

eISSN: 2659-6482

DOI: <https://doi.org/10.14201/pmrt.29219>

## UNA EXPERIENCIA AUDIOVISUAL PARA LOS FUTUROS MAESTROS DE EDUCACIÓN MUSICAL

### *An Audiovisual Experience for the Future Music Teachers*

Joaquín LÓPEZ PALACIOS   
(Universidad de Castilla-La Mancha)

Raquel BRAVO MARÍN   
(Universidad de Castilla-La Mancha)

María del Valle DE MOYA MARTÍNEZ   
(Universidad de Castilla-La Mancha)

**RESUMEN.** La inclusión de recursos audiovisuales ha creado nuevos ambientes de aprendizaje con cambios pedagógicos significativos que obligan a una formación docente en el uso de las TIC. Estos recursos, importante complemento a las explicaciones docentes, resultan motivadores para los estudiantes. Así, la asignatura Expresión Artística de 4.º curso del Grado de Maestro en Infantil en la Facultad de Educación de Albacete (UCLM), año académico 2021-22, se enfocó a la creación de un videocuento para desarrollar la creatividad en la expresión plástica y musical y trabajar con diferentes herramientas digitales y pedagógicas: aplicaciones como *Movie Maker*, *Imovie*, *Adobe Premiere* y *Spark Vídeo*; *Power Point* o *Adobe Acrobat* para las presentaciones, y recursos específicos como *Stop Motion*.

Se han aplicado diferentes técnicas artísticas adaptándose a su futura utilización en las aulas de Infantil, como el *collage*, la *tampografía* o *frottage*.

En el ámbito musical, se han trabajado oralidad, paisajes sonoros, *leitmotifs*, onomatopeyas y melodías de diferentes periodos y estilos musicales. Así, la unión de tradición y actualidad es un complemento enriquecedor para el alumno, favoreciendo aprendizajes acordes con la digitalización actual. Este uso didáctico de las TIC ofrece a los alumnos la necesaria adaptación tecnológica en las disciplinas artísticas.

*Palabras clave:* educación superior; videocuento; TIC; alumnos de Magisterio; Educación Musical.

ABSTRACT. The inclusion of audiovisual resources has created new learning environments with significant pedagogical changes that require teacher training in the use of ICT. These resources, an important complement to the teaching explanations, are motivating for the students. Thus, the Artistic Expression subject of the 4th year of the Master's Degree in Pre-primary at the Faculty of Education of Albacete (UCLM), academic year 2021-22, focused on the creation of a video story to develop creativity in plastic and musical expression and work with different digital and educational tools: applications such as *Movie Maker*, *Imovie*, *Adobe Premiere* and *Spark Video*; *Power Point* or *Adobe Acrobat* for presentations and specific resources such as *Stop Motion*. Different artistic techniques have been applied, adapting to their future use in children's classrooms, such as collage, pad printing or *frottage*. In the musical field, orality, sound landscapes, *leitmotive*, onomatopoeias and melodies from different periods and musical styles have been worked on. Thus, the union of tradition and current affairs are an enriching complement for the student, favoring learning in accordance with current digitization. This educational use of ICT offers students the necessary technological adaptation in artistic disciplines.

*Keywords:* Higher education; Video Story; ICT; future teachers; Music Education.

## 1. LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN EDUCACIÓN INFANTIL

La educación artística posee un papel fundamental en los distintos ámbitos formativos de los niños, favoreciendo espacios para la integración de métodos, medios de expresión e interpretaciones que se constituyen en «un lenguaje y un vértice desde donde comprender el mundo y conectarse con los otros» (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2016: 7).

En la etapa de Educación Infantil, cada niño va construyendo su propia realidad gracias a su libertad de expresión. En estos años, el arte ofrece al niño una apertura creativa al mundo además de diversos aprendizajes basados en valores como la empatía, la identificación y la elección.

En un momento como el actual, en el que el nivel de competitividad del profesorado es tan grande frente a los estímulos digitales que reciben los niños actuales, la formación de los futuros maestros debe basarse en implementar unas actividades de aula donde se integren los conocimientos tradicionales de una manera acorde a las circunstancias sociales que rodean a los estudiantes.

Como formadores y educadores, consideramos que es necesaria la educación de los alumnos, desde las edades más tempranas, en el saber transmitir el valor de las imágenes y manejar adecuadamente la responsabilidad de este lenguaje visual. La comprensión del siglo XXI tiene que venir reflejada en el currículo de educación más allá de las enseñanzas tradicionales.

Los profesores encargados de la etapa de Educación Infantil tienen la gran responsabilidad de cambiar el mundo gracias a conseguir activar el pensamiento creativo del niño. Los profesores de Educación Primaria, Secundaria e incluso los de Universidad cuentan con una labor más desagradecida, pero mejor valorada por la sociedad. Sin embargo, estos solo matizarán los conocimientos ya adquiridos por el alumno en los que fueron claves los cimientos sustentados en Infantil (Bordes, 2007).

