

Propuesta a estudiantes de Magisterio. Estrategias de diseño de entornos colaborativos desde la Cultura Visual infantil

A proposal for future Primary School Teachers. Collaborative environment designing strategies from children's Visual Culture

AMPARO ALONSO SANZ
Universidad de Alicante.
amparo.alonso@ua.es

Recibido: 18 de Marzo de 2011

Aprobado: 13 de Junio de 2011

Resumen

Desde la Facultad de Educación de la Universidad de Alicante, se ofrece a los alumnos de Magisterio, un modo para que el profesorado cree actividades favorecedoras del trabajo colaborativo y el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), basándose en la Cultura Visual conformada a partir de las series infantiles televisivas.

Proponemos una estrategia de diseño de entornos infantiles colaborativos de aprendizaje, asentada en el guión de series televisivas, y apropiada para el trabajo en colegios. La táctica consistirá en seguir una serie de fases que garanticen el éxito del diseño didáctico. En primer lugar, saber escoger una serie televisiva adecuada a las necesidades de los escolares. A continuación, analizar con actitud crítica y constructiva su estructura narrativa, las dinámicas, los personajes, los roles, la actitud lúdica e interactiva, los decorados y los contextos. Finalmente, diseñar una actividad, su ambientación y su evaluación, importando los elementos analizados con anterioridad.

Los rasgos principales del trabajo colaborativo y las definiciones más complejas quedarán ejemplificados en este artículo a partir de una biblioteca de imágenes, estereotipos y secuencias, familiares para el público infantil y adulto.

Palabras Clave: Trabajo colaborativo, Aprendizaje Basado en Problemas, Cultura Visual infantil.

Alonso-Sanz, A. (2011). Propuesta a estudiantes de Magisterio. Estrategias de diseño de entornos colaborativos desde la Cultura Visual infantil. *Arte, Individuo y Sociedad*, 23 (2), 121-134

Abstract

From the Faculty of Education in the University of Alicante, we provide teacher training students with a suitable approach in order to create activities that are on the side of Collaborative Work and Problem Based-Learning (PBL), based on Visual Culture created from children's television series.

We propose a design strategy for children's collaborative learning environments. This approach is based on TV series scripts, as they are suitable to be developed in schools. According to the strategy, some stages must be carried out so success is guaranteed in the didactic design field. First, the TV serial must be appropriate and well chosen according to the students' learning needs. Second, narrative structures, dynamics, characters, roles, play-based elements, scenery and all contexts must be analyzed with a critical and positive approach. Finally, an activity and its contexts are especially designed as well as the assessment method, taking into consideration all the above mentioned elements.

The main Collaborative Work features as well as complex definitions will be illustrated in this paper by means of images, sequences and stereotypes which may be recognizable for all type of audiences such as children, youngsters or adults.

Key Words: Collaborative Work, Problem-Based Learning, children's Visual Culture.

Alonso-Sanz, A. (2011). A proposal for future Primary School Teachers. Collaborative environment designing strategies from children's Visual Culture. *Arte, Individuo y Sociedad*, 23 (2), 121-134

Sumario: 1. Una meta común, lo que nos gusta de las series infantiles, 2. Ilustrar los rasgos principales del trabajo colaborativo desde la Cultura Visual infantil, 3. Importar la estructuración narrativa de las series infantiles para el diseño de actividades, 4. Una propuesta a los futuros maestros, 5. Ejemplo de actividad realizada por alumnos de Magisterio, 6. Beneficios de la propuesta. Referencias

1. Una meta común, lo que nos gusta de las series infantiles

¿Qué nos hace implicarnos en la mayoría de los capítulos de dibujos animados? Recuerdo cómo me gustaba que el miedoso *Scooby Doo* (*Hanna-Barbera Productions*, 1969) se enfrentara a mis temores infantiles de fantasmas y monstruos acompañado de su grupo de amigos. Sin embargo reconozco que me cuesta aproximarme a *Las Supernenas* (*Cartoon Network, CCTV, Hanna-Barbera Productions, Media Asia Films Lrd. & Rough Draft Studios*, 1998) aunque también se enfrenten a villanos.

Especialmente me gustaba el cuento de Los tres cerditos; no sólo porque los protagonistas fueran cerdos, sino porque es una historia de superación personal en la que, ante determinados hechos, se organizan estrategias de trabajo que dan solución a los problemas que la modificación de la cotidianeidad provoca. (Acaso, 2009, p.23)

¿Se trata únicamente de pasarlo bien? O además ¿Deseamos llegar hasta el final para conocer el desenlace? ¿Queremos resolver el problema, el conflicto, la aventura, el misterio, la misión? Lo que un proyecto encierra es poderosamente atractivo al descubrimiento.

