

EL SOCIOFILM: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS TRAS LA IMPLEMENTACIÓN DEL CINE COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

THE SOCIOFILM: ANALYSIS OF THE RESULTS AFTER THE IMPLEMENTATION OF CINEMA AS A DIDACTIC RESOURCE IN PRIMARY EDUCATION

Autor:

Villajos López, C.⁽¹⁾; Chaparro Aguado, F.⁽²⁾

Institución:

⁽¹⁾Maestro de Educación Primaria con especialidad en Educación Física
carlos.villajos@alu.uclm.es

⁽²⁾ Departamento de la Expresión Musical, Plástica y Corporal, Facultad de Educación, Universidad de Castilla-La Mancha. Francisca.Chaparro@uclm.es ORCID
<https://orcid.org/0000-0002-3951-6587>

Resumen:

El presente estudio se centra en analizar las relaciones sociales que se producen en un aula de quinto nivel de Educación Primaria tras la implementación de un instrumento sociométrico: el sociofilm, garantizando la implementación del cine como recurso didáctico de Educación Física para desarrollar contenidos de Expresión Corporal. El sociofilm buscará dar respuesta a diferentes interrogantes, buscando el aprendizaje y la motivación del alumnado. Se ha utilizado como método la gamificación, apoyándose en del mundo mágico de Harry Potter, durante la realización de las mediciones, con motivo de la realización de un Modelo de Educación Deportiva en el que se representó el colegio Hogwarts de magia y hechicería en el centro donde se llevó a cabo la intervención. Tras la revisión de los resultados obtenidos se ha observado que no ha existido variación alguna entre la fase inicial y la final, pero se obtiene una manera eficaz de medir el estatus social de cada una de las muestras presentes en el aula. A lo largo del estudio se expondrán y analizarán los resultados obtenidos tras la aplicación de este instrumento.

Palabras Clave:

Relaciones sociales, gamificación, cine, sociograma.

Abstract:

The present study focuses on analyzing the social relationships that occur in a fifth level classroom of Primary Education after the implementation of a sociometric instrument: the sociofilm, guaranteeing the implementation of cinema as a didactic resource of Physical Education to develop contents of Body Expression . The sociofilm will seek to answer different questions, seeking student learning and motivation. Gamification has been used as a method, based on the magical world of Harry Potter, during the measurements, on the occasion of the realization of a Sports Education Model in which the Hogwarts school of magic and sorcery was represented in the center where the intervention was carried out. After reviewing the results obtained, it has been observed that there has been no variation between the initial and the final phase, but an effective way to measure the social status of each of the samples present in the classroom is obtained. Throughout the study, the results obtained after the application of this instrument will be exposed and analyzed.

Key Words:

Social relationships, gamification, cinema, sociogram.

1. INTRODUCCIÓN

El presente estudio tiene como propósito analizar las relaciones sociales que se establecen en un aula de quinto de Educación Primaria (en adelante EP), utilizando como instrumento sociométrico: el sociofilm. Se observó y analizó las posibilidades de implementación del cine como recurso didáctico en el área de Educación Física (en adelante EF), concretamente en el apartado de expresión corporal, siguiendo a Abad, Campo, Cortés & Lienas (2017), para desarrollar el contenido de Expresión Corporal. Se hace hincapié en este contenido, ya que, según Larraz (2012), apenas se tienen referencias culturales, lo que hace que el alumnado pierda el interés por el desarrollo de actividades de este tipo.

Para el análisis sociométrico, se ha hecho uso de un sociofilm, utilizando el sociograma y el cine. El sociograma es una técnica para determinar preferencias de los individuos con respecto a las diversas personas que forman parte de su medio, Rodríguez-Pérez (2001). Ofrece una imagen panorámica de las relaciones socioafectivas del grupo. Siguiendo a Romero (2010), es fundamental tomar una decisión sobre el criterio más relevante con vistas al diagnóstico del grupo, de manera que se sepa que preguntas hacer para conseguir unas respuestas más eficaces y claras. Por otra parte, con la dualidad del concepto de sociofilm, tenemos la película, que es un elemento empleado para dotar de motivación y entretenimiento la actividad.