### *1.1. La Expresión Artística en el currículo de Educación Infantil*

En la Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil, aparece el concepto «artístico» en varios momentos. Por un lado, en el Anexo I: Áreas de la etapa de Educación Infantil, se especifica lo siguiente:

conviene subrayar la importancia que, para el desarrollo integral, tienen todos los lenguajes, el corporal, el artístico (tanto plástico como musical), el audiovisual y tecnológico y el lógico matemático, que son básicos para enriquecer las posibilidades de expresión y contribuyen al desarrollo de la competencia comunicativa y para la comprensión de su entorno. (p. 7)

Por otro lado, en referencia al segundo ciclo, también se encuentra en el «Bloque 3. Lenguaje artístico» y en el criterio 4 de evaluación. Además, el artículo 5 incluye las áreas plásticas y musicales.

Si atendemos a la nueva actualización que se recoge en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de

la Educación Infantil, podremos observar como la expresión artística sigue teniendo un peso fundamental en esta etapa educativa. Uno de los fines es el siguiente:

contribuir al desarrollo integral y armónico del alumnado en todas sus dimensiones: física, emocional, sexual, afectiva, social, cognitiva y artística, potenciando la autonomía personal y la creación progresiva de una imagen positiva y equilibrada de sí mismos, así como a la educación en valores cívicos para la convivencia. (p. 3)

Como algo novedoso, dentro de las competencias clave, se incluye una específica sobre la conciencia y la expresión cultural, en la que se pretende que los alumnos construyan y enriquezcan su identidad, favoreciendo los lenguajes creativos. Además, se pretende que el niño adquiera un sentimiento de pertenencia al acercarse a las manifestaciones culturales a través de la expresión artística.

Por otra parte, dentro del Área 3, *Comunicación y Representación de la Realidad*, «los lenguajes artísticos, en tanto que sistemas simbólicos, adquieren particular relevancia en esta etapa» (p. 27). Favorecen los vínculos con la sociedad actual de una manera más liberadora. Será esta etapa en la que el niño explore nuevas sensaciones y aquello que le resulta novedoso de su entorno. En este periodo creativo, el niño indaga y la educación artística le proporciona las herramientas precisas para ese descubrimiento. A través del lenguaje musical el niño podrá comunicarse con sus iguales, mejorará la atención y desarrollará la sensibilidad artística. Con las actividades musicales, se pretende que el alumno disfrute del hecho musical gracias a la expresión oral, corporal y motriz acercándose a las exposiciones musicales y ampliando sus conocimientos artísticos.

Igualmente, en el entorno plástico el niño adquirirá habilidades respecto a las distintas técnicas artísticas tradicionales y podrá investigar con los distintos materiales para transmitir sentimientos y emociones. La exposición del niño a diversas manifestaciones artísticas, sonoras y visuales potenciará su sentimiento crítico sobre la estética y el arte.

Dentro de la competencia específica 2, «Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes» (p. 28), también se atiende a las manifestaciones sociales y culturales.

A lo largo de estos primeros seis años de vida del niño, el lenguaje artístico enriquecerá la expresión de su potencial imaginativo y favorecerá su integración a los distintos entornos sociales. Los pequeños alumnos aumentarán su lenguaje creativo para ir adquiriendo una mayor libertad en su capacidad de expresión a partir del descubrimiento de los distintos símbolos visuales y sonoros.

Si se analizan los criterios de evaluación, para el primer ciclo de Infantil, se destacan los siguientes:

1.1. «Participar con interés en interacciones cotidianas, utilizando diferentes sistemas comunicativos» (p. 30).

1.2. «Participar de forma espontánea en situaciones comunicativas, adecuando la postura, los gestos y los movimientos a sus intenciones» (p. 30).

1.3. «Manifestar necesidades, sentimientos y vivencias, utilizando estrategias comunicativas y aprovechando las posibilidades que ofrecen los diferentes lenguajes con curiosidad y disfrute» (p. 30).

1.5. «Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, manifestando interés y curiosidad hacia la diversidad de perfiles lingüísticos» (p. 30).

2.1. «Interpretar los estímulos y mensajes del entorno, reaccionando de manera adecuada» (p. 30).

2.2. «Expresar sensaciones, sentimientos y emociones a partir de distintas representaciones y manifestaciones artísticas y culturales» (p. 30).

3.2. «Explorar las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes, utilizando los medios materiales propios de los mismos» (p. 30).

3.3. «Producir mensajes, ampliando y enriqueciendo su repertorio comunicativo con seguridad y confianza» (p. 30).

4.2. «Recurrir a escrituras indeterminadas, espontáneas y no convencionales, incorporándolas a sus producciones con intención comunicativa» (p. 30).

5.2. «Manifestar interés y disfrute hacia actividades individuales o colectivas relacionadas con la literatura infantil, las obras musicales, los audiovisuales, las danzas o las dramatizaciones, avanzando en una actitud participativa» (p. 31).

Por otra parte, los criterios de evaluación para el segundo ciclo de Educación Infantil, relacionados con la expresión artística, se encuentran en:

2.2. «Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable» (p. 32).

3.4. «Elaborar creaciones plásticas, explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise» (p. 32).

3.5. «Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas» (p. 32).

5.4. «Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo» (p. 33).

5.5. «Expresar gustos, preferencias y opiniones sobre distintas manifestaciones artísticas, explicando las emociones que produce su disfrute» (p. 33).

