

# La creación audiovisual en el aula: el stop motion como recurso pedagógico

## Audiovisual Creation in the Classroom: Stop Motion as a Pedagogical Resource

 10.64493/INV.21.6

Ester Ventura Chalmeta  
Universitat de València, España  
Miembro del grupo de investigación CREARI – Grupo de Investigación en Pedagogías Culturales (GIUV2013-103) en la Universitat de València

 0000-0003-2483-7836

artigo recebido: 24.08.2025  
artigo aceite para publicação: 15.10.2025

This work is licenced under a [Creative Commons BY-NC-ND 4.0](#).

Ventura-Chalmeta, E. (2025). La creación audiovisual en el aula: el stop motion como recurso pedagógico. Invisibilidades - Revista Ibero-Americana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes. <https://doi.org/10.64493/INV.21.6>

### Resumen

En la sociedad actual, dominada por la imagen y los lenguajes digitales, la escuela enfrenta el reto de integrar prácticas que conecten con los intereses y realidades del alumnado. Entre ellas, la producción audiovisual basada en la técnica del stop motion emerge como un recurso pedagógico de gran potencial, no solo para fomentar la creatividad, sino también para favorecer procesos de alfabetización mediática y audiovisual que resultan determinantes en la formación ciudadana. Este artículo explora la justificación de su uso en el aula, sus posibilidades educativas y sus limitaciones, articulando experiencias docentes con marcos teóricos contemporáneos de la educación artística, el aprendizaje cooperativo y la alfabetización mediática. Se analiza, asimismo, su potencial transferible a otros niveles y contextos educativos, subrayando su valor como estrategia de innovación didáctica orientada a la construcción crítica del conocimiento, la expresión visual y la cooperación entre iguales.

**Palabras clave:** stop motion, educación artística, alfabetización mediática y audiovisual, aprendizaje cooperativo

### Abstract

In today's society, dominated by imagery and digital languages, schools face the challenge of integrating practices that connect with students' interests and realities. Among these, audiovisual production based on the stop-motion technique emerges as a pedagogical resource of great potential—not only to foster creativity, but also to promote processes of media and audiovisual literacy that are essential in citizenship education. This article examines the rationale for its classroom use, its educational possibilities, and its limitations, linking teaching experiences with contemporary theoretical frameworks in art education, cooperative learning, and media literacy. It also analyzes its transferable potential to other educational levels and contexts, highlighting its value as an innovative didactic strategy aimed at the critical construction of knowledge, visual expression, and peer collaboration.

**Keywords:** Stop motion, Art education, Media and audiovisual literacy, Cooperative learning

### Resumo

Na sociedade contemporânea, dominada pela imagem e pelas linguagens digitais, a escola enfrenta o desafio de integrar práticas que se conectem aos interesses e às realidades dos estudantes. Entre elas, a produção audiovisual baseada na técnica do stop motion destaca-se como um recurso pedagógico de grande potencial — não apenas por estimular a criatividade, mas também por favorecer processos de alfabetização midiática e audiovisual que são fundamentais na formação cidadã. Este artigo discute a justificativa para o seu uso em sala de aula, suas possibilidades educativas e suas limitações, articulando experiências docentes com referenciais teóricos contemporâneos da educação artística, da aprendizagem cooperativa e da alfabetização midiática. Analisa-se ainda o seu potencial de aplicação em outros níveis e contextos educacionais, ressaltando seu valor como estratégia de inovação didática voltada à construção crítica do conhecimento, à expressão visual e à cooperação entre pares.

**Palavras-chave:** Criação audiovisual, Stop motion, Educação artística, Alfabetização midiática e audiovisual, Aprendizagem cooperativa

### La imagen y la alfabetización audiovisual en la educación

En el contexto social y educativo contemporáneo, la imagen se ha consolidado como un pilar fundamental que estructura tanto la vida cotidiana como las prácticas pedagógicas. Como señalaba Marín-Viadel (2005), 'las imágenes constituyen la base desde donde los individuos contemporáneos construimos nuestra forma de vida' (p. 15), configurando no solo nuestra manera de entender el mundo, sino también de construir nuestra identidad. Esta centralidad de lo visual es, sin duda, una de las características más representativas de la posmodernidad.

Las nuevas generaciones, criadas en un entorno digital marcado por Internet y las redes sociales, forman parte de la denominada sociedad en red, civilización de la imagen o sociedad digital. Se ha descrito a estos jóvenes utilizando distintos términos o etiquetas como nativos digitales (Prensky, 2001), generación

app, generación Z, e incluso generación multitarea. Estas etiquetas, aunque discutibles, evidencian una realidad: los jóvenes no solo consumen contenidos, sino que también los crean y comparten, en el contexto de una cultura participativa (Jenkins, 2009). Conceptos como prosumidor o emirec ilustran este fenómeno pero, como señala Alonzo (2019), aunque a veces se empleen como sinónimos, no siempre son equivalentes.