Según Porcher (1980), el cine tiene una útil aplicación a las diferentes materias existentes en EP ya que acerca al alumnado al tema de lo que se quiere trabajar y aporta un punto de interés a toda actividad realizable. Martínez-Rodrigo (2014), afirma que los directores de cine tienen el poder de enseñar mucho en poco tiempo. Sus historias influyen y hacen variar nuestras opiniones sobre la guerra, la familia, el amor o nuestras concepciones vitales más íntimas. Son abundantes los estudiosos que constatan el gran poder ideológico y transmisor de contenidos del medio cinematográfico, desde Godard hasta Faure, Eisenstein o Bergman. Según Parro (2014), un tema recurrente en el cine es la Educación.

Sánchez i Peris (2015), confirma que la utilización de las metodologías de juego, también conocidas como gamificación, son un excelente modo de incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación fundamentada: el reconocimiento, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y todas las potencialidades educativas compartidas por las actividades lúdicas. Se llevó a cabo una síntesis con las películas basadas en los libros de J.K. Rowling, aprovechando el auge que estaban teniendo en el momento en el que se realizó el estudio, algo que motivó al alumnado al poder trabajar en el centro educativo distintas actividades que, posteriormente, podían observar en televisión.

Tras conocer los datos anteriores, se utilizó el método gamificado del mundo mágico de Harry Potter con el objetivo de potenciar el grado de motivación y participación del alumnado. El motivo por el que se ha elegido realizar este sociofilm con una temática cinematográfica concreta, se debe a la implementación del Modelo de Educación Deportiva (en adelante MED) (Siedentop, 1994), anterior a la propuesta de intervención en el que también se hizo uso de los componentes más llamativos de la película mencionada con anterioridad.

Se destaca, además, que el sociofilm o sociograma modificado a través del recurso de la gamificación, es un elemento de interés a la hora de analizar relaciones sociales en el aula, en este caso en la clase de EF. Nos ha permitido conocer, utilizando las películas como elemento principal, las relaciones socioafectivas en el aula desde una experiencia en EF, además de, según Alonso & Pereira (2000), existir un grado de relación entre la valoración positiva o negativa de una actividad y una predisposición favorable o desfavorable en cuanto a la realización de la misma.

Por otra parte, llevar a cabo un sociofilm para analizar las relaciones sociales tras la implementación del cine como recurso didáctico es de utilidad debido a la estrecha relación que existe entre el cine y la sociedad, ya que según Díaz (2014), es un medio de comunicación que influencia directamente a todos

los factores humanos de la sociedad, de manera que puede actuar sobre su manera de pensar o de comportarse.

2. MATERIAL Y MÉTODO

MATERIAL

▪ **Sociofilm**

El sociofilm es un instrumento elaborado por el maestro en prácticas, el cual parte de un sociograma adaptando y modificando su estructura y modo de presentación a través de un recurso gamificado, intentando atraer la atención del alumnado

Se contó con una serie de materiales que permitieron la representación del mundo de Harry Potter. Para ello, se utilizó el siguiente instrumental: aros de Quidditch (material autoconstruido), diferentes posters con los escudos de las casas de Hogwarts y el uso reiterado de los cuatro colores representativos de los diferentes equipos, a diferenciar rojo, azul, amarillo y verde. Con estos materiales se sumergió al alumnado en el mundo de Hogwarts, para canalizar su motivación.

Se creó un vídeo (<https://www.youtube.com/watch?v=J-SyBv1-Dko>) con la misma temática del sociofilm (Harry Potter), donde aparecerán las diferentes preguntas que servirán para hacer la observación de las relaciones sociales de la propuesta.

Junto al vídeo, una hoja de respuestas en la que plasmarán sus opiniones tras la visualización del video en las diferentes salas. Hoja sencilla, ya que solo tendrían que rellenar huecos con los nombres de sus compañeros y compañeras. Además, existían números en el papel que coincidían con el número de la pregunta correspondiente, de esta manera podían saber a qué pregunta estaban respondiendo.

