



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL



E. U. EDUCACIÓN Y TURISMO

TRABAJO DE FIN DE GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN INFANTIL

PORTADA

ESCUELA UNIVERSITARIA DE EDUCACION Y TURISMO DE AVILA

**TRABAJO FIN DE GRADO EN MAESTRO DE EDUCACION INFANTIL. MENCIÓN
EN EDUCACION MUSICAL**

**“BIENVENIDOS AL NUEVO MUNDO: LA MUSICA A TRAVES DE LOS
AUDIOVISUALES”**

AUTORA: Miriam Gómez Jiménez

Directora: Sonsoles Ramos Ahijado

Ávila, 1 de Julio del 2015

INDICE

1. INTRODUCCION Y JUSTIFICACION.....	4
2. ESTADO DE LA CUESTION Y RELEVANCIA.....	9
2.1. La música.....	9
2.1.1. El origen de la música.....	9
2.1.2. Recorrido histórico de la educación musical en Educación Infantil a través de la legislación educativa desde 1970.....	10
2.1.3. Funciones de la música en los medios audiovisuales	12
2.2. Los audiovisuales: Los dibujos animados.....	13
2.2.1. Recorrido histórico de los dibujos animados	15
2.2.2. Clasificación de los dibujos animados.....	19
2.2.3. Importancia de los audiovisuales y los dibujos animados en los niños.....	20
2.2.4. Beneficios de utilizar los audiovisuales en el aula	21
3. OBJETIVOS DEL TRABAJO	22
4. ANALISIS DE DIFERENTES PROGRAMAS Y SERIES MUSICALES.....	22
4.1. Análisis y selección del programa para la creación del corto de animación	22
5. CREACIÓN DE LA MINISERIE DE DIBUJOS ANIMADOS	29
5.1. Elección del programa editor: Muvizu.....	29
5.2. Creación de la miniserie de dibujos animados: “El país de la ilusión”	30
5.3. Didáctica de la miniserie de dibujos animados y de las actividades de comprensión.	33
5.4. Metodología	38
5.5. Atención a la diversidad	41
5.6. Recursos utilizados	42
6. RESULTADOS Y CONCLUSIONES.....	44

7. REFERENCIAS	46
8. ANEXOS.....	49
Anexo I: cuestionario sobre los personajes	49
Anexo II: cumplimentación de los cuestionarios.....	53
Anexo III: analisis de los resultados de los cuestionarios.....	54
Anexo IV: puesta en práctica de la miniserie de dibujos animados	59
Anexo V: temporalizacion de las diferentes sesiones	60
Anexo VI: justificación y explicación de las actividades de comprensión de la pdi63	
Anexo VII: desarrollo de la miniserie. Pasos a seguir	70
Anexo VIII: didactica de la miniserie	82
Anexo IX: atencion a la diversidad	89
Anexo X: diálogos y sonidos de la miniserie	93
Anexo XI: contenido del DVD.....	105

1. INTRODUCCION Y JUSTIFICACION

Hoy en día, la sociedad en general y la escuela en particular, han experimentado un gran cambio en torno a las TIC's en las últimas décadas, tal y como podemos constatar en la propia legislación educativa vigente hoy en día para la etapa de Educación Infantil:

- *“A la vista de la evolución acelerada de la ciencia y la tecnología y el impacto que dicha evolución tiene en el desarrollo social, es más necesario que nunca que la educación prepare adecuadamente para vivir en la nueva sociedad del conocimiento y poder afrontar los retos que de ello se derivan.”* (Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación).

- *“Se fomentará una primera aproximación...en las tecnologías de la información...”* (DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, p.7).

- *“La presencia del ordenador en el aula como recurso didáctico, consecuencia de la plena incorporación de las tecnologías de la información y de la comunicación en la sociedad, exige un tratamiento específico por parte del docente para conseguir que el niño y la niña hagan de él un instrumento útil en su aprendizaje”.* (DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, p.9).

- *“Es el área que integra todas las formas de lenguaje...audiovisual y de las tecnologías de la información y la comunicación, que el niño a lo largo de su permanencia en la escuela infantil debe desarrollar.”* (DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, p.13).

- *“El lenguaje audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación presentes en la vida infantil, requieren un tratamiento educativo que, partiendo de una cuidada selección de recursos y materiales, inicien a niñas y niños en la comprensión de los mensajes audiovisuales y en su utilización adecuada.”* (DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, p.14).

Teniendo en cuenta la legislación, y tomándola como base y referente, nosotros como docentes, debemos reformular la manera de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como los recursos a utilizar en el aula para poder responder a las demandas de los alumnos, debido a que actualmente, están inmersos en una sociedad donde las nuevas tecnologías forman parte de su vida cotidiana.

Actualmente, nos encontramos sumergidos en un mundo digital en el que ha avanzado tanto la tecnología que es necesario replantearse el nuevo lugar que ocupa la educación y más concretamente, los docentes.

La escuela es un fiel reflejo de la sociedad y por tanto, ha de avanzar con ella. De lo contrario, la escuela en particular y la educación en general se quedarán ancladas en el pasado, anticuadas y serán de poca utilidad para los alumnos y para la sociedad.

Sin embargo, nos encontramos con una realidad bastante diferente: maestros y escuelas que utilizan las TIC “porque están de moda”, pero no las usan con fines educativos o como un recurso para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino como una “pega” para no quedarse atrás. Según Vidal (2005), nos encontramos que:

- El uso de las TIC en el aula se limita al entretenimiento de los alumnos con juegos o programas educativos.
- La limitación en el uso de las TIC por parte de los profesores ocurre por una falta de tiempo en cuanto a programación, contenidos...
- Los profesores rechazan el uso de las TIC en el aula por su desconocimiento, aunque aprecian sus ventajas como recurso.

De estas afirmaciones llegamos a una conclusión más amplia: Las TIC en el aula han de convertirse en un recurso más a utilizar, al igual que un libro, un cuento, una ficha...; pero no podemos utilizar las TIC para realizar las mismas actividades o tareas que realizábamos anteriormente, sino que debemos utilizarlas aprovechando sus posibilidades de manera que los alumnos puedan lograr un mejor proceso de aprendizaje.

Una vez realizada una pequeña introducción acerca de las TIC y la sociedad actual en general, debemos centrarnos en el tema que nos acomete: los audiovisuales.

En primer lugar, en esta sociedad en cambio constante, es necesario definir con exactitud a qué denominamos audiovisual:

Audiovisual, según la RAE: “Que se refiere conjuntamente al oído y a la vista, o los emplea a la vez. Se dice especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas.”

Por tanto, la comunicación audiovisual integra elementos visuales, tales como imágenes o videos, y elementos sonoros como sonidos o música de manera simultánea.

En cuanto a los medios audiovisuales es necesario destacar sus ventajas y sus dificultades en cuanto a su uso en el aula, que detallamos en la siguiente tabla:

Tabla 1. Ventajas e inconvenientes de los medios audiovisuales.

VENTAJAS	DIFICULTADES
Integran imagen, movimiento, color y sonido de manera simultánea.	Falta de tiempo por parte de los docentes para su creación o selección.
Permiten reproducir exactamente lo mismo durante un número de veces ilimitado.	Falta de conocimiento docente acerca de las posibilidades de los audiovisuales.
Incluyen un soporte visual además de auditivo, lo que refuerza la práctica educativa.	Falta de recursos en los centros educativos y en las aulas.
Es atractivo para los niños y ayuda a mantener su atención.	

Fuente: elaboración propia

Además, según la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), podemos afirmar que:

- Uno de los objetivos de la etapa de educación primaria es: Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- El bloque uno de la educación artística (educación plástica) se centra en la educación audiovisual.
- En cuanto a la educación musical podemos encontrar contenidos como “Los medios audiovisuales, la grabación y los recursos informáticos para la creación de piezas musicales y para la sonorización de imágenes y de representaciones dramáticas.”

Y según el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, podemos afirmar que:

- El bloque 2 del área 3 (lenguajes: comunicación y representación) se centra en el lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación, teniendo como contenidos principales los siguientes:

- Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.
- Utilización apropiada de producciones de vídeos, películas y juegos audiovisuales que ayuden a la adquisición de contenidos educativos.
- Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.
- Discriminación entre la realidad y el contenido de las películas, juegos y demás representaciones audiovisuales.
- Utilización de los medios para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía, con moderación y bajo la supervisión de los adultos.

En la actualidad, sí que hay algunos medios audiovisuales presentes en las aulas como los videos o la televisión, como un añadido, pero... ¿y por qué no enseñarles determinados temas o contenidos a través de lo audiovisual? ¿Por qué no crear nosotros mismos un recurso audiovisual adaptado a las características y necesidades de nuestros propios alumnos?

La rápida evolución del mercado audiovisual ha provocado un aumento en el número de producciones que se realizan. Los programas y software musicales permiten asignar y situar música a puntos concretos de una secuencia de imágenes, modificar tiempos, compases...: y todo ello con una precisión de fotograma (Barrio, 2003).

La presencia del ordenador en la educación y la didáctica está modificando los modelos educativos y las relaciones escolares entre profesores y alumnos: desde la ayuda al profesor hasta un sistema de autoaprendizaje. Este cambio ha repercutido tanto en la escuela que encontramos normativa propia referida a la escuela 2.0 y a la RED XXI presente en los colegios (Resolución de 11 de enero de 2010, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, por la que se publica el Convenio de colaboración entre el Ministerio de Educación y la Comunidad de Castilla y León, para la aplicación del proyecto ESCUELA 2.0 y ORDEN EDU/303/2010,

de 9 de marzo, por la que se regula la autorización de uso privativo de ordenadores mini portátiles en el marco de la Estrategia Red de Escuelas Digitales de Castilla y León Siglo XXI (RedXXI) y se establecen las condiciones para su uso con carácter educativo).

La utilización de las TIC en la escuela nos permite ofrecer a los alumnos:

- Una enseñanza individualizada a las necesidades de cada alumno.
- Modelos atractivos fundamentados en la interacción.
- Proposición de tareas y ejercicios en función del grado de consecución de objetivos.
- Control del alumnado por parte del docente y autoevaluación del alumno.

Nos encontramos de esta manera con el entretenimiento formativo, es decir, la utilización de recursos atractivos para los niños pero que a su vez contengan unos objetivos claros y persigan unas metas específicas.

Hacemos referencia a dos ejemplos diferenciados:

- Los videos musicales interactivos: son simulaciones en las que el jugador se convierte en intérprete virtual. Con estos videos se desarrollan destrezas y se recorren contenidos de valor pedagógico.
- Proyectos de realidad virtual: sumergen al usuario en un entorno tridimensional por el que puede desplazarse e interactuar.

Por último, podemos clasificar los diferentes medios audiovisuales didácticos en distintas categorías:

- Medios visuales: se utiliza el texto o la imagen y a su vez se dividen en proyectables y no proyectables. Dentro de los primeros se encuentran por ejemplos las diapositivas, y dentro de los segundos los murales o los libros de texto.
- Medios auditivos: podemos utilizar el sonido emitido directamente o grabado, por ejemplo los CDs, la radio, la cinta...
- Medios audiovisuales que integran la imagen y el sonido: por ejemplo la televisión o el cine. En esta categoría se incluyen los dibujos animados, el tema en el que se basa nuestro trabajo.

Tomando como base y como referente todo lo citado anteriormente, nos disponemos a desarrollar en el presente trabajo un estudio acerca de los dibujos animados (audiovisuales) como recurso educativo en la escuela, dirigido a la etapa de Educación Infantil. Para ello, vamos a crear un corto de animación con el fin de utilizarlo como una herramienta para enseñar música, aprovechando sus posibilidades didácticas.

2. ESTADO DE LA CUESTION Y RELEVANCIA

2.1. La música

2.1.1. El origen de la música

Hay diferentes teorías sobre el origen de la música dependiendo de la sociedad, pues, muchas veces, se explica por qué las personas desarrollaron música pero no cómo apareció ésta.

Entre la multitud de teorías sobre el origen musical podemos señalar las siguientes:

- Emocionales, para sonorizar quejas (Stumpf, 1911).
- Lingüísticas, relacionadas con la necesidad de disminuir las deficiencias en la comunicación por la existencia de una distancia entre los interlocutores (Stumpf, Sachs y Herder).
- Funcionales, para favorecer y hacer más eficientes los movimientos corporales (Buecher).
- Imitativas, para imitar o reproducir diferentes sonidos de la naturaleza (animales, plantas, objetos...) (Darwin).
- Mágicas, que se fundamentan en la necesidad de la música para comunicarse con los seres supernaturales (Nadel).
- Ontogénicas, relacionada con los balbuceos y sonidos de los bebés.

2.1.2. Recorrido histórico de la educación musical en Educación Infantil a través de la legislación educativa desde 1970.

Vamos a conocer a continuación a través del texto de Pérez (2001), la evolución de la educación musical en educación infantil a través de la legislación educativa, desde el año 1970 hasta la actualidad, tratando de estimar qué importancia se le da a la música en esta etapa y de qué manera se aborda según la legislación.

En primer lugar vamos a tratar la Ley General de Educación de 1970 y en particular, las orientaciones para la Educación Preescolar que aparecen en la Orden de 27 de Julio de 1973. En ellas, se hace referencia a la educación musical proponiendo actividades: “juegos de control postural con ritmo”, “juegos rítmicos al compás de una canción”...; objetivos relacionados con la música: “desarrollar el sentido musical con ejercicios rítmicos”, así como ejercicios de ritmo utilizando el propio cuerpo y ejercicios de educación musical... La LGE supone una innovación en el sistema educativo, aunque respecto a la educación musical, no había profesores especialistas que impartieran esa materia, ni en Educación Infantil ni en Educación Primaria.

La Orden de 17 de enero de 1981 desarrollo los contenidos para los niveles de Educación Preescolar, incluyendo los siguientes referidos a educación musical:

- Formación rítmica
- Educación auditiva
- Educación vocal

La música empezaba a estar presente en la legislación y a ser relevante para la escuela al proponerse ciertos contenidos anteriormente citados, pero sin embargo la falta de un profesorado especialista hacia que la música continuara como la gran olvidada en las escuelas.

En la Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo de 1990, se determina que la música será impartida por los maestros especialistas en Educación Infantil, con una formación musical básica, por lo que deducimos que se le empieza a otorgar una cierta relevancia a la música y a su impartición en la etapa de educación infantil.

De la misma manera, en el RD 1333/91 de 6 de septiembre, por el que se establece el currículo de educación infantil, aparece un bloque destinado a la expresión musical dentro del área 3: Lenguajes, comunicación y representación.

Los contenidos expuestos en dicho decreto, se aproximan bastante a los contenidos con los que trabajamos hoy en día en Educación musical, como por ejemplo: “ruido, silencio y música”, “las propiedades sonoras del cuerpo”, por lo que la educación musical empieza a formar parte del currículo y a ser considerada importante también en la etapa de Educación Infantil.

Dentro de la Ley Orgánica de Calidad de la educación, en el RD 828/2003 y en el RD 113/2004 no hay referencias al área de música, sólo se incluye la utilización de canciones junto a cuentos y poesías.

Sin embargo, según el RD 114/2004, la educación musical está presente en la Educación Infantil dentro del currículo en el área de expresión artística y creatividad y además será impartida por maestros con la especialidad de educación infantil y con una formación básica en música, como hemos citado anteriormente.

Finalmente, nos encontramos con la Ley Orgánica de Educación, 2/2006 y en el REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil, la educación musical está presente de nuevo en el área 3 de la Educación infantil.

Además, como desarrollaremos a lo largo del presente trabajo, en el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, con el que vamos a trabajar, la Educación musical está presente en dos de los bloques del área 3: bloque 3.2: Expresión musical y bloque 4: Lenguaje corporal.

2.1.3. Funciones de la música en los medios audiovisuales

Según Moreno (2003), la imagen de los audiovisuales es sumamente importante, pero no debemos olvidar la música, un elemento fundamental y esencial para la narración audiovisual. La música ayuda a mejorar la comprensión del relato y por ello es necesario conocer las funciones de la música en los audiovisuales. Además, según García (1996), se clasifica en:

- Sintética: es aquella música que dice algo diferente de la imagen, de los personajes o del diálogo.
- Analítica: la música concuerda con la parte visual del audiovisual.
- Contextual: es aquella que se asocia a una acción determinada.
- Parafrástica: la música actúa como eco de los diálogos a los que acompaña.
- Dramática: la música contribuye a crear las emociones en los espectadores.
- Poética: es aquella que cuenta una historia por sí misma, por su propia esencia.
- Pragmática: la música se utiliza para cubrir ciertas deficiencias existentes en la parte visual.

Además, en todo audiovisual existen los llamados insertos musicales que son fragmentos musicales que sirven para reforzar la unidad de tiempo y espacio en la narración audiovisual. En estos insertos musicales, la música puede cumplir una serie de funciones:

- Sintonía: es la melodía inicial de una película que nos indica quien es la productora de la misma.
- Apertura: un recuerdo de la música que ambientaba las películas del cine mudo.
- Tema musical: la melodía acompaña a un personaje o a una acción y es el elemento que caracteriza a ese personaje. Se repite a lo largo de la película y es el llamado Leit Motiv.
- Golpe musical: es la música que acompaña al momento culminante de la película. La música permite otorgar intensidad y energía a la acción.
- Cierre: es la melodía que cierra la representación, la película.

- Función localizadora: esta función consiste en anticipar la acción generando una sensación de intensidad a través de la música. A través del Leit Motiv, los espectadores pueden anticipar lo que va a ocurrir, utilizando como recurso la música y sus posibilidades.

2.2. Los audiovisuales: Los dibujos animados

Antes de empezar a desarrollar este punto, nos gustaría resalta una frase de un gran filósofo: “Sin la música, la vida sería un error” (Nietzsche).

El término animación es más amplio que el término dibujo animado, por lo que de esta afirmación podemos señalar que todos los dibujos animados son cine de animación pero no todo el cine de animación es de dibujos animados.

Cuando nos referimos a cine de animación aludimos a aquellas películas que han sido filmadas fotograma a fotograma.

El cine de animación otorga vida a cualquier elemento, objeto o personaje que sea inanimado y lo dota de movimiento. Según Gustems (2014) pueden ser:

- Dibujos animados: con una animación plana, que consiste en la creación de movimiento a través de diversos fotogramas de dibujos sobre el papel. En este tipo de animación, el autor ha de realizar una gran cantidad de dibujos sobre un papel para posteriormente, al utilizar un gran número de fotogramas por segundo, den la sensación de movimiento. El creador del dibujo animado fue Segundo de Chomon y Ruiz.

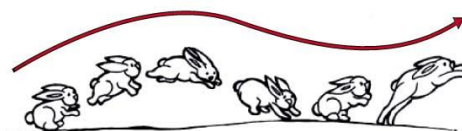


Figura 1. Dibujo animado fotograma a fotograma. Fuente: <http://www.mejoresideas.com/taller-movimiento-dibujo-animacion.html>

- Muñecos articulados o plastilinas: corresponden a una animación con volumen. En este tipo de cine de animación se da vida a todo tipo de objetos y personajes ya sean articulados o de plastilina que han sido fotografiados o grabados previamente. Los creadores de los personajes van realizando el movimiento del mismo fotograma a fotograma mediante la manipulación del objeto.

Podemos concluir de esta manera que el movimiento se construye modificando manualmente y fotograma a fotograma el objeto creado.



Figura 2. Muñecos articulados y Figura 3. Muñecos de plastilina. Fuente: <https://www.mindomo.com/es/mindmap/plastilina1b96975b1d724b688db6ee3f30668d06>

- Gráficos en 2D y 3D: Las formas en 2 dimensiones incluyen cuadrados y círculos, mientras que las formas en 3 dimensiones o tridimensionales tienen profundidad e incluyen las esferas y los cubos.

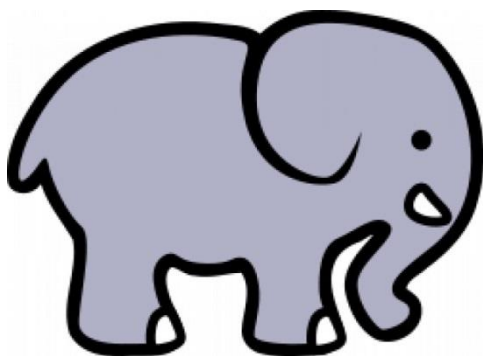


Figura 4. Elefante en 2D. Fuente: http://www.freepik.es/vector-gratis/elefante-de-dibujos-animados-en-2d_517251.htm

Figura 5. Shrek en 3D. Fuente: <http://swcomplices.blogspot.com.es/2012/10/wallpapers-dibujos-animados-hd.html>

2.2.1. Recorrido histórico de los dibujos animados

En cuanto a las primeras imágenes en movimiento que tuvieron lugar en la historia, podemos referirnos a las sombras chinas, que aparecieron en China en el siglo III. El teatro de sombras consistía en unas imágenes generadas por sombras de objetos que se movían frente a una luz que se proyectaban en una superficie blanca.

Ya desde estas primeras imágenes en movimiento, la música estaba presente, pues servía de acompañamiento a las siluetas reflejadas.



Figura 6. Sombras chinas. Fuente: <http://losefectos.com/sombras-chinescas-efectos-opticos-teatralizados/>

El teatro de sombras llegó a Europa en el siglo XVII, por lo que fue simultáneo a la linterna mágica europea, donde unas imágenes fijadas en una placa de vidrio eran reflejadas por un foco sumergido en una caja. El origen de este fenómeno se le atribuye a Christian Huygens.

A finales del siglo XVII aparece una placa de vidrio con 6 imágenes circulares que representan una acción de la mano de Johann Zahn. Era la primera vez que surgía una imagen animada artificialmente.

