dijo en voz alta: - ¡Otra vez, otra vez!- Por fin había podido ser Spiderman sin tener que esperar a la noche.



Adaptación de la experiencia narrada en: Hurtado, J.; Puig, M. Y Romero, P. (2007): “La competencia mediática en la educación infantil”.

El corto se puede visionar en la siguiente dirección: <https://vimeo.com/140406738>

## **15.2. La mirada del docente. Una reflexión desde la didáctica**

Llevar a cabo una experiencia de este tipo parte de una apuesta clara de los docentes por la innovación educativa para que el aprendizaje sea significativo, integral y entre iguales. En los tres apartados siguientes trataremos con detalle cada uno de estos aspectos mencionados relacionados con las áreas de educación infantil y la de didáctica de la lengua y la literatura.

### *15.2.1 La cámara oculta*

La finalidad que tiene la escuela es contribuir al desarrollo personal y cognitivo de los niños y niñas que tiene al cargo. Atender las necesidades de los discentes que asisten al aula de acogida favoreciendo su integración lingüística para conseguir que sean competentes es fundamental en el contexto descrito. Asimismo, para los niños y niñas de educación infantil se les brinda la oportunidad de ser los protagonistas de un corto e iniciarse en la producción audiovisual. Ello favorece comprender el por qué de esta fascinación por los medios, que no debemos perder, al mismo tiempo que aprendemos cómo se fabrican este tipo de mensajes. Dylan aprendió la diferencia entre el *Spiderman* de la película y el que él interpretaba, y vio los trucos y efectos especiales que empleaba para ser como el hombre araña con el que tanto soñaba y se divertía. Lo importante es educar mediante la experimentación y reflexión consciente y racional, para comprender el goce estético y emocional que los mensajes audiovisuales nos generan de forma inconsciente.

### *15.2.2. Objetivos de la experiencia “la creación de un corto”*

El objetivo general competencial de la experiencia consiste en desarrollar la competencia comunicativa verbal, no verbal y audiovisual de niños y niñas de educación infantil y educación primaria mediante el diseño, realización y edición de un corto de superhéroes con la finalidad de fomentar una interpretación crítica de los mensajes audiovisuales.

A partir de este objetivo general se desprenden los siguientes objetivos específicos, que hemos relacionado con las capacidades de educación infantil y las capacidades de educación mediática comentadas en el cuadro XXX del capítulo cuarto, cuando ha sido posible.

Cuadro 1: Objetivos y capacidades del corto “Las Tortugas Ninja y Spider-man”.

Objetivos específicos	Capacidades de educación infantil	Capacidades de la educación mediática
1. Comprender las estrategias éticas y estéticas de la seducción de los medios audiovisuales mediante la producción de mensajes adecuados.	Aprender a pensar y a comunicar.  Aprender a descubrir y a tener iniciativa.	Diferenciar la imagen y la realidad.  Aprender a opinar críticamente.
2. Desarrollar la capacidad artística y creativa mediante la creación de un mensaje audiovisual.	Aprender a pensar y a comunicar.  Aprender a descubrir y a tener iniciativa.	Aprender a mirar.  Aprender a narrar verbal e icónicamente.
3. Facilitar la integración de niños y niñas en su nuevo contexto educativo mediante el trabajo interdisciplinar de las áreas del currículum y el trabajo interniveles.	Aprender a pensar y a comunicar.  Aprender a convivir y habitar en el mundo.	
4. Potenciar la interacción oral con niños y niñas cuya lengua materna es diferente a la utilizada en la escuela.	Aprender a pensar y a comunicar.  Aprender a convivir y habitar en el mundo.	

### *15.2.3 La educación audiovisual como proyecto de trabajo integrado*

Cualquier proyecto educativo de educación audiovisual favorece el trabajo interdisciplinar e integrado en el aula, sobre todo en la etapa educación infantil. Se convierte en el eje vertebrador para trabajar los contenidos de las áreas. En este apartado nos detendremos en los contenidos relacionados con el área de comunicación y lenguajes, y en el siguiente trataremos los de conocimiento de sí mismo y autonomía y la de conocimiento del entorno.