Fases del sociofilm:

Para la realización de las fases del sociofilm, se tuvo en cuenta el proceso de aplicación establecido por Romero, R. (2010) en su test sociométrico:

- Fase 1. MED. En esta fase se desarrolla el MED. En el que se emplea la primera toma de contacto con el mundo de Harry Potter mediante la gamificación. El alumnado realizará un torneo de Quidditch (deporte oficial de la película) y, además, llevará a cabo una serie de actividades que les permita entrar en el mundo mágico.
- Fase 2. Preparación de la propuesta de intervención. Tras la unidad didáctica anterior, se decide llevar a cabo una propuesta de intervención para trabajar la Expresión Corporal mediante la implementación del cine. Se decide enlazar la Unidad Didáctica a la propuesta de intervención y aprovechar la motivación del alumnado con la temática del mundo de Harry Potter. Para esta propuesta de intervención, se decide desarrollar un sociofilm que permita medir las relaciones socioafectivas del alumnado.
- Fase 3. Organización de la clase para el desarrollo del sociofilm. Es de vital importancia el aprovechamiento de los grupos creados con anterioridad en la Unidad Didáctica de Harry Potter, ya que al haber establecido al alumnado por casas de Hogwarts (Ravenclaw, Hufflepuff, Slytherin y Gryffindor) será muy útil para organizar la clase en pos de la realización del sociofilm, de manera que cada casa tendrá su momento para llevar a cabo dicha actividad.
- Fase 4. Realización del sociofilm. El colegio donde se realiza la intervención se dividirá en tres salas por las que irá pasando el alumnado, a diferenciar en biblioteca, sala común y campo de Quidditch, en cada sala se realizarán unas preguntas que se relacionan con la sala en la que se encuentran y tendrán que responderlas usando a sus compañeros o compañeras como respuesta. Las respuestas se anotarán en una ficha para posterior análisis.

- Fase 5. Recogida de los datos obtenidos. Tras la realización del sociofilm, se agrupan los resultados en una hoja Excel para establecer un análisis de estos, de manera que puedan ser agrupados posteriormente en distintas herramientas orientadas a la representación gráfica de datos.
- Fase 6. Análisis de los resultados. Se observa la agrupación de los datos obtenidos y se realizan diferentes gráficas para una mejor observación e interpretación de los resultados y así extraer las consideraciones finales.

- **MÉTODO**

En el estudio se ha optado por un método mixto “utilizando la recolección y análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta para lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo el estudio” (Hernández-Sampieri, Fernández-Collado, & Baptista-Lucio, 2007). Para el desarrollo del estudio se contó con un grupo natural de protagonistas (n=24), de quinto nivel de EP. Se estableció aspectos significativos del método gamificado apoyado en el mundo de Harry Potter para hacer mucho más atractiva la propuesta establecida, de manera que también se aprovecharon diferentes elementos de este mundo para acelerar o facilitar el trabajo a realizar.

Para la recogida de datos se preparó un video que serviría para mostrar las preguntas correspondientes al sociofilm, de manera que, en cada sala, se mostraba un video diferente con unas preguntas relacionadas con la sala en la que se encontraban en ese momento. Siendo estas preguntas las que proporcionan los datos necesarios para conocer el grado de relaciones sociales en el aula.

Finalmente, se utilizaría un método de agrupación de datos de manera cuantitativa para hacer un análisis de los mismos que diera respuesta a la pregunta clave de este sociofilm: ¿Qué relación tienen nuestro alumnado en el aula?

3. EXPOSICIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

- *Exposición de resultados del sociofilm inicial.*

Las preguntas realizadas en la **biblioteca** ofrecen una serie de datos, tomando como aquellos de mayor relevancia en la primera pregunta. Los picos encontrados en la muestra 19 y en la muestra 21, manteniéndose el resto de los valores totalmente neutros, salvo la muestra número 5, número 6 y número 24, que no han recibido ningún voto, algo que será repetitivo a lo largo de la realización del sociofilm. En la segunda pregunta, ocurre lo mismo con la muestra número 5, número 6 y número 24 a las que se les suman la número 2 y 18, mientras que encabezan la lista los números 13, 17, 19 y 21. En la tercera pregunta, encabezan la lista la muestra número 19 y número 20, mientras que la muestra 5, 6 y 18 obtienen los peores resultados.