Ya en el siglo XIX, Emile Reynaud desarrolló el llamado teatro óptico en 1888. Se trataba de una proyección de dibujos animados que combinaba la linterna mágica para el fondo de la escena y la linterna mágica para proyectar imágenes en movimiento con espejos y lentes reflectantes situadas en placas enrolladas a dos bovinas que debían ser movidas de manera manual. Los dibujos eran pintados a mano y correspondían a 15 imágenes por segundo.



Figura 7. El teatro óptico. Fuente: <http://blogs.gamefilia.com/patrish/02-04-2008/3415/los-precursores-del-cine>

La llegada del cinematógrafo en el año 1895 de la mano de los hermanos Lumière hizo que el teatro óptico desapareciera. El cinematógrafo es un aparato que permite proyectar imágenes fijas de manera continuada sobre una pantalla para crear una sensación de movimiento. Con este artilugio, los hermanos Lumière rodaron su primera película *La salida de la fábrica Lumière en Lyon* y fue un gran avance para el cine.

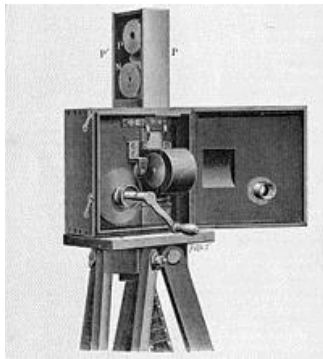


Figura 8. El cinematógrafo. Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/Cinemat%C3%B3grafo>



Figura 9. La salida de la fábrica Lumiere en Lyon. Fuente: <http://www.filmaffinity.com/es/film916392.html>

En el año 1906 aparece la primera película de dibujos animados de la historia por James Stuart Blackton (*Humorous Phases of Funny Faces*), que sustituyó el dibujo por una cinta fotográfica, acompañado por música de piano.



Figura 9. Humorous Phases of Funny Faces. Fuente: http://www.planetzot.com/cartoon_info.php?id=163#.VOyfHCuG-

N0

En 1915 aparece el rotoscopio ideado por Max Fleischer, que proyectaba la imagen de un film de imagen real en una mesa transparente. De esta manera podían ser calcadas y convertían a cualquier persona u objeto en dibujo animado.

A partir de la década de los 20, los hermanos Fleischer con la llegada del sonoro produjeron varias series de dibujos animados como Popeye o Betty Boop y sus melodías, que aún hoy en día, resuenan en nuestras cabezas con casi un siglo de antigüedad.

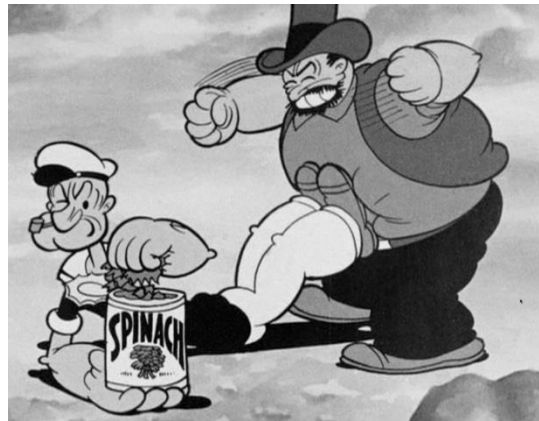


Figura 10. Popeye. Fuente: <http://www.marksimonson.com/notebook/view/popeye>

Es importante destacar que en estos años 20, a partir de las vanguardias, muchos autores parten de las imágenes para recrear algunas composiciones musicales. Es el caso, por ejemplo, de Diagonal Symphony por Eggeling. Además, otros autores experimentan a partir del cine sonoro con los principios de la música, tanto melódicos como rítmicos.

Por otro lado y de la mano de Harman e Ising, se creó otra gran firma como es Cartoons, bajo el nombre de Looney Tunes. Estos autores crearon las Merrie Melodies que fueron un gran éxito de televisión, así como su banda.

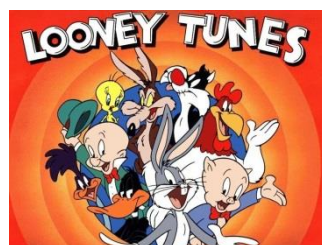


Figura 11. Looney Tunes Cartoons. Fuente: http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Looney_Tunes

En el año 1926 surge el primer cortometraje sonoro de Walt Disney y con él, Mickey Mouse, uno de los más famosos dibujos animados. A Mickey Mouse y a otros muchos personajes de Walt Disney, les acompañaba la música de Carl Stalling. A él se le atribuye el efecto mickeymousing, es decir, describir a través de la imitación musical, lo que ocurre en la escena (por ejemplo, se ve un portazo y suena un fuerte golpe).

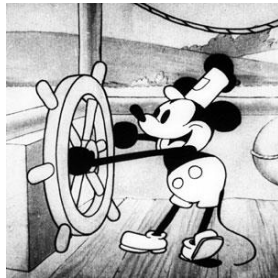


Figura 12. Mickey Mouse 1926. Fuente: <https://d23.com/a-history-of-the-walt-disney-company/>

En la década de los 30, Walt Disney emitió el primer cortometraje a color y creó la cámara multiplano, capaz de rodar y mostrar al público diferentes niveles de profundidad en una escena. La primera película de estas características fue Blancanieves y los siete enanitos. Walt Disney recibió un Oscar y también Smith por la mejor banda sonora.



Figura 13. Blancanieves y los siete enanitos de Walt Disney. Fuente: <http://www.biografiasyvidas.com/monografia/disney/fotos6.htm>

A partir de entonces, son muchos los largometrajes realizados por Walt Disney Productions, así como la música correspondiente a los mismos que, en muchas ocasiones, han terminado por ser reconocidas por sus melodías.

2.2.2. Clasificación de los dibujos animados

En primer lugar, debemos hacer una distinción entre cortometraje y largometraje: el cortometraje es aquel que dura 30 minutos o menos, mientras que el largometraje tiene una duración de 1 hora como mínimo.

Además, podemos distinguir entre dibujos de entretenimiento y dibujos didácticos.

Los dibujos comerciales o de entretenimiento son aquellos que se utilizan como recurso para entretener a los espectadores y divertirles mientras que los dibujos animados de carácter didáctico son aquellos que llevan consigo la idea de transmitir conocimientos o pautas para enseñar a los niños. Por lo tanto, en el presente trabajo, pretendemos crear dibujos didácticos, por el propósito que perseguimos.

Podemos clasificar los dibujos animados en 5 categorías diferentes según su presentación o temática:

- Dibujos animados cómicos: son aquellos dibujos animados que están protagonizados por animales y se caracterizan por tener pocos personajes y por poseer una animación y decoración sencilla. Además, la duración de los dibujos animados cómicos es breve (entre 5 y 20 minutos principalmente). Los dibujos cómicos se caracterizan por introducir el humor en su desarrollo. Por ejemplo: *Bob Esponja*, *Popeye* o *Tom y Jerry*.
- Dibujos animados de aventuras: generalmente están protagonizados por personas humanas. Poseen un alto número de personajes y la trama y duración también son más extensas. Estos dibujos animados cuentan aventuras situadas en un contexto específico. Un ejemplo de ello es *Dartacán y los 3 mosqueteros*.
- Dibujos animados infantiles: están dirigidos al público infantil y persiguen el objetivo de entretenimiento. Se caracterizan por ser cortometrajes sencillos de duración y personajes limitados. Un ejemplo de dibujos animados infantiles es *La banda del patio*.
- Dibujos animados fantásticos: se caracterizan por entrelazar fantasía y realidad y suelen estar dirigidos al público infantil y basados en la literatura infantil, como *Blancanieves y los siete enanitos*. Los personajes de estos dibujos son muy dicotómicos y encarnan valores contrapuestos como el bien o el mal. Además, se caracterizan por el animismo y la existencia de un referente mágico (por ejemplo *El hada mágica*). Estos dibujos suelen desarrollarse en ambientes maravilloso. Un ejemplo de ellos es *La Cenicienta*, *Los tres cerditos*.

- Dibujos animados de acción: en este caso, los protagonistas luchan contra el mal y suelen utilizar la violencia. Se presta más atención a los personajes, dejando en un segundo plano el escenario y la estética. Por ejemplo *Las tortuga Ninja*.
- Dibujos animados de ciencia ficción: este género suele combinar personas humanas y elementos fantásticos. Luchan contra el mal, aunque hay gran contenido de violencia. Por ejemplo *Diyimond*.
- Dibujos animados de súper héroes: este género tiene un protagonista con valores sobresalientes y cualidades mágicas que lucha contra el mal. Es el caso de *Batman*.

2.2.3. Importancia de los audiovisuales y los dibujos animados en los niños

Como citamos al principio del presente trabajo, la idea tradicional de educación se basa en el profesor como emisor de la información y en los alumnos como receptores de la misma.

En cualquier proceso de comunicación existen tres elementos principales: el emisor, el receptor y el mensaje, por lo que en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debemos tener en cuenta estos tres elementos.

Una visión más moderna de la enseñanza deja atrás la figura del maestro como emisor, considerándose la educación como un proceso continuo de comunicación entre los diferentes participantes y elementos del hecho educativo.

En este marco, aparecen las TIC en la enseñanza como un complemento del mensaje, pues son motivadoras para los alumnos y estimulan el interés de los mismos. Además, la mayoría de aprendizajes que tienen lugar en el ser humano se realizan a través de la vista y el oído, y, como ya sabemos, los audiovisuales dentro de las TIC, y los dibujos animados dentro de los audiovisuales consisten en la unión de imagen y sonido, por lo que potenciamos el acceso al conocimiento por estas dos vías.

2.2.4. Beneficios de utilizar los audiovisuales en el aula

Los audiovisuales se encuentran presentes en el día a día, pues como hemos citado anteriormente, la sociedad ha evolucionado hasta convertirse en una sociedad TIC, y es por ello que los niños nacen y crecen rodeados de todo tipo de audiovisuales (películas en ordenador, tableta, móvil...).

Además, los audiovisuales en el aula son atractivos para los niños, pues, de alguna manera, conseguimos acercarnos a sus intereses y a su vida diaria fuera del colegio. Éste es uno de los mayores beneficios para nosotros como maestros: utilizar herramientas y aparatos que atraen a los niños para transmitir diferentes contenidos curriculares de manera más lúdica. La sociedad ha evolucionado y debemos evolucionar con ella. Si no, nos quedaremos anclados en el pasado y la educación no será efectiva para los niños de las generaciones digitales.

Otro de los beneficios de utilizar audiovisuales en el aula, y de crear una serie de dibujos animados como recurso para enseñar contenidos musicales, es que estos recursos nos ayudan a captar la atención de los más pequeños si sabemos utilizarlos y adaptarlos bien al nivel educativo en el que nos encontramos, ya que existe movimiento, colorido, voces graciosas...; y esa es una de las claves del éxito de los dibujos animados y de su enorme repercusión en niños de temprana edad.

Destacar también que en general y para nuestro propósito, los audiovisuales y las TIC son más interactivos y más participativos. Esto es fundamental en educación infantil ya que además de los contenidos específicos que queremos trabajar, trabajamos otros muchos aspectos: compañerismo, trabajo en grupo, respeto a los demás...

Por último destacar que además, en una serie de dibujos animados, tenemos más posibilidades en una sola herramienta, ya que un solo docente en el aula, no puede hablar, cantar, tocar...; a la vez, mientras que si creamos una serie animada, estamos ofreciendo todas estas posibilidades y recursos en una sola herramienta en el mismo espacio de tiempo.

3. OBJETIVOS DEL TRABAJO

Los objetivos principales de este trabajo son:

- Concienciar a los maestros y futuros maestros de la importancia de la integración de las TIC, principalmente de los audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las aulas escolares.
- Ofrecer las múltiples ventajas que tiene la enseñanza de la música utilizando como recurso los medios audiovisuales.
- Realizar un pequeño estudio de programas para crear cortos de animación con sus ventajas e inconvenientes para los docentes.
- Crear un corto de animación a través del cual los niños aprendan música.
- Crear códigos audio-imagen para ofrecer a los alumnos estrategias de comprensión a través de los medios audiovisuales.
- Realizar vídeo tutoriales propios explicativos para aprender a usar el programa de creación de animaciones.

4. ANALISIS DE DIFERENTES PROGRAMAS Y SERIES MUSICALES

4.1. Análisis y selección del programa para la creación del corto de animación

La mayoría de programas y plataformas que nos encontramos en la red para crear cortos animados o miniseries de dibujos animados son de pago. Este hecho nos hace muy difícil encontrar un programa que sea adecuado para llevar a cabo en la escuela, para utilizarlo como futuros docentes como un recurso educativo sin que tengamos que pagar por él.

Sin embargo, tras analizar diferentes programas hemos encontrado el programa “go anímate”, que es muy interesante por dos razones:



- Tiene una versión de pago para escuelas, tanto para alumnos como para profesores.
- Tiene una versión gratuita de 15 días, tiempo suficiente para crear un corto animado.

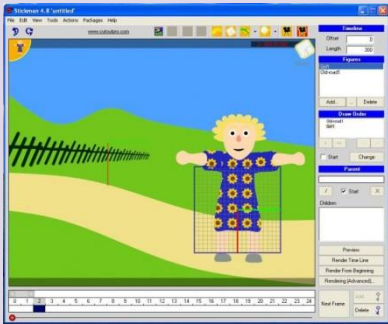
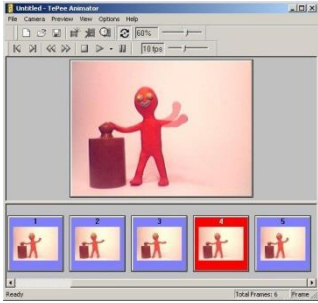
Además, el programa “go animate”, nos permite seleccionar entre los escenarios existentes, nos permite seleccionar o elegir entre los personajes, crearlos nosotros mismos, importar fotos, audios, imágenes de fondo, grabar nuestra propia voz...: en definitiva, es un programa que nos pone pocas limitaciones y sin embargo nos ofrece multitud de posibilidades.



Pero, como programa gratuito no nos sirve, pues aunque nos dan 15 días de prueba, no nos permite guardar el video en ningún formato, por lo que no nos sirve para nuestro propósito. Sin embargo, es necesario destacar su utilidad para centros educativos ya que existe un plan para colegios y puede ser interesante a nivel de escuela.

Realizamos a continuación una tabla detallando las ventajas e inconvenientes de diferentes programas examinados para crear cortos animados:

Tabla 2. Programas creación cortos animados: ventajas e inconvenientes.

Programa	Ventajas	Inconvenientes
<p>Pencil</p>  <p>Figura 14. Programa pencil. Fuente: http://pencil.softonic.com/</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujos animados bastante realistas. - Es gratuito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gran dificultad a la hora de realizar dibujos. - Es un programa demasiado técnico. - Debes dibujar muy bien. - Debes dedicarle mucho tiempo para la realización de un solo personaje. - No es efectivo para el ámbito que nos incumbe.
<p>I can animate</p>  <p>Figura 15: Programa I can animate Fuente: http://i-can-animate.en.softonic.com/mac</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Permite crear tus propios fondos y animaciones. - Permite realizar cortos animados de manera sencilla y fácil. 	<ul style="list-style-type: none"> - Demostración de programa muy corta. - No permite introducir sonidos ni grabaciones propias, por lo que no sirve para adaptarlo a nuestras necesidades.

<p>Stickman y Elemento</p>  <p>Figura 16. Programa Stickman y elemento.</p> <p>Fuente: http://stickman.softonic.com.br/</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Material disponible en programa: personajes y fondos. - Programa descargable. - Programa gratuito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Difícil y complejo de utilizar. - Idioma: inglés.
<p>Tepee animator</p>  <p>Figura 17. Programa Tepee animator.</p> <p>Fuente: http://tepee-animator.softonic.com/</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Permite crear animaciones uniendo distintos fotogramas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Muy lento en su creación. -Limitación a 50 fotogramas por lo que es muy reducido. - Complicado y laborioso para la labor docente.
<p>Movenote</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Es un programa que nos permite hacer video tutoriales o pequeñas explicaciones de manera audiovisual. - Aparece nuestra imagen explicando (video explicativo), y podemos ir añadiendo imágenes, esquemas, mapas conceptuales....que vamos a ir explicando a través del video, por lo que es un recurso atractivo. 	

<p>MonkeyJam</p>  <p>Figura 18. Programa Monkey Jam. Fuente: http://monkeyjam.softonic.com/</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Requiere el uso de pocos materiales o elementos. - Permite incluir imágenes y sonidos propios. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los personajes han de ser dibujados por nosotros mismos. - Requiere gran destreza por parte del profesor. - Es más un editor de videos que un programa para crear cortos de animación.
<p>Advanced GIF Animator</p>  <p>Figura 19. Programa GIF Animator. Fuente: http://www.omgtop5.com/gif-maker-sofwares-free/</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Permite unir imágenes y darles movimiento. - Programa gratuito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Necesitas crear imágenes tú mismo dibujándolas. - Requiere gran destreza y tiempo de dedicación por parte del docente.

Fuente: elaboración propia

Finalmente, tras detallar las ventajas e inconvenientes de los diferentes softwares que hemos analizado, hemos encontrado el programa que se adapta y ajusta perfectamente a nuestras necesidades, circunstancias y expectativas: “Muvizu”, por lo que es perfecto para nuestro propósito educativo por varias razones:

- Es gratuito, lo que nos permite realizar tantos cortos de animación como queramos e introducirlo como recurso educativo dentro del aula, pues está disponible en la red y puede ser descargado por cualquier maestro sin costes adicionales.
- Ofrece escenarios y personajes realistas, lo que nos facilita la personalización del corto de animación, así como el acercamiento a los gustos y características de nuestros propios alumnos.
- Nos permite guardar las producciones, que didácticamente es fundamental para poder utilizarlo como recurso dentro del aula.

- Nos da la posibilidad de editarlo según nuestras necesidades y adaptarlo según los objetivos que persigamos.

Además, el programa “Muvizu” nos permite crear cortos de animación o videos animados totalmente personalizados, ya que nos ofrece multitud de posibilidades:

- Seleccionar y crear personajes: el programa incluye unos personajes predeterminados, en concreto 12 personajes, incluyendo animales y robots. Podemos escoger el personaje que más se adecúe a nuestro objetivo o propósito y después podemos editarle: ojos, sombrero, pelo, cara, nariz, hombros, brazos, troncos, piernas...; es decir, partiendo de un mismo modelo, podemos crear multitud de personajes diferentes. Además, en esta opción, nos permite vestir a nuestros personajes de diferentes profesiones (medico, monstruo, enfermero, explorador...).

- Seleccionar y modificar diferentes objetos: los objetos están agrupados en categorías, tales como ciudad, bar, historia, música, hospital, ciencia, tienda, televisión... Dentro de cada categoría se incluyen diversos elementos correspondientes a los espacios citados anteriormente, como por ejemplo bancos, carreteras, instrumentos musicales, sillas, mesas...

Al igual que los personajes, también podemos modificar los objetos a nuestro antojo: disposición espacial, colores, aspecto...

- Adjuntar diferentes efectos especiales: lluvia, nubes...así como modificar su intensidad.

- Efectos de luces: alumbrar solo a un punto, juego de sombras...

- Nos permite colocar palabras aisladas en el escenario o textos completos a la vista del espectador.

- Editar el escenario: luminosidad, color, las sombras, las texturas del escenario...

- Añadir tantas cámaras de video como queramos para cambiar el plano en la toma de la escena, por ejemplo, acercar a un personaje, verlo desde otro punto de vista...

- además, el programa Muvizu nos permite esconder u ocultar las luces, las cámaras, la iluminación, los objetos...siempre que sea necesario y sin desaparecer.


- Nos permite introducir audios, diálogos, efectos sonoros...; grabados por nosotros mismos o tomados de algún banco de sonidos.

- También podemos introducir acciones de los personajes, así como sus características. Además de los personajes, también podemos realizar las mismas acciones con los objetos de la escena.

4.2. Análisis de diferentes cortometrajes de dibujos animados

Tabla 3. Análisis de cortometrajes musicales

Nombre corto animado	Aciertos	Errores
<p data-bbox="339 669 517 698">Alex y la música</p>  <p data-bbox="296 1066 560 1093">Figura 17. Alex y la música.</p> <p data-bbox="392 1104 464 1128">Fuente:</p> <p data-bbox="240 1140 616 1200">https://www.youtube.com/watch?v=RU-ccgHmy8U</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Notas musicales bien escritas - pentagramas bien presentados. - cuerdas y forma de la guitarra correcta. - Clave de sol bien dibujada. - Ambiente decorado con elementos musicales. 	<ul style="list-style-type: none"> - No se enseña música a través del video. - Los matices musicales pasan desapercibidos para niños pequeños.
<p data-bbox="312 1256 544 1283">La tierra de la música</p>  <p data-bbox="233 1538 624 1637">Figura 18. La tierra de la música. Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=kgeJ4T7r7zc</p>	<ul style="list-style-type: none"> - se entiende la secuencia de la trama a pesar de que los personajes no hablan. - Música emite lo que no dice la voz. Es adecuada a la imagen. - Hasta el más mínimo detalle del escenario está relacionado con la música (bancos contruidos con semicorcheas, los árboles son contrabajos, los remos son corcheas...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Los instrumentos de cuerda frotada se presentan con 3 cuerdas en vez de cuatro -
<p data-bbox="368 1711 488 1738">Peppa Pig:</p> <p data-bbox="280 1794 576 1821">Los instrumentos musicales</p> 		<ul style="list-style-type: none"> - El violín solamente consta de 3 cuerdas. - Solamente presenta 3 clavijas y no cuatro, y se encuentran situadas en el mismo lado las tres.