Según la interpretación de las aportaciones de Kumar, realizadas por Álvarez, García, Gros y Guerra (2006), los siete elementos que deberían tenerse en cuenta en el diseño, desarrollo e implementación de los sistemas de aprendizaje colaborativo son: el control de las interacciones colaborativas, dominios de aprendizaje colaborativo, tareas en el aprendizaje colaborativo, diseño de entornos colaborativos de aprendizaje, papeles en el entorno colaborativo, tutorización, colaboración mediante apoyo tecnológico. En este sentido, resolver proyectos similares a los que se encuentran los personajes de las series infantiles, puede ayudar al maestro a implementar los sistemas de aprendizaje colaborativo considerando sus principales elementos. Un proyecto exige al individuo un conocimiento completo de la tarea a desarrollar, en ese sentido es un dominio perfecto para el aprendizaje colaborativo. Un proyecto puede suponer la resolución procedimental de ciertos aspectos pero también implica diversas acciones diferentes y la toma de decisiones. Un proyecto, en el ámbito educativo, además cuenta con el control presencial del profesor de las interacciones que se producen entre los estudiantes, pero también posibilita la tutorización entre pares. Un proyecto, en el ámbito educativo, puede ser resuelto además con apoyo tecnoló-

gico sincrónico y asincrónico. Consideramos por tanto la resolución de proyectos un modo atractivo y propicio para el aprendizaje de escolares.

El Aprendizaje Basado en Problemas y el Aprendizaje Basado en Proyectos están alcanzando una gran aceptación en el ámbito universitario. En los estudios de asignaturas de Educación Artística en Magisterio se cuenta con buenos ejemplos como el expuesto por Palacios (1999) ¿Desde la Educación Artística podemos ofrecerles a los maestros un modo de trasladarlo a los colegios? ¿Podemos ofrecer a los maestros estrategias de diseño de los entornos colaborativos de aprendizaje?

Se constata un agotamiento de aquel esquema estructural en donde un adulto conducía –presente en pantalla o con voz en “off”- el programa televisivo infantil. Este modelo fue tomado de la escuela: el profesor adulto que enseña al niño, quien debe aprender pasivamente de la sabiduría del adulto. En los programas televisivos realizados con este esquema escolar, el conductor-adulto era representado como “el profesor” (El profesor Rossa) o el “tío/tía” (El tío Memo, La tía Patricia, etc.). Los programas que más disfrutaban actualmente los niños y los adolescentes son aquéllos en que ese esquema ha sido superado. Los nuevos programas representan simbólicamente a niños en un rol activo y protagónico, emprendiendo actividades y tareas en donde se exhiben como capaces de iniciativa creativa y de resolución inteligente de problemas; las series animadas “Bob el constructor” (Bob the Builder, UK, 1999) y “Dora la exploradora” (Dora the Explorer, USA, 2000) son emblemáticas de estos cambios. (Fuenzalida, 2008, p.50)

2. Ilustrar los rasgos principales del trabajo colaborativo desde la Cultura Visual infantil

Ilustraremos los rasgos principales del trabajo colaborativo con imágenes procedentes de la Cultura Visual televisiva infantil. En ella abundan una cantidad ingente de equipos de personajes encargados de resolver problemas de forma creativa a partir de la participación de todos sus miembros. Aunque por supuesto todas las emisiones no resultan igual de proclives al aprovechamiento didáctico en la escuela con el fin que planteamos, en general, los ingredientes propios del trabajo cooperativo expuestos por Johnson y Johnson (1975) pueden entreverse, leerse, en muchas series infantiles: la interdependencia positiva, la exhibición individual, la interacción cara a cara, las habilidades interpersonales y de trabajo en grupo, y la reflexión sobre el trabajo realizado. También encontramos referencias simbólicas en la Cultura Visual infantil a aspectos presentes en el trabajo colaborativo como el compromiso, las tensiones o la asunción de roles. Ejemplificaremos todo ello a continuación para una mejor comprensión de lo expuesto.

Por ejemplo **la interdependencia positiva** se puede observar cuando todos los miembros del grupo de *Little Einsteins* (*Curious Pictures, Disney Channel & The Baby Einstein Company*, 2005) son necesarios para que la tarea pueda realizarse con éxito, uno tras otro ponen al servicio del grupo sus habilidades: Leo dirige, June baila, Quincy toca instrumentos y Annie canta. Que los miembros tengan asignados roles garantiza que cada uno es necesario para completar el trabajo, y uno sólo no



Figura 1. Actividad de trabajo colaborativo, diseñada por alumnos de Expresión Plástica, basada en la serie televisiva Little Einsteins. Asignación de roles a compañeros que ejercen de “escolares” (noviembre de 2010). Facultad de Educación de la Universidad de Alicante, España. Fuente: propia.