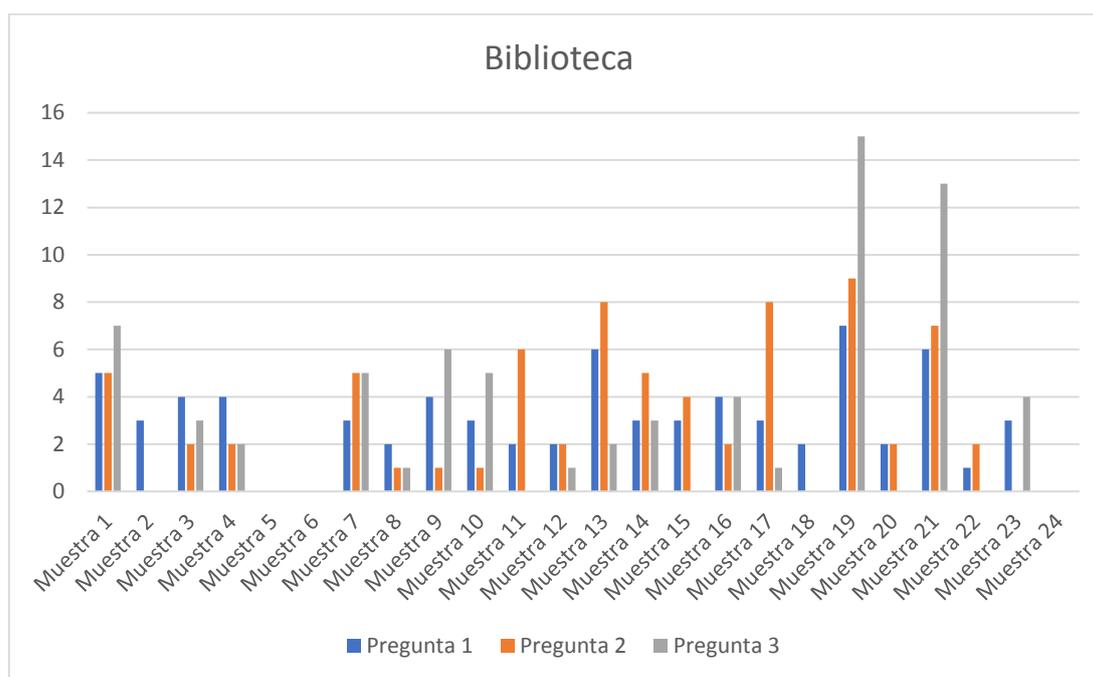


Figura 1. Gráfico de sociofilm. Biblioteca, 2019.

Sobre las preguntas que se llevaron a cabo en la **sala común** se observa que, en la primera pregunta, la muestra número 19 obtiene un mayor número de elecciones con respecto al resto del alumnado, mientras que las demás muestras se mantienen en unos valores neutros sin picos de importancia, por otro lado, las muestras número 5 y 6 no obtuvieron ninguna elección. En la segunda pregunta se obtienen datos similares a la pregunta anterior, destacando, en este caso, la Villajos-López, C.; Chaparro Aguado, F. (2020). El Sociofilm: análisis de los resultados tras la implementación del cine como recurso didáctico en el desarrollo de la Expresión Corporal en Educación Primaria. *Trances*, 12(1):31-48.

muestra número 17 y número 21 como los más elegidos y volviendo a destacar a la 5 y la 6 por no haber sido elegidos por ningún compañero o compañera. Por último, en la pregunta de corte negativo, se observa que las muestras 5 y 6 quedan de nuevo expuestas al rechazo de la clase, mientras que aparecen nuevas muestras con las que la clase no confía, siendo estas la número 2 y el número 9 como opciones destacables.