Más allá de la controversia terminológica, lo relevante es reconocer que, en muchos casos, la escuela permanece ajena a estas prácticas culturales y comunicativas. En mi experiencia docente en educación artística, he podido constatar la falta de alfabetización mediática y audiovisual en gran parte del alumnado. De ahí que sea urgente impulsar proyectos que refuerzen la comprensión y la capacidad crítica de la ciudadanía ante los discursos visuales contemporáneos. Como señala Marfil-Carmona (2016), 'trabajar para la alfabetización visual y audiovisual es una actuación resultante de la responsabilidad social que conlleva dedicarse a la educación artística y a la enseñanza de los medios de comunicación' (p.28).

Sin embargo, la escuela todavía se encuentra con frecuencia al margen de estas prácticas culturales y comunicativas. En la docencia en Educación Artística, la falta de alfabetización mediática y audiovisual del alumnado se traduce en una comprensión superficial de los lenguajes visuales contemporáneos. Por ello, urge diseñar proyectos educativos que fortalezcan la competencia crítica ante los discursos visuales y que integren la cultura mediática en los procesos de aprendizaje. Como señala Marfil-Carmona (2016), 'trabajar para la alfabetización visual y audiovisual es una actuación resultante de la responsabilidad social que conlleva dedicarse a la Educación Artística y a la enseñanza de los medios de comunicación' (p. 28).

Desde esta perspectiva, la alfabetización mediática no debe entenderse únicamente como la adquisición de destrezas técnicas, sino como un proceso de comprensión y producción crítica de significados (Buckingham, 2003; Kellner & Share, 2007). La educación artística se convierte así en un espacio privilegiado para el desarrollo de esta competencia, al promover la lectura activa de las imágenes, la interpretación simbólica y la creación de discursos visuales propios.

#### **La creación audiovisual en el aula**

Más allá de concebirse como una actividad meramente recreativa, la producción audiovisual en el ámbito escolar se configura como un proceso formativo complejo que requiere una adecuada planificación, diseño y compromiso. La elaboración de un producto audiovisual, tanto de manera individual como colectiva, implica fases que demandan concentración, organización y disciplina, especialmente en el marco del trabajo colaborativo.

En este proceso no solo se trabajan contenidos curriculares de carácter conceptual, sino también capacidades y actitudes esenciales, tales como la paciencia, la escucha activa y la capacidad de planificación. Tal como apunta Luna (2008), estas prácticas favorecen hábitos de regulación y estrategias de aprendizaje que convierten la creación audiovisual en un vehículo privilegiado para la resolución de problemas. Ambròs y Breu (2011) sostienen que la creación audiovisual impulsa el desarrollo de las distintas competencias básicas y promueven la construcción activa del propio conocimiento.

Para Augustowsky (2019), la experiencia de la creación audiovisual debería estar presente en la formación de todo estudiante, ya que constituye una vivencia irremplazable en la que se integran cognición, emoción, imaginación y registro sensible del entorno. Pero, además, responde a una función central de la escuela: democratizar saberes y prácticas culturalmente valiosas. En este sentido, la producción audiovisual en el aula no se limita a desarrollar competencias técnicas, sino que permite a los estudiantes explorar su identidad y expresarse de manera significativa.

En consecuencia, la producción audiovisual escolar se erige como un medio de exploración identitaria y expresión significativa. La educación artística se transforma así en una herramienta para comprender la cultura visual y tecnológica contemporánea, dotando al alumnado de herramientas para construir, cuestionar y compartir su visión del mundo (Ventura-Chalmeta, 2023).