En la grabación de este corto se propone a los niños y niñas más pequeños que sean los actores, es decir, los protagonistas de los personajes que ellos han propuesto porque les fascinan. Interpretar requiere ponerse en el lugar de *Spiderman* y las Tortugas Ninja, conlleva fijarse y analizar cómo son, qué hacen, cómo se mueven y aprender el papel que deben representar. En el cuadro 1 vimos que la capacidad de aprender a pensar y a comunicarse con distintos lenguajes es constante en toda la secuencia, y está relacionada con el área de comunicación y lenguajes. Las capacidades comunicativas verbales y no verbales que ponen en juego a lo largo de este proceso les llevan a hablar, expresarse y comunicarse. También tienen que interpretar y representar su papel verbal y corporalmente. Para lograrlo, deben comprender la narración de la historia, reconocer las partes e identificarse con los personajes. En definitiva, desarrollan constantemente las habilidades de recepción y producción lingüística.

A parte del lenguaje corporal, verbal y simbólico, también aparece el matemático vinculado a usos cotidianos para la creación del vestuario de las Tortugas Ninja. Releyendo este fragmento nos percatamos de la importancia del proceso inductivo que realizan los niños y niñas para resolver el problema de la medida, tanto a nivel de elegir la herramienta más adecuada como también la de referencia para todos.

Hicimos una lista del material que necesitábamos para hacerlos (bolsas de color verde, cartones pintados, cinturones, pañuelos de colores y antifaces). Para confeccionarlos necesitaban medir a los niños. Primero midieron con palmas al niño más pequeño, pero como eso no funcionaba bien midieron al niño más grande con una regla de madera. Ellos pensaban que si hacían el disfraz para el niño más grande a todos les vendría bien. Cuando intentaron medir las muñecas y los tobillos, la regla de madera les dio muchos problemas y buscaron algo más flexible. Encontraron unas medias en el rincón de disfraces de la clase y con ellas midieron los contornos y marcaron la medida con un nudo.

Relacionadas con este área debemos mencionar las capacidades de la educación mediática que se trabajan conjuntamente con los objetivos de la secuencia y el área de comunicación y lenguajes. En el cuadro 1 vimos las que se relacionaban con los dos primeros objetivos: diferenciar la imagen de la realidad (los personajes de los dibujos y los actores); aprender a opinar críticamente (comprensión del uso de los trucos empleados y el efecto que producen), aprender a mirar (describir imágenes) y aprender a narrar verbal e icónicamente (interpretar su papel y explicar la historia).

#### *15.2.4. Compartiendo el trabajo entre iguales*

“Las aventuras de las Tortugas Ninja y Spiderman” es un proyecto interniveles que parte del trabajo compartido entre iguales para conseguir el objetivo final, la realización de un corto sobre héroes televisivos. El hecho de integrar a niños y niñas de distintos niveles y procedencias alrededor de una mejor interpretación crítica de los textos audiovisuales es uno de los objetivos específicos de la experiencia que contribuye a relacionar los contenidos del área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal y la de conocimiento del entorno.

Cualquier proyecto audiovisual requiere un equipo organizado de personas para poder llevarlo a cabo. El trabajo en equipo y la distribución de tareas y responsabilidades es una de las claves del éxito. En la experiencia narrada vimos como esto se llevó a cabo desde un principio, gracias a la colaboración de niños y niñas del aula de acogida de educación primaria con los de la clase de educación infantil. Esta convivencia pone en juego contenidos del área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal y conocimiento del entorno. Deben observar a los compañeros de primaria, que son distintos al entorno más próximo y más mayores; convivir con ellos, resolver los problemas que surjan y ser más autónomos. Al mismo tiempo, también analizarán el papel de los personajes de Las Tortugas Ninja y *Spiderman* según sus actuaciones sean más o menos adecuadas. El hecho de introducir el personaje femenino de Catwoman refuerza la figura femenina como superhéroe con poderes en los dibujos animados.