<p>Figura 19. Peppa pig y los instrumentos musicales. Fuente: http://videosdepeppapig.com/tag/episodios-de-peppa-pig/</p>		<ul style="list-style-type: none"> - El teclado del acordeón solo consta de 4 teclas blancas y 3 negras, por lo que el teclado no está completo. - La trompa se presenta como un tubo alargado, como si fuera un cuerno, pero no se representa la trompa actual.
<p>La banda de Mozart</p>  <p>Figura 20. La banda de Mozart. Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=hZ5zs-myG9E</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nos enseña 4 grandes músicos y compositores clásicos. - Es atractiva y divertida para los niños. - Se enseñan varias obras musicales y su contextualización. - Aparecen diversos instrumentos musicales y se muestran de manera correcta. 	<ul style="list-style-type: none"> - No enseña música como tal. - Se da más importancia a la sucesión de acciones que a la enseñanza de la música en sí.

Fuente: elaboración propia

5. CREACIÓN DE LA MINISERIE DE DIBUJOS ANIMADOS

5.1. Elección del programa editor: Muvizu

Muvizu Play es un paquete de software desarrollado por “Digimani”, una empresa de Reino Unido. Durante su lanzamiento, era conocido como Muvizu 3D hasta Abril de 2013, donde se rebautizó como Muvizu Play.

Muvizu es un software que sirve para realizar cortos de dibujos animados, o animaciones en 3D. Es un programa con gran variedad de recursos incluidos en el propio software que nos permite modificar y adaptar personajes, objetos, escenas, luces...para crear una animación perfectamente adaptada a nuestras necesidades y a las características del grupo clase al que va dirigido.

El programa también incluye la sincronización de los labios con el dialogo y multitud de efectos de sonidos.

El programa editor tiene línea de tiempo, como cualquier editor de vídeo y permite personalizar la cámara, moverte por los escenarios a medida que los adaptas a tus gustos, y te facilita la creación de escenas con diálogos, ya sean de texto o con tu propio audio.

Muvizu Play es un software que nos permite contar una historia animada, crear un argumento y atraer la atención de los alumnos.

El programa Muvizu posee una serie de ventajas e inconvenientes, que redactamos a continuación:

Tabla 4. Ventajas y desventajas de Muvizu

VENTAJAS	INCONVENIENTES
Varios personajes modificables	No permite introducir imágenes u objetos desde fuera del programa
Multitud de objetos para configurar escenas	No está en Español
Posibilidad de incluir audios y efectos de sonidos	Complejidad inicial de uso
Permite exportar los videos grabados	Programa y videos de gran tamaño
Posee tutoriales en la propia página de Muvizu	Los tutoriales que posee no están en español
Multitud de funciones y efectos para crear	Algunas limitaciones al utilizar el programa gratuito

Fuente: elaboración propia

El software puede ser descargado y utilizado de forma gratuita. La utilización de la prueba gratuita del editor Muvizu, conlleva que los videos producidos tengan una marca de agua con el logotipo del software.

Es un programa gratuito para Windows, que permite crear animaciones y que justifica el salir un poco del tema de Internet para presentar algo que puede ser muy útil en el mundo profesional y académico, sobre todo con los alumnos más pequeños.

5.2. Creación de la miniserie de dibujos animados: “El país de la ilusión”

Para la creación de nuestra serie de dibujos animados, hemos partido del currículo de Educación Infantil (*DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*) y hemos tenido en cuenta los contenidos y objetivos que se tienen que trabajar relacionados con la música, ubicados en el bloque 3.2 y 4 de los contenidos en el área 3.

Nuestra propuesta está destinada principalmente a niños y niñas de 2º curso del 2º ciclo de Educación Infantil, es decir, alumnos con edades comprendidas entre los 4 y los 5 años, de tal manera que aprovechamos los cuestionarios que hemos realizado para la elección de los personajes con los niños esta edad (ver ANEXO I, II Y III, pp. 49-58) y llevamos a cabo nuestra propuesta con el mismo grupo de niños (ver ANEXO IV, p. 59).

Atendiendo a todo lo anterior y, observando y analizando diferentes series, hemos creído conveniente crear una serie en capítulos cortos para evitar que los niños pierdan la atención.

Temporalización (puede consultarse en el ANEXO V, pp. 60-62)

Teniendo en cuenta las características propias de los niños a los que va dirigida esta propuesta, no es factible llevarla a cabo en una sola sesión, pues, en la etapa de educación infantil, los alumnos tienen un periodo de tiempo corto de atención, y tenemos que plantearnos otra manera de secuenciar y temporalizar nuestro trabajo.

De esta manera, llevaríamos esta propuesta al aula en seis sesiones, o lo que es lo mismo, durante un mes y medio, pues existe una sesión de música a la semana en Educación Infantil.

En primer lugar, llevaremos a cabo una motivación de la actividad, fundamental para los alumnos de Educación Infantil. De esta manera, presentaremos a los personajes de la serie y les diremos que nos quieren contar algo.

Después, la temporalización de cada una de las sesiones será de la siguiente manera:

- 1ª sesión:

- Motivación e introducción a la propuesta. Presentación de los personajes.
- Proyección del capítulo de introducción. (ver pista 3 del DVD)
- Comentamos lo que ha sucedido y hablamos de los personajes de la miniserie.
- Dibujo libre.

-2ª sesión:

- Activación de conocimientos previos. Recordamos la historia y el problema que surgió el día anterior.
- Proyección del capítulo 1: La intensidad de los sonidos. (ver pista 4 del DVD)
- Realizamos las actividades de comprensión 1 y 2: Los sonidos fuertes y pianos.
- Nos movemos por el espacio con diferente intensidad.

-3ª sesión:

- Activamos conocimientos previos. Recordamos los sonidos fuertes y pianos.
- Proyección del capítulo 2: La duración de los sonidos. (ver pista 5 del DVD)
- Realizamos las actividades de comprensión 3 y 4: Los sonidos largos y cortos.

- 4ª sesión:

- Activamos conocimientos previos. Recordamos los sonidos fuertes y pianos y los sonidos largos y cortos.
- Proyección del capítulo 3: El timbre de los sonidos. (ver pista 6 del DVD)
- Realizamos las actividades de comprensión 5 y 6: El timbre de los sonidos.
- Adivinamos los diferentes timbres de los objetos de la clase.

-5ª sesión:

- Activamos conocimientos previos. Recordamos los sonidos fuertes y pianos, los sonidos largos y cortos, y el diferente timbre de los sonidos.
- Proyección del capítulo 4: La altura de los sonidos. (ver pista 7 del DVD)
- Realizamos las actividades de comprensión 7 y 8: Los sonidos graves y agudos.

- 6ª sesión:

- Activamos conocimientos previos. Recordamos los sonidos fuertes y pianos, los sonidos largos y cortos, el diferente timbre de los sonidos y los sonidos graves y agudos.
- Proyección del capítulo final (ver pista 8 del DVD)
- Realizamos la actividad 9: Baile de la canción de la miniserie: El baile está grabado por nosotros en un vídeo de la PDI. Se les mostraría a los alumnos para que lo fueran siguiendo. Al ser alumnos tan pequeños, se les pintaría un círculo en el suelo, para que sepan en qué posición esta cada uno y mantengan una posición fija.

(Ver ANEXO VI, p. 63-69, donde se explican las diferentes actividades realizadas en la PDI).

Desarrollo de la miniserie de dibujos animados: “El país de la ilusión” (ver pista 2 del DVD).

Una vez que hemos explicado el programa editor o software Muvizu vamos a utilizarlo para crear nuestra serie de dibujos animados, siguiendo una serie de pasos que se detallan e ilustran en el ANEXO VII (pp. 70-81).

5.3. Didáctica de la miniserie de dibujos animados y de las actividades de comprensión.

Para que nuestra propuesta pueda ser considerada como recurso educativo en el aula de música, debe estar adaptada y en concordancia con el currículo de la legislación vigente.

Queremos trasladar nuestro trabajo al aula de música creando un recurso novedoso de enseñanza-aprendizaje de la música, por lo que nuestra propuesta ha de adaptarse a la legislación educativa atendiendo de esta manera a sus objetivos, contenidos, competencias y criterios de evaluación.

Para ello, en primer lugar vamos a mostrar los objetivos, contenidos, competencias y criterios de evaluación que queremos trabajar en esta propuesta, que podemos consultar en el ANEXO VIII (pp. 82-88).

En la siguiente tabla se ponen en relación todos los componentes del currículo del segundo ciclo de Educación Infantil (de acuerdo con DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León), por lo que nuestra propuesta estaría totalmente justificada como recurso educativo dentro del aula de música en el colegio. Hemos secuenciado la siguiente tabla, atendiendo a las competencias, objetivos y contenidos que se trabajan en cada capítulo de la miniserie, así como en cada actividad de comprensión. También hemos añadido los criterios de evaluación correspondientes según la citada secuenciación:

Tabla 5. Contenidos, objetivos, competencias y criterios de evaluación de nuestra miniserie.

	Contenidos (C)		Contenidos específicos (CE)	Competencias básicas (CB)	Objetivos generales de área (OG)	Objetivos específicos (OE)	Criterios de evaluación (CR)	Criterios de evaluación específicos (CRE)
Capítulo Introducción: El país de la ilusión	Bloque 3.2: Expresión musical	3.2.1	CE 1	CB1	OG 12 OG 13	OE2	CR23 CR29 CR30	CRE2
		3.2.2	CE 2	CB2		OE3		CRE7
3.2.3		CE 3	CB3	OE5		CRE9		
3.2.4		CE 4	CB4	OE6		CRE11		
3.2.5		CE 5	CB5	OE7				
Bloque 4: Lenguaje corporal	4.2	CE 7	CB6 CB7	OE8				
Capítulo 1: La intensidad de los sonidos	Bloque 3.2: Expresión musical	3.2.1	CE 1	CB1	OG 12 OG 13	OE2	CR23 CR29	CRE2
		3.2.2	CE 2	CB2		OE3		CRE3
3.2.3		CE 3	CB3	OE5		CRE4		
3.2.4		CE 4	CB4	OE6		CRE5		
3.2.5		CE 5	CB5	OE7		CRE6		
Bloque 4: Lenguaje corporal	4.2	CE 7	CB6 CB7	OE8		CRE7 CRE8		

Capítulo 2: La duración de los sonidos	Bloque 3.2: Expresión musical	3.2.1	CE 1	CB1	OG 12 OG 13	OE2	CR23 CR29	CRE2
		3.2.2	CE 2	CB2		OE3		CRE3
		3.2.3	CE 3	CB3		OE5		CRE4
		3.2.4	CE 4	CB4		OE6		CRE5
		3.2.5	CE 5	CB5		OE7		CRE6
	Bloque 4: Lenguaje corporal	4.2	CE 7	CB6 CB7	OE8	CRE7 CRE8		
Capítulo 3: El timbre de los sonidos	Bloque 3.2: Expresión musical	3.2.1	CE 1	CB1	OG 12 OG 13	OE2	CR23 CR29	CRE2
		3.2.2	CE 2	CB2		OE3		CRE3
		3.2.3	CE 3	CB3		OE4		CRE4
		3.2.4	CE 4	CB4		OE5		CRE5
		3.2.5	CE 5	CB5		OE6		CRE6
	Bloque 4: Lenguaje corporal	4.2	CE 7	CB6 CB7	OE7 OE8	CRE7 CRE8		
Capítulo 4: La altura de los sonidos	Bloque 3.2: Expresión musical	3.2.1	CE 1	CB1	OG 12 OG 13	OE2	CR23 CR29	CRE2
		3.2.2	CE 2	CB2		OE3		CRE3
		3.2.3	CE 3	CB3		OE4		CRE4
		3.2.4	CE 4	CB4		OE5		CRE5
		3.2.5	CE 5	CB5		OE6		CRE6

	Bloque 4: Lenguaje corporal	4.2	CE 7	CB6 CB7		OE7 OE8		CRE7 CRE8
Capítulo final	Bloque 3.2: Expresión musical	3.2.1	CE 1	CB1	OG 12 OG 13	OE2	CR23 CR29 CR30	CRE2
		3.2.2	CE 2	CB2		OE3		CRE6
		3.2.3	CE 3	CB3		OE5		CRE7
		3.2.4	CE 4	CB4		OE6		CRE8
		3.2.5	CE 5	CB5		OE7		CRE9
	Bloque 4: Lenguaje corporal	4.2	CE 7	CB6 CB7	OE8	CRE11		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6: Contenidos, competencias, objetivos y criterios de evaluación de las actividades de comprensión

	Contenidos (C)	Contenidos específicos (CE)	Competencias básicas (CB)	Objetivos generales (OG)	Objetivos específicos (OE)	Criterios de evaluación (CR)	Criterios específicos de evaluación (CRE)
Actividad 1 y 2: La intensidad de los sonidos	3.2.1	CE1	CB1 CB2	OG12	OE2	CR23 CR29 CR30 CR31	CRE1 CRE2
	3.2.2	CE2	CB3		OG13		OE4
	3.2.3	CE3	CB4		OE5		CRE8
	3.2.5	CE4	CB5		OE6		CRE9
		CE5	CB6 CB7		OE7 OE8		CRE11 CRE12
Actividad 3 y 4: La duración de los sonidos	3.2.1	CE1	CB1	OG12	OE2	CR23 CR29 CR30 CR31	CRE1
	3.2.2	CE2	CB3		OG13		OE3
	3.2.3	CE3	CB4		OE5		CRE4
	3.2.4	CE4	CB5		OE6		CRE5
	3.2.5	CE5	CB6 CB7		OE7 OE8		CRE6 CRE7 CRE8 CRE9 CRE10 CRE11 CRE12
Actividad 5 y 6: El timbre de los sonidos	3.1	CE1	CB1 CB3 CB4 CB5 CB6	OG12	OE5 OE6	CR23 CR29	CRE1 CRE2 CRE3 CRE7
Actividad 7 y 8: La altura de los sonidos	3.1	CE1	CB1	OG12	OE2	CR23 CR29 CR31	CRE1
	3.2	CE2	CB3		OE3		CRE2
	3.3		CB4 CB5 CB6		OE4 OE5 OE6 OE7		CRE4 CRE5 CRE6 CRE7 CRE8 CRE11 CRE12

Actividad 9: Baile de la canción de la miniserie	4.1	CE6	CB1				CRE9
	4.2	CE7	CB3	O11	OE1	CR30	CRE10
	4.7	CE8	CB4			CR33	CRE11
			CB5			CR35	CRE13
			CB6				CRE14

Fuente: Elaboración propia

5.4. Metodología

Nuestra metodología está destinada al logro de los objetivos y de las competencias que nos hemos propuesto trabajar.

En nuestra propuesta práctica, hemos empleado una metodología activa, ya que consideramos al alumno como protagonista fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Según esta metodología, el maestro actúa como un mediador entre el conocimiento y los alumnos, orientándoles y aportándoles las ayudas necesarias para que los niños puedan aprender.

Dadas las características psicoevolutivas de los niños de Educación Infantil, es importante conducir los procesos educativos a través de la experiencia personal del alumno, la actividad, el juego y el aprendizaje por descubrimiento, intentando siempre acercarnos a sus intereses y motivaciones.

Utilizaremos entonces una metodología globalizadora e individualizada basada en el principio del aprendizaje activo:

- Individualizada: Ya que es necesario que nos adaptemos a las necesidades individuales de los alumnos y crear un clima de confianza tanto en la clase, como con los alumnos.
- Globalizadora: Porque se basa en el principio de la globalización, el más adecuado para los niños de esta edad, que no viven parcialmente lo que les rodea, sino, que tienen su primera relación con el entorno a través de la manipulación y percepción global.

Además nuestra metodología es participativa y motivadora, fundamental para el aprendizaje de los niños de la etapa de Educación Infantil.

Para la creación de la serie de dibujos animados hemos utilizado los conocimientos previos que tienen los alumnos y hemos tenido en cuenta las características evolutivas y psicológicas de esta etapa educativa.

De esta manera, hemos optado por incluir elementos relacionados con el Área 2: Conocimiento del entorno, tales como los animales y sus sonidos o del área de lenguaje, como la escucha activa.

Como decíamos anteriormente, la motivación es fundamental para los alumnos de educación infantil. Es la manera de que obtengan un aprendizaje significativo. Por ello, la propuesta se llevará a cabo siempre realizando una motivación inicial (presentación de los personajes) y una asamblea donde hablemos acerca de ello. Además, incluimos ciertos elementos que favorecen esa motivación hacia la miniserie y sus actividades posteriores:

- La utilización propia de nuestra voz para todas las conversaciones que tienen lugar en la miniserie, así como en las instrucciones de las actividades de la pizarra digital.
- Modificación de la voz con diferentes efectos, lo que genera motivación y atracción en el niño de educación infantil.
- Utilización de canciones populares infantiles, muy atractivas para los niños de esta etapa.
- La grabación de las canciones populares tocadas en la miniserie: tengo una muñeca vestida de azul, debajo un botón (ambas con el clarinete), cumpleaños feliz (con la flauta dulce y con la guitarra) y la canción final de la miniserie, inventada y cantada por nosotros y acompañada de un teclado. Además, la sintonía inicial de la miniserie también está tocada con la flauta dulce, muy común en las aulas de música de los colegios (ver pistas 9, 10, 11 y 12 del DVD).

- Además, se dan muchos de refuerzos positivos a los niños, lo que aumenta su autoestima (muy bien, ¡pero que rápido aprendéis!, lo estáis haciendo muy bien, estáis aprendiendo muchas cosas...), y también, cada vez que van arreglando las diferentes llaves de la música.
Consideramos refuerzos positivos los aplausos que dan los protagonistas de la serie, así como los movimientos de brazos y saltos que los acompañan.
- Elección de los personajes de la miniserie en función de los cuestionarios realizados, por lo que se acercan a los intereses de nuestros alumnos y son motivadores para ellos como protagonistas.
- Utilización de diferentes escenarios para cada capítulo (incluso dos escenarios diferentes), lo que nos ayuda a captar y mantener la atención de los niños. Así mismo, son escenarios muy coloridos y atractivos para los niños, lo que aumenta su motivación.
- Adaptación de nuestra voz a los diferentes conceptos musicales explicados: laaaaargo. Esto llama mucho la atención de los alumnos y nos ayuda a su motivación.
- Como elemento motivador, hemos introducido también diferentes sonidos de animales conocidos para ellos. De esta manera, partimos de los conocimientos previos de los alumnos para explicar contenidos nuevos, es decir, a partir del sonido del gato, trabajamos los sonidos largos.
- Hemos seleccionado como fragmento de música clásica “La primavera” de A. Vivaldi, ya que es conocida por los niños y la reconocen auditivamente.
- Por último, hemos entrelazado la explicación de conceptos musicales con canciones, adivinanzas, diálogos...; lo que ayuda a mantener la atención del alumno, y además hemos creado una trama paralela a la explicación de contenidos, por lo que los alumnos van siguiendo una historia en el tiempo.

5.5. Atención a la diversidad

Teniendo en cuenta que en un aula siempre tenemos niños con diferentes ritmos de aprendizaje y características individuales, contamos con una clase heterogénea.

Como maestros, debemos ser conscientes de que los alumnos de un aula comparten una característica: la edad. Pero eso no significa que todos nuestros alumnos sean iguales, ya que, como hemos mencionado anteriormente, existen diferentes características individuales, situaciones, ritmos de aprendizaje...; que hace que nuestra clase cuente con alumnos muy diferentes; cada uno de ellos único. Y la labor de un buen maestro es ofrecer suficientes recursos y alternativas para favorecer que cada uno de ellos aprenda con recursos adaptados a sus características propias.

Hemos realizado unas actividades de comprensión que forman parte de nuestra propuesta práctica y nos permiten saber a los docentes qué contenidos necesitan reforzarse en general, o qué niños necesitan un apoyo extra.

Por ello, hemos planteado una serie de propuestas de atención a la diversidad encaminadas a satisfacer las anteriormente citadas necesidades de cada uno de nuestros alumnos.

A modo de ejemplo, ilustramos nuestro trabajo con numerosas propuestas de actividades de refuerzo y ampliación elaboradas a partir de los contenidos de la miniserie y de las actividades de comprensión, teniendo en cuenta la ORDEN EDU/1152/2010, de 3 de agosto, por la que se regula la respuesta educativa al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo escolarizado en el segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Enseñanzas de Educación Especial, en los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León (ver ANEXO IX, pp. 89-92).

5.6. Recursos utilizados

Para obtener el resultado deseado en la creación de la miniserie de dibujos animados y de las diferentes actividades de la PDI, o lo que es lo mismo, en nuestra propuesta práctica, hemos seleccionado y utilizado diferentes programas gratuitos y disponibles en la red, por lo que son accesibles para cualquier maestro:

- Muvizu (ya explicado anteriormente).



Figura 21. Icono Muvizu. Fuente: muvizu.softonic.com

- SMART Notebook 10: el programa utilizado para la creación de las actividades de la PDI.



Figura 22. Icono Smart Notebook. Fuente: smarttech.com

- Atube Catcher: este programa ha sido utilizado para dos fines. El primero de ellos, para convertir diferentes vídeos a formato de audio en mp3. El segundo de ellos, para realizar los video tutoriales y la grabación del video de las diferentes actividades (grabando nuestra pantalla y los sonidos o la voz).



Figura 23. Icono Atube Catcher. Fuente: <http://talkawake.com/>

- Audacity: es el programa que hemos utilizado para modificar nuestra voz y darle diferentes efectos. Así mismo, lo hemos utilizado para juntar varios audios y formar un solo archivo (fundamental para la creación de diálogos en el programa Muvizu).



Figura 24. Icono Audacity. Fuente: audacity.softonic.com

- Mp3directcut: es el programa que hemos utilizado para cortar los diferentes audios.



Figura 25. Icono mp3. Fuente: mp3directcut.softonic.com

- Freemake audio converter: este programa nos ha sido muy útil a la hora de cambiar el formato de los audios utilizados, sobre todo para transformarlos en mp3 y poder introducirlos en el resto de programas.



Figura 26. Icono Freemake. Fuente: www.neowin.net

- Windows live movie maker: hemos utilizado este programa para el montaje de los diferentes videos de la miniserie, así como para enlazar un capítulo con otro e introducir los títulos a los mismos.