#### **El stop motion en la práctica educativa: ventajas e inconvenientes.**

Si nos centramos en la técnica del stop motion, podemos afirmar que esta recoge y amplifica las potencialidades de la creación audiovisual en general, ofreciendo un campo fértil para la educación artística y mediática. Su uso en el aula se ha visto favorecido en los últimos años por la incorporación de dispositivos digitales accesibles, como móviles y tabletas, que facilitan la producción de animaciones. Tal como señalan diversos autores (Ventura-Chalmeta, 2023), la proliferación de proyectos educativos basados en esta técnica responde tanto a su carácter lúdico y creativo como a su idoneidad para trabajar la alfabetización audiovisual y digital. Las prácticas docentes basadas en la producción de animaciones stop motion tienen grandes defensores, como el caso del destacado profesor y pedagogo Martínez-Salanova, que junto con Pérez destaca su fácil implementación al ser una técnica económica, adaptable a múltiples temáticas y accesible incluso para quienes carecen de formación en dibujo. Su ejecución se fundamenta, por tanto, en las dosis creativas de todos los participantes: los infantes y los adultos que coordinan y dirigen la actividad (Martínez-Salanova & Pérez, s.f.b). Para Ambròs y Breu (2011), la realización de este tipo de audiovisual es, además, especialmente indicado en la etapa de la educación primaria como proyecto creativo, dado que no solo ayuda a la comprensión de producciones animadas, sino que además potencia la creatividad e imaginación y la paciencia, así como la experimentación con los procesos. El aprendizaje a través de la experiencia es también una de las máximas de la pedagogía, tal y como sostuvieron Dewey y Freinet.

La investigación previa llevada a cabo (Ventura-Chalmeta, 2023) analiza distintos textos académicos y experiencias educativas sustentadas en la enseñanza a partir de la producción de audiovisuales stop motion en las aulas de distintos niveles académicos. A partir de los mismos se ha establecido una tabla en la que se muestran los resultados más destacados sobre los beneficios y las limitaciones del uso del stop motion en el aula, organizada atendiendo a las siguientes dimensiones: pedagógica, cognitiva, creativa, cultural, tecnológica y organizativa (tabla 1).

Como podemos observar, se trata de una herramienta de enorme potencial pedagógico, con un fuerte componente motivador, ya que combina el atractivo de la animación tradicional con la posibilidad de la fácil difusión de las producciones

a través de las redes sociales. No obstante, su valor pedagógico va más allá del entretenimiento: constituye una vía eficaz para abordar conceptos complejos, acercar la cultura popular al aula y reflexionar sobre problemáticas sociales y medioambientales. Desde una perspectiva interdisciplinar, se adapta bien a metodologías como el aprendizaje cooperativo o el enfoque STEAM, integrando ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas en un mismo proceso.

Si bien es cierto que no debemos obviar alguna de las dificultades que conlleva su implementación en el aula. Entre los retos más señalados están la necesidad de formación docente, la gestión y coordinación de equipos, así como el dominio de herramientas digitales específicas. Para el alumnado, las principales barreras suelen estar en la comprensión del lenguaje audiovisual, la elaboración de guiones gráficos o storyboards, y la edición de imágenes para lograr una secuencia fluida. Como destacan Gil Quintana y Marfil-Carmona (2018), la abundancia de aplicaciones disponibles para producir animaciones, lejos de simplificar el proceso, a menudo lo complica, ya que requiere tiempo para explorar y seleccionar la herramienta más adecuada.

Pese a estas limitaciones, el stop motion sigue consolidándose como un recurso innovador de gran potencial en la enseñanza, capaz de transformar la relación del alumnado con los lenguajes visuales y con su propio aprendizaje.

Tabla 1. Cuadro comparativo: beneficios y limitaciones del stop motion en el aula.

Dimensión	Beneficios	Limitaciones
<b>Pedagógica</b>	Favorece la alfabetización audiovisual, mediática y digital; fomenta el trabajo cooperativo y la interdisciplinariedad; incrementa la motivación del alumnado.	Requiere formación específica del profesorado en alfabetización audiovisual; puede confundirse con una actividad meramente lúdica sin suficiente valor educativo. Riesgo de que se use como "moda" sin verdadero sentido curricular; puede derivar en producciones vacías desde el punto de vista educativo.
<b>Cognitiva</b>	Activa procesos de memoria y metacognición; potencia la resolución de problemas, la toma de decisiones y la comprensión de fenómenos complejos.	El alumnado puede tener dificultades para comprender el lenguaje audiovisual, elaborar guiones gráficos o trasladar ideas narrativas a imágenes en movimiento.
<b>Creativa</b>	Estimula la imaginación, la originalidad y el pensamiento crítico; convierte al alumnado en protagonista de su propio aprendizaje.	No todos los estudiantes se sienten cómodos con la expresión artística; la creatividad puede verse limitada por falta de referentes o inseguridad personal.
<b>Cultural</b>	Permite la aproximación a la cultura popular y al patrimonio; favorece la reinterpretación de tradiciones y la integración de lenguas y expresiones culturales.	Menos explorada en comparación con otras dimensiones; puede ser difícil integrarla en contextos con currículos rígidos o poco sensibles a la diversidad cultural.
<b>Tecnológica</b>	Es accesible gracias a dispositivos móviles y software gratuito; facilita la difusión en redes sociales y la creación de comunidades de aprendizaje transmedia	El uso de aplicaciones y dispositivos móviles genera retos técnicos; la edición foto a foto y la creación de secuencias fluidas demandan tiempo y competencias digitales. El uso de móviles puede interferir en los procesos de enseñanza-aprendizaje
<b>Organizativa</b>	Favorece la dinámica colaborativa en grupos, desarrollando competencias sociales y de organización.	La coordinación en trabajos grupales puede ser compleja; la diversidad de aplicaciones y la necesidad de tiempo para explorarlas dificultan la organización de proyectos. Riesgo de desigual participación de los miembros.