La figura del docente a lo largo del proyecto se convierte en la de guía, orientador y facilitador, dejando que los niños y niñas sean los verdaderos protagonistas del aprendizaje.

### **15.3 Saberes de referencia**

Este apartado aborda, en primer lugar, cuál debe ser la actitud de la escuela frente a la educación mediática, tomando como referencia el texto clásico de Eco sobre apocalípticos e integrados bajo el epígrafe de “Yo quiero ser como *Spiderman*, ¿y tú?” A continuación, se resumirán las tres perspectivas desde las cuales la educación mediática se trabaja en las escuelas para concluir con unos apuntes sobre criterios metodológicos para diseñar actividades de enseñanza y aprendizaje para desarrollar los contenidos de la educación mediática.

#### *15.3.1 Yo quiero ser como Spiderman, ¿y tú?*

En el capítulo 4 hablamos de que la pantalla seduce a sus espectadores y les invita a soñar, imaginar y explorar nuevos mundos. En el ejemplo presentado Dylan quiere ser como *Spiderman* y tanta es su pasión que todos lo conocen como al

niño que quería ser *Spiderman*. Los dibujos animados continúan fascinando a pequeños y grandes frente la pantalla. Desde las historias de Tom y Jerry y pasando por el monopolio de Disney, el cine de animación consigue activar las emociones y sentimientos de sus espectadores. Casi seguro que usted también se ha identificado alguna vez con alguno de los personajes que vio en la pantalla. Se vestía como él o ella, le imitaba, perdía horas de sueño pensando con él o ella, sobre todo si era un héroe o heroína dotado con poderes superiores a los del hombre común que quería salvar el mundo ayudando a los buenos y castigando a los malos.

La pantalla media entre el mundo real y el ficticio, y dicha mediación lleva implícita ciertos valores e ideologías que calan en la audiencia. Además, en la pantalla todo es posible: ser un héroe o una heroína, tener superpoderes, viajar al espacio, al futuro, al pasado o al centro de la tierra, ver a los dinosaurios, etc. ¿Desde la escuela, qué actitud debemos tener ante ello? ¿Protección o educación para los más pequeños? Expertos como Tapscott (1998) y Buckingham (2003), por citar algunos, comentan el hecho de que la etapa conocida como “infancia” cada vez se acorta más y se escurre tras las pantallas.

En 1964, Eco escribió el libro *Apocalípticos e Integrados*, un clásico de las ciencias sociales y la cultura de masas. En él planteaba la actitud contrapuesta de si los medios de comunicación eran benévolos o perjudiciales para la ciudadanía atendiendo a que su finalidad era el entretenimiento. Eco plantea argumentos a favor y en contra de los especialistas que defendían cada una de las posiciones. Los apocalípticos apostaban por proteger a la ciudadanía de los medios porque manipula a sus público de forma inconsciente, genera homologación, mata la originalidad, está dominada por las leyes de mercado, defiende una visión acrítica y pasiva del mundo, degrada la cultura y el arte, etc. Los integrados defendían las virtudes de los medios de comunicación como cultura de masas porque permite el acceso a la cultura a categorías sociales excluidas, puede servir como agente de formación a pesar de la abundancia de información, permite la difusión de obras culturales a bajo coste, satisface las necesidades de entretenimiento, sensibiliza a la audiencia en relación al mundo presentando y mostrando nuevos escenarios, etc.

A lo largo de estos años el debate ha sido largo y tendido sobre el tema, e incluso se ha reabierto recientemente con la “cultura” digital e hipermediática. Lo importante de Eco es que contribuyó a reivindicar los aspectos positivos de la cultura de masas diferenciando el puro “consumismo” de lo que aportan los medios de comunicación. Ello condujo a la necesidad de tomar conciencia de que era indispensable la educación mediática en las escuelas y en la ciudadanía para activar procesos responsables y críticos de consumo e interpretación de los mensajes mediáticos.