Dentro de los saberes básicos, se relacionan varios bloques con la Expresión Artística:

F. El lenguaje y la expresión musicales.

- Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos.
- Propuestas musicales en distintos formatos.
- El sonido, el silencio y sus cualidades. El código musical.
- Intención expresiva en las producciones musicales.
- La escucha musical como disfrute (p. 34).

G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.

- Materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos.
- Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas.
- Manifestaciones plásticas variadas.
- Otras manifestaciones artísticas (p. 34).

Tras los complicados años que se han vivido a consecuencia de la crisis sanitaria provocada por el COVID-19 y la posterior situación postpandémica, se ha podido comprobar cómo la sociedad ha aumentado su demanda hacia las artes. Mantenerse al margen del estrés global en el que se ha vivido, y se vive hoy día, aunque haya sido por obligación, ha proporcionado una mayor dedicación a la expresión artística. Igualmente, a nivel político, existe un planteamiento más decidido para reforzar esta área de artística en las diferentes etapas educativas.

### *1.2. El cuento en Educación Infantil*

La literatura infantil es aquella que va dirigida a los más pequeños, un público que resulta tan exigente como entusiasta. Además, la literatura infantil es un elemento importante de transmisión cultural intergeneracional.

En la etapa de Educación Infantil los niños apenas saben leer. Sin embargo, disfrutan escuchando, observando, pensando, aportando y creando nuevas historias. Por tanto, será en estos primeros años cuando se presente el momento propicio para que los niños se familiaricen con la lectura a través de la narración, el juego, la expresión y la dramatización. López (2017) resume la finalidad de la literatura

en tres pasos: el fomento de la educación intelectual del niño, el aumento de la imaginación y la apertura al mundo.

El cuento, esa pequeña narración breve que caracteriza la literatura infantil, es definido por Fernández (2010) como

una de las formas más antiguas de literatura popular que al principio se transmitía oralmente, y más tarde por medio de la escritura. El término se emplea a menudo para designar diversos tipos de narraciones breves, como el relato fantástico, el cuento infantil o el cuento folklórico o tradicional. (p. 1)

Ya se ha indicado que el arte es para el niño una forma de expresión y un medio de comunicación. Por ello, al insertarse en el cuento diversas actividades musicales y plásticas se le permite vivenciar sus experiencias personales en las que tengan protagonismo el sentimiento y la emoción (De Moya, 2005). Palabra y sonido, narración y música, textura, luz y color poseen elementos comunes. Así, ritmo, fraseo, melodía, prosodia, volumen, movimiento y forma son discursos que se refuerzan entre sí en una simbiosis complementaria y potencian el valor de la comunicación y de la creación artística a través del cuento musical (De Moya & Syroyid, 2021a, 2021b).

Es un hecho indiscutible la riqueza educativa que esconden los cuentos, llevándonos a considerarlos como una herramienta a la que todo maestro puede y debe recurrir a menudo, sin importar la etapa educativa de la que se ocupe.

La finalidad de los cuentos no es únicamente la adquisición de conocimientos, sino el desarrollo mental del niño, trabajando las emociones de su inteligencia, aprendiendo sobre la estética artística y la capacidad de imaginar, activando un espíritu de continua construcción formativa.

El cuento es un vehículo de cualquier tipo de conocimiento, pero sobre todo de cultura e historia. Es el transmisor de leyendas a lo largo de los siglos, que además nos ha enseñado de los saberes y avances del pasado a través de las distintas generaciones. Relatos transformados sobre anécdotas particulares que han dado pie a enseñanzas y han sido transformadas por el estímulo creativo. Por lo tanto, el cuento, al igual que el arte, permite momentos de distracción donde te adentras en lo imaginativo. Es una herramienta de expresión artística.

## 2. LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Durante el último tercio del siglo XX y en lo vivido del XXI, los avances tecnológicos y en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han producido de manera vertiginosa, sin que los usuarios de estas sean apenas conscientes de ello. Así, Ortega (2004) destaca el gran potencial que encierran las

TIC para el ser humano al permitirle conocer, presentar y extender la cultura, la educación, el pluralismo y la democracia.

Del mismo modo que estas tecnologías están totalmente integradas en el día a día, resultaría algo paradójico e incongruente que el sistema educativo las ignorase. Las posibilidades de los medios tecnológicos en el ámbito escolar son numerosas, desde el ámbito organizativo y de la administración, hasta su utilización como medio didáctico, creativo, comunicativo o lúdico (Leo, Morera & Rodríguez, 2018).

Por su parte, Area (2010) afirma que su uso será beneficioso en el proceso de enseñanza-aprendizaje siempre y cuando esté adaptado, organizado y con unos límites claros. Islas (2017) también ofrece su punto de vista en el contexto de las instituciones educativas:

La visión de las TIC en la educación ha cambiado, desde su utilidad como medio, herramienta de conectividad, de aprendizaje, empoderamiento, entre otros; hasta proyectarlas como elementos asociados a la cotidianeidad imposibles de separar de las acciones humanas convirtiéndose en parte sustancial de la forma de vida de quienes conviven en los contextos educativos. (p. 861)

La implementación de los medios tecnológicos y digitales en el aula produce una actitud más positiva del alumnado respecto al ámbito académico. Así, las clases se vuelven más activas y participativas y los alumnos adoptan posturas más críticas y autónomas.