Fuente: elaboración propia

Como profesora de educación artística en distintos niveles educativos, he realizado diversas experiencias y proyectos utilizando el stop motion como recurso didáctico (Vidal & Ventura-Chalmeta, 2014; Ventura-Chalmeta, 2017, 2023).

De entre los distintos beneficios de su uso, nos centraremos, a continuación, en aquellos que inciden en dos aspectos que considero clave en la docencia: la construcción crítica de la identidad en la adolescencia y la interdisciplinariedad y la interacción cooperativa en la formación de formadores en educación artística.

### Cine, redes sociales y adolescencia: herramientas para la construcción crítica de la identidad

Sin duda, el cine constituye una herramienta fundamental en el ámbito educativo. A través tanto de la visualización como de la creación fílmica no solo es posible trabajar la alfabetización audiovisual y mediática, sino también utilizarlo como medio para debatir y visibilizar temáticas sociales de actualidad que afectan de manera directa o indirecta al alumnado.

Una preocupación central en la práctica docente con los adolescentes a lo largo de estos años es la influencia del entorno en su percepción corporal y estética y cómo esta repercute en sus emociones, en la autopercepción y en la manera en que se relacionan con los demás. En este contexto, las redes sociales se configuran como un espacio donde se reflejan valores y comportamientos sociales que impactan de lleno en los procesos de construcción identitaria.

La adolescencia es una etapa decisiva en la conformación de la identidad personal que determina además la correcta integración social (Vizcaíno-Verdú, Feijoo & Sádaba, 2025). Durante este periodo, los jóvenes son especialmente vulnerables a las influencias externas, tanto en el plano moral como en lo relativo a la representación del propio yo.

Actualmente, con la expansión de las redes sociales y plataformas como TikTok, presentes de manera constante en la vida cotidiana de niños y jóvenes, no hablamos únicamente de espacios de ocio, sino de una nueva forma de cultura visual contemporánea. La exposición continua a contenidos audiovisuales en estas plataformas puede incidir de manera decisiva en la percepción del propio cuerpo y en la formación de su identidad. La comparación ya no se produce solo con famosos o influencers, sino también entre iguales (Vizcaíno-Verdú, Feijoo & Sádaba, 2025). De este modo, se refuerza y perpetua una visión estereotipada del cuerpo, y se promueven cánones estéticos ideales, casi siempre inalcanzables, configurados mediante filtros audiovisuales y recursos técnicos de edición que distorsionan la percepción de la realidad.

El algoritmo de estas plataformas refuerza los estándares hegemónicos de belleza, genera uniformización visual y potencia la presión estética y la comparación social. Esta dinámica repercute negativamente en la salud mental de las y los adolescentes, ya que la exposición a estos contenidos estandarizados sobre la apariencia ideal puede afectar la percepción del propio cuerpo y, por tanto, a su estado de ánimo (Gurtala & Fardouly, 2022).



Figura 1. Autora (2025) Trabajo individual y colectivo: " Cómo eres". Serie fragmento compuesta por tres fotografías digitales de la autora y una serie secuencia extraída de la animación de una estudiante (2014)

Pero la influencia de las redes no se limita a la apariencia física. También proyectan valores relacionados con la sexualización y la performatividad del cuerpo, difundidos a través de influencers y tendencias estéticas vinculadas con estilos de vida lujosos, occidentales y hegemónicos. Se consolida así un ideal estético poco diverso, donde predominan cuerpos delgados, musculados y activos, reforzando estereotipos visuales y corporales. Incluso los discursos aparentemente tiernos o de estética suave suelen enmarcarse en visiones conservadoras y regresivas. Difícilmente se encuentran estéticas disidentes o discursos críticos; tampoco abundan contenidos alternativos que escapen de la hegemonía visual dominante. Esta carencia limita la exploración identitaria de los adolescentes, que encuentran mayoritariamente modelos normativos sobre cómo deben ser (Signes, 2025).