Parafraseando unas palabras del libro *Pedagogía del Aburrido* de Corea y Lewkowicz (2004), los niños y las niñas han dejado de ser “ineptos que hay que educar” porque se han convertido en consumidores para conquistar. Todo lo que sale por televisión crea a su alrededor un *merchandising* aterrador que interactúa con el producto mediático y funciona como nexo entre la ficción y la realidad. De ahí la importancia de trabajar la publicidad en el aula de educación infantil, comparando ambos productos, el mediático y el real, y la construcción de mensajes y narraciones audiovisuales. Es obvio que la educación mediática es necesaria tanto en la escuela como en la familia para conseguir una ciudadanía mediáticamente crítica. A continuación nos centraremos en las tres perspectivas desde las que se ha abordado la educación mediática.

### *15.3.2 La educación mediática dentro de la escuela*

A lo largo de este tiempo, la educación mediática se ha introducido y trabajado en las escuelas a partir de tres perspectivas que, a pesar de ser son totalmente complementarias, a menudo se tratan de forma independiente. La educación *con*, *en* y *ante* los medios, que aunque pueda parecer un juego de preposiciones, define finalidades distintas.

- La educación con los medios (aprender con los medios) implica utilizar los medios de comunicación como recurso didáctico en el aula, es decir, usar cualquier medio visual, audiovisual o sonoro, o documento, con una finalidad didáctica para trabajar contenidos y lograr objetivos. Esta opción está muy extendida en los centros educativos. Sin embargo, pocas veces se hace alguna mención u observación al contenido “mediatizado” que se usa para ilustrar algún tipo de contenido, complementarlo y ejemplificarlo, etc.
- La educación en medios es la que consiste en conocer y estudiar los medios como objetivo de estudio, atendiendo a su uso, disfrute y aprovechamiento. Conlleva trabajar contenidos que se relacionan con el lenguaje audiovisual, radiofónico o periodístico, las diferentes técnicas, etc. La experiencia presentada al inicio del capítulo responde a este opción, y también a la siguiente. Para poder llevar a cabo este tipo de educación se requiere una programación detallada, ya sea desde el área, ya sea como proyecto educativo del centro. La referencia citada en el capítulo 4 *Aprender a mirar, primeros pasos* es un punto de partida.
- La educación ante los medios parte del uso reflexivo de los medios y el análisis crítico de los mensajes Los medios como transmisores de valores, contravalores y falsos reflejos de la realidad.

Encontramos dos motivos para explicar estos enfoques. El primero, la formación de los docentes sobre la educación mediática. El segundo, la cuasi omisión

de la educación mediática en los currículums educativos. Ambos están muy relacionados. Las experiencias que encontramos acostumbran a responder a intereses particulares de algunos docentes o, de forma más esporádica, de algunos centros que lo priorizan en su proyecto educativo. En pleno siglo XXI, y tras las sucesivas reformas, la comunicación mediática todavía no está consolidada dentro de los programas oficiales, como tampoco dentro de la formación inicial de los docentes. Si bien es cierto que algunas universidades ofrecen alguna asignatura sobre educación mediática a lo largo de toda la carrera, a veces es optativa y, otras veces, se confunde con el uso de las TIC en el aula.

En la narración de la experiencia de creación del corto vimos que aparece un lenguaje técnico de la producción audiovisual debido al hecho de que uno de los maestros tiene una formación específica sobre este tema. No debemos asustarnos frente a ello ni dejar que sea un impedimento para iniciar la producción escolar creativa en la etapa de educación infantil. El desarrollo tecnológico, gracias a su fácil acceso y manejo, ha sido crucial para impulsarlo y facilitarlo. Lo importante es definir bien el proyecto didáctico y luego pensar cómo la tecnología nos puede ayudar a conseguirlo, siendo conscientes de las posibilidades y limitaciones de los niños en esta etapa.