### *2.1. Las TIC en el currículo de Educación Infantil*

Primeramente, la Ley Orgánica de la Educación LOE, y posteriormente la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), ya atendía al «tratamiento de la información y competencia digital» como una de las competencias básicas/claves. Con los siguientes objetivos diseñados para la etapa de Infantil:

- Prestar atención a algunos medios audiovisuales con la finalidad de que los usen como medio de comunicación, representación y aprendizaje.
- Conocer algunos instrumentos tecnológicos: móvil, ordenador, televisión, cámara, reproductores de sonido, teclado, ratón.
- Utilizar mecanismos de acceso, encender y apagar.
- Identificar algunas propiedades de los objetos a través de juegos digitales interactivos que permitan el aprendizaje y la adquisición de capacidades y destrezas propias de otras competencias (lectoescritura, lógico-matemática...).



Una vez despertado el interés y la curiosidad hacia el lenguaje audiovisual y las tecnologías de la información y comunicación (TIC), se inicia la adquisición de dicha competencia: la digital.

Por otra parte, estudiando la nueva actualización que se recoge en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, adquiere gran peso, dentro de las Competencias Digitales, la importancia en el proceso de alfabetización digital. Dentro de esta competencia, destacan el acceso a la información, la comunicación y la creación de contenidos a través de medios digitales, educando en un uso responsable de estas herramientas (Real Decreto 95/2022).

Dentro de los criterios de evaluación, en el primer ciclo de Educación Infantil, encontramos mención a las TIC y los medios audiovisuales en las siguientes competencias:

1.1 Participar con interés en interacciones cotidianas, utilizando diferentes sistemas comunicativos. (p. 30)

1.3 Manifestar necesidades, sentimientos y vivencias, utilizando estrategias comunicativas y aprovechando las posibilidades que ofrecen los diferentes lenguajes con curiosidad y disfrute. (p. 30)

3.2 Explorar las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes, utilizando los medios materiales propios de los mismos. (p. 30)

3.3 Producir mensajes, ampliando y enriqueciendo su repertorio comunicativo con seguridad y confianza. (p. 30)

5.2. Manifestar interés y disfrute hacia actividades individuales o colectivas relacionadas con la literatura infantil, las obras musicales, los audiovisuales, las danzas o las dramatizaciones, avanzando en una actitud participativa. (p. 31)

Para el segundo ciclo, la evaluación también incluirá los aspectos de la alfabetización digital, en los siguientes apartados:

1.4. Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales. (p. 32)

2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable. (p. 32)

3.7 Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales. (p. 33)

Respecto a los saberes básicos que deben conocer los alumnos de Infantil, se contemplan las TIC en el apartado I:

## I. Alfabetización digital (p. 34).

- Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.
- Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales.
- Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.
- Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.

Como se puede comprobar, si se realiza un recorrido por las leyes educativas y sus modificaciones durante los últimos años, la tendencia a incluir y dar protagonismo en las mismas a la digitalización y al campo de las TIC ha ido en aumento. De este modo, el maestro no puede quedarse atrás en estos procesos de adaptación al entorno y a lo cotidiano, por lo que precisa realizar una formación permanente en este campo. Y así, en estos nuevos paradigmas educativos, el docente se convierte en facilitador del conocimiento, las TIC se transforman en procesos de aprendizaje y el estudiante adquiere un rol mucho más participativo y autónomo. Para Llopis (2011), un docente creativo es el que modifica su entorno y lo adapta en función de su beneficio y en el de su alumnado.

### 2.1.1. El videocuento

La herramienta del videocuento está pensada para el público infantil que aún no sabe leer, pero que puede seguir la secuencia de la historia gracias a la unión de sonidos e imágenes (Navarro, 2015). Posee un gran atractivo, que acerca a los más pequeños a la literatura infantil y desarrolla en ellos la atención, la concentración y la comprensión lectora.

Del mismo modo, el videocuento fomenta la creatividad y la fantasía permitiendo al niño viajar a lugares inimaginables o a aquellos a los que el docente quiere llegar para asentar algún contenido concreto.

El uso del videocuento como recurso pedagógico en la formación inicial de los futuros maestros genera en los estudiantes un interés por la experimentación. Además, permite aunar en ellos recursos artísticos tradicionales con soportes digitales; enriquece a los estudiantes en el aspecto colaborativo y en la toma de decisiones a través de los resultados de sus pruebas, y consigue que interioricen el valor del proceso, tan importante en los trabajos artísticos, fomentando de esta manera la creatividad y el trabajo en equipo.

### 3. OBJETIVOS

El objetivo general planteado con el presente trabajo, fruto de la docencia con los alumnos del Grado de Educación Infantil de la Facultad de Educación de Albacete (UCLM), fue el siguiente:

- Elaborar un videocuento infantil que integrase plástica, música, lengua y nuevas tecnologías.

Y, además, que permitiera extraer otros objetivos específicos, pero no menos importantes:

- Desarrollar la creatividad de los futuros maestros de Infantil.
- Implementar el uso de las TIC con fines educativos en la formación académica de los futuros maestros.
- Crear un banco de recursos artísticos compuesto por diferentes videocuentos.
- Conocer diversas y variadas técnicas artísticas y saber elegir las más idóneas dependiendo de cada situación escolar y didáctica.
- Poner en valor las técnicas artísticas tradicionales introduciéndolas como herramientas dentro de las producciones digitales.
- Fomentar el trabajo grupal de manera interdisciplinar incluyendo varias áreas de aprendizaje en un mismo proyecto.