Frente a esta realidad, el cine y la creación audiovisual ofrecen una vía pedagógica de gran potencial. A través de la realización de cortometrajes de ficción, se pueden abordar cuestiones como la manipulación mediática, artística y cultural y la influencia de las redes sociales en el colectivo juvenil. Ser conscientes de cómo se estructura un relato audiovisual y de los recursos de producción y postproducción utilizados permite comprender mejor la realidad y desarrollar un pensamiento crítico frente a las imágenes.

Además, el cine facilita la empatía, al permitir al espectador adentrarse en realidades opuestas a la propia y ponerse en el lugar del otro. La producción audiovisual cooperativa, al implicar diversas funciones y roles, se convierte en un espacio y medio idóneo para superar estereotipos y fomentar la igualdad de género (Escaño en Huerta, Alonso-Sanz & Ramón, 2019). Asimismo, la creación de relatos alejados de los estereotipos comerciales —por ejemplo, en torno a identidades LGTB— contribuye a la visibilización, concienciación y empoderamiento de las y los jóvenes con identidades de género diversas (Ventura-Chalmeta, 2021). En este sentido, el audiovisual se configura como un recurso clave para la coeducación, al generar narrativas e imaginaros más

plurales.

El hecho de que sea el propio alumnado quien genere conocimiento y construya su identidad ciudadana a través de producciones audiovisuales en stop motion resulta especialmente relevante. Esta práctica les brinda la posibilidad de trabajar desde un enfoque más empírico y con la combinación de múltiples lenguajes, lo que favorece la expresión e interpretación de conceptos, hechos y opiniones. De este modo, no se limitan al uso de la lengua oral y escrita —ya sea en su idioma materno o en lenguas extranjeras—, sino que incorporan además el lenguaje mediático como herramienta para abordar sus experiencias cotidianas y sociales, tanto en contextos formales como informales (Denicolai, 2017).

La creación audiovisual mediante stop motion abre, así, un abanico de oportunidades que se traduce en un espacio privilegiado para la exploración, la autoexpresión y la experimentación con la identidad. Su valor pedagógico es notable cuando se emplea de forma crítica, y la producción de materiales didácticos mediante esta técnica se convierte en un recurso con un gran potencial de empoderamiento, tanto para el profesorado como para el alumnado (Teresinha da Silva, 2016; Gil Quintana & Marfil-Carmona, 2018).

#### **Stop motion en la formación de formadores: interdisciplinareidad e interacción cooperativa**

A lo largo de los últimos años, como profesora en la Facultad de Magisterio hemos llevado a cabo una propuesta didáctica articulada en torno a la técnica de animación stop motion. Esta se concibe como un proyecto integral de alfabetización visual, audiovisual y digital en el marco de la educación artística del Grado de Maestro en Educación Primaria. Su eje vertebrador radica en la confluencia entre las potencialidades de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y las metodologías educativas emergentes del siglo XXI, tales como el aprendizaje cooperativo y la interdisciplinariidad. De este modo, el objetivo no es únicamente dotar de herramientas técnicas al alumnado, sino generar una metodología con vocación holística y transferible, susceptible de aplicarse también en etapas como la Educación Primaria y Secundaria, en el ámbito de la educación artística.

Ahora bien, este planteamiento no se reduce a una mera incorporación instrumental de las TIC en el aula. Lo que se persigue es que el alumnado, a través de la experiencia performativa que supone la creación de una obra audiovisual de animación, logre reflexionar sobre la importancia de la cultura visual en la sociedad actual. La práctica con stop motion abre la posibilidad de reconocer cómo las imágenes median en los entornos sociales, económicos y educativos, y de comprender su protagonismo en los procesos comunicativos junto a otros lenguajes ya consolidados en la esfera escolar (Denicolai, 2017). En este sentido, la alfabetización audiovisual se transforma en una vía de empoderamiento, que no solo amplía la capacidad expresiva del estudiantado, sino que también favorece la toma de conciencia crítica respecto a su propio entorno.

Este horizonte exige, inevitablemente, repensar el rol docente. La figura del profesorado ya no puede entenderse como mero transmisor de conocimientos, sino como guía y acompañante que orienta procesos de aprendizaje autónomos y reflexivos (Teresinha da Silva, 2016). Tal transformación se vincula estrechamente

con el desarrollo de las TIC, que han modificado nuestra relación con el conocimiento, caracterizado ahora por su abundancia, inmediatez y caducidad. De ahí que resulte pertinente buscar estrategias didácticas que promuevan la capacidad de seleccionar, interpretar y reelaborar la información, y es justamente en esta tarea donde el stop motion adquiere un valor singular: su carácter híbrido lo convierte en un terreno fértil para la articulación de enfoques interdisciplinares, capaces de tender puentes entre áreas tan diversas como las lenguas, las ciencias sociales o la tecnología.