Cuando en *Manny Manitas* (Disney Channel, Nelvana & Walt Disney Television, 2006) cada uno de los miembros del grupo: metro, llave inglesa, alicates, sierra, destornillador de estrella y plano, junto con el protagonista, trabajan para arreglar algo (problema), **la exhibición individual** se observa con claridad. Cada herramienta no se centra exclusivamente en realizar su parte, no se desentiende del trabajo que realizan los demás, advierte de riesgos a los compañeros o debate el mejor criterio. Trabajan unidos, como deja entrever la canción que les anima: Cuando algo hay que arreglar, gira y vuelve a apretar. *Now we work together*; nos gusta trabajar. Corta y mide, golpe va, dobla ahí, vale ya. Cada cual su especialidad, que trabajando all together, lo vamos a arreglar.

Encontrar tiempo para **la interacción cara a cara** no es únicamente un problema de compatibilidad de horarios que obligue al alumnado a trabajar deprisa, es un problema de actitud; de deseo por compartir el trabajo junto con otros (Fig. 2). De nuevo recurriremos al ejemplo de *Manny Manitas* (Disney Channel, Nelvana & Walt Disney Television, 2006) donde trabajan todos y rápido, como dice otra de sus melodías: Todos dentro, vamos allá. Vamos dentro, come on! *Let's go!* Todos dentro. ¡Tan lento no! ¡Corred! A trabajar. *Go quickly go!*



Figura 2. Actividad de trabajo colaborativo, diseñada por alumnos de Expresión Plástica, basada en la serie televisiva Little Einsteins. Recorrido entre talleres (noviembre de 2010). Facultad de Educación de la Universidad de Alicante, España. Fuente: propia.

Las habilidades interpersonales y de trabajo en grupo están claramente ejemplificadas en *Dora la Exploradora* (Coproducción Canadá-USA & Nickelodeon Studios, 2000) donde parece haber un contrato subyacente entre los personajes que facilita que compradores (espectadores) y empresa (personajes) sepan a qué atenerse en cada momento. La estructura cíclica y reiterativa en cada serie ayuda a aclarar al niño cómo actuar. Si no sabemos dónde ir sabemos que hay que llamar al Mapa, si necesitamos algún utensilio o herramienta nos ayudará Mochila, si Dora y Botas necesitan actuar debemos imitar sus gestos o palabras para lograrlo entre todos.

Finalmente, respecto a **la reflexión sobre el trabajo realizado**, tan necesaria para poner en común incidencias críticas que convenga mejorar en un futuro, y para realzar las vivencias más positivas no podemos perder de vista el final de los capítulos (Fig. 3). El desenlace de *La casa de Mickey Mouse* (Walt Disney Television Animation, 2006) o de *Dora la Exploradora* (Coproducción Canadá-USA & Nickelodeon Studios, 2000) invita a celebrar los logros bailando, cantando, e incluso mencionando los aspectos que más les han gustado a espectadores y protagonistas de la serie.



Figura 3. Actividad de trabajo colaborativo, diseñada por alumnos de Expresión Plástica, basada en la serie televisiva Little Einsteins. Exposición final de trabajos e intercambio con compañeros (noviembre de 2010). Facultad de Educación de la Universidad de Alicante, España. Fuente: propia.

Además se revelan en los capítulos ejemplos de **tensiones** entre los miembros que es necesario solucionar, discrepancia de criterios que hay que consensuar... algo inevitable al cooperar y que debe normalizarse entre el alumnado para evitar dramatismos y sufrimientos. Que nadie se sorprenda, delegar, prescindir, renunciar, pueden ser tareas duras y estresantes que induzcan a conflicto.

También se observa comúnmente a las series donde hay agrupaciones el **compromiso** existente entre los participantes, los personajes parece que están porque quieren estar, nadie les obliga, es decisión de ellos mismos permanecer juntos. Evidentemente los guionistas tienen mucho que ver en la entrada y salida de protagonistas. Lo ideal sería que nuestros estudiantes sintiesen ese deseo por comprometerse movidos por la amistad con los compañeros y por vocación hacia sus estudios; pero esa no es siempre la realidad. Al menos insistamos en que tomen conciencia del enriquecimiento de la experiencia para que les compense en el esfuerzo relacional. “En un nuevo enfoque de la Educación Artística creativa, por tanto, será primordial una atención especial a la diversificación y enriquecimiento de la experiencia tanto personal como colectiva de los alumnos” (Aguirre, 2005, p.201).