### 4. METODOLOGÍA

En esta propuesta se acata la necesidad de un cambio metodológico, hacia propuestas más acordes con la situación social, gracias a las posibilidades que proporcionan las expresiones artísticas utilizando los medios que ofrecen las TIC. Para ello, se plantea la utilización de un enfoque creativo en el que los alumnos, futuros maestros, han de inventar, por equipos, un videocuento adaptado a los alumnos de Educación Infantil. Para la elaboración de este material, se requiere el manejo de varias herramientas tecnológicas para la parte del audio, el diseño y la edición de las propuestas, así como para la composición y la sincronización de las imágenes con el sonido en aras de conseguir un resultado final con un mínimo de calidad artística. Por tanto, se pretende que los alumnos desarrollen las competencias artística, digital y lingüística.

Para valorar el resultado, tanto el profesorado como el resto de los grupos atendieron a la siguiente rúbrica:

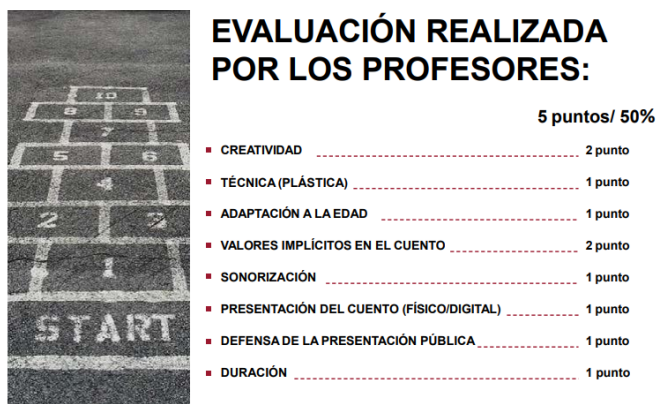


Figura 1. Rúbrica de evaluación del video cuento.

Por otra parte, dentro de cada equipo, también fueron evaluados cada uno de los componentes con una nota numérica de 1 a 10, a lo que se añadió un comentario cualitativo en el que debían exponer el grado de implicación, la actitud de compañerismo, las aportaciones y la dedicación de los miembros de cada grupo.

Esta propuesta ha servido también para fomentar en los alumnos la organización y la planificación de proyectos a partir de un *brainstorming* entre los participantes del grupo, donde se plantean las diferentes ideas que tiene cada uno, se realiza una puesta en común y, a partir de todo ello, se irán adjudicando los roles que asumirá cada componente del grupo. Esta primera fase o parte del proyecto será la más importante puesto que elaborar una buena planificación de trabajo permitirá ahorrar tiempo más adelante. Es este, además, el periodo de la realización de bocetos, algo que normalmente es lo que más cuesta a los estudiantes, pero que les sirve para poder visualizar el proyecto. Con esta primera fase, los alumnos aprenden a planificar, diseñar, tomar decisiones en conjunto y organizar el tiempo de trabajo que se necesita para cada tarea y para cada integrante del grupo.

Una vez que saben su cometido, cada uno irá avanzando en su trabajo individual para posteriormente, dentro del aula, compartirlo con sus compañeros para ir puliendo y mejorando el proyecto y asegurarse una mayor garantía de éxito.

Según avanza el trabajo, los alumnos van terminando la parte «analógica» para dar paso a ensamblar todo el material a través de los recursos TIC sobre los que han estado investigando y han seleccionado por considerar que son los que mejor se adaptan a las necesidades que su proyecto necesita y mejor se adecuan a sus posibilidades de manejo. En esta fase, además del guion del relato, se debe crear una narración musicalizada gracias a la sonorización de diferentes momentos de tensión o emoción de la narración. Para ello, cada equipo deberá seleccionar

los efectos sonoros o la música más adecuada con su argumento, ya sea creada o existente, los motivos musicales que permitan al espectador reconocer al personaje simplemente por su melodía o la utilización de música descriptiva, incluso de un paisaje sonoro, que acompaña el desarrollo argumental del cuento.

Finalmente, cada uno de los proyectos será presentado en clase al resto de grupos, mostrando las diferentes fases del trabajo, los materiales producidos a partir de los métodos tradicionales y explicando también las posibles dificultades que han encontrado a la hora de pasar de lo analógico a lo digital y cómo o de qué manera lo han podido resolver.

## 5. PROPUESTA DIDÁCTICA

El proyecto que se presenta fue desarrollado dentro de la asignatura Expresión Artística, compuesta por 6 créditos, compartida entre Música y Plástica (3 créditos cada una), impartida en el 4.º curso del Grado en Educación Infantil, en la Facultad de Educación de Albacete, Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM).

El trabajo final pretendía trabajar la imagen, la música y el movimiento; es decir, el contenido audiovisual para presentar un cuento inventado y desarrollar los contenidos curriculares previamente programados. El videocuento sería el medio de introducción, complemento y apoyo de los aprendizajes, de una manera más interactiva, atractiva y formativa para el alumnado.