De hecho, la interdisciplinariedad no aparece aquí como un mero añadido, sino como condición inherente al propio proceso creativo de la animación. Tal como señala Ferri (2016), la animación es, por definición, un espacio donde confluyen múltiples destrezas y saberes, y cuyo dominio exige un aprendizaje constante y diverso. Esta misma idea ha guiado el proyecto que venimos desarrollando en la universidad donde las colaboraciones con áreas como la Didáctica de las Ciencias Sociales o la Didáctica de la Lengua y la Literatura Inglesa han demostrado que la integración de miradas disciplinares enriquece tanto la práctica como la reflexión pedagógica. La favorable recepción de estas experiencias por parte del alumnado nos confirma, curso tras curso, que el stop motion funciona como catalizador de aprendizajes complejos y transversales (Gil Quintana & Marfil-Carmona, 2018).

A este componente interdisciplinar se suma otro igualmente determinante: la dimensión cooperativa. La creación de una película en stop motion requiere de un engranaje colectivo donde el reparto de roles, la coordinación constante y la comunicación fluida resultan imprescindibles. A diferencia de la animación digital en 3D —que suele fragmentar procesos y externalizar tareas—, el stop motion reclama la convivencia del equipo en un mismo espacio, compartiendo decorados, marionetas y materiales. Tal como destaca Purves (2011), esta dinámica fomenta la crítica constructiva, el apoyo mutuo y un espíritu de camaradería difícil de replicar en otras técnicas, lo que convierte la interacción social en parte indisociable del proceso creativo.

No es casual, entonces, que los beneficios educativos de este trabajo cooperativo sean tan evidentes. Suárez (2007) recuerda que el aprendizaje no puede entenderse al margen de las relaciones sociales, y que la interacción recíproca potencia tanto el rendimiento académico como la integración social y el desarrollo personal. En nuestros propios proyectos, esta lógica se traduce en pautas claras de organización grupal: aunque el objetivo sea colectivo, cada integrante debe asumir responsabilidades específicas, garantizando así que todos los estudiantes asimilen al menos los contenidos esenciales. Como bien apunta este autor 'el objetivo primordial de la interacción cooperativa no radica simplemente en que los alumnos realicen algo juntos, sino en que juntos logren aprender' (p. 66).

Esta exigencia organizativa nos enfrenta a uno de los retos más complejos: la gestión de los equipos. La experiencia práctica demuestra que no basta con trabajar en grupo; es necesario que el alumnado experimente las tensiones, contradicciones y aprendizajes implícitos en la cooperación real, y que reflexione sobre ello de manera crítica. Tal ejercicio de práctica reflexiva (Schön, 1992) resulta esencial para su futura labor docente, pues les permite anticipar y gestionar dinámicas similares en el aula con mayor madurez pedagógica. En este

sentido, la vivencia del stop motion no solo enseña a cooperar, sino que educa en la cooperación, alentar la tolerancia cultural, el respeto mutuo y la aceptación del otro (Suárez, 2007)

En definitiva, la propuesta basada en la técnica stop motion entrelaza alfabetización audiovisual, interdisciplinariedad y aprendizaje cooperativo en una experiencia pedagógica de gran riqueza formativa. Su fuerza radica precisamente en la capacidad de integrar competencias técnicas, sociales y culturales en un mismo proceso, contribuyendo así al desarrollo integral del alumnado y situando la educación artística como motor de transformación educativa y social.