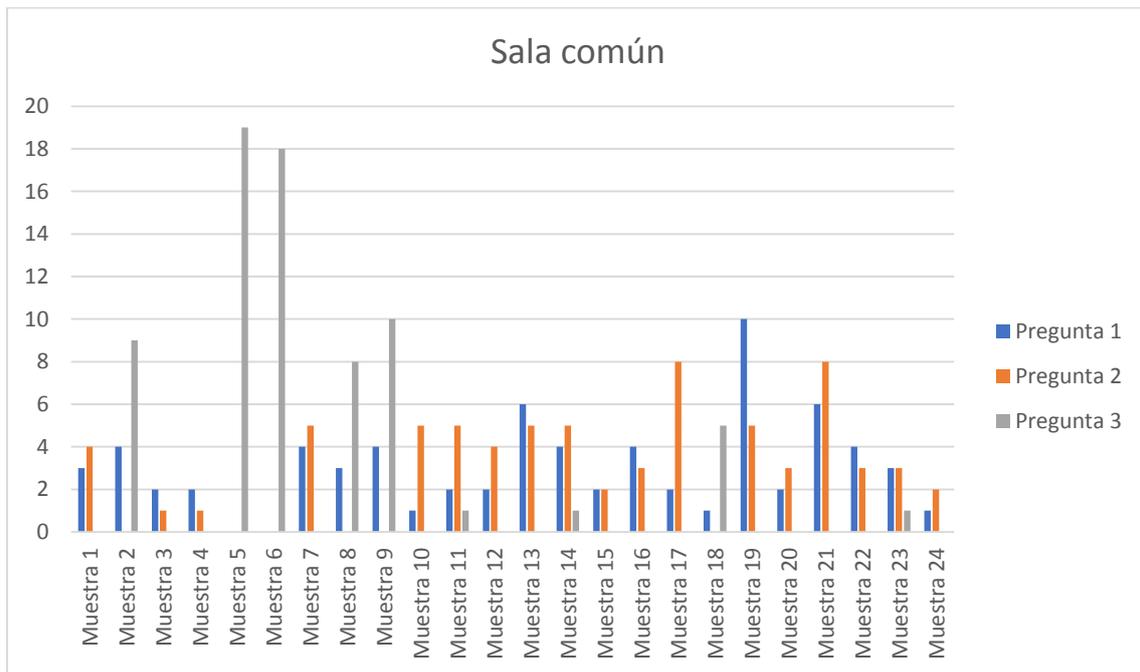


Figura 2. Gráfico de sociofilm. Sala Común, 2019.

Por último, se muestran los resultados de las preguntas realizadas en el **campo de Quidditch**. Mientras que, en las dos zonas anteriores los resultados obtenidos fueron, de manera cuantitativa similares. En este caso cambia la dinámica, ya que los valores son mucho más cerrados. Así pues, se observa que en la primera pregunta obtienen los mejores resultados el sujeto 19 y 21 con excesiva diferencia, mientras que en la segunda pregunta lo hacen la muestra número 5 y número 6. En la tercera pregunta se igualan más los resultados, obteniendo lo que es habitual, destacando la muestra 19 y 21 por arriba y la 5 y la 6 por abajo.



Figura 3. Gráfico de sociofilm Campo de Quidditch, 2019.

- *Análisis de los resultados obtenidos en el sociofilm inicial:*

Para el análisis de los datos obtenidos se utilizó el sistema de clasificación establecido por Newcomb & Bukowski (1983), a continuación, se muestra una tabla en la que se observan los criterios empleados para determinar el estatus sociométrico del alumnado.

Tabla 1. *Sistema de clasificación sociométrica de Newcomb & Bukowski, 1983.*

Preferidos	Nominaciones positivas significativamente altas. Nominaciones negativas inferiores al promedio.
Rechazados	Nominaciones negativas significativamente altas.

Nominaciones positivas inferiores al promedio.

Ignorados Impacto significativamente bajo.

Promedio Resto del grupo.

Se llevó a cabo una clasificación del alumnado en función de las nominaciones que obtuvieron, positivas o negativas. Una vez observadas las diferentes respuestas por parte del alumnado, se concluye en la afirmación de que hay varias muestras, concretamente la 5 y la 6, que sufren un grado de exclusión del grupo categorizándose como los rechazados, algo que, posiblemente, se deba al mal comportamiento que muestran en clase y que provoca la evasión por parte de sus compañeros y compañeras. Por otra parte, existen otras dos muestras, la 19 y la 21, que acaparan todos los resultados positivos, algo que se hace evidente al observar el desarrollo de las clases, siendo estas muestras las más participativas y líderes positivos del grupo, por tanto, se convierten en los preferidos. El resto de las muestras se mantienen en resultados similares con picos de poca importancia, es decir, se convierten en alumnado promedio.