Figura 27. Icono Windows live movie maker. Fuente: http://logos.wikia.com/wiki/Movie_Maker

6. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Tras el desarrollo de nuestra propuesta, como docentes, hemos llegado a una serie de conclusiones que se muestran a continuación:

En primer lugar, la importancia de introducir e integrar las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje por los múltiples beneficios que hemos ido citando hasta ahora, así como recurso para la consecución de los objetivos, contenidos y competencias que nos encontramos en la legislación, con una misma actividad. Los audiovisuales en particular, y las TIC en general, son muy atractivas para los niños de hoy en día porque “nacieron con ellas”. Es ahí donde los maestros tienen que demostrar su capacidad para adaptarse a ello, y sobre todo, adaptar la educación a los intereses de los niños, tan importante para lograr un aprendizaje motivador y significativo.

Además, a través de nuestro trabajo, es posible que los docentes se conciencien de las ventajas de los audiovisuales como recurso en el aula, sobre todo por las múltiples posibilidades que estos nos plantean: imagen, movimiento, sonido, efectos, personajes...; y todo en un mismo recurso, en el mismo espacio de tiempo.

Por último, queremos destacar algunas de las conclusiones que hemos constatado en el aula al llevar a cabo la propuesta práctica con los alumnos. Se mantuvo una conversación en asamblea (recordemos que son niños de 4-5 años), y las conclusiones que se sacaron respecto a aprender a través de los dibujos animados fueron las siguientes:

- A los alumnos de Educación infantil les atraen mucho los dibujos animados y les gustaría que se utilizaran en el aula.
- Es más atractivo para ellos aprender a través de los dibujos animados, ya que “todos los días ven dibujos animados en casa.”
- Es gratificante para ellos poder elegir los personajes que más les gusten y que éstos sean los protagonistas de la miniserie.

Por último resaltar que en nuestro trabajo se ofrecen todos los recursos y herramientas necesarias para que cualquier maestro pueda crear una serie de dibujos animados.

Es cierto que muchos programas editores son especializados y complejos, pero, con el programa Muvizu, este proceso puede simplificarse hasta el punto de obtener un resultado como el mostrado con pocos recursos adicionales: el maestro, su ordenador y varios instrumentos musicales al alcance de sus manos. Además, con el tutorial que hemos creado, en poco tiempo aprenderemos a utilizar Muvizu para posteriormente crear todos los recursos educativos que consideremos oportunos.

7. REFERENCIAS

Adame Tomás, A. (2009). Medios audiovisuales en el aula. *Innovación y experiencias educativas*, 19, pp. 1-10. Recuperado el 20 de Mayo de 2015, de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_19/ANTONIO_ADAME_TOM_AS01.pdf

Agapito, A. (2009, 07, 14). Primavera- Antonio Vivaldi [video]. Recuperado el 2 de Marzo de 2015, de https://www.youtube.com/watch?v=j6EJBV-V_fw

Alonso, D (2013, 12, 16). Sonido del perro ladrado [video]. Recuperado el 13 de Abril de 2015, de <https://www.youtube.com/watch?v=FSTSCDJOO8U>

Atube Catcher (2015). Recuperado el 10 de Mayo de 2015, de <http://atube-catcher.softonic.com/>

Audacity (2000-2015). Recuperado el 3 de Marzo de 2015, de <http://audacity.softonic.com/>

Bony, A. (2008, 09, 13). El cantar de los pájaros [video]. Recuperado el 5 de Abril de 2015, de <https://www.youtube.com/watch?v=Es0W8gYDC6Y>

Candel, J. M. (1993). *Historia del dibujo animado español*. Murcia: Editora regional de Murcia.

Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. En Boletín Oficial de Castilla y León, nº 1. Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León.

Freemake Audio Converter (2012-2015). Recuperado el 14 de Abril de 2015, de <http://freemake-audio-converter.softonic.com/>

Gértrudix, M. (2003). *Música y narración en los medios audiovisuales*. Madrid: Laberinto Comunicación.

Gratis, S. (2010, 06, 27). Sound Hooter (claxon, bocina, pito de coche) [video]. Recuperado el 27 de Marzo de 2015, de https://www.youtube.com/watch?v=Ifg6o_X4pNQ

Gratis, S. (2011, 02, 23). Sound Industry [video]. Recuperado el 4 de Abril de 2015, de <https://www.youtube.com/watch?v=U1vaEaaRPZg>

Gustems, J. (ed.) (2014). *Música y audición en los géneros audiovisuales*. Barcelona: Universitat de Barcelona UBe.

Jojikiba (2012, 05, 16). Door bell sound effect (3) [video]. Recuperado el 15 de Abril de 2015, de <https://www.youtube.com/watch?v=ef5WEeV06mq>

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa. En Boletín Oficial del Estado, nº 295, sección I. Jefatura del Estado.

López González, J. (2010). Los estudios sobre música y audiovisual en España: hacia un estado de la cuestión. *Revista Trípodos*, número 26, pp. 53-66. Recuperado el 4 de Abril de 2015, de <http://www.raco.cat/index.php/tripodos/article/viewFile/187675/244549>

Man, C (2013, 09, 16). El sonido del gato [video]. Recuperado del 22 de Mayo de 2015, de https://www.youtube.com/watch?v=5jxkF4_9nal

Montoya Rubio, J. C. (2010). *Música y medios audiovisuales. Planteamientos didácticos en el marco de la educación musical*. (Tesis doctoral). Universidad de Salamanca, Salamanca. Recuperado el 15 de Mayo de 2015, de http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/76538/1/DDEMPC_Montoya_Rubio_JC_Musica_y_medios.pdf

Mp3DirectCut (2015). Recuperado el 22 de Abril de 2015, de <http://mp3directcut.softonic.com/>

Muvizu (2013-2015). Recuperado el 6 de Febrero de 2015, de <https://www.muvizu.com/Get-Muvizu>

Orden EDU/1152/2010, de 3 de agosto, por la que se regula la respuesta educativa al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo escolarizado en el segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Enseñanzas de Educación Especial, en los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, nº156. Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León.

Pérez, M. (2001). La organización de la educación musical en España desde 1970: estudio a partir de los textos legales de ámbito estatal. *Aula* (13), pp. 191-213.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. En Boletín Oficial del Estado, nº 52, sección I. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Rivadeneira, A. (2011, 11, 7). Efecto de sonido- rugido de león [video]. Recuperado el 4 de Abril, de <https://www.youtube.com/watch?v=EVT-dbvXZx0>

Simeó, R (2009, 02, 23). Rubén Simeó trompeta Orq RTVE Vuelo moscardón centro a final [video]. Recuperado el 30 de Abril de 2015, de <https://www.youtube.com/watch?v= Pk0xexoVJ0>

Smart Notebook (2010-2015). Recuperado el 20 de Enero de 2015, de <https://smarttech.com/es/Support/Browse+Support/Download+Software>

Sound, D. (2011, 01, 31). La tuba Sound “Goliat” [video]. Recuperado el 9 de Mayo de 2015, de <https://www.youtube.com/watch?v=otomDD7Dsyg>

Yébenes, P. (2007). La música en el mundo de la animación. *Contratexto*, 15, pp. 141-161. Recuperado el 12 de Abril de 2015, de Dialnet: <http://www3.ulima.edu.pe/Revistas/contratexto/Art%edculos/PDF/La%20m%fasica%20en%20el%20mundo%20de%20la%20animaci%f3n.pdf>

8. ANEXOS

ANEXO I: CUESTIONARIO SOBRE LOS PERSONAJES

¿CUÁL DE ESTAS FAMILIAS TE GUSTA MAS? ¿Y MENOS?



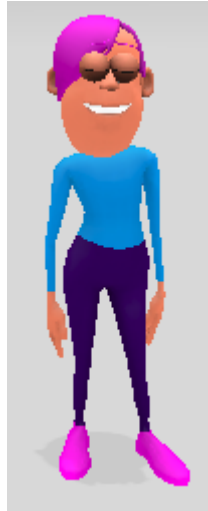
Figuras 28, 29 y 30. Las diferentes familias animadas. Fuente: elaboración propia con Muvizu.

¿CUÁL DE ESTAS FAMILIAS TE GUSTA MAS? ¿Y MENOS?



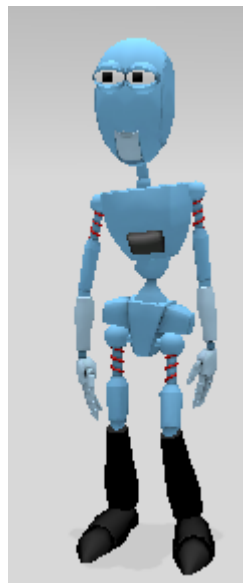
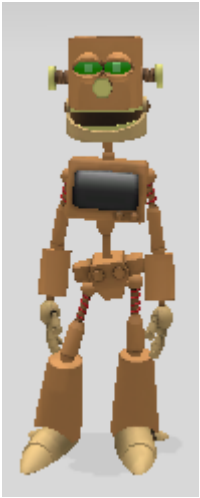
Figuras 31 y 32. Las familias de robots. Fuente: Elaboración propia con Muvizu.

¿CUÁL DE ESTAS MUÑECAS TE GUSTA MAS? ¿Y MENOS?



Figuras 33, 34, 35, 36, 37 y 38. Muñecas animadas. Fuente: elaboración propia con Muvizu.

¿CUÁL DE ESTOS ROBOTS TE GUSTA MAS? ¿Y MENOS?



Figuras 39, 40, 41, 42, 43 y 44. Los robots animados. Fuente: Elaboración propia con Muvizu

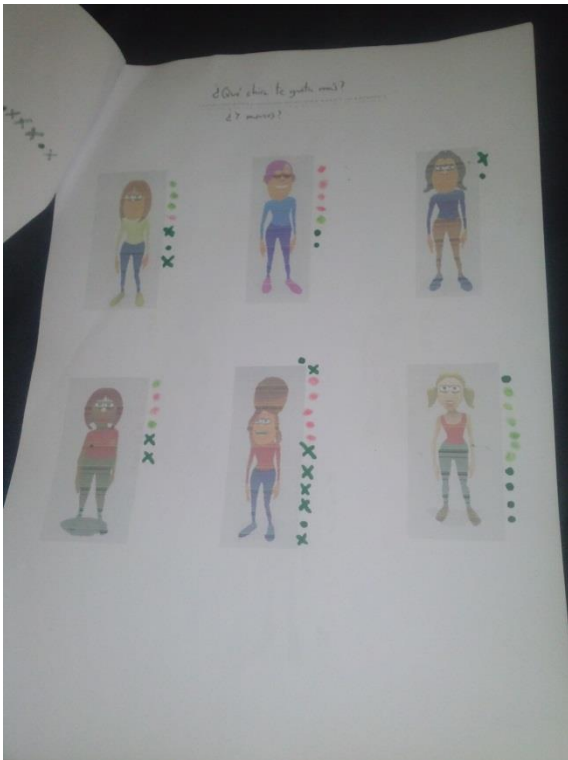
¿CUAL DE ESTOS MUÑECOS TE GUSTA MAS? ¿Y MENOS?



Figuras 45, 46, 47, 48, 49, 50 y 51. Los muñecos animados. Fuente: Elaboración propia con Muvizu

ANEXO II: CUMPLIMENTACIÓN DE LOS CUESTIONARIOS

Teniendo en cuenta la edad del grupo de niños que han sido encuestados (4-5 años), nosotros mismos hemos ido llamando a los niños y haciendo el cuestionario con ellos, poniendo una señal verde en el que más les gustaba y una señal roja en el que menos.



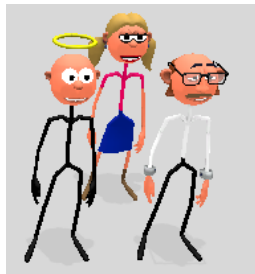


Figuras 52, 53, 54 y 55. Cumplimentación de cuestionarios. Fuente: elaboración propia



ANEXO III: ANALISIS DE LOS RESULTADOS DE LOS CUESTIONARIOS

Número de niños encuestados: 23 alumnos Niñas: 16 Niños: 7 Edad: 4 y 5 años
Residencia: Ávila. CEIP “El Pradillo”.

Tabla 7. Resultados familias.

	Familia Spaguetti	Familia de perros	Familia de Pous
¿Cuál de estas familias te gusta más?			
	Elegida por: 8 alumnos	Elegida por: 5 alumnos	Elegida por: 10 alumnos

Fuente: elaboracion propia.

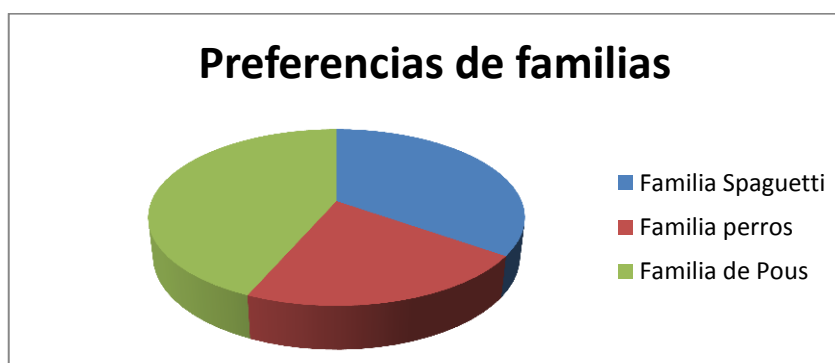




Figura 56. Grafico pregunta de familias. Fuente: elaboracion propia

Comentarios anonimoss:

- No elijo la familia Spaguetti porque uno tiene gafas.
- Elijo la familia Spaguetti porque son chicos y chicas.
- Elijo la familia Spaguetti porque son normales.
- No elijo la familia de Pous porque son huevos y peras.
- Elijo la familia de Pous por los colores.
- Elijo la familia de Pous porque se parecen a peras.
- Elijo a la familia de Pous porque son graciosos.
- Elijo a la familia de Pous porque son de colorines.

Tabla 8. Resultados familias robots.

	Familia robot cuadrados	Familia robot ovalado
¿Cuál de estas familias te gusta más?		
	Elegida por: 7 alumnos	Elegida por: 16 alumnos

Fuente: elaboración propia.

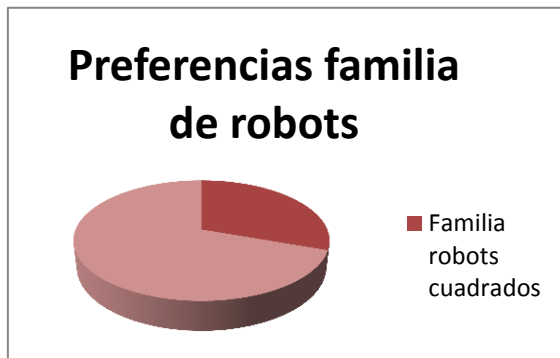








Figura 57. Gráfico de familias de robots. Fuente: Elaboración propia

Comentarios anónimos:

- Elijo la primera porque están contentos.
- Elijo la segunda porque son de colorines.
- No elijo la primera porque tienen la cabeza cuadrada.

Tabla 9. Resultados muñecas

	Muñeca 1	Muñeca 2	Muñeca 3	Muñeca 4	Muñeca 5	Muñeca 6
¿Qué muñeca te gusta más?						
	Elegida por: 4 alumnos	Elegida por: 3 alumno	Elegida por: 1 alumnos	Elegida por: 2 alumnos	Elegida por: 2 alumnos	Elegida por: 11 alumnos

Fuente: elaboración propia.






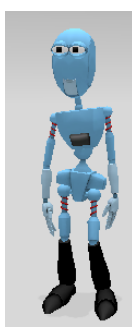


Figura 58. Gráfico preferencias muñeca. Fuente: Elaboración propia.

Comentarios anónimos:

- Elijo la muñeca 6 porque es guapa.
- No elijo la muñeca 2 porque es un chico.
- No elijo la muñeca 2 porque tiene el pelo rosa.
- Elijo a la muñeca 2 porque no está seria.
- No elijo a la muñeca 1 porque está muy seria.
- Elijo a la muñeca 2 porque es gracioso el moño.
- No elijo a la muñeca 2 porque tiene un círculo en el pelo.

Tabla 10. Resultados robots.

	Robot 1	Robot 2	Robot 3	Robot 4	Robot 5	Robot 6
¿Qué robot te gusta más?						
	Elegida por: 3 alumnos	Elegida por: 4 alumno	Elegida por: 2 alumnos	Elegida por: 9 alumnos	Elegida por: 1 alumno	Elegida por: 4 alumnos

Fuente: elaboración propia.

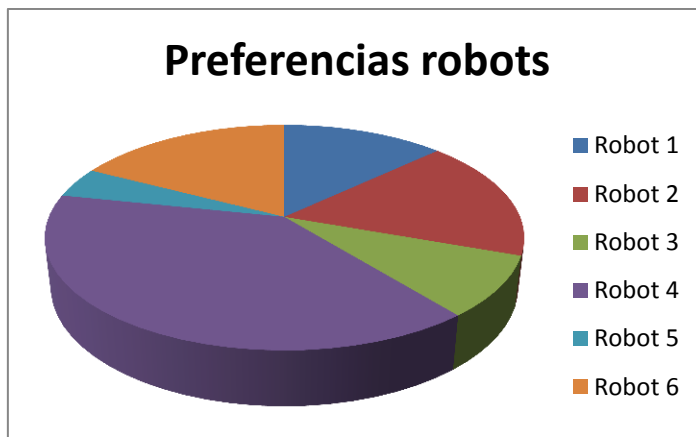









Figura 59. Gráfico preferencias de robots. Fuente: elaboración propia.

Tabla 11. Resultados muñecos.

	Muñeco 1	Muñeco 2	Muñeco 3	Muñeco 4	Muñeco 5	Muñeco 6	Muñeco 7
¿Qué muñeco te gusta más?							
	Elegida por: 2 alumnos	Elegida por: 1 alumno	Elegida por: 2 alumno	Elegida por: 4 alumnos	Elegida por: 3 alumnos	Elegida por: 2 alumno	Elegida por: 9 alumnos

Fuente: Elaboración propia.



Figura 60. Gráfico preferencias de muñeco. Fuente: elaboración propia.

Comentarios anónimos:

- Elijo éste (el muñeco 6) porque tiene cresta.
- Elijo éste (el muñeco 6) porque es rubio.
- No elijo estos muñecos (los muñecos 3 y 5) porque tienen los pelos a lo loco.
- Elijo el muñeco 6 porque es muy guapo.
- Elijo el muñeco 5 porque esta despelujado.
- No elijo el muñeco 2 porque es muy feo.
- Elijo el muñeco 3 porque es muy gracioso y por el pelo.
- Elijo al muñeco 2 porque se parece a mi abuelo.
- Elijo al muñeco 6 porque tiene flequillo.
- No elijo al muñeco 3 porque tiene el pelo raro.











ANEXO IV: PUESTA EN PRÁCTICA DE LA MINISERIE DE DIBUJOS ANIMADOS














Figuras 61, 62 y 63. Puesta en práctica.
Fuente: elaboración propia.

ANEXO V: TEMPORALIZACION DE LAS DIFERENTES SESIONES

Tabla 12. Temporalización de las sesiones.

Sesión	Actividades	Recursos materiales	Duración	Agrupamiento	fecha
Sesión 1	-Motivación e introducción a la propuesta. Presentación de los personajes.	- Marionetas de personajes.	20´		4-4-16
	- Proyección del capítulo de introducción	- Proyector o PDI - Ordenador - Video: capítulo introducción	5´		
	- Comentamos lo que ha sucedido en la miniserie y hablamos de los personajes.	- Música: "La primavera". A. Vivaldi	20´		
	- Dibujo libre de la miniserie	- lapicero y pinturas	15´		
Sesión 2	- Activación de conocimientos previos. Recordamos la historia y el problema que surgió el día anterior.	- Vídeo para poner momentos específicos y recordar	15´		11-4-16
	- Proyección capítulo 1 de la miniserie	- Proyector o PDI - Ordenador - Vídeo del capítulo 1: La intensidad de los sonidos	5´		
	- Realizamos las actividades de comprensión 1 y 2: Los sonidos fuertes y pianos.	- PDI - Actividades 1 y 2 de comprensión - Ordenador	25´		
	- Nos movemos por el espacio con distinta intensidad	- Panderero para acompañar las ordenes	15´		
Sesión 3	- Activamos conocimientos previos. Recordamos los sonidos fuertes y pianos.	- Video capítulo 1	20´		18-4-16
	- Proyección del capítulo 2: Los sonidos largos y cortos	- Proyector o PDI - Ordenador - Vídeo capítulo 2 de la miniserie	5´		

	- Realizamos las actividades de comprensión 3 y 4: Los sonidos largos y cortos	- PDI - Ordenador - Actividades 3 y 4 de comprensión	25´		
Sesión 4	- Activamos conocimientos previos. Recordamos los sonidos fuertes y pianos y los sonidos largos y cortos.	- Video capítulo 1 y 2	20´		25-4-16
	- Proyección del capítulo 3: El timbre de los sonidos	- PDI o Proyector - Ordenador - Video capítulo 3 de la miniserie	5´		
	- Realizamos las actividades de comprensión 5 y 6 de la PDI: El timbre de los sonidos	- PDI - Ordenador - Actividades 5 y 6 de comprensión	15´		
	- Adivinamos los diferentes timbres de los objetos de la clase	- Objetos del aula	15´		
Sesión 5	- Activamos conocimientos previos. Recordamos los sonidos fuertes y pianos, los sonidos largos y cortos, y el diferente timbre de los sonidos.	- Vídeos capítulo 1, 2 y 3 de la miniserie	20´		2-5-16
	- Proyección del capítulo 4: La altura de los sonidos	- Proyector o PDI - Ordenador - Video capítulo 4 de la miniserie.	5´		
	- Realizamos las actividades de comprensión 7 y 8: Los sonidos graves y agudos.	- PDI - Ordenador - Actividades de comprensión 7 y 8	20´		
Sesión 6	- Activamos conocimientos previos. Recordamos los sonidos fuertes y pianos, los sonidos largos y cortos, el diferente timbre de los sonidos y los sonidos graves y agudos.	- Vídeos capítulos 1, 2, 3 y 4	20´		9-5-16
	- Proyección del capítulo final de la miniserie	- PDI o proyector - Ordenador - Video capítulo final	5´		
	- Realizamos la actividad 9: Baile de la canción de la miniserie	- PDI - Ordenador - Actividad 9	20´		

Fuente: Elaboración propia

La activación de conocimientos previos se llevará a cabo en gran grupo en la asamblea. Además de recordar en cada sesión la cualidad del sonido que aprendimos anteriormente, también guiaremos la asamblea de tal manera que reconozcan y reproduzcan las canciones populares que aparecen en los diferentes capítulos, así como los sonidos de los animales e instrumentos musicales.