Uno de los puntos más importantes en todo este proceso artístico y formativo ha sido la inventiva. Fernández (2003) sostiene que, por medio de la creatividad, «el niño desarrolla sus destrezas mentales de tal manera que el arte le sirve de trampolín para otras disciplinas» (p. 141). En esta ocasión, fueron varias las premisas que se les entregaron a los alumnos:

- Dirigido a un público de Educación Infantil.
- Duración máxima de 10 minutos.
- Utilización de técnicas plásticas y sonoras trabajadas en clase.
- Representado no por actores, sino a través del uso de medios digitales.
- Debía contener: un pirata, un volcán, una nave espacial, un oso panda, un superhéroe y un personaje del mundo del rock.

Los estudiantes realizaron una labor de investigación sobre los recursos TIC que podían utilizar sin necesidad de poseer grandes conocimientos informáticos previos. Esto fomenta en los estudiantes un aprovechamiento de los recursos accesibles, permitiendo acercar los modos de una pedagogía tradicional a los recursos digitales. Los programas más accesibles que se han usado para la creación

de estos videocuentos han sido: *Movie Maker*, *Imovie*, *Adobe Premiere* y *Spark Vídeo*; *Power Point* o *Adobe Acrobat* para las presentaciones, y otro de recursos específicos como *Stop Motion*.

Este tipo de programas han demostrado la importancia y el interés de los alumnos hacia la producción, demostrando que cualquier usuario, sin conocimientos técnicos de edición, dirección, composición, fotografía o guion en lo que a medios cinematográficos se refiere, tiene la posibilidad de crear una película audiovisual. Se trata de softwares gratuitos, de fácil uso y con múltiples tutoriales y vídeos explicativos en las redes, que solo requieren de un poco de tiempo de exploración y experimentación para conseguir unos resultados óptimos.

Algunos de los *softwares* utilizados por los alumnos para la edición de vídeos fueron:

- *Movie Maker*, una herramienta tecnológica, parte de la suite de software *Windows Essentials* muy útil como recurso didáctico, de fácil manejo y cuya operatividad es muy visual.
- *iMovie*, editor de vídeo de *Apple* que combinado con el pensamiento creativo de los alumnos ofrece grandes resultados.
- *Adobe Premiere*, software de edición y posproducción de vídeo diseñado por *Adobe* y orientado a la edición de vídeos profesionales.
- *Adobe Spark*, un conjunto de aplicaciones de la *Suite* de *Adobe*, que permite crear imágenes, una web pública o vídeos más elaborados, entre otros productos, desde el propio *Smart Phone*.

Igualmente, los alumnos han trabajado con editores de sonido como *Audacity*, *Soundtrap*, *Adope Audition*, *Wave Pad* para cortar, mezclar o ajustar el volumen; o algunos softwares para componer música como *Music Maker Jam*, *Garage Band*, *Cubase* o *Ninja Jamm*, entre otros. Para ilustrar los cuentos, los estudiantes manejaron programas como *Sony Vegas*, *Photo*, *Sketches*, *Shop* y *PEnup* (Samsung).

Dentro de la libertad con la que contaban los estudiantes, algunos grupos apostaron por la innovación, como fue el caso de un videocuento creado con la técnica del *Stop Motion* en la que «se crea la ilusión de movimiento mediante la grabación de imágenes sucesivas, manipulando, normalmente a mano, objetos, marionetas o imágenes recortadas, en un entorno espacial físico» (Purves, 2010: 7). Otros de los medios técnicos utilizados por los estudiantes, que requiere de ciertos conocimientos de guion, fue el uso de un *flashback*, un recurso que favorece la memoria de los niños para afianzar lo aprendido.

Todo videocuento realizado debía ser expuesto al resto de compañeros junto a una justificación y unas actividades didácticas para realizar con los niños de

Infantil antes y después de la proyección del vídeo para trabajar los contenidos y objetivos que se pretendían alcanzar. Para estas presentaciones, los alumnos también utilizaron soportes digitales con programas como *Power Point*, *Google Slide*, *Prezi* o *Canva*, entre otros.

## 6. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

La escuela no puede quedar al margen de la indiscriminada manipulación audiovisual que experimentan sus alumnos, prácticamente, desde que nacen. Por tanto, ha de tomar las medidas oportunas para formar alumnos críticos, con capacidad de autoformación y libres en el uso de la comunicación.

Los estudiantes de Magisterio que participaron en este proyecto afirmaron al finalizar el cuatrimestre que habían mejorado su competencia digital con el desarrollo de esta actividad. Ciertamente, los alumnos han desarrollado la competencia digital a través de determinadas aplicaciones, la expresión y exposición oral en equipo, el trabajo en equipo al repartir roles y el fomento de la creatividad. Además, con esta metodología se ha pretendido motivar a los estudiantes favoreciendo las interacciones entre los diferentes miembros del grupo y trabajando diversos valores humanos.