Los miembros del equipo, en el trabajo colaborativo, recurren a menudo a adoptar determinadas actitudes al desempeñar el reparto de tareas. De esta manera aunque se asignen labores concretas a cada componente, cada uno de ellos estará además alerta

de los aspectos que dependen del rol que asume y se respetará con mayor facilidad la responsabilidad de cada miembro. Es lo que se conoce como papeles en el entorno colaborativo o **roles**. Los roles que asumimos de manera natural e inconsciente no parecen suponernos un esfuerzo adicional aunque requieran de sacrificios, sin embargo los roles que aprendemos son como un disfraz que nos viste y que queremos quitarnos de encima si no nos hace sentir cómodos.

Enseñar permitiendo que cada alumno asuma un rol posibilita que frente a una única materia no todos aprendan de la misma forma, sino desde la perspectiva que han asumido. Mediante un uso didáctico de los roles, no se ignoran las diferencias individuales, o las distintas habilidades, se valoran y se refuerzan; lo cual intuimos que repercute en la autoestima del estudiante favorablemente. Aprendemos viendo el rol que desempeña un compañero de equipo porque podemos admirar sus aciertos, para reproducirlos cuando asumamos su papel, e imaginar cómo mejorar sus fallos, para tratar de hacerlo mejor. El aprendizaje horizontal es fructífero, la tutorización entre iguales también, que duda cabe, pero el profesor puede hacer sus aportaciones. ¿Por qué descuidar en la escuela la formación en áreas afectivas y actitudinales mientras éstas se fortalecen en la televisión?

El concepto de potencial formativo en TV se ha ido disociando de los contenidos cognitivos y de las formas de la educación formal escolar –y por tanto de la representación televisiva del “profesor”–, y está asumiendo más bien el desarrollo –a través de la identificación con los personajes protagonistas infantiles televisivos– de aspectos sociales y afectivos, como la autoestima y la autoconfianza en sus propias capacidades internas para enfrentar los desafíos del crecimiento y la superación de adversidades. Las nuevas producciones exhiben representaciones simbólicas más horizontales: son los niños quienes aparecen exhibiendo sus propios intereses, y protagonizando sus actividades para lograr sus deseos y metas (conjuntos musicales, etc.). (Fuenzalida, 2008, p.53).

Facilitar el aprendizaje de roles nuevos implica ser conocedor de las actitudes que lo caracterizan y esto si parece resultar difícil para un adulto más todavía para el infante. Por ello recurriremos a estereotipos televisivos, cercanos a la vida cotidiana del alumno, que fomenten la identificación. El estereotipo es útil a la hora de aproximarse a una realidad compleja, sobre todo facilita su aprehensión por parte de los niños (Lameiro, 2008, p.2). De manera que no le diremos al alumno que sea por ejemplo el líder, o sí, pero lo ejemplificaremos pidiéndole que sea *T. J. Dettweiler de La banda del patio (Walt Disney Television Animation, 1997)* -evitando ser tan arrogante como el líder de los de doce años, el Rey Bob-. Y si el estudiante ha visionado la serie un par de veces sabrá que siendo ese personaje tendrá astucia, confianza en sí mismo y capacidad de conducir al grupo aunque se metan en problemas. Los niños y niñas parece que reconocen atributos en los personajes de series televisivas correctamente como demuestra la literatura revisada (Ambròs, 2008). El escolar que ha visionado repetitivamente una determinada serie, reconoce con facilidad la forma de hablar, de moverse y de actuar de sus protagonistas, y puede reproducirlos como en un juego de rol; si no sabe, qué suerte para el profesor poder ayudarle a identificar y reproducir o desechar esos patrones lúdicamente.

Existen múltiples y variados roles identificables en las series infantiles, que puedan resultar de utilidad en la escuela. Hemos realizado la siguiente selección:

- En *La banda del patio* (Walt Disney Television Animation, 1997) identificamos como: líder a *T. J. Dettweiler* y/o *Rey Bob* (*Robert*), secretaria-informática a *Gretchen*, animadoras a *la Chica al revés* y *la Columpiadora*, saboteadores a *Randall J. Weims* y *Las Ashleys*, artista a *Mikey*, luchadora a *Spinelli*, deportista a *Vince* e Inseguro a *Gus*.

- En *Manny Manitas* (Disney Channel, Nelvana & Walt Disney Television, 2006) asociamos como: líder a *Manny García*; ayudantes las herramientas *Dusty* (divertida y consejera), *Philip* (ambicioso), *Turner* (gruñón sabelotodo), *Pat* (patoso), *Rusty* (miedosa), *Squeeze* (curiosa e impaciente), *Stretch* (perfeccionista y matemático); orgulloso a *Sr. Lopart*; intendente a *Kelly*.

- En *Dora la exploradora* (Coproducción Canadá-USA & Nickelodeon Studios, 2000) reconocemos como: líder a *Dora*; compañero fiel a *Botas*; guía orientador a *Mapa*; intendente a *Mochila*; saboteador a *Swiper*; dinamizador a *Diego*; animadores a *Trío Fiesta*; amigos a *Benny el Toro*, *Isa* la Iguana, *Tico* la ardilla; cascarrabias al *Viejo Troll*; ayudantes a las estrellas *Glowy* (orientadora), *Noisy* (ahuyenta-peligros), *Switchy* (versátil), *Tool* (multiherramientas).

Si decidimos trabajar con los estudiantes haciéndoles adoptar un determinado rol relacionado con el personaje televisivo, deberemos escoger las series conscientes de qué actitudes vamos a poner en relieve según las necesidades concretas del alumnado. Ser *Wilma* de *Los Picapiedra* (Hanna-Barbera Productions, 1960) implica adoptar un papel de “Maruja” sumisa al servicio del hombre que llega a casa gritando, de ama de casa y de núcleo familiar; que puede ser muy revisable en nuestra sociedad actual.

3. Importar la estructuración narrativa de las series infantiles para el diseño de actividades

Si analizamos varios capítulos de una misma serie observaremos que la estructura es repetitiva (Lameiro, 2008; Ambròs, 2008; Ambròs y Prats, 2008). Generalmente las series infantiles se basan en la regla de las tres unidades, según Lameiro (2008): unidad de tiempo, acción desarrollada en escenario único y un único hilo argumental. Veamos un ejemplo de análisis de la estructura narrativa de *Las Supernenas* llevado a cabo por esta autora: amanece en Townsville, una ciudad tranquila y feliz, algo interrumpe el transcurrir normal de la vida en la apacible metrópolis, las Supernenas entran en acción derrotando a la potencia perturbadora y reestablecen el orden. (2008, p.3).

Además encontramos que las series infantiles responden al esquema de: introducción, nudo y desenlace, con mayor o menor duración de cada uno de estos apartados. La manera en que se desarrolla este proceso puede ser utilizado igualmente para trabajar con los estudiantes y diseñar actividades que beban de las fuentes de la Cultura Visual infantil en su orden y programación.

4. Una propuesta a los futuros maestros

Probablemente uno de los problemas más importantes de la educación y la formación en la actualidad es que la mayoría de los enfoques educativos utilizados no están en consonancia con las necesidades de los niños y jóvenes actuales ni con el tipo de sociedad en que estamos viviendo. (Gros, 2004, p.3)

Invitamos a los estudiantes de Magisterio de la Universidad de Alicante a reproducir en sus clases, en determinadas actividades que diseñen específicamente, el ambiente de las series de televisión infantil. Proponemos que escojan una serie que sirva como referente al trabajo colaborativo, que analicen sus personajes principales y secundarios, los roles que adoptan, los estereotipos que representan, que recuerden los fondos y escenarios donde se desarrolla la acción, que tomen nota de las melodías y letras que suenan habitualmente, que estudien la estructura narrativa predominante en todos los capítulos, y que extraigan las características diferenciadoras o puntos fuertes respecto a otras series como puede ser la introducción de una lengua extranjera, el acercamiento al arte...



Figura 4. Actividad de trabajo colaborativo, diseñada por alumnos de Expresión Plástica, basada en la serie televisiva Little Einsteins. Recreación del despegue de la nave al inicio de la actividad (noviembre de 2010). Facultad de Educación de la Universidad de Alicante, España. Fuente: propia.

La estrategia pasa por poder poner en común todo esto con otros compañeros, porque este conocimiento es más enriquecedor cuando se comparte y debate con la actitud crítica de otros colaboradores. A partir de este riguroso análisis se estará

preparado para establecer, en paralelo, la creación de una actividad educativa o la resolución de un proyecto que tome de la serie escogida: la ambientación (tipo de iluminación, rótulos, tipografías, escenografías...), la estructura narrativa, la temporización de cada parte de la actividad, el tipo de problemas a resolver, el protagonismo y autonomía de los niños, la forma de agrupar al alumnado, la distribución espacial, el rol que adoptarán estudiantes y profesorado, la actitud de trabajo... (Fig. 4) No se trata de integrar la tecnología para seguir haciendo lo mismo que se hacía sin ella: buscar información o realizar ejercicios repetitivos (Gros, 2004) se trata de dar un giro para educar en el sistema o la red visual de la que formamos parte. Se trata de que nuestros niños adquieran las habilidades de las que hacen alarde los protagonistas de las series infantiles que ellos mismos admiran.

Los proyectos que se resuelvan de este modo podrán abarcar cualquier disciplina, no solamente por no ser limitante sino por resultar integradora de distintos tipos de conocimiento. A lo largo de un capítulo cualquiera de *Dora la Exploradora (Coproducción Canadá-USA & Nickelodeon Studios, 2000)*, pueden ser necesarias las matemáticas, las artes, el dominio de varios idiomas, la expresión corporal, la toma de decisiones, destrezas oculomanuales y visomotrices, la capacidad retentiva y memorística, la empatía y otros valores, la predisposición al trabajo colaborativo con actitud alegre, la capacidad de escucha y de participación... Todas estas habilidades interrelacionadas y desarrolladas por los personajes de la serie, sólo en parte son puestas en práctica por los espectadores que la visualizan. Al reproducir y adaptar capítulos en la escuela, los escolares podrían adquirir todas las competencias que reconocen en sus series preferidas. Sigamos un resumen de este capítulo escogido al azar y juzgue el lector la certeza de lo expuesto:

Dora, una niña de siete años, y su amigo Botas, un mono más joven, para ir a la feria a jugar y ganar el gran premio, la piñata, tienen que desarrollar colaborativamente múltiples competencias. En una primera fase de preparación visualizarán como será ese posible premio, habrán de reunir ganas para intentar conseguirlo, deberán orientarse con la ayuda de los espectadores para interpretar un mapa, necesitarán recordar el recorrido y planificar qué encontrar en cada momento para orientarse (una noria, un tiiovivo y finalmente la piñata), agudizarán su capacidad visual para hallar los puntos clave. Después cantarán para no decaer en su esfuerzo y autoconvencerse de lo que van hacer, escucharán y se dejarán animar por los personajes que les asesoren por el camino. Averiguarán que necesitan hasta diez boletos amarillos para ganar la piñata, un problema a resolver.

Lograrán los dos primeros boletos dando de beber a delfines, lo cual les permitirá mejorar su puntería de disparo. Al llegar a la noria rota ayudarán al tucán a arreglarla junto con los espectadores, indicándole en inglés qué herramientas son las más apropiadas por su tamaño “*long*” o “*short*”, decidirán la pieza más adecuada en cada momento. Se divertirán dando vueltas en la noria y eso será motivo para obtener otros dos boletos, que sumarán a los anteriores. Recordando el mapa decidirán dirigirse al tiiovivo mientras cantan por supuesto entre inglés y español. Buscarán en su mochila con la interacción de los espectadores algo para alimentarse por asociación de formas geométricas iguales. Identificarán el papel de saboteador del zorro Swiper y se anticiparán al riesgo de que les robe la comida. Interactuarán con una amiga

iguana en el tióvivo, que les explicará cómo ganar más boletos haciendo ejercicio con los brazos para coger una anilla. Sumarán cuatro boletos a los cuatro anteriormente obtenidos. Recordarán su recorrido para dirigirse finalmente a la gran piñata tras localizarla detrás de unos globos. Interactuará con su amiga la vaca para ganar boletos escuchando sonidos e identificándolos con los de determinados animales. Sumarán dos boletos más logrando los diez necesarios para ganar la gran piñata. Finalmente merecerán como premio el contenido de la piñata, eso sí, abriéndola con ayuda de todos los amigos que han encontrado por el camino y con los niños que tras la pantalla de televisión estiran sus brazos.

Finalmente reconocerá el buen trabajo, dará las gracias. Cantará con todos rememorando las fases desarrolladas, reflexionando sobre los logros y regocijándose con un baile. Preguntará por último a los demás qué parte les ha gustado más, escuchará y luego responderá ella misma sobre sus preferencias.

Si el paciente lector ha seguido este resumen trate por favor de responder a esta pregunta ¿Tiene un ejercicio en la escuela, de veinte minutos de duración, capacidad de ejemplificar y/o experimentar esta diversidad de competencias que ilustra la serie escogida?

5. Ejemplo de actividad realizada por alumnos de Magisterio

Con la intención de clarificar cómo resuelven los alumnos de Magisterio la propuesta planteada, se expondrá a continuación la actividad realizada por uno de los 8 grupos de alumnos de la asignatura Expresión Plástica. Se ha escogido el grupo de 31 alumnos que se basó en la serie *Little Einsteins (Curious Pictures, Disney Channel & The Baby Einstein Company, 2005)*. Las otras 7 propuestas, basadas todas ellas en diferentes series televisivas infantiles, serían igualmente meritorias de ser expuestas. En la tabla 1 se resume el diseño de la actividad conforme al guión y resultados que presentaron en su portafolio los alumnos.

Al grupo se le proponía poner en práctica una actividad que previamente diseñase y se tutorizase con la profesora, especialmente en el planteamiento de: contenidos, objetivos, metodología, criterios de evaluación, ambientación, temporalización, previsión de materiales y coherencia con la serie escogida. Durante una sesión el grupo ejerció “como maestros” enseñando a la otra mitad de la clase que se comportaba “como alumnos”. La actividad se concebía como dirigida a niños de entre 3 y 6 años de edad, aunque en la realidad el contexto universitario únicamente les permitiese practicarla con compañeros adultos.

A este equipo para el diseño se les imponía basarse a nivel conceptual en el desarrollo de la percepción, a nivel procedimental en la técnica del modelado y a nivel actitudinal en el trabajo colaborativo. Estos puntos de partida no se entendían como limitaciones, servían para acotar la multiplicidad de contenidos propios de la Educación Artística y se variaron para la propuesta de cada equipo.

Tabla 1. Resumen que ejemplifica una actividad de Educación Artística diseñada por alumnos de Magisterio, basándose en la serie de televisión infantil *Little Einsteins*

PREPARACIÓN		ACTIVIDAD		RECOGIDA
TÍTULO	TEMPO	INTRODUCCIÓN	FINDO	DESPLAZE
ESPACIOS	15 min Aula Píndala	En el exterior del aula. De pie en asamblea Hacia una pindala cercana y vuelta a clase. Corriendo, cantando y bailando En el interior del aula. En asamblea	En (1) Seminario Interior del aula. Rotando por 4 rincones de trabajo	15 min Aula Píndala
"MAESTROS"	Recordado Ambientan los espacios donde se desarrollará la actividad	Fotografían el proceso de trabajo Representan a los cuatro personajes de <i>Little Einsteins</i> en un teatro espectro del problema a resolver por los "alumnos": encontrar un tesoro antiguo en unas islas muy lejanas, dotados de un mapa del tesoro Presentación de la música y obras pictóricas que acompañan el recorrido: "Camino" de Georges Bizet y "Paseo a orillas del mar" de Joaquín Sorolla	Fotografían el proceso de trabajo Dinamizan la actividad, regulando los tiempos de cada rincón. Sus tareas están asociadas al personaje del que se encuentran disfrutando: sistema, 4 protagonistas serie, notas musicales, docenas Explican en cada taller la actividad a realizar y la técnica Evalúan el trabajo de los "alumnos" para calificarlos Cantan la melodía que acompaña el viaje	Recordado Recogen los espacios donde se ha desarrollado la actividad
ACTIVIDAD	Los "alumnos" van dibujando a exterior del aula	Los "alumnos" se agrupan en grupos de 4. Cada alumno suena un rol según los personajes de la serie: Leo dirige, Jane habla, Quincy toca instrumentos y Annie canta Se les reparte un distintivo en forma de collar con el rol asignado	Participan en grupos de 4 "alumnos". En cada rincón un miembro del grupo será el protagonista que dispone de mejores habilidades para ayudar a su equipo a resolver la práctica Para conseguir que el "maestro" les entregue las piezas de la nave tendrán que superar la práctica que el/a docente les indique en su espacio (rincon)	Los "alumnos" se muestran
	Se disfrutará	Se les dibuja en la mano un distintivo a cada grupo de 4 "alumnos"	El "maestro" le explicará al "alumno" protagonista en cada rincón la práctica que resolverá su equipo. Dicho "alumno" protagonista deberá explicárselo al resto de sus compañeros hablando, bailando, mientras toca un instrumento o cantando según el rol que desempeñe	Se refieren los disfraces
		Se camina hasta la nave espacial situada en la pindala tarareando la melodía de "Camino"	Una vez conseguido el objetivo tendrán que pasar a otro rincón, así sucesivamente hasta completar todos los rincones	
		Simulación de arriar de la nave al ritmo de la música escuchada dando palmadas sobre las pizarras hasta despegar	Cuando la sirena (muestra caracterizada) cante una canción será el tiempo de rotar a otro rincón	
		S.O.S. La nave sufre una avería y caen todos al mar con un paracaídas. Tras moverse y revolotear por la nave, se extiende un gran paracaídas de colores, y todos bajo el paracaídas entran en el aula diciendo que van a caer en el fondo del mar	RINCON DE LAS ESTRELLAS DE MAR. Realización de estrellas de mar utilizando masa de sal para modelar, siguiendo un modelo de ejemplo. Artista de referencia: Bethina Werner	Regreso a la nave para arriarla. Se colocan las piezas conseguidas al pie de la nave, se vuelve a a cantar y tocar las pizarras, la nave se pondrá en funcionamiento y la actividad habrá concluido
		Se les coloca masa gris de bueco fibreada con papel celofán y pajitas	RINCON DE LOS CORALES. Modelado de corales en relieve con plastilina de colores sobre papel, siguiendo un modelo de ejemplo. Artista de referencia: Javier Gamado	
		Durante los primeros minutos se muestran como caminando por debajo del agua (a cámara lenta) hasta que la música suene muy alto y entonces se muestran con normalidad	RINCON DE LOS PECES. Creación de un pez mediante bibliotecaria siguiendo un modelo de ejemplo. Artista de referencia: Olga Diego	
		Se explica el modo de participar en el modo de la actividad, rotando en 4 rincones. El objetivo, reproducir el fondo marino y a cambio conseguir 4 piezas, una por rincón donde se participe, para poder reparar la nave averiada	RINCON DE LOS PULPOS. Modelado con pasta de galleta de pulpos en relieve, siguiendo un modelo de pulpo ya hornado. Artista de referencia: Jeanne Chartron	
AMBIENTE Y DECORADO	Nave espacial pindala en cartón Pizarras multicolor Burbujas de jabón	4 masas juntas y bordada con papel de embalar por cada rincón. Decorado específico sobre la mesa de cada rincón y cartel distintivo fondo marino Carpas bajo la que descansa la sirena rodeada de peluches que representan el fondo marino Sillas en carolina de animales marinos suspendidas del techo Paredes forradas con papel continuo azul Luz ambiental filtrada por las ventanas con celofán azul Suelo del aula forrado con plástico azul y lleno de peluches de animales marinos, peceras y arena	Nave espacial pindala en cartón	

6. Beneficios de la propuesta

Los beneficios de este recurso consistirán en:

- Dotar del carácter lúdico, divertido e interactivo, propio de la Cultura Visual infantil, el aprendizaje.
- Ofrecer a los maestros estrategias de diseño de los entornos colaborativos de aprendizaje a partir de la resolución de proyectos importados de la Cultura Visual infantil.
- Ilustrar los rasgos principales del trabajo colaborativo desde la Cultura Visual Infantil. Ejemplificando las definiciones más complejas a partir de una biblioteca de imágenes y secuencias familiares para el público infantil y adulto.
- Ofrecer estereotipos con los que disentir o sentirse identificado con rapidez para la asunción de roles.
- Favorecer en maestros y escolares la conciencia activa y crítica de los contenidos y estructura de algunas series televisivas de la programación infantil.
- Importar la estructuración narrativa de las series infantiles para el diseño de actividades.

Referencias

- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual. Madrid: Los libros de la catarata.
- Aguirre, I. (2005). *Teorías y prácticas en Educación Artística*. Barcelona: Octaedro/EUB. (Ed. Orig. 1999).
- Álvarez, I. García I., Gros, B. Guerra, V. (2006). El diseño de entornos de aprendizaje colaborativo a través del programa Knowledge Forum: análisis de una experiencia. *Revista de educación*, 341, 441-469.
- Ambròs, A. (2008). Un estudio sobre la recepción de los personajes femeninos de Las Tres Mellizas. *Lenguaje y Textos*, 28, 179-203.
- Ambròs, A. y Margarida, P. (2008). Modelos femeninos en Las Tres Mellizas. *Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, 213, 7-18.
- Cartoon Network, CCTV, Hanna-Barbera Productions, Media Asia Films Lrd. & Rough Draft Studios. (1998). *The Powerpuff Girls*. EUA.
- Coproducción Canadá-USA & Nickelodeon Studios. (2000). *Dora the Explorer*. Canadá.
- Curious Pictures, Disney Channel & The Baby Einstein Company. (2005). *Little Einsteins*. EUA.
- Disney Channel, Nelvana & Walt Disney Television. (2006). *Handy Manny*. EUA.
- Fuenzalida, V. (2008). Cambios en la relación de los niños con la televisión. Comunicar. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, 30(15), 49-54.
- Gros, B. (2004). De cómo la tecnología no logra integrarse en la escuela a menos que... cambie la escuela. *Jornada 2004 espiral*. Recuperado de <http://www.xtec.cat/~mqueralt/CURS%202009-2010/WEBTIC/begonagros.pdf>
- Hanna-Barbera Productions. (1969). *Scooby-Doo*. EUA.
- Hanna-Barbera Productions. (1960). *The Flintstones*. EUA.

- Johnson, D. y Johnson, R. (1975). *Learning together and alone, cooperation, competition and individualitation*. Englewood Cliffs, Nueva Jersey: Prentice Hall.
- Lameiro, I. (2008). Una vez más el día se ha salvado gracias a las Supernenas. Recuperado el 25 de enero de 2011, en *Revista de Cultura Popular*, 2, <http://kusan.uc3m.es/CIAN/index.php/CRITICA3/article/viewFile/295/89>
- Palacios, F. (1999). *Educación Artística y cultura*. Un proyecto de didáctica de la expresión plástica en la formación inicial del profesorado. *Arte, Individuo y Sociedad*, 11, 147-161.
- Walt Disney Television Animation. (2006). *Mickey Mouse Clubhouse*. EUA.
- Walt Disney Television Animation. (1997). *Recess*. EUA.