Todavía hay quien piensa que las producciones escolares no son más que una grosera imitación de los grandes medios dominantes, y más en esta etapa. Sin embargo, las experiencias reales nos dicen que son poderosas para la educación mediática. Debemos compararlo con el mismo proceso del aprendizaje de la lectura y escritura alfabética. Necesitamos practicar ambas habilidades, la de recepción y producción, para aprender a leer y escribir. Lo mismo sucede con el lenguaje audiovisual, con el que desarrollaremos la alfabetización múltiple (véase cap. 4.3.2). Miramos muchos programas en la tele, y tenemos que aprender cómo se fabrican para comprenderlos mejor. En realidad, la producción escolar no es un fin en sí misma, sino que lo más importante es lo que ocurre durante el *making off*.

### *15.3.3 Criterios metodológicos para diseñar actividades de educación mediática en educación infantil*

Hipnotizados frente a las pantallas, y cautivados emocionalmente, el aprendizaje de la mirada es imprescindible. Debemos educarla, aprender y conocer lo audiovisual en cuando a código universal de distribución de mensajes que es. Según vimos en el capítulo cuarto y en el presente, la educación mediática debe formar parte de los contenidos que deben trabajarse en educación infantil para conseguir una ciudadanía, comunicativamente, competente. Asimismo, mostramos como este tipo de contenidos se pueden trabajar de forma integral en las áreas principa-

les del currículum de esta etapa. A modo de conclusión, comentaremos algunos criterios que expertos en el tema recomiendan tener en cuenta para diseñar actividades vinculadas con la educación mediática. El punto de partida es la educación integral y el aprendizaje significativo. A continuación los citaremos y los relacionaremos con las actividades mostradas en el capítulo 4 y en el presente.

La continuidad: Los contenidos que se trabajan en cada actividad tienen que estar relacionados entre los contenidos anteriores y posteriores que se trabajarán. La experiencia inicial del capítulo y la narrada en el capítulo 4 forman parte de un programa de educación mediática que consolida este tipo de aprendizaje evitando que sea esporádico.

La recursividad: la consolidación de los contenidos se realiza de forma gradual, por lo que es fundamental retomar y recordar lo que ya se ha trabajado anteriormente para ampliarlo según la edad y las características psicológicas de los niños. En la experiencia inicial vimos que se iniciaba en el segundo trimestre, pero que habían estado trabajando contenidos en el anterior.

La transversalidad: el hecho de trabajar los contenidos desde diferentes ámbitos o áreas facilita la abstracción y la consolidación de los mismos. En el apartado de reflexión didáctica se ha tratado ampliamente este punto 5.2.2.

El descubrimiento y la experimentación: descubrir y experimentar las posibilidades expresivas, comunicativas y técnicas de los medios de comunicación es la forma más natural de empezar a trabajarlos. Lo vimos de forma clara con el circuito cerrado de televisión y también en la participación en el corto de *Las Tortugas Ninja* y *Spiderman*. Interactuar con la tecnología y experimentar con ella es el inicio de aprender y comprender las reglas del juego de otro lenguaje y gramática. Es fácil disponer de cámaras de fotos, cámaras de vídeo y programas de software sencillos a partir de los cuales los más pequeños pueden empezar a producir sus mensajes audiovisuales.

La individualización y la socialización: las actividades que diseñemos tienen que potenciar, por un lado, las capacidades individuales de los niños y niñas, debido a que los medios de comunicación tienden a homogenizar los gustos, las ideas y las pautas de conducta de los receptores. Por el otro lado, dichas actividades también tienen que fomentar el trabajo en equipo para la socialización con el fin de ayudar a fomentar el análisis crítico y las actitudes democráticas del grupo, centro, etc.

La creatividad: las actividades tienen que plantear retos posibles para que contribuyan al desarrollo de la creatividad artística y comunicativa. En la creación del corto vimos como se les permitió añadir a sus personajes favoritos e incluso introducir a uno nuevo, *Catwoman*, que lo inventaron. La creación de los disfraces fue una oportunidad fantástica para poner a prueba la creatividad compartiendo sus ideas y propuestas para conseguir los mejores disfraces.

Trabajo entre iguales: aprender junto con niños y niñas de edades y procedencia diferentes con un objetivo común, conocido y compartido es fomenta el desarrollo de las capacidades y la significatividad del aprendizaje.