ANEXO VI: JUSTIFICACIÓN Y EXPLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN DE LA PDI (ver pistas 13 y 14 del DVD)

Para realizar las actividades de comprensión hemos utilizado algunas estrategias que se detallan a continuación:

- Hemos introducido gif animados de los protagonistas de la miniserie de dibujos animados para que haya una continuidad entre la misma y las actividades de comprensión posteriores diseñadas para la asimilación de conceptos.
- En todas las actividades de la pizarra digital, los protagonistas son los encargados de explicar la actividad, con los mismos efectos en la voz que en la serie de dibujos animados.
- Hemos añadido un altavoz que se mueve hasta que se pincha para que llame la atención de los niños y lo escuchen primero para recibir las instrucciones de la actividad. De la misma manera hemos añadido un pequeño movimiento a los personajes para que sean llamativos y atractivos para los alumnos.
- Hemos introducido un título a cada una de las actividades escrito, pero también lo hemos reforzado auditivamente teniendo en cuenta las características de los alumnos a los que va dirigido nuestro trabajo.

Actividad 1: sonidos fuertes y pianos. La intensidad.

En primer lugar pinchamos en el altavoz del personaje para recibir las instrucciones. Posteriormente vamos clicando las imágenes para escuchar su sonido y si son fuertes los arrastramos hasta el cubo de basura. Si son piano los colocamos encima de la mesa.

Hemos añadido un refuerzo visual abajo del todo (las pesas: fuerte-piano) para ayudar a los niños a que recuerden fácilmente cómo realizar la actividad.

De la misma manera hemos querido introducir en la actividad sonidos de todo tipo: voz, sonidos de la naturaleza o del ambiente y sonidos de instrumentos, para trabajar este contraste de fuerte piano en varios ámbitos importantes para el niño, tal y como lo hemos llevado a cabo en la creación de la miniserie. Por último destacar que en esta actividad aparece la canción popular infantil: “tengo una muñeca vestida de azul”.



Figura 64. Actividad 1 intensidad PDI. Fuente: elaboración propia.

Actividad 2: Los sonidos fuertes y pianos. La intensidad.

En primer lugar, y como en todas las actividades diseñadas, pinchamos en el altavoz del personaje para recibir las instrucciones de la actividad.

Después clicamos en las imágenes de las puertas para escuchar cómo suena su sonido.

Hemos introducido imágenes contrastantes (más grande indicando fuerte, y más pequeña indicando suave o piano), para reforzar visualmente el sonido.

En esta actividad además trabajamos el concepto de número asociado al sonido, pues han de contar cuántos golpes dan a la puerta y arrastrar el número correspondiente.

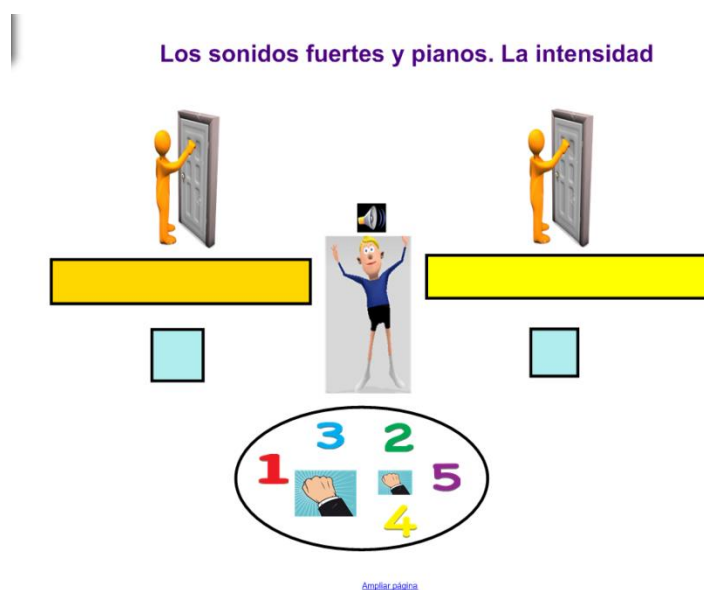


Figura 65. Actividad 2 la intensidad PDI. Fuente: elaboración propia.

Actividad 3: sonidos largos y cortos. La duración.

En primer lugar pinchamos en el altavoz del personaje para recibir las instrucciones.

Después clicamos en las diferentes imágenes para escuchar su sonido. Si es largo lo arrastramos al círculo largo.

Hemos querido introducir una ayuda visual (una serpiente larga, y una hormiga corta), para ayudar al niño a que relaciones conceptos y los asimile. De la misma manera, el círculo de los sonidos largos es largo, y el de los sonidos cortos es corto.

En esta actividad también hemos introducido varios sonidos: de la naturaleza (animales) y de instrumentos (clarinete y flauta dulce, muy utilizada en el colegio). Como audiciones hemos introducido otra canción popular también trabajada en la miniserie: “debajo un botón”, y con la flauta una pequeña escala (do-do’).



Figura 66. Actividad 3 duración PDI. Fuente: elaboración propia.

Actividad 4: sonidos largos y cortos. La duración

Pinchamos en primer lugar en el altavoz del personaje para recibir las instrucciones.

En esta actividad hemos incluido el sonido de instrumentos de pequeña percusión que podemos trabajar y tocar en el aula. Además hemos realizado un rectángulo (largo) para el triángulo, y un cuadrado (corto) para la caja china.

La idea es que los alumnos asocien estas figuras a los sonidos largos y cortos y posteriormente (y ayudados también con los colores contrastante que hemos utilizado: rojo y azul), vayan siguiendo las líneas inferiores tocando los diferentes instrumentos (la mitad de los niños tendría un triángulo y la otra mitad, cajas chinas).

De esa manera, al vivenciarlo ellos mismos, los niños aprecian la diferencia entre los sonidos lagos y cortos, el objetivo principal que perseguimos en esta actividad.

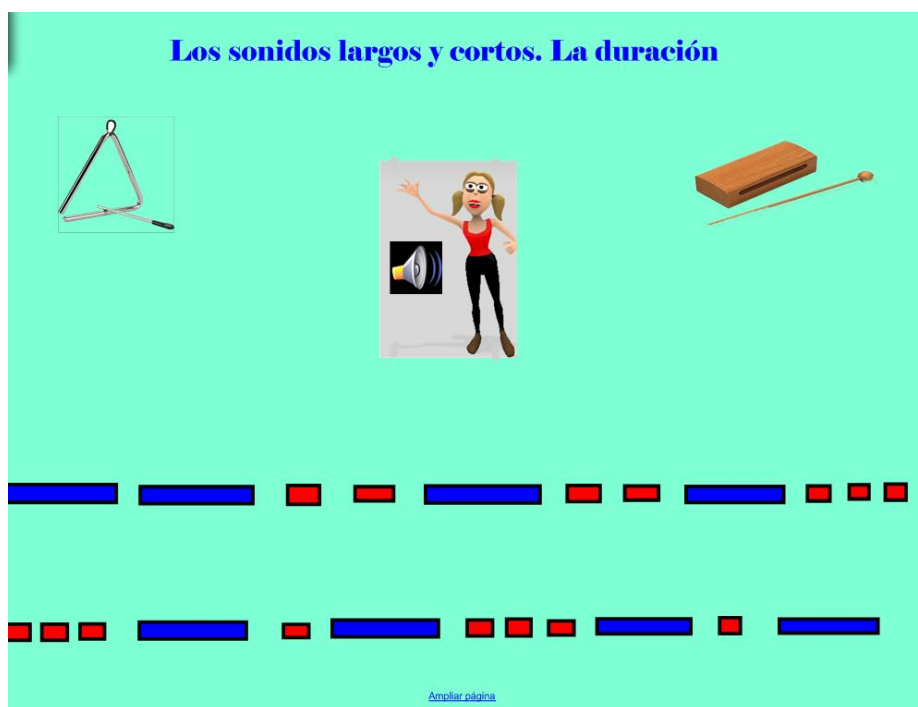


Figura 67. Actividad 4 duración PDI. Fuente: elaboración propia.

Actividad 5: el timbre de los sonidos. Igual o diferente.

Clicamos en primer lugar en el altavoz del personaje para recibir las instrucciones de la actividad.

Los niños tienen que escuchar los sonidos de los altavoces y arrastrarlos hasta las tablas de igual o diferente según lo que escuchen en la audición.

Los sonidos que hemos introducido en esta actividad, están realizados con objetos de la casa y del propio cuerpo, por lo que son cercanos para ellos.

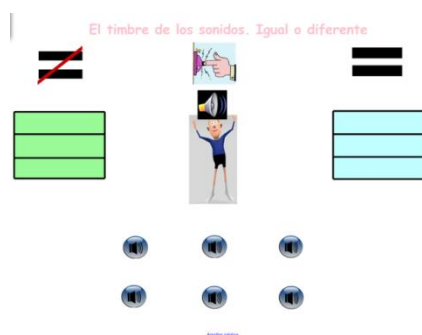


Figura 68. Actividad 5 timbre PDI. Fuente: elaboración propia.

Actividad 6: el timbre de los sonidos. Escuchamos las partes del cuerpo.

Como en todas las actividades, escuchamos las instrucciones que nos da el personaje.

Hemos diseñado esta actividad para que los niños exploren y reconozcan las posibilidades sonoras del cuerpo, uno de los objetivos que perseguimos con nuestra propuesta práctica.

De esta manera, los niños escuchan el timbre de los sonidos de las diferentes partes del cuerpo y van añadiéndoselas al muñeco hasta completar la figura.



Figura 69. Actividad 6 timbre PDI. Fuente: elaboración propia.

Actividad 7: sonidos graves o agudos. La altura

En esta actividad hemos utilizado la referencia del cerdo y del pájaro para explicar los sonidos graves y agudos porque se trabajan en la miniserie y porque son llamativos y atractivos para los niños.

De la misma manera, se han utilizado los instrumentos y audiciones trabajadas en la miniserie, por lo que sería una actividad de recuerdo y asimilación de conceptos para realizar la siguiente.



Figura 70. Actividad 7 altura PDI. Fuente: elaboración propia.

Actividad 8: los sonidos graves y agudos. La altura

Tenemos que pinchar en los diferentes altavoces y escuchar su sonido. Si es agudo y pinchan el dibujo, desaparece. Si es grave, han de arrastrarlo hasta el rectángulo inferior.

En esta actividad hemos utilizado sonidos de animales, de voces humanas y de instrumentos musicales, los tres aspectos más importantes en esta etapa auditivamente y aludiendo también al currículo de educación infantil.

De la misma manera, cuando finalizan esta actividad, pueden arrastrar la solución y comprobar si es correcta.

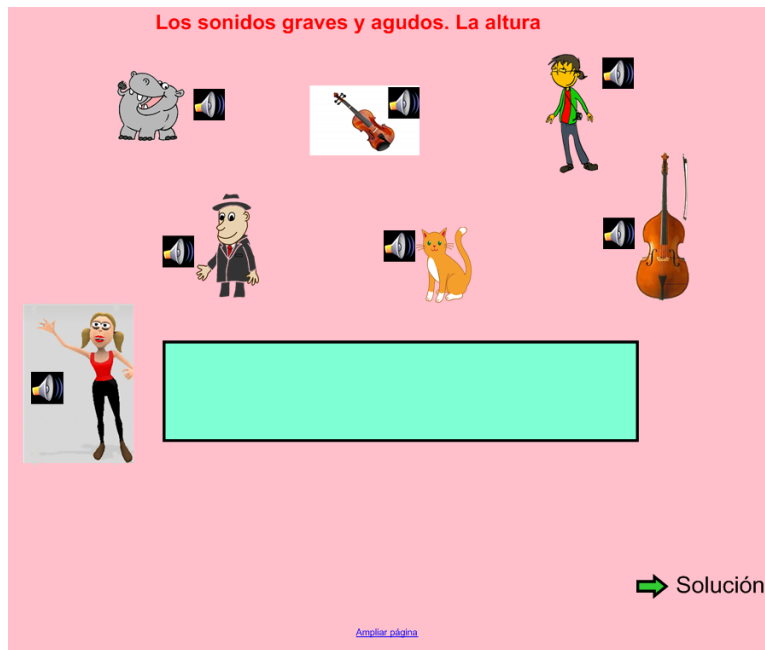


Figura 71. Actividad 8 altura PDI. Fuente: elaboración propia.

Actividad 9: baile de la canción de la miniserie (ver pista 18 del DVD)

Esta actividad consiste en un pequeño baile que hemos creado nosotros para acompañar a la canción de la miniserie (también creada por nosotros).

Se les muestra el vídeo en el que se van realizando diferentes movimientos y gestos y tenemos que imitarlo.

Teniendo en cuenta la corta edad de los alumnos a los que va dirigido, hemos optado por pintar un círculo en el suelo para que los niños sepan volver a la posición inicial tras determinados movimientos.

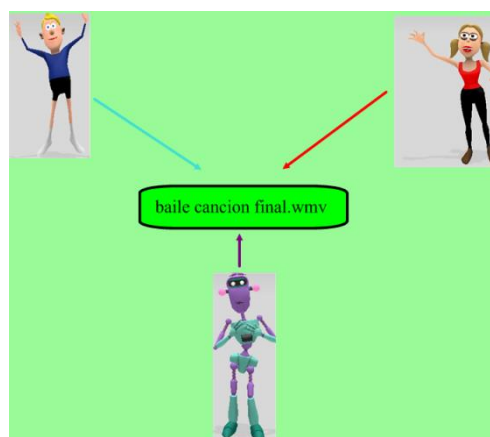


Figura 72. Actividad 9 baile PDI. Fuente: elaboración propia.

Añadir por último que las actividades están diseñadas para ser dirigidas por un adulto dada la corta edad de los alumnos.

ANEXO VII: DESARROLLO DE LA MINISERIE. PASOS A SEGUIR

- Pensamos el argumento de nuestra historia y elegimos los protagonistas.

Nuestra serie de dibujos se desarrolla en “El País de la Ilusión”, un lugar donde reina la música por las calles y los parques.

Un buen día, mientras suena la Primavera de Vivaldi (porque es primavera), ocurre algo inesperado: la música desaparece del País de la Ilusión.

Nuestros protagonistas, dos niños, deciden investigar qué ha ocurrido y acuden a la fábrica de la música. Allí descubren que alguien que odia la música ha roto todas las llaves y ya no hay sonidos en su país.

El robot de la fábrica invita a los niños a ayudarlo a arreglar las 4 llaves de la música para conseguir que vuelva a su País.

Tras ir pasando por las diferentes salas, consiguen arreglar las llaves y la música aparece de nuevo.

Nuestros protagonistas, Ana Pentagrama, Imanol Clave de Sol y el Robot Cannot, han sido elegidos por los propios niños a los que va dirigida la serie de dibujos animados, por lo que se sienten más partícipes de la misma y aumenta su motivación e interés (ver ANEXOS I, II Y III, pp. 49-58).

De la misma manera, hemos seleccionado estos nombres tanto por su vinculación con la música (clave de sol, pentagrama), como por su rima, lo que favorece y facilita el recuerdo a nuestros alumnos de Educación Infantil.

- Integramos los contenidos de música que queremos transmitir en el argumento.

Como el objetivo fundamental de nuestro trabajo es enseñar aspectos de la música a través de los audiovisuales, debemos entrelazar estos contenidos con el argumento de manera coordinada. De esta manera, parecerá que es una única historia con sentido, y no dos aspectos lejanos desarrollados al mismo tiempo.

Cada una de las cuatro llaves de la música, hace referencia a una cualidad del sonido (intensidad, duración, timbre y altura). Los niños van pasando por las diferentes escenas aprendiendo y experimentando qué son esas cuatro llaves.

Para ello, y al tratarse de niños de Educación Infantil, hemos tenido que utilizar como recursos sonidos y canciones familiares y atractivos para ellos: sonidos de animales, sonidos de la vida diaria, instrumentos musicales, canciones populares infantiles...

De esta manera, conseguimos captar la atención de los niños y explicar ciertos contenidos que pueden ser complicados de manera muy sencilla.

- Recursos audiovisuales utilizados en la serie

Los personajes y objetos que aparecen en las diferentes escenas, así como los escenarios, han sido cogidos del repositorio del propio programa, permitiéndonos modificarlos para adaptarlo a nuestras necesidades.

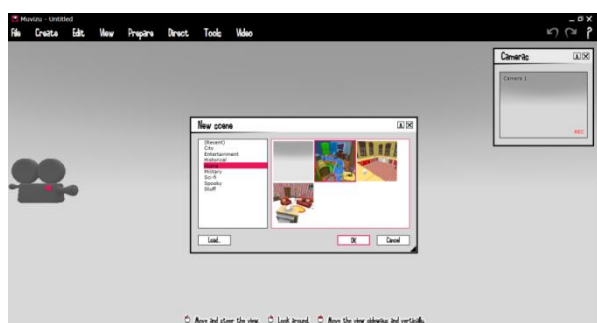
Sin embargo, el programa no posee un repositorio para los audios (solamente algunos efectos de sonido), por lo que los hemos grabado nosotros mismos o hemos escogido ciertos recursos gratuitos.

De esta manera, hemos introducido varios instrumentos tocados por nosotros mismos, tales como la flauta, el clarinete y el piano para realizar la mayoría de las canciones. De la misma manera hemos tocado la guitarra en una ocasión.

Las conversaciones son personalizadas y están realizadas con nuestra propia voz, añadiéndola ciertos efectos para su diferenciación.

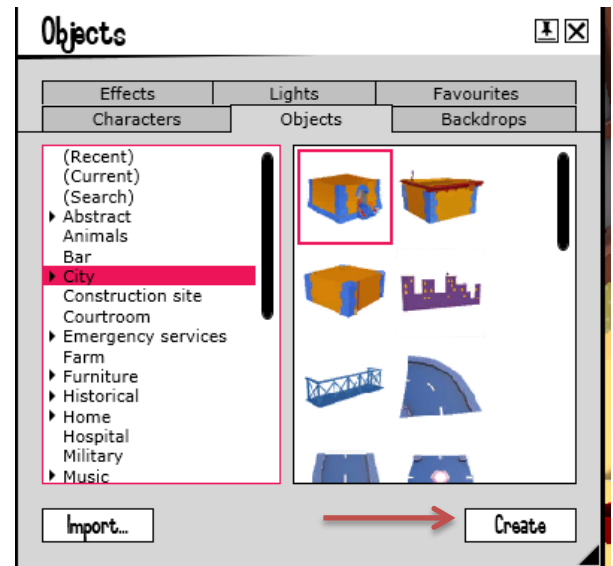
- Creación de la escena, de los objetos y de los personajes de la serie.

En primer lugar, cuando abrimos el programa editor Muvizu debemos seleccionar la escena que deseamos incluir en nuestra serie. Debemos elegir entre las diferentes categorías predeterminadas por el programa que aparecen a la izquierda de la pantalla pequeña y seleccionamos la que más se ajuste a nuestras expectativas con el botón izquierdo del ratón, pulsando OK para crearla:



Figuras 73 y 74. Creación escena Muvizu. Fuente: elaboración propia.

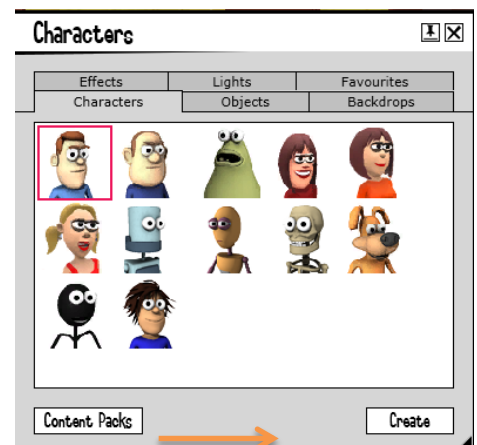
Una vez que ya hemos configurado la escena en la que se va a desarrollar la acción, podemos incluir todos los objetos que queramos. Pinchamos en la pestaña “create” para que se despliegue. Una vez desplegada, elegimos la opción “objects”, y de la misma manera vamos seleccionando la categoría en la lista de la izquierda para posteriormente crear el objeto pulsando “create”:



Figuras 75 y 76. Creación de objetos Muvizu. Fuente: elaboración propia.

Posteriormente y ya teniendo nuestra escena y nuestros objetos creados, pasamos a lo más importante de nuestra serie: los personajes.

De la misma manera que antes, pulsamos la pestaña “create” y cuando se despliegue elegimos la opción “characters”. Seleccionamos los personajes que queramos y los creamos. Una vez creados, si pinchamos sobre ellos con el botón derecho del ratón podemos modificarlos y editarlos a nuestro gusto.



Figuras 77 y 78. Creación de personajes Muvizu. Fuente: elaboración propia.