Los resultados extraídos tras la realización y exposición del videocuento se han recogido a través de diferentes medidores, como las rúbricas de evaluación del profesorado y la de los propios alumnos. Por una parte, los miembros del grupo evaluaban al resto de equipos y, por otra, a sus propios compañeros. Todo ello quedaba reflejado en el portafolio de clase, junto a las valoraciones personales que cada alumno consideró pertinentes. Este modo de evaluación ha servido de retroalimentación y enriquecimiento personal al aceptar las críticas constructivas del resto de iguales. Todos los vídeos y exposiciones quedaron grabados y compartidos en un repositorio de clase a modo de banco de recursos.

Desde el inicio del curso, los alumnos han experimentado con diferentes técnicas plásticas vinculadas a las diferentes etapas de la historia del arte. Además, estas referencias históricas nutren a los futuros docentes tanto de conocimientos de historia del arte como de diferentes técnicas sobre las que poder trabajar con sus futuros alumnos, enseñándoles así la historia a través del arte y sus formas de expresión. La planificación de los temas se plantea en cinco bloques:

Tema 1: Primeros comienzos de la Historia del Arte. Donde se realiza un recorrido global desde el Arte Rupestre, Arte Egipcio y acabando en el Arte Clásico de Grecia y Roma.

En cuanto a los recursos plásticos planteados para este periodo artístico, los alumnos han experimentado con la estampación, a través de técnicas de tampografía

directa, huella o incluso jugando con el recurso artístico del Objeto Encontrado. También trabajando con otro tipo de composiciones de cara a la aplicación en el videocuento como es la creación de máscaras o teatros de sombras, referenciando así el teatro griego y romano.

Tema 2: La Edad Media. Comprendiendo la historia del arte Románico y Gótico.

Como técnicas artísticas, en este periodo realizan ilustraciones usando recursos geométricos o la aplicación de la teoría del color.

Tema 3: El arte en el Renacimiento y el Barroco.

En este tema, a los alumnos se les plantea una actividad en la que realizan propuestas de juegos enfocados a los niños, para experimentar con la luz y su importancia con respecto al color.

Tema 4: El arte a partir del siglo XIX. Comprendiendo los periodos artísticos del Neoclasicismo y las Vanguardias.

Los recursos plásticos que se trabajan para este periodo de la historia del arte se centran en el *collage*. Reflexionando sobre la importancia del lenguaje visual y la intencionalidad de los medios.

Tema 5: Arte Contemporáneo.

Por último, en este tema, los estudiantes plantean escenarios, componen a partir del Objeto Encontrado, cerrando el círculo con el Arte Rupestre.

Todo este repaso a la historia del arte, junto con la experimentación de las distintas técnicas artísticas, han enriquecido a los estudiantes no solo en los conocimientos históricos, sino en conseguir adoptar diferentes recursos para su futura docencia, con propuestas de actividades para entender la historia a través de las representaciones artísticas.

Los conocimientos adquiridos han sido de gran ayuda para su aplicación en las propuestas que los alumnos han generado para su proyecto de videocuentos. Técnicas de tampografía para generar los distintos escenarios, composiciones con papel celofán para generar ambientes a partir de la luz, creación de máscaras y marionetas que utilizaron posteriormente como personajes de los cuentos, además de otros recursos plásticos para conseguir diferentes texturas como el *collage*.

A continuación, se muestran algunos ejemplos de los recursos plásticos que los alumnos utilizaron para los diferentes escenarios.





Figura 2. Recuerda: Te quiero, abuelo. Grupo 1.



Figura 3. Las aventuras de Pitu. Grupo 10.

La propuesta ha permitido que los alumnos experimenten con diferentes técnicas artísticas tradicionales, teniendo presente que todo el trabajo realizado tenía que extrapolarse al entorno digital, con las dificultades y retos que este proceso supone. Esto ha servido para reforzar en los estudiantes una actitud positiva ante el esfuerzo requerido. Otra mejora ha sido la capacidad creativa de los alumnos y la aceptación de los diferentes escenarios con los que se iban encontrando según avanzaban sus propuestas, sabiendo responder a cada una, improvisando, adaptándose y mejorando también su capacidad de respuesta ante las dificultades. En muchos casos, comenzaron a usar diferentes técnicas para tratar de lograr el mejor resultado adaptable a las necesidades que requería su propuesta, generando en el grupo un debate interno, adoptando una toma de decisiones con la que se tenían que descartar algunas de las propuestas creadas por los compañeros, y asumiendo y encajando perfectamente estos descartes de trabajos personales por parte del grupo.

En un entorno social en el que se sigue discutiendo sobre el correcto uso de las pantallas en edad infantil o incluso las dudas sobre cuáles son las mejores

herramientas con las que exponer a niños de edades tan tempranas esta tecnología, este proyecto ha servido también para que los alumnos, que en pocos años serán los encargados de tomar este tipo de decisiones, experimenten y prueben diferentes posibilidades y combinaciones entre medios tradicionales y digitales, pudiendo observar las diferentes posibilidades que ofrecen y cómo hacer de ellos un uso responsable y adaptado a su futura docencia. Esta práctica complementa un medio que ampliará los recursos pedagógicos de los maestros del mañana, quedando a su criterio el modo de implementarlo de forma personal y adaptada a las necesidades de su aula, sin verse obligado a recurrir al material generalista existente, que, en muchos de los casos, está orquestado con fines publicitarios.