- *Exposición de resultados del sociofilm final:*

Sobre las preguntas que se llevaron a cabo en la **sala común** se observa que, en la primera pregunta, la muestra número 19 obtiene un mayor número de elecciones con respecto al resto del alumnado, mientras que las demás muestras se mantienen en unos valores neutros sin picos de importancia. Por otro lado, las muestras número 5 y 6 no obtuvieron ninguna elección. En la segunda pregunta se obtienen datos similares a la pregunta anterior, destacando, en este caso, la muestra número 17 y número 21 como los más elegidos y volviendo a destacar a la 5 que, en esta ocasión, ha obtenido un voto y la 6 por no haber sido elegida por ningún compañero o compañera. Por último, en la pregunta de corte

negativo, se observa que las muestras 5 y 6 quedan de nuevo expuestas al rechazo de la clase, mientras que aparecen nuevas muestras con las que la clase no confía, siendo estas la número 2 y la número 9 como opciones destacables.



Figura 4. Gráfico de sala común final, 2019.

Las preguntas realizadas en la **biblioteca** nos ofrecen una serie de datos, tomando como aquellos de mayor relevancia en la primera pregunta los picos encontrados en la muestra 3, 13, 19 y en la muestra 21, manteniéndose el resto de los valores totalmente neutros, salvo la muestra número 5, número 6 y número 24, que no han recibido ningún voto, algo que será repetitivo a lo largo de la realización del sociofilm. En la segunda pregunta los valores positivos coinciden con la muestra número 5, número 6 a las que se le suman la número 19 y 21, mientras que la mayoría de las muestras obtienen valores nulos. A continuación, se muestra un gráfico en el que se puede observar los resultados que se han obtenido en el sociofilm con mayor claridad. En la tercera pregunta, la muestra 19 y 21 obtienen los mejores resultados, mientras que la 5, la 6, la 15 y la 20 no obtuvieron ningún voto.

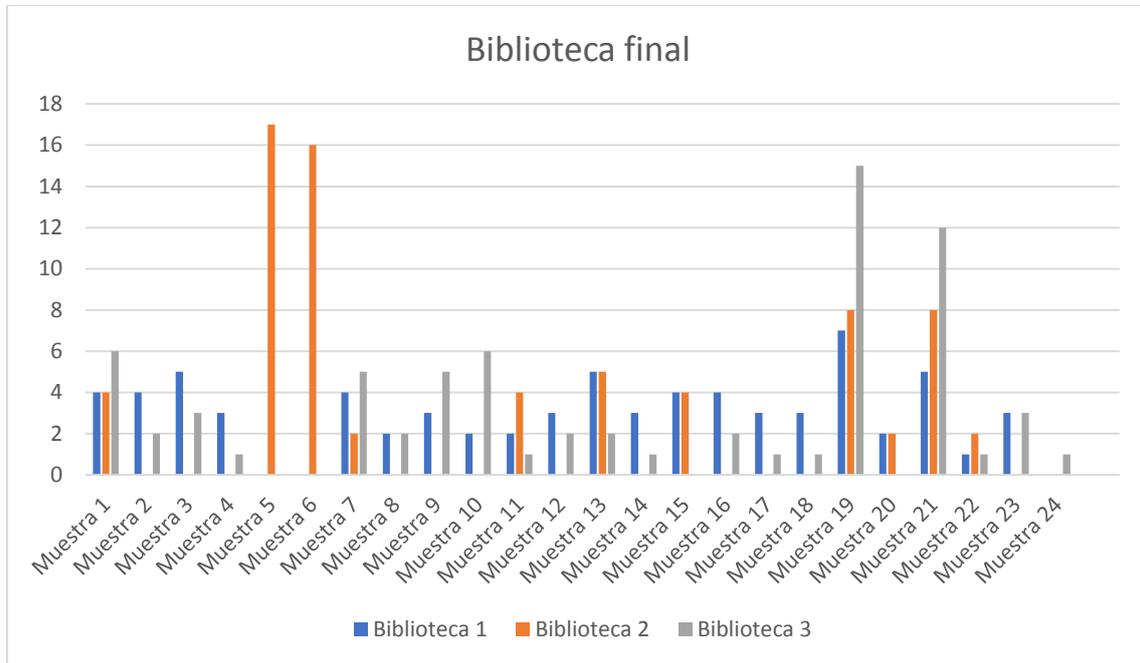


Figura 5. Gráfico de biblioteca final, 2019.