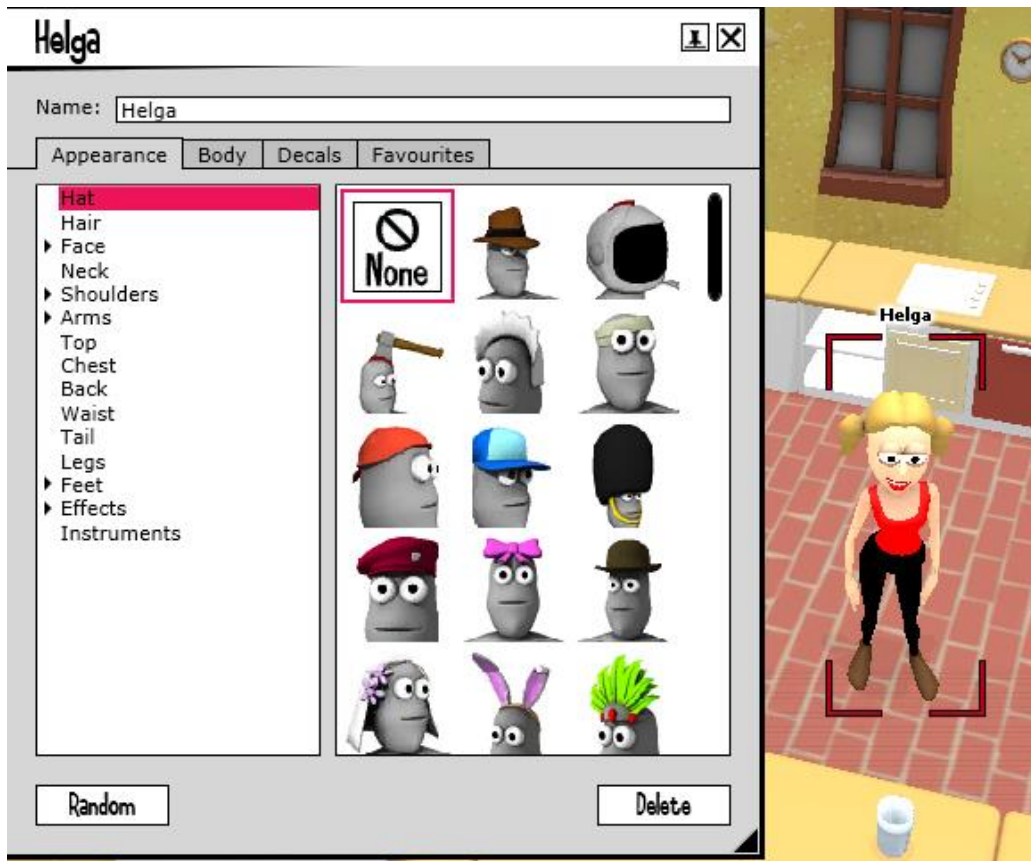


Figura 79. Edición de personajes Muvizu. Fuente: elaboración propia.

Para conseguir la animación de los personajes, debemos configurar las acciones de los mismos. Para ello seleccionamos la pestaña “direct” y pinchamos sobre “characters actions” y se nos abrirá una ventana y la línea del tiempo.

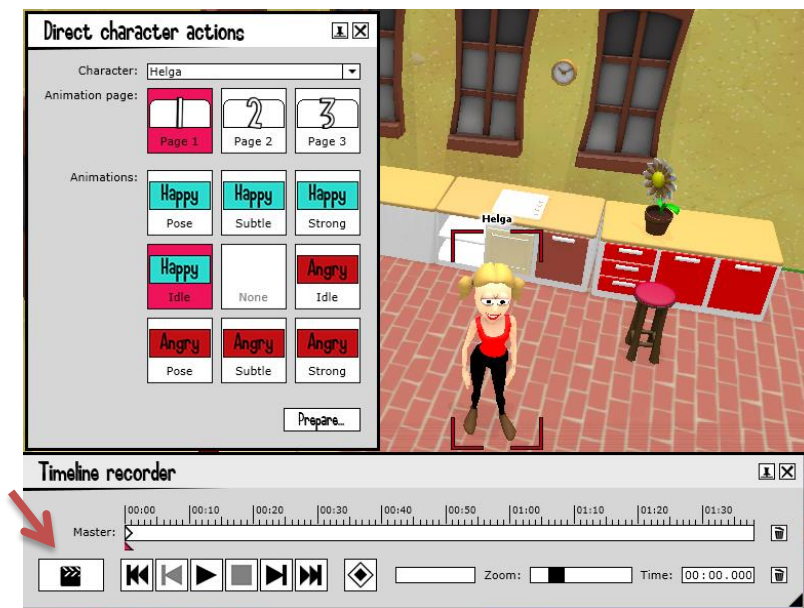


Figura 80. Grabación de acciones Muvizu. Fuente: elaboración propia.

Debemos pinchar sobre el icono inferior izquierdo de la cámara para que se empiecen a grabar los movimientos. Cuando comience a grabar, iremos seleccionando las distintas acciones de nuestros personajes: contento, enfadado, muy contento...

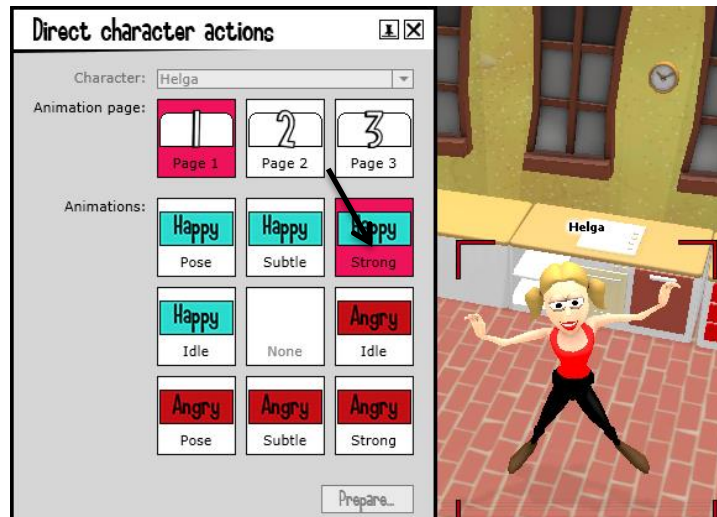


Figura 81. Acciones Muvizu. Fuente: elaboración propia

También podemos dotar de desplazamiento a nuestros protagonistas. De la misma manera que antes, seleccionamos la pestaña de “direct” y pulsamos sobre “characters movement”. Se nos abre la línea del tiempo para grabar los movimientos y otra ventana donde seleccionaremos si queremos que ande, corra...

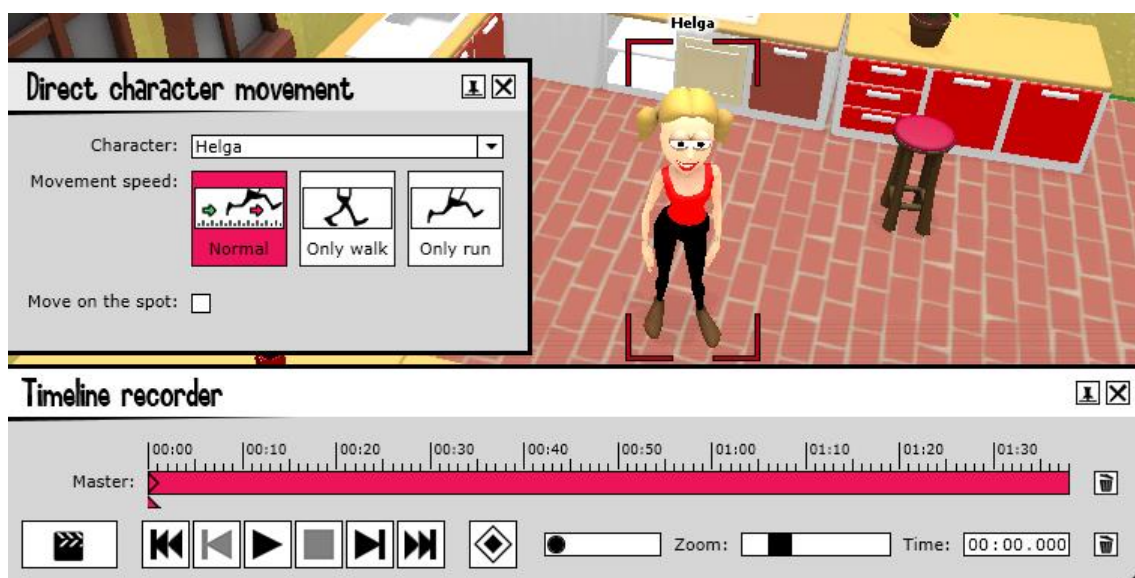


Figura 82. Desplazamiento personajes Muvizu. Fuente: elaboración propia.

En primer lugar pulsamos el icono de la cámara para que empiece a grabar, y una vez que esté grabando, vamos moviendo a nuestro personaje marcando su recorrido con el ratón de nuestro ordenador.



Figura 83. Grabación desplazamiento personajes Muvizu. Fuente: elaboración propia.

El programa Muvizu también nos permite mover la cabeza y los ojos de los personajes. Para ello seleccionamos la pestaña “direct” y clicamos aquí:

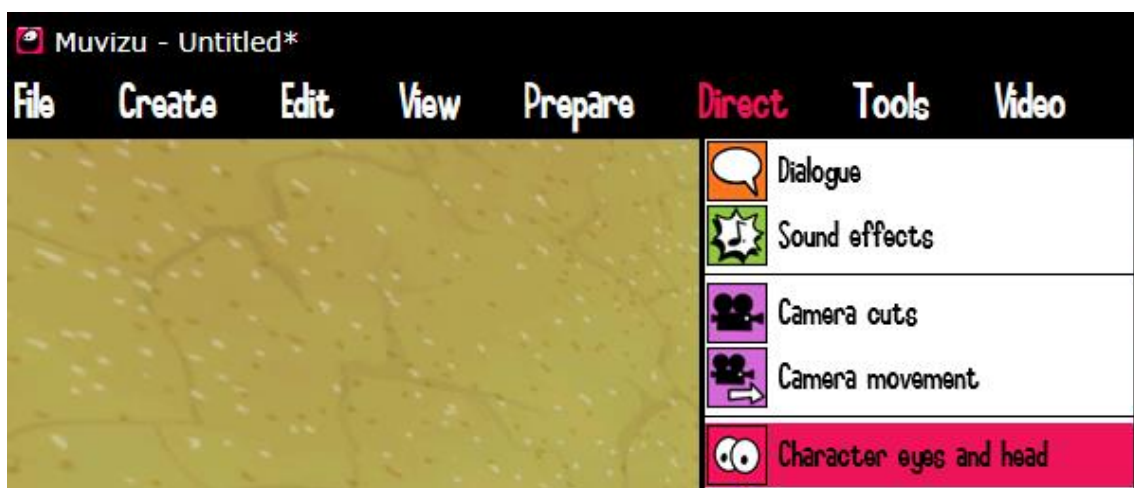


Figura 84. Movimiento ojos y cabeza personajes Muvizu. Fuente: elaboración propia.

Se nos abre una ventana y la línea del tiempo. Comenzamos a grabar en la línea del tiempo y vamos moviendo la cabeza y los ojos del personaje que hayamos seleccionado según vaya transcurriendo la historia. Repetiremos esta acción con cada uno de los personajes a los que queramos dar movimiento en ojos y cabeza.

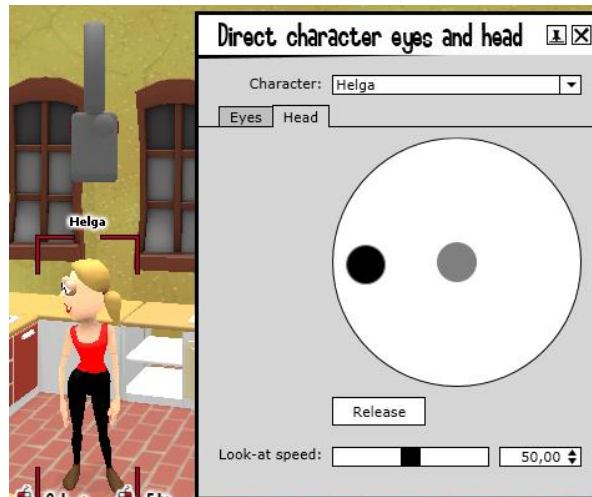


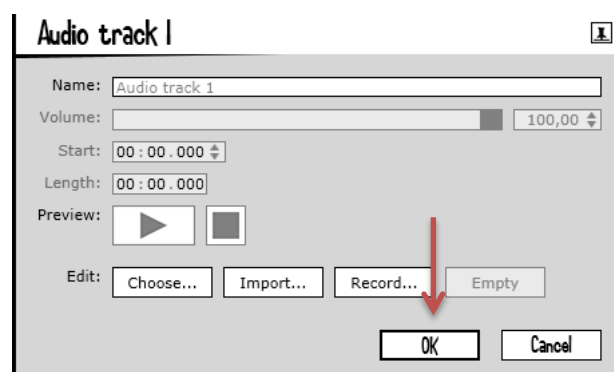
Figura 85. Grabación movimiento de cabeza personajes Muvizu. Fuente: elaboración propia.

Pinchamos sobre la bolita negra y la vamos moviendo. Esa trayectoria será la que seguirá la cabeza de nuestro personaje, al igual que los ojos si seleccionamos esa opción.

- Introducir audios y diálogos

Para introducir sonidos en el programa editor Muvizu, debemos seleccionar la pestaña “prepare” y pinchamos sobre “audio”.

Cuando se nos abre la nueva ventana, pinchamos sobre “new” y sobre “edit”. Ahí podemos seleccionar el audio de nuestro ordenador o grabarlo directamente en ese momento.



Figuras 86, 87 y 88. Introducir audios Muvizu. Fuente: elaboración propia.

Es importante destacar que todo el diálogo de una escena ha de introducirse en un mismo audio en el programa, para posteriormente poder sincronizar los labios con los personajes que van hablando.

Una vez que hemos introducido la conversación en un mismo audio, es el momento de hacer hablar a nuestros protagonistas. Para ello, desplegamos la pestaña prepare y pinchamos sobre “dialogue”.

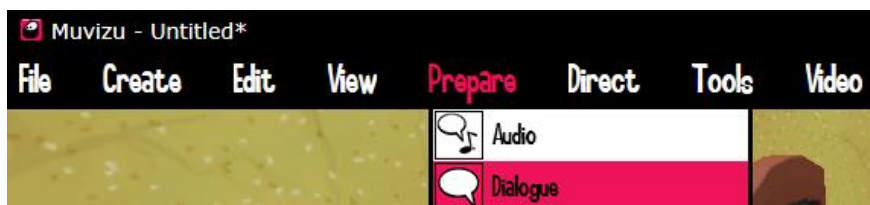


Figura 89. Diálogos Muvizu. Fuente: elaboración propia.

Se nos abre la siguiente pestaña, y ahí debemos vincular el personaje al audio que queramos. También tenemos que seleccionar si empieza hablando o si por el contrario, este personaje empieza el diálogo siendo el que escucha:



Figura 90. Preparación diálogo Muvizu. Fuente: elaboración propia.

Una vez que hemos realizado esto, debemos clicar en la pestaña “direct” y seleccionar “dialogue”.

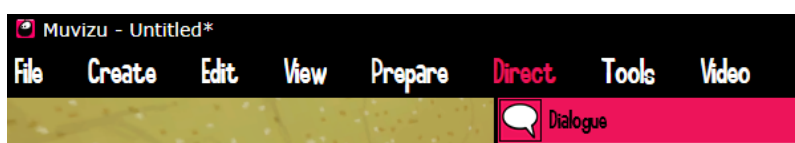


Figura 91. Grabar diálogo Muvizu. Fuente: elaboración propia.

Se nos abrirá de nuevo y como siempre la línea del tiempo (que es donde van quedando grabadas todas las acciones) y una ventana que es donde iremos configurando el dialogo.

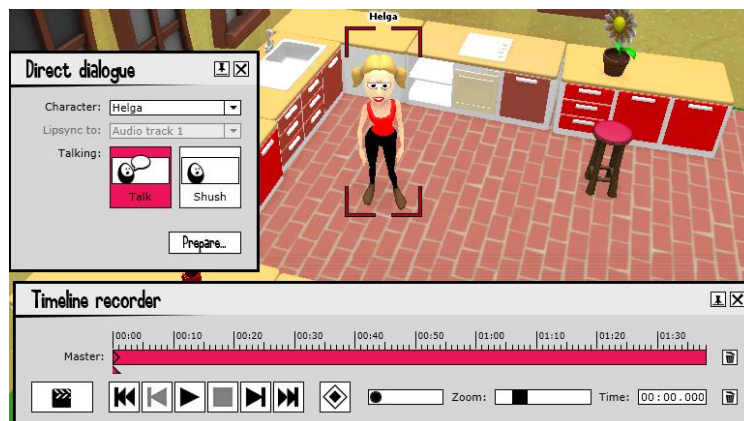


Figura 92. Configuración dialogo Muvizu. Fuente: elaboración propia.

Pulsamos al icono de grabar, y comenzará a escucharse la conversación que hemos introducido. Es el momento de ir sincronizando los labios del personaje con la misma. De esta manera, tenemos que seleccionar “talk” en la nueva ventana cuando sea el personaje el que habla, y “Shut” cuando el personaje está callado. Por todo ello, cuando tenemos una conversación de más de un personaje, debemos realizar esta acción con cada uno de ellos para que quede bien configurado el dialogo.

En el ANEXO X (pp. 93-104), se pueden consultar todos los diálogos y sonidos de la miniserie, recogidos en una tabla.

- Cortes de cámaras

El programa editor Muvizu, también nos da la opción de crear cámaras para obtener diferentes vistas de la escena. Para ello debemos desplegar la pestaña “create” y seleccionar la opción “camera”.

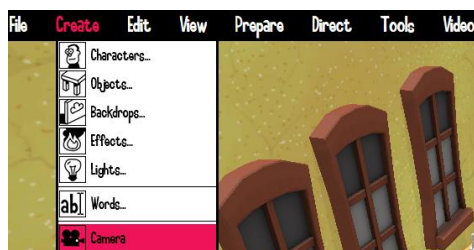


Figura 93. Creación de cámaras Muvizu. Fuente: elaboración propia.

Podemos crear hasta cuatro cámaras diferente, teniendo en cuenta que una sale por defecto desde el principio. Cada una de las cámaras puede moverse o girarse para que ajustemos el plano. Lo que la cámara enfoca y por consiguiente, lo que se grabará posteriormente, será lo que se visualiza en las ventanas pequeñas de la derecha de la pantalla.



Figura 94. Visión de las cámaras Muvizu. Fuente: elaboración propia.

Una vez que hayamos creado las cámaras y las hayamos ajustado, es el momento de grabar los cortes de las mismas, lo que nos permite ir cambiando de vista durante el capítulo de dibujos animados. Para ello accedemos a la pestaña “Direct” y seleccionamos “camera cuts”.

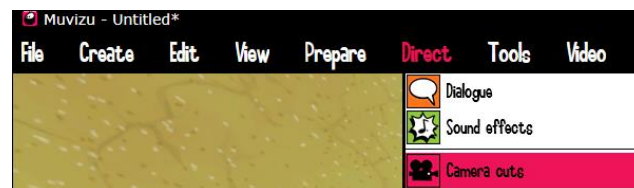


Figura 95. Grabación cortes de cámaras Muvizu. Fuente: elaboración propia.

Se nos abre la línea del tiempo y otra pestaña para ir modificando los cortes de cámaras.



Figura 96. Cortes de cámaras Muvizu. Fuente: elaboración propia.

En esa nueva pestaña, iremos seleccionando la cámara que nos convenga según vaya sucediendo la acción una vez que hayamos clicado al icono de la cámara.

- Creación del video

Una vez que hemos creado nuestra serie o escena de dibujos, debemos exportar el video para que se grabe en ese formato. Para ello desplegamos la pestaña "tools" y pulsamos en "timeline".

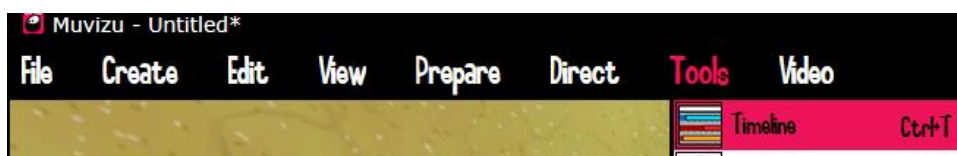


Figura 97. Creación del video Muvizu. Fuente: elaboración propia.

Se nos abrirá la línea del tiempo con la que hemos estado trabajando. Ahí podemos comprobar, ajustar y modificar los tiempos y acciones que hemos configurado.

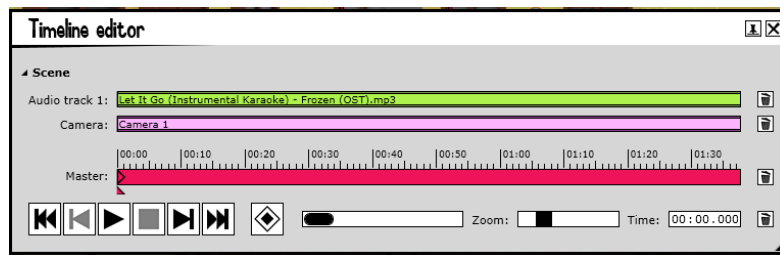


Figura 98. Ajustar línea del tiempo Muvizu. Fuente: elaboración propia.

Una vez finalizado esto, seleccionamos la pestaña “video” y “make video”

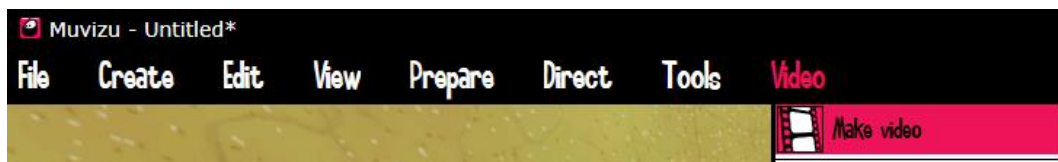


Figura 99. Hacer video Muvizu. Fuente: elaboración propia.