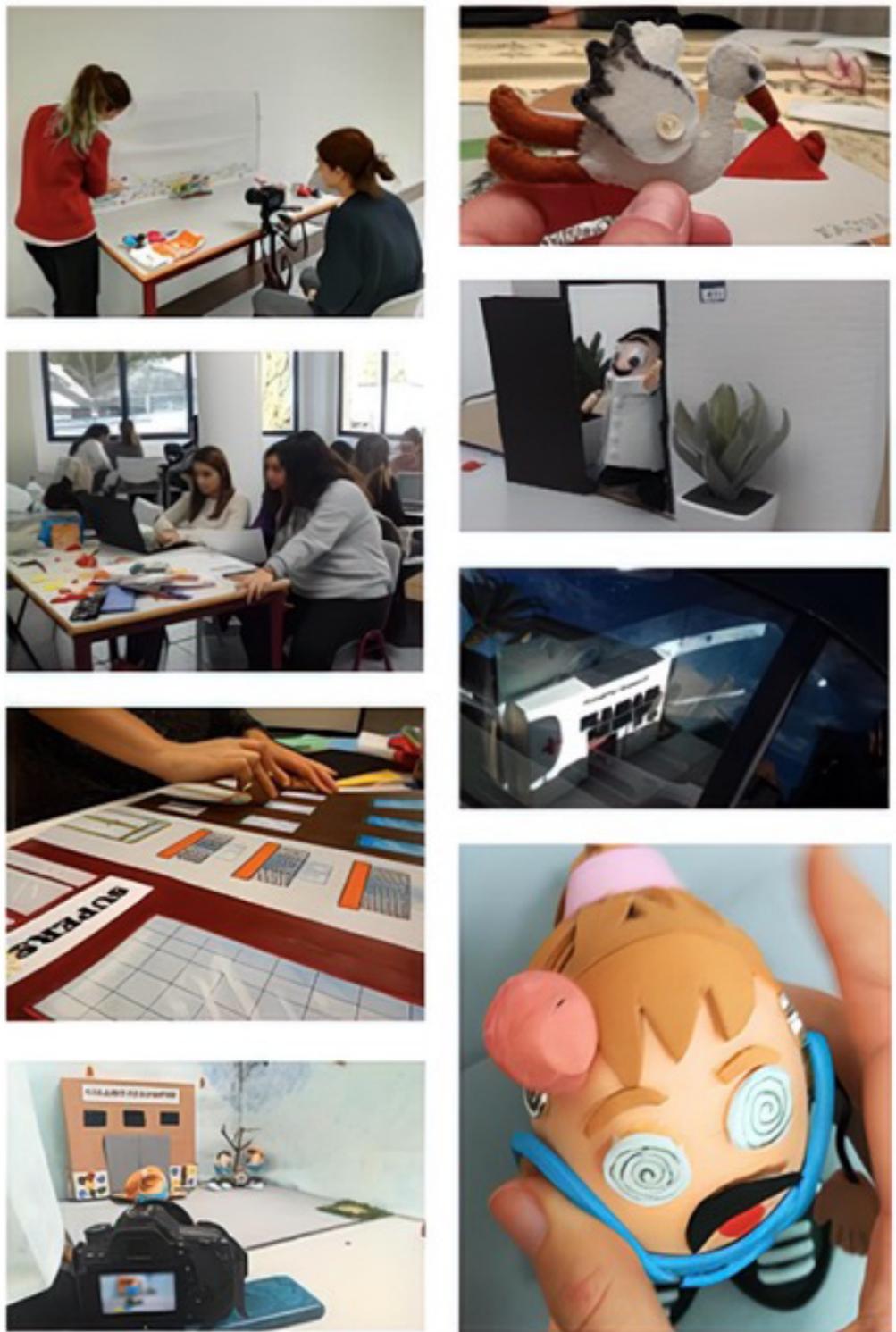


Figura 2. Trabajo cooperativo. Cómo se hizo. Serie secuencia formada por ocho fotografías digitales a color de las estudiantes del grupo 6.5 "Mi Familia" (2019). Composición de la autora (en Ventura-Chalmeta, 2023)

## Conclusiones

La centralidad de la imagen en la sociedad contemporánea exige una transformación profunda en la manera en que la escuela aborda los lenguajes visuales y digitales. Lejos de ser un complemento, la alfabetización mediática y audiovisual se presenta como una competencia esencial en la formación de una ciudadanía crítica, creativa y socialmente comprometida.

En este contexto, la creación audiovisual en el aula, y de manera particular la técnica del stop motion, se configura como una estrategia pedagógica capaz de articular creatividad, pensamiento crítico y competencias digitales en un mismo proceso. Al tiempo que motiva y conecta con la cultura participativa de las nuevas generaciones, ofrece un espacio para la construcción de conocimiento, la autoexpresión y la exploración identitaria.

Aunque su implementación plantea desafíos tanto para docentes como para estudiantes, estos no deben concebirse como obstáculos insalvables, sino como oportunidades para repensar la práctica educativa y enriquecerla. El stop motion, más allá de su valor técnico o artístico, abre la posibilidad de transformar la educación en un espacio más inclusivo, participativo y alineado con los retos de la sociedad contemporánea, reafirmando así su relevancia como recurso pedagógico de gran potencial.

La investigación y la práctica docente aquí descritas evidencian que la animación stop motion la investigación y la práctica docente aquí descritas evidencian que la animación stop motion es un modelo transferible y adaptable a diversos niveles y áreas educativas. Su implementación favorece el desarrollo de competencias críticas, digitales y comunicativas; promueve el trabajo interdisciplinar y cooperativo; y se ajusta a distintos contextos, objetivos y temáticas. Asimismo, permite abordar identidades y problemáticas sociales, integrando la educación mediática como eje transversal en los currículos oficiales. En definitiva, el stop motion no es solo una técnica artística, sino un instrumento para la construcción de conocimiento, la reflexión crítica y la transformación educativa.