Se muestran los resultados de las preguntas realizadas en el **campo de Quidditch**. Mientras que, en las dos zonas anteriores, los resultados obtenidos eran, cuantitativamente similares, en este caso cambia la dinámica, ya que los valores son mucho más cerrados. Se observa que en la primera pregunta obtienen los mejores resultados el sujeto 19 y 21 con excesiva diferencia. Mientras que en la segunda pregunta lo hacen la muestra número 5 y número 6, junto, en este caso, la número 8, también con amplia ventaja. En la tercera pregunta se igualan más los resultados, obteniendo lo que es habitual, destacando la muestra 19 y 21 por arriba y la 5 y la 6 sin elecciones, por abajo.

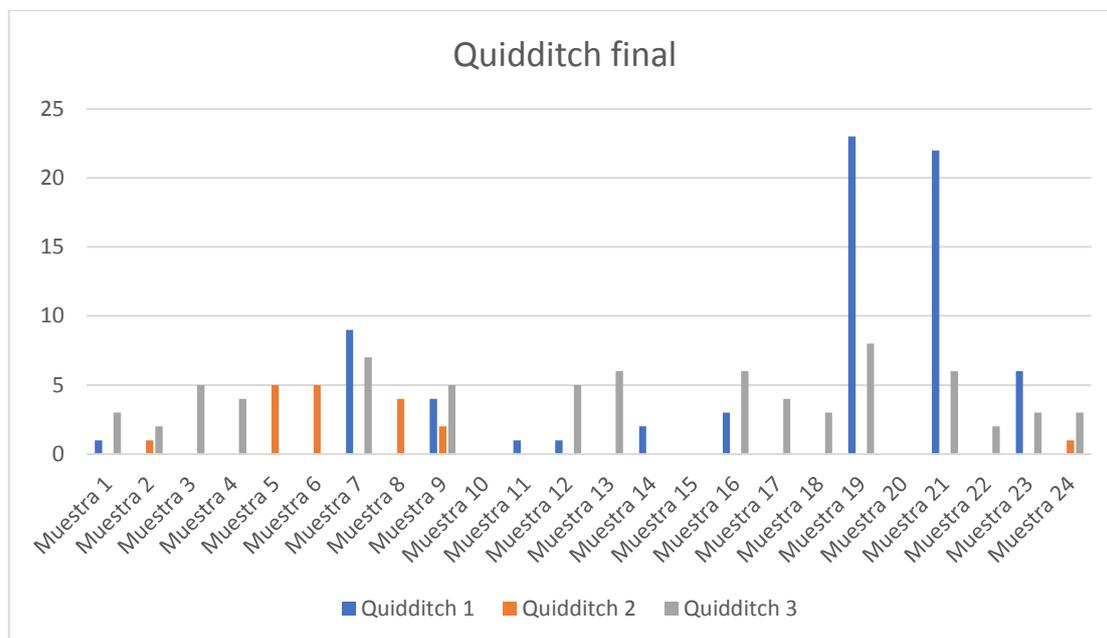


Figura 6. Gráfico de Quidditch final, 2019.

Una vez observadas las diferentes respuestas se concluye en la afirmación de que hay varias muestras, concretamente la 5 y la 6, que sufren un grado de exclusión del grupo, vuelve a darse el caso de que se colocan como los rechazados de la clase, lo que probablemente se derive de su falta de colaboración durante la propuesta de intervención. Por otra parte, existen otras dos muestras, 19 y 21, que acaparan todos los resultados positivos, algo que se hace evidente al observar el desarrollo de las clases, siendo estas muestras las más participativas y líderes positivos del grupo, de nuevo se convierten en los preferidos. El resto de las muestras, se mantienen en resultados similares con picos de poca importancia, por lo que no varían aquellas muestras que han obtenido los valores de promedio.

Se añade a la interpretación de resultados, que los resultados obtenidos en ambos sociofilm han sido muy similares, existiendo cambios de muy pocos votos (imperceptibles) que no han mostrado una variación en las relaciones sociales del alumnado. Un aspecto por destacar ha sido la subida de votos de la muestra número 5 y número 6 en la pregunta de ¿a quién prestarías la tarea?,

ya que se cree que ha podido ser por un impulso del alumnado a ayudar a estas muestras que tienen más dificultades en el aula.

5. DISCUSIÓN

El uso de este sociofilm tuvo por objetivo analizar las relaciones sociales que se producen en un aula de EP, en las clases de expresión corporal de EF. Para ello, se utilizó el cine como recurso didáctico.