Y se nos abre la siguiente ventana:



Figura 100. Video creado Muvizu. Fuente: elaboración propia.

Seleccionamos de nuevo make video, elegimos el destino del video y comienza a exportarse.

ANEXO VIII: DIDACTICA DE LA MINISERIE

- **Competencias básicas:**

Como hemos citado anteriormente, nuestro trabajo va dirigido a niños de Educación Infantil, en concreto al 2º curso del 2º ciclo de Educación Infantil. Pero como maestros, debemos conocer y manejar el currículo de Educación Primaria para asegurar de esta manera la continuidad de nuestros alumnos y la coordinación entre ambas etapas.

Por eso, aunque en el currículo de Educación Infantil no aparezcan las competencias básicas como elementos obligatorios, creemos que es necesario estudiarlas y justificarlas por la citada continuidad de nuestros alumnos en el sistema educativo.

De acuerdo con lo establecido en el artículo 2.2. del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, de las competencias del currículo, con nuestra propuesta de trabajo se desarrollan las siguientes:

CB1. Comunicación lingüística.

Con este recurso se trabaja la comunicación lingüística al utilizar diferentes destrezas del lenguaje, tales como hablar, escuchar o leer. La destreza que adquiere mayor importancia en nuestro trabajo es la de escuchar, y a través de la escucha comprender lo que nos están transmitiendo.

CB2. Competencia matemática.

Se trabaja la representación de números sencillos (1-5), tanto en la miniserie como en las actividades de comprensión de la pizarra digital, por lo que existe en el presente recurso que presentamos, existe un trabajo y un aprendizaje interdisciplinar. Además también aparecen números ordinales del 1-4 en la serie de dibujos animados.

CB3. Competencia digital.

En la propia naturaleza de nuestro trabajo se encuentra inmersa la competencia digital por diversos motivos: introducimos los audiovisuales en el aula de una manera lúdica y con un recurso interactivo y adaptado a las características evolutivas de nuestros alumnos y, por otro lado, fomentamos también el manejo y el uso de la pizarra digital para llevar a cabo la resolución de las actividades de comprensión propuestas como apoyo a nuestro recurso audiovisual.

CB4. Aprender a aprender.

La competencia de aprender a aprender se encuentra inmersa en nuestro trabajo ya que, con la miniserie de dibujos animados, son los propios protagonistas los que exploran y observan diferentes sonidos, canciones, ruidos...bajo la atenta mirada de nuestros alumnos.

De la misma manera y posteriormente, el papel de los alumnos cambia, y son ellos quienes deben observar, escuchar y explorar los sonidos y actividades de la pizarra digital, de tal manera que poco a poco van conociendo mejor el mundo que les rodea, y, en definitiva, aprenden a aprender a través de la observación, exploración, manipulación, escucha activa...

CB5. Competencias sociales y cívicas.

A través del argumento que se plantea en la miniserie de dibujos animados y tras el problema inicial, los niños protagonistas desarrollan habilidades de respeto, relación con otros niños y con el adulto protagonista...; además, en las actividades de la PDI los niños han de respetar las normas establecidas para poder superar la actividad.

CB6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

A través de las diferentes actividades que hemos propuesto, se despierta en el niño una iniciativa de querer hacer y en definitiva, querer aprender. El niño se inicia en la realización de las diferentes tareas propuestas: PDI, baile, musicograma...; que para su realización requieren de la iniciativa y la participación del alumno.

CB7. Conciencia y expresiones culturales.

Esta competencia se trabaja con las canciones populares infantiles que hemos introducido como parte de diversas escenas de los dibujos animados. Las canciones populares infantiles forman parte de un folklore propio de nuestra Comunidad y de nuestro País. Son canciones familiares para los niños y se han introducido, entre otras cosas, para que escuchen y reconozcan las canciones populares infantiles de su entorno más próximo.

De esta manera, en nuestro trabajo integramos diferentes actividades diseñadas a desarrollar cada una de las siete competencias propuestas para la etapa de Educación Primaria:

“Para una adquisición eficaz de las competencias y para el desarrollo efectivo del currículo, los centros docentes diseñarán actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.” (ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León).

- **Contenidos:**

Con nuestra propuesta práctica, pretendemos trabajar diferentes aspectos de la música con los alumnos de Educación Infantil. Por ello, hemos considerado necesario trabajar e incluir en esta propuesta todos los contenidos regulados para el segundo ciclo de Educación Infantil referentes a la expresión musical (bloque 3.2) y ciertos contenidos referidos al lenguaje corporal (bloque 4) del área 3: lenguajes, comunicación y representación, según el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. En la siguiente tabla se muestran los contenidos generales, así como los contenidos específicos que hemos creado para nuestra propuesta:

Tabla 13. Contenidos generales y específicos bloque 3.2.

Contenidos generales. Bloque 3.2: Expresión musical (CG)	Contenidos específicos (CE)
CG.3.2.1. Exploración de las posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de objetos cotidianos y de instrumentos musicales. Utilización de los sonidos hallados para la interpretación y la creación musical. Juegos sonoros de imitación.	CE1. Escucha activa de las posibilidades sonoras de las diferentes voces, sonidos de objetos, de animales y de instrumentos musicales. Identificación de diferentes sonidos del propio cuerpo.
CG.3.2.2. Ruido, sonido, silencio y música. Discriminación de sonidos y ruidos de la vida diaria, de sus rasgos distintivos y de algunos contrastes básicos (largo-corto, fuerte-suave, agudo-grave).	CE2. Ruidos y sonidos de la vida diaria. Identificación de contrastes básicos en los sonidos: largo-corto, fuerte-suave, agudo-grave

CG.3.2.3. Audiciones musicales que fomenten la creatividad. Actitud de escucha e interés por la identificación de lo que escuchan	CE3. Actitud de escucha e interés por las canciones populares infantiles que escuchan.
CG.3.2.4. Aprendizaje de canciones y juegos musicales siguiendo distintos ritmos y melodías, individualmente o en grupo	CE4. Identificación y aprendizaje de canciones con diferentes ritmos.
CG.3.2.5. Curiosidad por las canciones y danzas de nuestra tradición popular y de otras culturas.	CE5. Curiosidad por las canciones de nuestra tradición popular y por los bailes enseñados.

Fuente: elaboración propia

Tabla 14. Contenidos generales y específicos bloque 4.

Contenidos generales. Bloque 4: Lenguaje corporal (CG)	Contenidos específicos (CE)
CG.4.1 Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y la comunicación.	CE6. Imitación de gestos y movimientos para la expresión corporal.
CG.4.2 Expresión de los propios sentimientos y emociones a través del cuerpo, y reconocimiento de estas expresiones en los otros compañeros	CE7. Reconocimiento de sentimientos y emociones a través del cuerpo en los dibujos animados.
CG.4.7 Representación de danzas, bailes y tradiciones populares individuales o en grupo con ritmo y espontaneidad.	CE8. Representación de bailes en grupo con ritmo.

Fuente: Elaboración propia

- **Objetivos:**

Teniendo en cuenta que en el área 3 del currículo de educación infantil con el que estamos trabajando (DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León) sólo existen 3 objetivos generales relacionados con la expresión musical y el lenguaje corporal, hemos diseñado una serie de objetivos específicos ligados a nuestra propuesta, tal y como se muestra a continuación:

Tabla 15. Objetivos generales y objetivos específicos.

Objetivos generales (OG)	Objetivos específicos (OE)
OG.11. Demostrar con confianza sus posibilidades de expresión artística y corporal.	OE1. Descubrir sus posibilidades de expresión corporal.
OG.12. Descubrir e identificar las cualidades sonoras de la voz, del cuerpo, de los objetos de uso cotidiano y de algunos instrumentos musicales. Reproducir con ellos juegos sonoros, tonos, timbres, entonaciones y ritmos con soltura y desinhibición.	<p>OE2. Reconocer los sonidos de diferentes instrumentos musicales, así como los contrastes básicos de sus sonidos.</p> <p>OE3. Identificar los sonidos de diferentes animales.</p> <p>OE4. Reconocer y escuchar las cualidades sonoras de diferentes voces.</p> <p>OE5. Escuchar e identificar diferentes contrastes básicos en los sonidos.</p> <p>OE6. Identificar las cualidades de los sonidos de la voz, el cuerpo, objetos, instrumentos y animales.</p> <p>OE7. Reproducir e identificar los contrastes básicos de los diferentes sonidos.</p>
OG.13. Escuchar con placer y reconocer fragmentos musicales de diversos estilos.	<p>OE8. Escuchar con placer y reconocer canciones populares infantiles.</p> <p>OE9. Reconocer auditivamente ciertos fragmentos musicales clásicos.</p>

Fuente: elaboración propia

- **Criterios de evaluación:**

Toda propuesta didáctica que llevemos al aula debe responder a unos criterios evaluables, para que la práctica educativa sea significativa. En la siguiente tabla mostramos una relación de los criterios de evaluación generales del área 3, extraídos del DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, así como de nuestros criterios específicos:

Tabla 16. Criterios de evaluación generales y específicos.

Criterios de evaluación (CR)	Criterios específicos de evaluación (CRE)
23. Manipular las herramientas tecnológicas que tiene el centro de forma apropiada y emplear materiales (audiovisuales, multimedia...) adecuados a su edad.	CRE1. Manipula correctamente la pizarra digital CRE2. Utiliza materiales audiovisuales adecuados a su edad
29. Conocer las propiedades sonoras del propio cuerpo, de los objetos y de los instrumentos musicales. Reconocer e imitar sonidos del entorno.	CRE 3. Conoce e identifica los sonidos del cuerpo CRE 4. Identifica diferentes sonidos cotidianos CRE 5. Reconoce los sonidos producidos por diferentes animales. CRE 6. Reconoce la diferencia entre los sonidos de diferentes instrumentos musicales. CRE 7. Distingue el timbre de diferentes sonidos. CRE 8. Reconoce los principales contrastes en los sonidos: largo-corto, fuerte-piano, grave-agudo.
30. Reproducir canciones y ritmos aprendidos	CRE 9. Reconoce fragmentos musicales previamente conocidos CRE 10. Canta canciones aprendidas CRE 11. Escucha con atención e imita canciones y ritmos nuevos.
31. Reconocer algunos instrumentos musicales por su sonido y reproducir ritmos con ellos.	CRE 12. Reconoce diferentes instrumentos musicales por su sonido e imagen.
33. Desplazarse por el espacio con distintos movimientos ajustados a las acciones que realiza.	CRE13. Imita y aprende diferentes bailes moviéndose por el espacio
35. Realizar sin inhibición representaciones dramáticas, danzas, bailes y desplazamientos rítmicos y ajustar sus acciones a las de los demás en actividades de grupo.	CRE14. Participa con gusto y respeta a los demás en los bailes en grupo.

Fuente: elaboración propia

Añadir que llevaremos a cabo una evaluación continua para el seguimiento de nuestra propuesta educativa. Para ello utilizaremos diferentes técnicas e instrumentos de evaluación, como se muestra a continuación en la siguiente tabla:

Tabla 17. Técnicas e instrumentos de evaluación.

Evaluación continua		
Técnicas	Observación	Intercomunicación
Instrumentos	<ul style="list-style-type: none"> - Anecdótico - Producciones de los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrevistas grupales (en asambleas)

Fuente: elaboración propia

ANEXO IX: ATENCION A LA DIVERSIDAD

Actividades de refuerzo (ver pista 15 y 16 del DVD)

Hemos planteado una serie de actividades de refuerzo para la pizarra digital, siguiendo la línea de nuestra propuesta práctica.

Añadir que, teniendo en cuenta las edades de los alumnos a los que va dirigido nuestro trabajo, las actividades son explicadas auditivamente en la propia actividad. Además, contamos con mucho apoyo visual y auditivo:

1. Pincha en los dibujos del rectángulo verde y escucha su sonido. Si hay sonido, arrastra el dibujo hasta el círculo azul. Si hay silencio, arrastra el dibujo hasta el círculo amarillo.

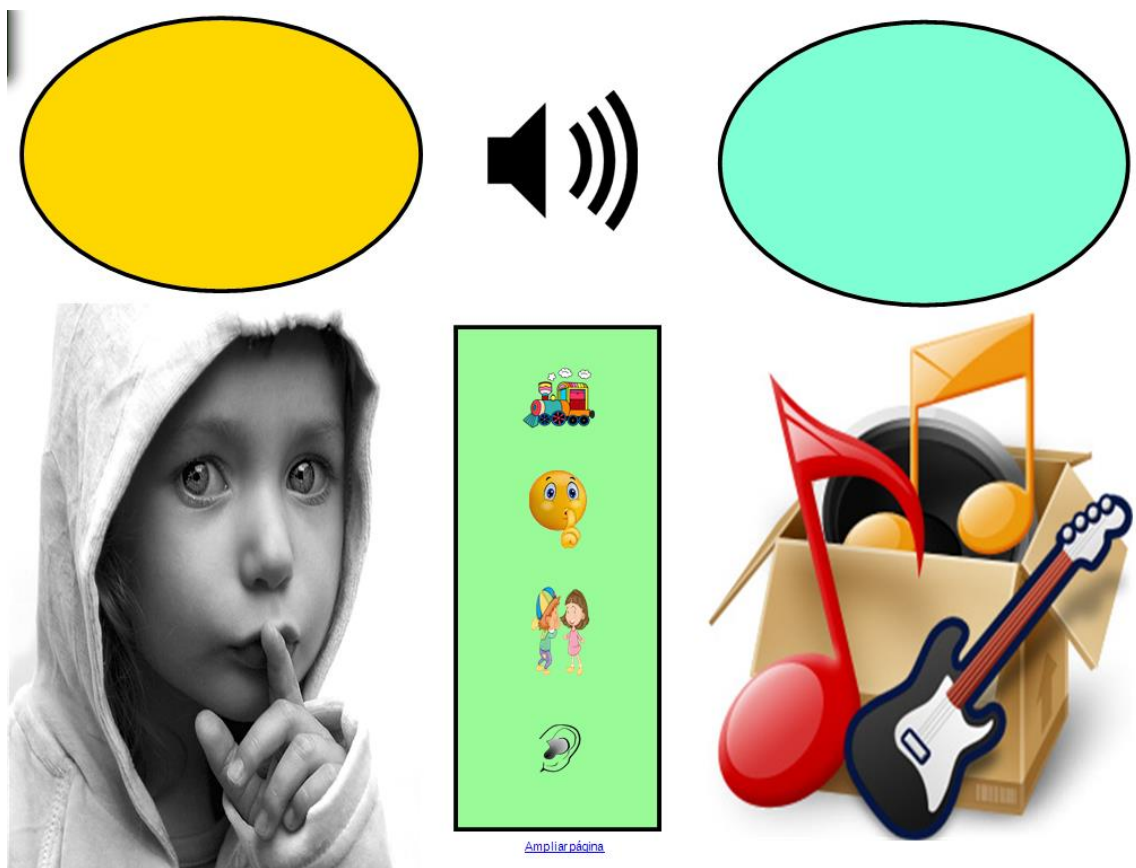


Figura 101. Actividad 1 de refuerzo. Fuente: elaboración propia.

2. Pincha sobre los altavoces y escucha lo que suena. Después arrástralos hasta el animal que produce ese sonido.

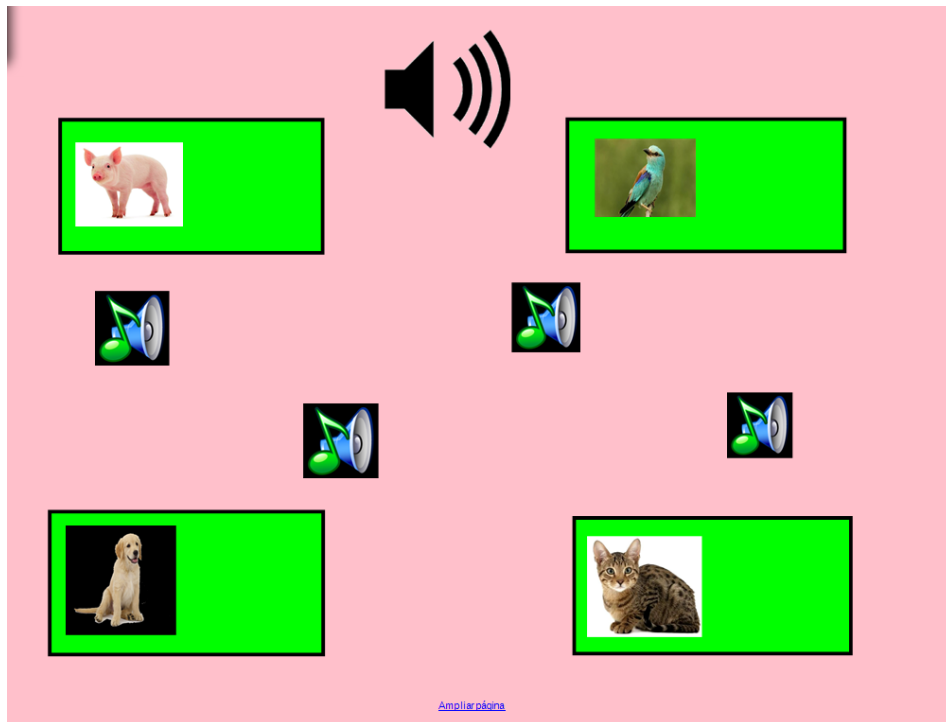


Figura 102. Actividad 2 de refuerzo. Fuente: elaboración propia.

3. Pincha sobre los altavoces y escucha las canciones que suenan. Después, arrástralos hasta el cuadro del que suene igual que él.

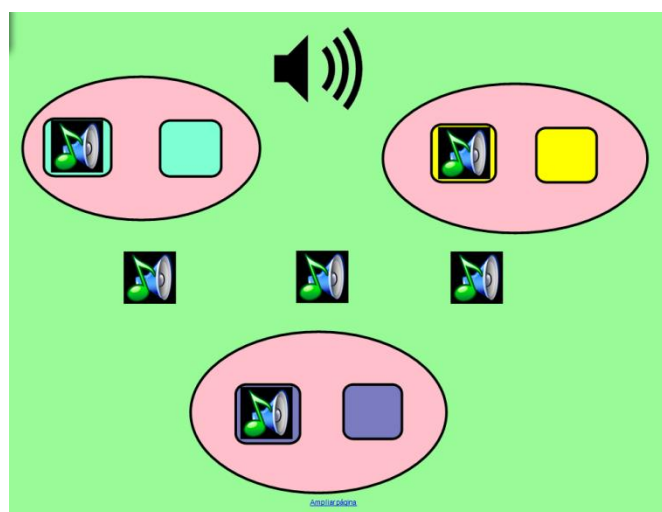


Figura 103. Actividad 3 de refuerzo. Fuente: elaboración propia.

4. Pincha sobre las flautas y escucha su sonido. Si es largo, arrástralo hasta el rectángulo rojo. Si es corto, arrástralo hasta el cuadrado azul.

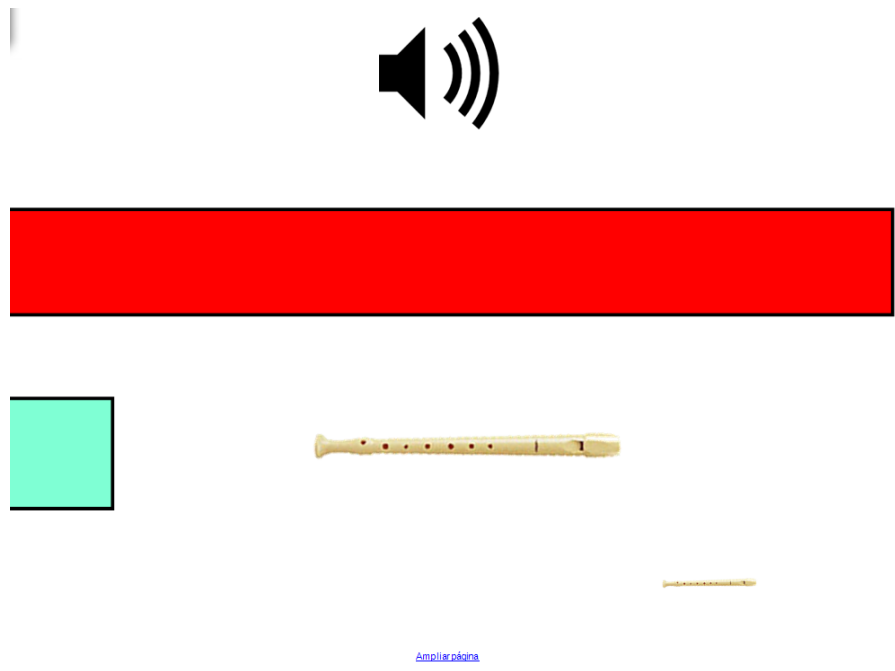


Figura 104. Actividad 4 de refuerzo. Fuente: elaboración propia.

5. Completa las siguientes imágenes. Después pincha sobre los instrumentos musicales y escucha qué canción suena. Arrastra el instrumento hasta su imagen correspondiente.