## Referencias

- Ambròs, A. & Breu, R. (2011) *El cine en la escuela. Propuestas didácticas de películas para primaria y secundaria*. Graó.
- Alonso, R. (2019). Sobre el uso de los conceptos prosumer y emirec para estudios sobre comunicación mediada por internet. *Sphera Publica*, 1 (19), 2-23.
- Augustowsky, G. (2019). La creación audiovisual en la infancia. Estudio de experiencias en contextos educativos. *EARI*, 235-250. <http://dx.doi.org/10.7203/eari.10.13922>
- Buckingham, D. (2003). *Media education: Literacy, learning and contemporary culture*. Polity Press
- Denicolai, L. (2017). Stop-motion e conoscenza. Video-pillole educative come esperienza di scrittura con i media Stop-motion and knowledge. Educational video-clip such as writing with media experience. *Form@ re-Open Journal per la formazione in rete*, 17(3), 135-148. DOI: <http://dx.doi.org/10.13128/formare-21275>
- Ferri, M. (2016). Arquetipos imaginarios. *Las claves del cine fantástico de aventuras de Ray Harryhausen*. [Tesis Doctoral] Universitat Politècnica de València.
- Gil Quintana, J. & Marfil-Carmona, R. (2018). El empoderamiento del alumnado a través de las TRIC. Creaciones narrativas a través de stop motion en educación primaria. *index.comunicación*, 8(2), 189-210
- Gurtala, J. & Fardouly, J. (2022) Does medium matter? Investigating the impact of viewing ideal image or short-form video content on young women's body image, mood, and self-objectification. <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2023.06.005>
- Huerta, R., Alonso-Sanz, A. & Ramon, R. (2019). *De película. Cine para educar en diversidad*. Tirant Humanidades.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. MIT Press.
- Kellner, D., & Share, J. (2007). Critical Media Literacy: Crucial Policy Choices for a Twenty-First-Century Democracy. *Policy Futures in Education*, 5, 1, 2007. doi:10.2304/pfie.2007.5.1.59
- Luna, M. R. (2008). La enseñanza audiovisual para el fomento de las competencias múltiples. *Comunicar*, 31, 469-475
- Marfil-Carmona, R. (2016). *Educación artística y comunicación audiovisual espacios comunes*. [Tesis doctoral]. Universidad de Granada. <http://hdl.handle.net/10481/41360>
- Marín-Viadel, R. (coord.) (2005). *Investigación en Educación Artística*. Universidad de Granada.
- Martínez-Salanova, E. & Pérez, M. A. (s.f.b). Orientaciones sobre cómo trabajar el cine en las aulas de infantil y primaria. *Educomunicación*. <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/unidadesguiaorientaciones.htm>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Purves, B. (2011). *Stop motion*. Blume.
- Schön, D. A. (1992). La formación de profesionales reflexivos. *Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en los profesionales*. Paidós.
- Signes, A (2025). *Identitat i estètica dels adolescents en TikTok. Una Investigació Basada en Arts en format còmic*. [Trabajo Final de Máster] Universitat de València.
- Suárez, C. (2007). El potencial educativo de la interacción cooperativa.

- Investigación Educativa*, 11 (20), 61-78.
- Teresinha da Silva, I. (2016). *Formação de professores: práticas pedagógicas com stop motion*. [Tesis Doctoral] Universidade Federal de Santa Catarina.
- Ventura-Chalmeta, E. (2017). Entorns educatius innovadors. Ús de la stop motion en la formació de docents d'educació artística. *En Nous entorns d'aprenentatge per a les arts i la cultura*, 223-236. Tirant Humanidades.
- Ventura-Chalmeta, E. (2021). Ana Ojea, Visibilización y activismo a través de la educación artística. *En Profesorado LGTB*, 141-156. Tirant Humanidades.
- Ventura-Chalmeta, E. (2023). *Stop motion como recurso innovador en la formación de docentes en educación artística* [Tesis Doctoral] Universitat de València.
- Vidal, E. & Ventura-Chalmeta, E. (2014). La interdisciplinariedad del stop motion en Ciencias Sociales. En Pagès & Santesteban (eds.). *Una mirada al pasado y un proyecto de futuro: investigación e innovación en didáctica de las ciencias sociales*, vol. 2, 535-543. UAB.
- Vizcaíno-Verdú, A., Feijoo, B. & Sádaba, C. (2025). Behind the Adolescent Filter: Unveiling the Connection Between Digital Body Image Edition, Satisfaction and Well-Being. *Atlantic Journal of Communication*, 1-14. <https://doi.org/10.1080/15456870.2025.2470737>