Tras la obtención de los resultados y el análisis del sociofilm, se observa que el cine no ha contribuido a la mejora de las relaciones sociales en el aula, de manera que se obtienen los mismos resultados al comienzo y al final de la propuesta de intervención. No se puede asegurar que esto ocurra de la misma manera con otro tipo de muestras, pero en este caso, al no variar las muestras rechazadas su comportamiento durante la propuesta, siguieron encuadrándose dentro de este grupo.

Por otra parte, sí que ha existido mejoría por parte del resto del alumnado, los cuales aseguran que prestarían su ayuda a estas muestras rechazadas en caso de que estuviera en sus manos, observando que han adquirido los valores que se ofrecían con el uso del cine como recurso didáctico, pero en ningún momento aceptarían a las muestras rechazadas en su grupo de iguales.

Coincidiendo con Sánchez i Peris (2015), la gamificación utilizada para el desarrollo del sociofilm, ha supuesto un impacto positivo en el alumnado, que se mostró colaborativo en todo momento con la realización de la actividad, ya que se encontró inmerso en la actividad propuesta al tratarse de una escenificación de un mundo que solo habían visto recreado a través de una pantalla de cine o televisión. Se deduce, por tanto, que el uso de la recreación de mundos ficticios para el desarrollo de diferentes tipologías de actividades puede ser de utilidad.

6. CONCLUSIONES

Tras la aplicación del cine como recurso didáctico, en las sesiones de Expresión Corporal en EP; utilizando el sociofilm como instrumento de medición, apoyado en el método gamificado creando un escenario enmarcado en el mundo mágico de Harry Potter como narrativa y escenificación, no ha habido cambios significativos en las relaciones socio-afectivas establecidas entre el alumnado. Aunque sí ha despertado el interés del alumnado, mostrando colaboración y encontrándose inmerso en la actividad. Por lo tanto, el uso de la recreación de mundos ficticios contribuye a la motivación del alumnado para el desarrollo de diferentes actividades dentro del campo de la Expresión Corporal.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abad, C., Campo, M.I., Cortés, M.L., & Lienas, F. J., (2017). *Cine y expresión corporal*. Tándem, didáctica de la Educación Física, 56 (1), pp. 26-35.

Alonso Escontrela, M^a L. & Pereira Domínguez, M^a C. (2000): *El cine como medio-recurso para la educación en valores. Un enfoque teórico y tecnológico*. En Pedagogía Social, Revista Interuniversitaria. Murcia, número 5. Segunda Época. Monográfico –Educación Social y Medios de Comunicación-, pp. 127-147. ISSN: 1139-1723

Díaz, E. (2014). *El cine y su influencia en la sociedad*. Jhcnewmedia. Recuperado de: <http://www.jhcnewmedia.org/sociologia2014/cine/el-cine-y-su-influencia-en-la-sociedad/>

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2007). *Fundamentos de metodología de investigación*. Madrid, España: McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.

Larraz, A. (2012). *Expresión corporal en la escuela*. Educación Física Escolar. Recuperado de (<http://www.educacionfisicaescolar.es/expresion-corporal-en-la-escuela/>)

Martínez-Rodrigo, E. (2006). *El cine transmisor de valores*. Comunicar Granada. Universidad San Jorge.

- Newcomb, A.F., y Bukowski, W.M. (1983). *Social impact and social preference as determinants of Children's Peer Group Status*. *Developmental Psychology*, 9, 856-867.
- Parro, I. (2014). *Disciplina, compañerismo y conocimiento: la imagen de la educación en el cine*. *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, Recuperado de: www.eumed.net/rev/cccss/27/companerismo-conocimiento.html
- Porcher, L. (1980). *Medios audiovisuales*. Aplicación a la lengua, matemáticas, ciencias naturales y sociales, idiomas, plástica y tecnología, Madrid, Cincel Kapelusz.
- Rodríguez-Pérez, A. y Morera, D. (2001). *El sociograma: Estudio de las relaciones informales en las organizaciones*. Madrid: Pirámide.
- Romero, C. (2010). *El sociograma*. Innovación y experiencias educativas. Granada.
- Siedentop, D. (1994). *Sport education: quality PE through positive sport experiences*. Champaign, Ill.: Human Kinetics Publishers.