La intención final de la presente propuesta es que a través del arte en la educación se consiga que la educación sea un arte.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amat, L. M., Serrano, F. J., & Solano, I. M. (2012). Una experiencia educativa con el cuento electrónico en un aula de educación infantil para el desarrollo de la competencia digital. In J. A. Morales, & J. Borroso (coords.), *Redes educativas: la educación en la sociedad del conocimiento* (pp. 1-10). GID. <https://bit.ly/3JW56c6>
- Area, M. (2007). Algunos principios para el desarrollo de buenas prácticas pedagógicas con las TIC en el aula. *Primeras Noticias: Comunicación y Pedagogía*, 222, 42-47.
- Bordes, J. (2007). *La infancia en las vanguardias*. Ediciones Cátedra, Grupo Anaya.
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2016). *Educación artística y diversidad cultural*. Gobierno de Chile.
- De Moya Martínez, M. V. (2005). El cuento musical y la educación en valores en la edad Infantil. In M. Barreales, D. Madrid, M. C. Prada, & R. Prado (coords.), *Ética, Estética y Estrategias didácticas en Educación Infantil* (tomo I, pp. 273-282). Málaga: Grupo de Investigación Educación Infantil y Formación de Educadores de las Universidades de Andalucía.
- De Moya Martínez, M. V., & Syroyid Syroyid, B. (2021a). Del cuento al vídeo-cuento musical: un recurso de ayer para las aulas de hoy. In A. I. Allueva Pinilla, & J. L. Alejandro Marco (coords.), *Acciones de innovación educativa. Entornos enriquecidos con tecnologías del aprendizaje y la comunicación* (pp. 169-172). Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- De Moya Martínez, M. V., & Syroyid Syroyid, B. (2021b). Music as a Tool for Promoting Environmental Awareness. Experiences of Undergraduate Education Students on the Production of Video Tales in the COVID-19 Pandemic. *Education Sciences*, 11(10), 582. <https://doi.org/10.3390/educsci11100582>
- Del Moral, M. E., & Rey, B. (2015). Experiencia innovadora: realización de relatos digitales en el aula. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 32, 1-16. <https://bit.ly/3Aodjmg>

- Domínguez Oller, J. C., Aguilar, J. M., Fernández, J. M., & Lozano, M. C. (2017). Nuevos recursos tecnológicos para trabajar en un aula de Educación Infantil: El cuento interactivo considerado un recurso de aprendizaje. *International Journal of Developmental and Educational Psychology: INFAD*, 3(1), 435-448. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n1.v3.1013>
- Fernández, M. (2003). Creatividad, arte terapia y autismo. Un acercamiento a la actividad Plástica como proceso creativo en niños autistas. *Arte, Individuo y Sociedad*, 15, 135-152. <https://bit.ly/3PwiLb4>
- Fernández, S. C. G. (2010). El cuento como recurso didáctico. *Revista Digital. Innovación y Experiencias Educativas*, 26, 1-9.
- Islas, C. (2017). La implicación de las TIC en la educación: Alcances, Limitaciones y Prospectiva. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(15), 861-867. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.324>
- Leo Chicón, M. J., Morera Rioja, M. Á., & Rodríguez Astorga, M. D. (2018). Las TIC dan la mano a la Educación Infantil. *Hachetepepe. Revista Científica de Educación y Comunicación*, 16, 107-120. <https://doi.org/10.25267/Hachetepepe.2018.v1.i16.10>
- Llopis, S. (2011). *El docente innovador y el creativo. Tipología del docente TIC*. Recuperado de: <https://bit.ly/3PtwbV8>
- López, M. J. (2017). *El cuento y su valor*. ICB, SL (Interconsulting Bureau SL).
- Navarro, A. (2015). La animación en las ilustraciones infantiles del cuento digital interactivo. Del cortometraje al libro ilustrado. In *Actas del Ilustrafic 2015. 2.º Congreso Internacional de arte, ilustración y cultura* (pp. 262-269). Editorial Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/ilustrafic/ilustrafic2015/377>
- Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 5, de 5 de enero de 2008.
- Ortega, J. A. (2004). Redes de aprendizaje y currículum intercultural. In *XIII Congreso Nacional y II Iberoamericano de Pedagogía* (vol. 14). Valencia.
- Purves, B. (2011). *Basics Animation: Stop Motion*. Blume.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de febrero, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.
- Ruiz Brenes, M. C., & Hernández, V. M. (2018). La incorporación y uso de las TIC en Educación Infantil. Un estudio sobre la infraestructura, la metodología didáctica y la formación del profesorado en Andalucía. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, 52, 81-96. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i52.06>
- Sylvester, R., & Greenidge, W. (2009). Digital Storytelling: Extending the Potential for Struggling Writers. *The Reading Teacher*, 63(4), 284-295. <https://doi.org/10.1598/RT.63.4.3>
- Vara, A. (2018). Las narrativas digitales en educación Infantil: una experiencia de investigación e innovación con booktrailer, cuentos interactivos digitales y Realidad Aumentada. *Diablotexto Digital*, 3, 111-131. <https://doi.org/10.7203/diablotexto.3.11031>
- Verhallen, M. J. A. J., Bus, A. G., & de Jong, M. T. (2006). The promise of multimedia stories for kindergarten children at risk. *Journal of Educational Psychology*, 98(2), 410-419. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.98.2.410>