## **15.4 Conceptos clave**

**Atrezzo**: conjunto de objetos necesarios para la puesta en escena de una grabación o espectáculo.

**Chroma Key**: Es una técnica audiovisual que permite sustituir un fondo por otro mediante el ordenador. En el ejemplo citado usaron el chroma key en amarillo, como se ve en las fotografías, y luego en el video final salen otras imágenes que añadieron en la edición. Los colores que mejor van son el verde o azul.

**Script**: guión cinematográfico, formado por el guión literario (relato de la historia que contiene los diálogos, las escenas, etc.) y el guion técnico (plan visual para poder rodar la película).

**Story board o guión ilustrado**: Esbozo dibujado plano a plano de un guión audiovisual, que sirve de guía para la planificación, el emplazamiento y la angulación de la cámara durante el rodaje.

**Voz en off**: es una técnica de producción donde se retransmite o pregraba la voz de un individuo que no está visualmente delante de una cámara durante el visionado o producción de algún contenido.

**Making off**:: Reportaje para la televisión o para las ediciones en DVD de las obras cinematográficas que expone como se rodó un film determinado, una serie televisiva, etc.

**Merchandising**:

## **15.5. Para saber más**

Buckingham, D. (2005). *Educación en medios*, Barcelona, Paidós.

Obra fundamental de la pedagogía mediática actual. El libro traza de forma clara el conjunto de principios en los debería basarse el currículo sobre los medios

de comunicación social, poniendo especial énfasis en el análisis crítico y en la producción escolar.

Didacticolite <http://didacticolite.com/cat/>

Es un espacio virtual gratuito dedicado a educación infantil que propone la lectura y escritura conjunta de cuentos e imágenes para favorecer el desarrollo del pensamiento y de la comprensión. Parte de la importancia de la observación y descripción de las imágenes de los cuentos proyectados para favorecer su recepción y competencia comunicativa. En su página de pueden consultar muchas guías didácticas de lectura de cuentos en idiomas distintos. Para este capítulo en concreto, recomendamos consultar el apartado de “Imatges fixes”, imágenes fijas, dentro del cual ofrecen gran cantidad de actividades para trabajarlas, también en distintos idiomas.

[http://didacticolite.com/cat/?page\\_id=810](http://didacticolite.com/cat/?page_id=810)



Hurtado, J.; Puig, M. y Romero, P. (2007): “La competencia mediática en la educación infantil”, Comunicación presentada en el Congreso de Braga. Se puede consultar en línea:

[https://edumediakat.files.wordpress.com/2008/10/comunicacion\\_cianei\\_2007.pdf](https://edumediakat.files.wordpress.com/2008/10/comunicacion_cianei_2007.pdf)

Este artículo contiene la experiencia inicial explicada y justifica la importancia de introducir la educación mediática en la educación infantil. Contiene más experiencias sobre producción infantil llevadas a cabo.

Sánchez Carrero, J. y Martínez López, E. (2009) *Los secretos de la tele: Manual de Alfabetización Televisiva para Niñ@s y Maestros*. Aconcagua Libros.

*Los secretos de la tele* es un manual ilustrado sobre el universo del vídeo y la televisión dirigido especialmente a niñas y niños, con un anexo para las familias o los docentes. Está dividido en talleres monográficos sobre el conocimiento de la producción, camarografía, sonido e iluminación y edición digital. Cada taller cuenta con un apartado para la lectura o recepción crítica de dibujos animados, series de TV, películas, anuncios e informativos. Le acompaña un CD-ROM in-

teractivo con imágenes activas que harán comprensible los procesos de la comunicación audiovisual al pequeño

Telekids <http://tallertelekids.blogspot.com.es>

Este blog ofrece recursos y experiencias sobre cómo desarrollar talleres y proyectos de producción de educación mediática.

### **15.6. Actividades de desarrollo**

Por unos instantes, recuerde el personaje televisivo con el que se identificó y piense qué es lo que más le atraía de él o ella. Descríbalo en un texto breve en el que debe incluir las siguientes palabras: