

AULA DE...

Referentes relativos a la identidad en la cultura visual infantil

M.^a Amparo Alonso, Silvia Orduña



Relatamos una experiencia sobre la identidad personal desarrollada en 3.º de educación primaria. La base de este trabajo se encuentra en la cultura visual, en los referentes televisivos procedentes de series infantiles. El análisis inicial de la identidad de personajes de ficción favorecerá, después, el autoconocimiento, al permitir a los niños y las niñas acercarse al concepto que tienen de sí mismos y al que los compañeros poseen de ellos.

▣ **PALABRAS CLAVE:** identidad, cultura visual infantil, educación artística, personajes televisivos infantiles, instrumentos digitales.

La clave para que un producto visual esté integrado en la categoría de cultura visual es que sea cotidiano, entendiendo la cotidianidad como un impacto visual casi diario que se produce de forma tan repetitiva que acaba por formar parte de la vida de la persona. Los productos visuales informativos, los comerciales y de entretenimiento y algunos de ca-

rácter artístico (como el arte pop) son cotidianos para el ciudadano occidental, hasta el punto de que personajes televisivos, de los cómics y de la prensa del corazón y deportiva conviven con nosotros. Forman un todo con nuestras

vidas de manera tan compacta que, en muchos casos, ni los consideramos representaciones (Acaso, 2006, pp. 19-20).

La clave para que un producto visual esté integrado en la categoría de cultura visual es que sea cotidiano

Contextualización y objetivo planteado

Este artículo relata una experiencia de educación artística desarrollada en el CEIP La Cañada de Fenollar, de Alicante, con alumnado de 3.º de educación primaria.

El principal objetivo de esta experiencia consiste en contribuir a una mejor comprensión del concepto de identidad personal del alumnado a través de referentes de la cultura visual infantil.

Descripción de la actividad

Se propone la realización de una batería de actividades diversas y de carácter lúdico durante cuatro sesiones que permitan, sucesivamente, al alumnado:

- > Aproximarse a los conceptos principales relacionados con la identidad y la cultura visual infantil.
- > Alcanzar consensos sobre las series televisivas y los personajes de interés para el alumnado.
- > Analizar atributos propios de la identidad de personajes de ficción.

Para estimular la participación, empleamos la estrategia de la lluvia de ideas

RECURSOS EMPLEADOS

- > Tecnologías de la información y la comunicación: la visita a páginas web de canales televisivos, la pizarra digital para la dinamización de ejercicios.
- > Técnicas para fomentar la creatividad (Lifante, 2010): lluvia de ideas, desbloqueo mental con un cuento disparatado a partir de un juego de palabras.
- > Técnicas de síntesis de datos: tablas de doble entrada, mapas conceptuales.

- > Relacionar y asociar atributos con personajes ficticios.
- > Reconocer, extrapolar y trasladar los atributos de personajes televisivos a la propia identidad y a la de los compañeros.

Primera sesión

Dedicamos la primera sesión a las presentaciones mutuas y a trabajar sobre el concepto de *identidad personal* y el concepto de *cultura visual infantil*.

Inicialmente, sentados en el suelo en asamblea, propusimos que el alumnado comentara con qué otras palabras relacionaba el concepto de identidad. Para estimular la participación, empleamos la estrategia de la lluvia de ideas, explicando que las reglas eran decir algo, aunque pareciera absurdo –como «perro»–, y no reírse de lo que los compañeros dijeran. Surgieron algunos términos muy relacionados y otros que, sin serlo aparentemente, podían ayudarnos a introducirlos en la temática mediante otra técnica de desbloqueo mental. A continuación, les contamos una breve historia que incluía todas las palabras, dispa-

tadas o no, que habían propuesto, de manera que comprendieran que la participación de todos había sido valiosa y en el resto de la sesión deseasen seguir integrados en la actividad de forma creativa.

Esta historia disparatada nos sirvió para introducir algunos aspectos relacionados con la identidad de un personaje: su carné de identidad, nombre, apariencia física, rasgos, personalidad, habilidades, capacidades..., sobre los que íbamos a proponerles conversar (imagen 1).



Imagen 1. Alumnado observando carnés de identidad y los datos que figuran en ellos

AULA DE...

Identidades y educación en artes visuales

Identidad y autonomía personal

2C

AULA DE...

Dinamizamos el resto de la sesión con las siguientes preguntas:

- > ¿Dos personas pueden compartir nombre y apellidos?
- > ¿Creéis que el carné de identidad tiene relación con la identidad? ¿Por qué?
- > ¿Dos personas pueden tener las mismas huellas dactilares? ¿Habéis oído alguna vez la palabra ADN? ¿Lo habéis escuchado en alguna serie de televisión?
- > ¿Sabéis decir algo que se os dé bien hacer?



Imagen 2. Resultado de uno de los trabajos de análisis sobre la identidad de un personaje de ficción

Especialmente interesante resultó que se familiarizaran con vocabulario relacionado con la identidad

- > ¿Para algunas profesiones son necesarias ciertas habilidades o capacidades especialmente?
- > ¿Nos comportamos igual en todos los sitios? ¿Eso significa que somos personas diferentes cada vez?

Como afirma Huerta (1999, p. 3), «lo cierto es que del discurso televisivo emana un impresionante componente formativo entre el público infantil y juvenil, ese mismo público que se convierte en el alumnado de nuestras aulas». Para ayudarlos a tomar conciencia de ello, finalmente definimos el concepto de *cultura visual infantil* y les pedimos que en casa pensaran qué personajes de series televisivas infantiles conocían mejor, en qué canales los veían y con qué frecuencia.

El grado de participación fue elevado, el alumnado se sentía cómodo e interesado, lo que propició que verbalizaran dudas, contrastaran opiniones contrarias y corroborasen datos. **Especialmente interesante resultó que se familiarizaran con vocabulario relacionado con la identidad, adjetivos calificativos y los matices diferenciadores de distintos atributos.**

Segunda sesión

Iniciamos la sesión apuntando en la pizarra el canal de televisión más visto por cada alumno; junto a estos, la serie más vista por cada niño; y al lado, los nombres de los personajes que recordaban de cada una de esas series infantiles (cuadro 1).

A continuación, y habiendo repasado qué protagonistas habían nombrado, pedimos que cada uno escogiera a un personaje. El listado se redujo a siete, que anotamos en la pizarra en las filas de una tabla de doble entrada. En las columnas del cuadro registramos los conceptos relacionados con la identidad que recordaban los alumnos y las alumnas para llevar a cabo su análisis (cuadro 2, en la página 22).

Rellenamos entre todos la primera fila de la tabla como ejemplo. En casa, cada niño debía completar el resto de casillas de la fila perteneciente al personaje escogido (imagen 2).

Lo más destacable de esta actividad fue: por un lado, aprender a sintetizar los principales rasgos de la identidad; y por otro, compartir afinidades y contrastar gustos televisivos con los compañeros de clase, comprobando que esto también es un aspecto relativo a la identidad.

CANALES DE TELEVISIÓN QUE VE EL ALUMNADO	N.º DE VOTOS	SERIES DE TELEVISIÓN QUE MÁS VEN EN ESTOS CANALES	N.º DE VOTOS	PERSONAJES RECORDADOS DE CADA SERIE	PERSONAJES ESCOGIDOS PARA ANALIZAR SU IDENTIDAD
Disney Channel <i>www.disney.es/tv-disney/</i>	6	<i>Shake it up</i>	6	Cece Jones, Rocky Blue, Flynn Jones, Marcie Blue, Gunther Hessenheffer, Tinka Hessenheffer, Gray Wilde, Ty.	Cece Jones
Clan <i>www.rtve.es/infantill/</i>	5	<i>Bob esponja</i>	3	Bob Esponja, Calamardo, Patricio, Señor Cangrejo, Plankton, Arenita, Gary.	Bob Esponja
		<i>Pokemon Negro y Blanco</i>	2	Axew, Millo.	Ask
Boing <i>www.boing.es/</i>	3	<i>Bola de dragón</i>	1	Goku, Son Gozan, Vegeta, Krilin, Bulma, Videl, Ten Shin Han.	Goku
		<i>Doraemon</i>	1	Nobita, Takeshi Goda Gigante, Suneo, Shizuka, Doraemon, Dorami, Mini-Dora.	Doraemon
		<i>Scooby Doo</i>	1	Fred Jones, Scooby Doo, Shaggy, Vilma, Daphne.	
Neox <i>www.antena3.com/neox/</i>	3	<i>Padre de familia</i>	1	Lois Griffin, Peter Griffin.	Peter Griffin
		<i>Shin Chan</i>	1	Shin Chan, Hiroshi, Misae Nohara, Himawari Nohara.	
		<i>Los Simpson</i>	1	Bart, Homer, Lisa, Marge, Maggie, Moe, Nelson, Seymour Skinner, Selma, Patty, Flanders.	
DiscoveryMax <i>www.discoverymax.es</i>	3	<i>Los hermanos del pantano</i>		Robbie, Stephen.	Stephen

AULA DE...

Identidades y educación en artes visuales

Identidad y autonomía personal

2C

Cuadro 1. Elección de personajes de series infantiles televisivas

AULA DE...

PERSONAJES ESCOGIDOS PARA ANALIZAR SU IDENTIDAD	SEXO	ATRIBUTOS	QUÉ HACE BIEN	OFICIO	EDAD	IMAGEN
Bob Esponja	Niño	Sumiso, tonto, simpático, amarillo	Trabajar	Cocinero	> 16	
Cece Jones						
Ask						
Goku						
Doraemon						
Peter						
Sepphen						

Cuadro 2. Análisis de la identidad de personajes de series infantiles televisivas

Tercera sesión

Iniciamos la sesión repartiendo recortes plastificados de algunos de los personajes televisivos y texto con adjetivos calificativos. En grupos de cuatro o cinco alumnos les pedimos que jugaran a asignar a cada protagonista los rasgos por los que les identificaban (imagen 3).

Después, en la pizarra digital, un representante de cada equipo compartía las decisiones de su grupo con el resto de la clase, escogiendo los atributos adecuados para cada personaje. Después se sometía a juicio de todos la corrección de las decisiones tomadas (imágenes 4 y 5).



Imagen 3. Consensuando los calificativos correspondientes a la identidad de cada personaje



Imagen 4. Demostración de la maestra sobre cómo usar la aplicación informática que permite eliminar, de forma táctil en la pizarra digital, aquellos atributos que no corresponden con la identidad del personaje que se analiza



Imagen 5. Resultado de los atributos asignados al personaje

AULA DE...

Identidades y educación en artes visuales

Identidad y autonomía personal

2C

Para reforzar estos conocimientos de forma lúdica, se propuso una dinámica de preguntas. De uno en uno, los alumnos y las alumnas iban saliendo a sentarse frente a sus compañeros, de espaldas a la pizarra digital donde se proyectaba la imagen de un protagonista de la cultura visual infantil que debían adivinar. Para descifrar el personaje misterioso hacía el mismo tipo de preguntas del cuadro 2.

Cuarta sesión

Desde la pizarra digital visitamos las páginas oficiales de las cadenas de televisión donde se emiten las series infantiles escogidas por el alumnado; luego, accedimos a aquellos apartados y fichas

donde se describe la identidad de los personajes (imagen 6). Cada alumno leía la ficha de uno de los protagonistas. De este modo, repasamos los atributos y los rasgos principales que son característicos de la identidad, y también subrayamos los que la clase consideraba más relevantes.

Finalmente, se elaboró de forma individual un mapa conceptual que permitiera abordar el conocimiento que el niño posee de sí mismo confrontado con los rasgos relativos a la identidad que los compañeros destacan de él.

Así, en un mismo papel se comparaban, a derecha e izquierda, los atributos carac-



Imagen 6. Alumno subrayando los calificativos principales empleados en la página de las cadenas televisivas para describir al personaje de ficción

AULA DE...



Imagen 7. Mitad del mapa conceptual (sobre la identidad de un alumno llamado Ángel) que está siendo rellenado por un compañero



Imagen 8. Observando y compartiendo los resultados obtenidos en uno de los mapas conceptuales sobre la identidad de uno de los alumnos de clase

HEMOS HABLADO DE:

- Identidad y autonomía personal.
- Técnicas de la expresión visual y plástica.
- Medios audiovisuales y las TIC.

AUTORAS

M.ª Amparo Alonso Sanz
Universidad de Alicante
amparo.alonso@ua.es

Silvia Orduña del Valle
CEIP La Cañada de Fenollar.
Alicante
silviadakar@hotmail.com

Este artículo fue solicitado por AULA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA en julio de 2012 y aceptado en enero de 2013 para su publicación.

terísticos que cada estudiante compartiese con determinados personajes de ficción. La parte del autoconcepto la rellenaba cada cual a solas y después dejaba pasar el folio, doblado por la mitad, por la clase para que los compañeros fueran rellenando la otra parte (imágenes 7 y 8).

Conclusiones

Los productos visuales de entretenimiento, como las series infantiles, pueden ser usados para promover trabajos conceptuales complejos con niños, por su elevado carácter motivacional.

Tres sesiones de labor previa sobre nociones relativas a la identidad, a través de referentes de la cultura visual procedentes de series infantiles, favorecieron la asimilación de las ideas, las imágenes y el vocabulario necesarios para que cada niño abordase su autoconocimiento de forma profunda y artística.

Los niños y niñas poseen un elevado e intenso discernimiento de aspectos relacionados con sus programas televisivos preferidos que puede ser aprovechado por los maestros pedagógicamente de forma positiva y regenerativa. ■

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ACASO, M. (2006): *Esto no son las Torres Gemelas. Cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes*. Madrid. Los Libros de la Catarata.
- HUERTA, R. (1999): «Imágenes que nos sueñan. Aprender a conocer los sonidos del cine y la televisión». *Eufonía. Didáctica de la Música*, núm. 16.
- LIFANTE, Y. (2010): «Técnicas para fomentar la creatividad en nuestros estudiantes» [en línea]. *Comunicaciones ebook de la V Reunión Innovación docente en química*. Granada. Universidad de Granada, pp. 327-356. <www.indoquim.org/actas/Indoquim_2010_Actas.pdf>.