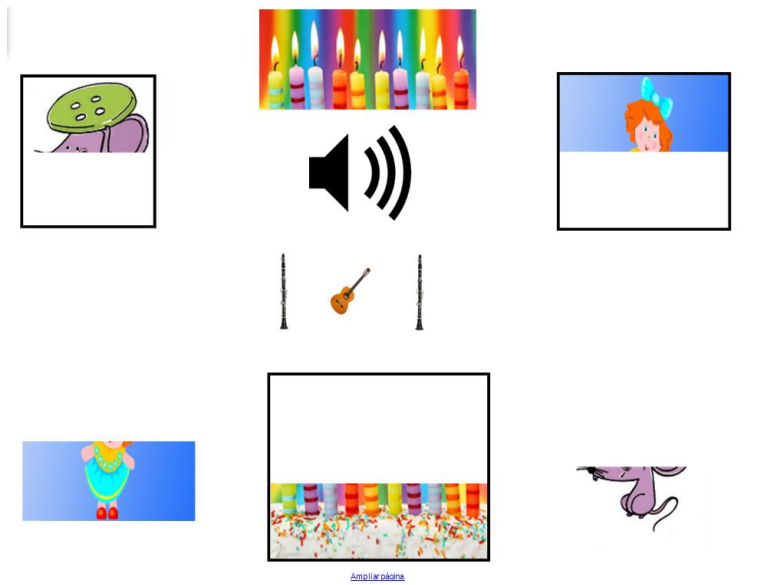
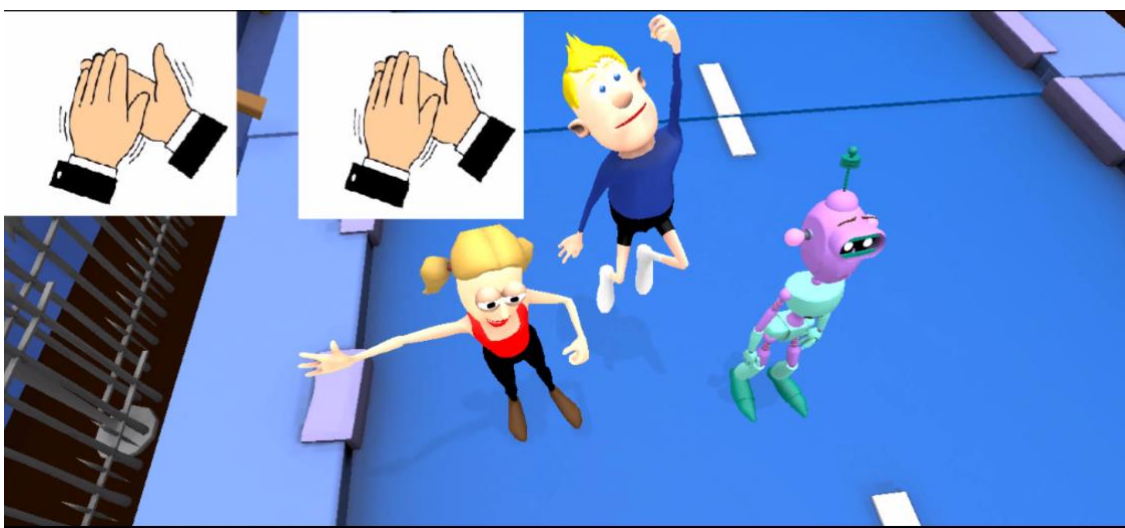


Figura 105. Actividad 5 de refuerzo. Fuente: elaboración propia.

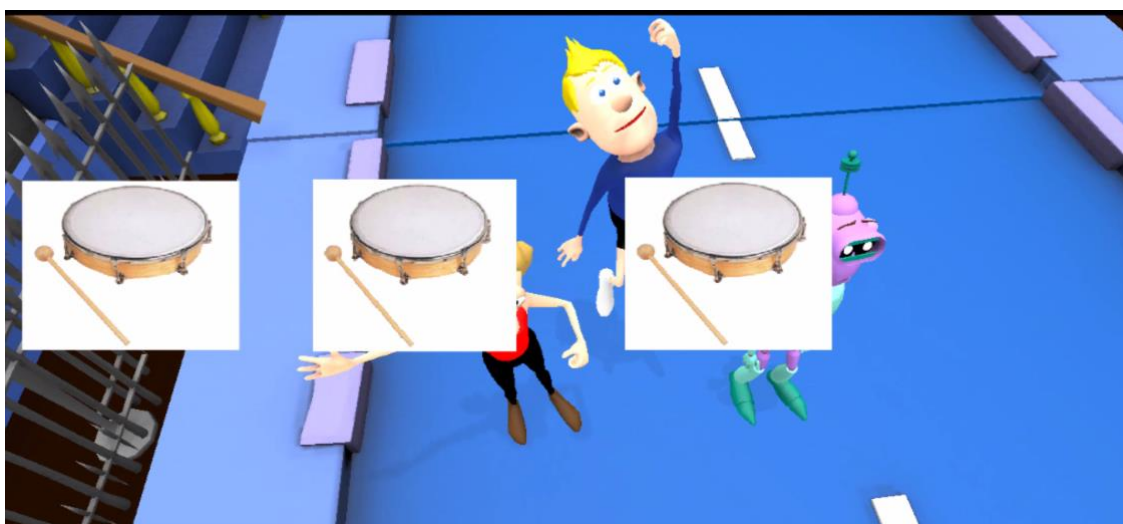
Actividad de ampliación (ver pista 17 del DVD).

Hemos diseñado un musicograma sencillo como actividad de ampliación. Esta propuesta está totalmente relacionada con la miniserie de dibujos animados ya que la canción que vamos a acompañar con percusión corporal y algunos instrumentos, es la propia canción aprendida durante la miniserie.

En esta actividad hemos introducido instrumentos que encontramos en el colegio, así como sonidos corporales. Pretendemos trabajar con él algunos de los contenidos de la miniserie, y ampliar la dificultad al tener que seguir un ritmo constante y utilizar diversos sonidos corporales e instrumentos musicales.



Figuras 106 y 107. Actividad de ampliación. Fuente: elaboración propia.



ANEXO X: DIÁLOGOS Y SONIDOS DE LA MINISERIE

Tabla 18. Diálogos y sonidos capítulo introducción.

	Personaje	dialogo	Música y efectos de sonido
Capítulo Introducción: El país de la ilusión			"Primavera". A. Vivaldi
	Imanol	- ¡Qué día tan bonito hace, Ana Pentagrama! El sol brilla, los pájaros cantan, los niños juegan...y la música suena. ¡Qué bonita es la primavera!	
	Ana	Es verdad, Imanol Clave de Sol, hace un día espléndido, y es primavera, por eso está sonando la canción de Primavera de Vivaldi. Es preciosa...la verdad que sin música, nuestro país, el país de la ilusión, no sería igual.	
			"Primavera". A. Vivaldi
			Efecto de sonido fuerte
	Imanol	¿Qué ha pasado? ¿Qué ha sido ese ruido tan raro?	
	Ana	¿Y la música? ¡Ha desaparecido!	
	Imanol	No puede ser...sin música, este país no sería lo mismo, ya no habría la misma ilusión, ni la misma alegría cada día...	
	Ana	Además a mí me encanta la música, y la primavera de Vivaldi...	
	Imanol	Tenemos que investigar, Ana Pentagrama, no podemos dejar que este país pierda la música.	
	Ana	Tienes razón clave de sol, iremos a la fábrica de la música, a ver si los dueños de allí, nos dicen que ha pasado...	

Capítulo Introducción: El país de la ilusión			Efecto de sonido: abriendo puerta
			Efecto de sonido de fabrica
	Imanol	Cuanto humo hay aquí... ¿Qué ha pasado, robot canot?	
	Robot	Hola chicos...menos mal que habéis venido... ¿habéis visto lo que ha pasado?	
	Ana	Estábamos paseando por el parque mientras escuchábamos la primavera de Vivaldi y de repente ¡la música se ha parado! Nos hemos quedado muy preocupados y tristes y hemos venido a ver qué había pasado...	
	Robot	Veréis chicos...se ha estropeado la máquina que crea los sonidos y la música...esa máquina tiene 4 llaves diferentes. Alguien que odia la música se ha metido en nuestra fábrica y ha roto todas las llaves: ya no hay música, ni sonidos fuertes o suaves, graves o agudos... Para que vuelva la música, tenemos que arreglar esas 4 llaves. ¿Queréis ayudarme?	
	Ana	Claro, robot Canot, pero...no sabemos que son esas 4 llaves...	
	Robot	No os preocupéis, ahora os lo explico todo acerca de la música y sus sonidos, vamos a la sale donde está la máquina de los sonidos...	

Fuente: elaboración propia

Tabla 19. Diálogos y sonidos del capítulo 1.

	Personaje	Diálogo	Música y efectos de sonido
Capítulo 1: La intensidad de los sonidos	Robot	La música y los sonidos de la música tienen diferentes características, que es lo que diferencia uno de otro. Hay 4 llaves diferentes que crean los sonidos. Ahora estamos en la primera sala, donde se encuentra la 1ª llave de la música: la intensidad.	
	Ana	¿intén...intén...qué?	
	Robot	Intensidad, la intensidad de la música es lo que diferencia que un sonido sea fuerte y otro sea piano.	
	Imanol	Ósea que...cuando gritamos nuestro sonido es fuerte y cuando susurramos nuestro sonido es piano...	
	Robot	Efectivamente chicos. Lo habéis entendido muy muy bien...Mirad, tengo por aquí una música guardada...a ver si lo diferenciáis bien	
			"Tengo una muñeca vestida de azul" (fuerte)
	Ana	Ahora ha sonado fuerte	
			"tengo una muñeca vestida de azul" (piano)
	Imanol	Y ahora piano	
	Robot	Pensad por ejemplo..... ¿el rugido de un león?	
			Efecto de sonido: rugido de un león
	Robot	Es fuerte. ¿Y el silbido de un pájaro?	

Capítulo 1: La intensidad de los sonidos			Efecto de sonido: silbido de un pájaro
	Robot	Es piano	
	Ana	¡Sí! Lo hemos entendido muy bien, que divertido es aprender cosas de la música. Ya sabemos lo que es la intensidad...fuerte y piano.	
	Robot	¡Bien! ¡He conseguido arreglar la llave de la intensidad chicos! Y además habéis aprendido lo que es piano y lo que es fuerte... Vamos a hablar piano...así como el dulce silbido de un pajarito...Y mientras... ¿Por qué no intentamos arreglar la segunda llave de la fábrica de música? Vamos a la siguiente sala.	

Fuente: elaboración propia

Tabla 20. Diálogos y sonidos del capítulo 2.

	Personaje	Diálogo	Música y efectos de sonido
Capítulo 2: La duración de los sonidos	Robot	Ya estamos en la segunda sala, donde se encuentra la segunda llave de la música: la llave de la duración. La duración de los sonidos.	
	Imanol	Duración, duración... ¡ah! ya se. La duración es lo que dura una cosa, ¿no?	
	Robot	Sí. Por eso en música, los sonidos pueden ser largos o cortos. Los sonidos largos son los que duran más tiempo y los sonidos cortos son los que duran poco tiempo.	
	Robot	Por ejemplo, ¿os acordáis del rugido del león? ¿Que era fuerte?	
	Ana	si	
	Robot	Pues además de ser fuerte, es un sonido largo, mirad...	
			Efecto de sonido: rugido del león
	Robot	¿Y el sonido del pájaro?	
			Efecto de sonido: silbido del pájaro
	Robot	Es un sonido corto, porque dura poco tiempo	
	Imanol	Es verdad, hay sonidos largos y sonidos cortos	
	Robot	Mirad, tengo unos sonidos aquí guardados....a ver si son largos o cortos	
			Diferentes notas largas con el clarinete
	Ana	muy laaaaaaaargos	
			Diferentes notas cortas con el

Capítulo 2: La duración de los sonidos			clarinete
	Imanol	y esos son muy cortitos	
	Robot	¡Muy bien chicos! Los sonidos largos duran más tiempo que los cortos, son más largos. Mirad, os voy a poner una canción que os gusta para que la escuchéis. A ver si son sonidos largos o sonidos cortos...	
			“Debajo un botón” (sonidos cortos)
	Ana	Esos sonidos son cortos. Y esa canción me encanta...debajo un botón ton ton	
	Robot	Muy bien Ana Pentagrama, has adivinado la canción, y además sabes que los sonidos son cortos. A ver si adivinas tú, Imanol clave de sol, cómo son estos sonidos...	
			“Debajo un botón” (sonidos largos)
	Imanol	Muy largos...deeeeeeebaaaaajooooo uuuuun booooootoooooon tooooooon tooon...	
	Robot	¡Muy bien chicos! Estáis aprendiendo muchas cosas de la música...	
	Ana	los sonidos fuertes y pianos	
	Imanol	y los sonidos largos y cortos	
	Robot	¡Genial! Me he puesto tan contento que he conseguido arreglar la llave de la duración de los sonidos...ya solo nos quedan dos. Pasemos a la siguiente sala y sigamos aprendiendo cosas.	

Fuente: elaboración propia

Tabla 21. Diálogos y sonidos del capítulo 3.

	Personaje	Diálogo	Música y efectos de sonido
Capítulo 3: El timbre de los sonidos	Robot	estáis conociendo muchas cosas chicos: la llave de la intensidad, la llave de la duración...y La tercera llave de la música es la llave del timbre	
	Imanol	¿El timbre? ¿Lo que tocamos cuando llamamos a una puerta?	
			Efecto de sonido: timbre
	Robot	Si bueno... eso también es un timbre. Pero en música, el timbre es lo que nos permite diferenciar un sonido de otro, una voz de otra. Por ejemplo...si habla Ana Pentagrama sabemos que es una chica, pero si habla Imanol clave de sol, ¿sabemos que es un chico... no?	
	Ana	¡Sí! Mi voz es diferente a la de Imanol, y también es diferente a la tuya.	
	Robot	El timbre de los sonidos es lo que los hace diferentes. Vamos a hacer una cosa: cerrad los ojos.	
	Imanol	Ya los hemos cerrado... ¿Qué vamos a hacer?	
	Robot	vamos a escuchar algunas voces a ver si sabéis de quienes son	
	Imanol	hola	
	Ana	esa es la voz de Imanol	
	Ana	Hola	
	Imanol	Y esa voz es de Ana Pentagrama	
	Robot	hola	
	Ana	y esa voz es tuya, robot cannot, jajajaajaja	
	Robot	¿Lo veis chicos? Gracias al timbre de los sonidos, podemos diferenciar quien habla. Cada sonido es diferente y tiene un timbre distinto.	
Robot	Pero no solo las voces son diferentes. No no no. Todos los sonidos son diferentes y		

Capítulo 3: El timbre de los sonidos		únicos. Su timbre es diferente. Mirad: volved a cerrar los ojos a ver si sabéis decirme que timbre tienen estos sonidos... que animal o que cosa produce estos sonidos	
			Efecto de sonido: silbido del pájaro
	Imanol	Es un pájaro. Además, su sonido es piano y corto	
			Efecto de sonido: ladrido del perro
	Ana	Y eso es un perro	
			Efecto de sonido: claxon del coche
	Imanol	El claxon de un coche. Pi piii!!!!	
	Robot	ahora voy a tocar algunos instrumentos...cerrad los ojos y decidme si suenan igual o su timbre es distinto	
			"cumpleaños feliz" (guitarra)
			"cumpleaños feliz" (flauta dulce)
	Ana	No no no. son distintos. Su timbre es distinto	
	Robot	Muy bien chicos. Primero he tocado la guitarra y después la flauta. Hemos arreglado la llave del timbre con tantos sonidos... ¡qué bien! Estamos a punto de conseguir que vuelva la música a nuestro país.	
	Imanol	Genial...aunque me pregunto quién habrá sido capaz de romper todas las llaves...	

Fuente: elaboración propia

Tabla 22. Diálogos y sonidos del capítulo 4.

	Personaje	Diálogo	Música o efectos de sonido
Capítulo 4: La altura de los sonidos	Robot	Hemos llegado a la última sala chicos. En esta sala se encuentra la llave de la altura. Esta llave es la última que tenemos que arreglar para que vuelva la música a nuestro país...	
	Imanol	¿La altura? Yo no sé qué es la altura de un sonido	
	Ana	¡Yo sí que lo sé! Es lo alto que es un sonido ¿a qué sí? Como yo, que soy más alta que mi hermanito pequeño.	
	Robot	Jajajaja tienes razón Ana pentagrama. Seguro que tú eres más alta que tu hermano pequeño. Pero os explicaré bien lo que significa la altura de los sonidos... Los sonidos pueden ser graves o agudos. Los sonidos graves son así: hola chicos, y los sonidos agudos así: hola chicos	
	Imanol	¡Que gracioso! Los sonidos agudos son muy chillones	
	Ana	Es verdad, es como si pusiéramos la voz de pito. Hola	
	Robot	Eso es. Fijaros, la voz de Imanol clave de sol es más grave y la de Ana pentagrama es más aguda. Decid... ¡música!	
	Imanol	Música	
	Ana	música	
	Robot	¿Lo veis?	
	Imanol	Es verdad, mi voz es más grave que la de Ana	
	Robot	escuchad estos instrumentos	
			Efecto de sonido: tuba
			Efecto de sonido: trompeta

Capítulo 4: La altura de los sonidos	Ana	los sonidos de la tuba eran mucho más graves	
	Imanol	Y los de la trompeta mucho más agudos	
	Robot	Pero no solo son graves o agudos los sonidos de los instrumentos o de la voz, si no que cualquier sonido puede ser grave o agudo. Fijaros...	
			Efecto de sonido: sonido del cerdo
			Efecto de sonido: sonido del gato
	Ana	Nunca me había fijado. Pero es verdad, el sonido del cerdo es grave y el del gato es agudo. Miauuuuuu	
	Robot	¡Pero que rápido aprendéis! La llave de la altura está casi arreglada... ¿Por qué no cantáis una canción mientras? Y fijaros en vuestras voces. La de Imanol más grave y la de Ana pentagrama más aguda.	
	Imanol	Vale. Empezare yo. “un día Noé a la selva fue”	Canción: “El arca de Noé”
	Ana	“puso a los animales alrededor de él”	
	Imanol	“el señor está enfadado el diluvio va a caer”	
	Ana	“no os preocupéis, que yo os salvare”	
	Imanol y Ana	“estando el cocodrilo y el orangután, dos pequeñas serpientes y el águila real. El gato, el topo, el elefante, no falta ninguno. Tan solo no se ve a los dos icos”	
	Robot	¡Pero qué bien lo habéis hecho! Por fin hemos conseguido arreglar la última llave de la música.	
	Ana	Geniaaaaaal. Entonces... ¿ya ha vuelto la música a nuestro país?	
	Robot	Me parece que todavía nos falta saber una cosa... ¿quien rompió todas las llaves y dejó a nuestro país sin música!	

Fuente: elaboración propia

Tabla 23. Diálogos y sonidos del capítulo final.

	Personaje	Diálogo	Música y efectos de sonido
Capítulo final	Ana	Oye oye, ¿A dónde vas tan corriendo?	
	Niña del pelo rosa	Mmmm.....a ningún sitio, ¡yo no he hecho nada!	
	Imanol	¡Has sido tú! ¡Te hemos visto salir de la fábrica de la música!	
	Robot	¿Por qué lo has hecho? ¿Por qué has roto las llaves de la música?	
	Niña del pelo rosa	Porque no me gusta la música. No me gusta este país y no me gusta nada	
	Ana	¿Pero cómo puedes decir eso? La música es maravillosa...	
	Niña del pelo rosa	No, no y no. Es un rollo y no me gusta	
	Imanol	Aunque no te guste algo, no puedes romperlo. Piensa que a los demás sí que nos gusta...tienes que respetar y cuidar las cosas. Pero de todas formas, Ana tiene razón. La música es increíble	
	Robot	Sí. La música es muy importante para la vida. Con ella podemos cantar, bailar, tocar...además, si no hubiera música, no habría ningún sonido en el mundo. Imagínate ir paseando por el bosque y no escuchar a los pájaros o ir por la calle y no escuchar el claxon de los coches...	
	Niña del pelo rosa	Es verdad, no había pensado en eso. La verdad que lo que más me gusta es pasear por el bosque, y si los pájaros no cantaran ni el viento soplara, nada sería igual	
	Ana	¡Bien! Por fin has entendido lo importante que es la música y los sonidos para la vida.	
	Robot	Te contaremos algo más... ¡repetid conmigo chicos!	

Capítulo final	Robot, Ana e Imanol	Os lo vamos a contar La música es muy bella Y sus sonidos más Grave, grave, agudo, agudo Largo, corto, corto Fuerte, piano Con distinto timbre Yo canto esta canción Disfruto de la música Y de mis amigos	“Canción inventada de la miniserie”
	Niña del pelo rosa	Nunca me había dado cuenta de lo divertida que puede ser la música. Me encantan los sonidos agudos La, le, li, lo, lu	
	Robot	Creo que ya es hora de que vuelva la música a nuestro país... ¡música maestro!	
			“Primavera”. A.Vivaldi

Fuente: elaboración propia

ANEXO XI: CONTENIDO DEL DVD

Nuestro Trabajo de Fin de Grado incluye además un DVD que apoya y complementa la parte teórica y que contiene la parte práctica del mismo.

- Pista 1: Copia digital del Trabajo de Fin de Grado “Bienvenidos al nuevo mundo: La música a través de los audiovisuales”.
- Pista 2: Miniserie de dibujos animados completa *El país de la ilusión*.
- Pista 3: Capítulo Introducción *El país de la ilusión*.
- Pista 4: Capítulo 1 “La intensidad”.
- Pista 5: Capítulo 2 “La duración”.
- Pista 6: Capítulo 3 “El timbre”.
- Pista 7: Capítulo 4 “La altura”.
- Pista 8: Capítulo final *El país de la ilusión*.
- Pista 9: Partitura *Debajo un botón*.
- Pista 10: Partitura *Tengo una muñeca*.
- Pista 11: Partitura *Cumpleaños feliz*.
- Pista 12: Partitura *Canción final de la miniserie*.
- Pista 13: Actividades de comprensión PDI (formato Smart).
- Pista 14: Vídeo explicativo de las actividades de comprensión.
- Pista 15: Actividades de refuerzo PDI (formato Smart).
- Pista 16: Vídeo explicativo de las actividades de refuerzo.
- Pista 17: Vídeo de la actividad de ampliación.
- Pista 18: Baile de la canción final (Actividad de comprensión).