



El Artista

E-ISSN: 1794-8614

marthabarriga@hotmail.com

Universidad Distrital Francisco José de
Caldas
Colombia

Ramos Ahijado, Sonsoles; Botella Nicolás, Ana María; Gómez Jiménez, Miriam
El audiovisual como recurso didáctico en el aula: Creación de dibujos animados con
Muvizu

El Artista, núm. 13, diciembre, 2016, pp. 80-99
Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Pamplona, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87449339006>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

El audiovisual como recurso didáctico en el aula: Creación de dibujos animados con *Muvizu*

The audiovisual as a teaching resource in the classroom. Creating cartoons with *Muvizu*

*Por: Dra. Sonsoles Ramos Ahijado, Dra. Ana María Botella Nicolás y
Miriam Gómez Jiménez*

*Escuela Universitaria de Educación y Turismo de Ávila. Universidad de Salamanca.
España. Facultad de Magisterio. Universitat de València. España
Artículo presentado 4-27-2016 y aceptado 5-25-2016*

"Sin la música, la vida sería un error".

Nietzsche

Resumen

La utilización de los medios audiovisuales en la educación musical está ampliamente documentada y especialmente desde la implementación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Desde su incorporación se han desarrollado multitud de metodologías y recursos tanto para el estudio como para el desarrollo de destrezas y habilidades. El artículo desarrolla una propuesta didáctica en el aula de Educación Infantil con el audiovisual como recurso implementado a través del dibujo animado. El objetivo principal es mostrar el audiovisual como elemento mediador entre los contenidos curriculares y el alumnado, puesto que los contenidos curriculares se vuelven más atractivos al verse incrementada la atención y motivación del alumnado.

Palabras clave: Educación Infantil, audiovisual, dibujos animados, música, educación.

Abstract

The use of audiovisual media in music education has been well documented, especially since the implementation of new information and communications technology. Since joining they have developed a number of methodologies and resources for both the study and the development of skills and abilities. This paper develops a didactic classroom Childhood Education with audiovisual as a resource implemented through the cartoon. The main objective is to show the audiovisual as a mediating element between the curriculum and students, since the curricula become more attractive to be increased attention and motivation of students.

Keywords: Childhood Education, audiovisual, cartoons, music, education.

Introducción

El uso de los medios audiovisuales en la educación musical en España está ampliamente documentada y, especialmente, desde la implementación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación que ha permitido el desarrollo de metodologías y recursos novedosos. Las Tics, sin haberla obviado del todo, han desplazado a la música compuesta para el cine a un segundo plano como recurso didáctico en el aula de música¹. En España, autores como Matilde Olarte (2011)², Amparo Porta³ (2010) o Juan Carlos Montoya (2007)⁴ han escrito sobre la utilización de la música de cine en las aulas y, más concretamente, en la asignatura de música.

Por otra parte, la sociedad en general y la escuela en particular, han experimentado un gran cambio en torno a las Tics en las últimas décadas, tal y como se puede constatar en la legislación educativa vigente actualmente para la etapa de Educación Infantil tanto a nivel estatal como autonómico:

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 derivan⁵.

Corresponde a las administraciones educativas fomentar una primera aproximación a la lengua extranjera en los aprendizajes del segundo ciclo de la Educación infantil, especialmente en el último año. Asimismo, fomentarán una primera aproximación a la lectura y a la escritura, así como experiencias de iniciación temprana en habilidades numéricas básicas, en las tecnologías de la información y la

¹ Botella Nicolás, Ana María, Fernández Maximiano, Rafael y Mínguez López, Xavier (2014). La Cenicienta de Perrault: de Rossini a Disney. La doble audiencia, en Enrique Encabo (ed.) Música y Cultura Audiovisual: Horizontes. Narrativas fantásticas: transmediación, pp. 251-267.

² Olarte Martínez, Matilde; Montoya Rubio, Juan Carlos; Martín Félez, David y Mosquera Fernández, Almudena. (2011). La incorporación de los medios audiovisuales en la enseñanza de la música. *Revista Docencia e Investigación*, 21, 151-168.

³ Porta Navarro, Amparo (2010). *¿Qué escuchan los niños en la televisión? Resultados del estudio realizado sobre la escucha de la programación infantil en una muestra de la cultura hispánica*, Castellón, Publicaciones de la Universitat Jaume I, Servicio de Comunicación y Publicaciones.

⁴ Montoya Rubio, Juan Carlos (2007). La música de cine como estrategia educativa. *Ensayos*, 22 (Música, cine y educación), 99-124.

⁵ *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*, p. 4.

comunicación y en la expresión visual y musical (...)⁶.

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 aprendizaje⁷.

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 desarrollar⁸.

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 adecuada⁹.

Teniendo en cuenta la legislación, y tomándola como base y referente, son los docentes los que deben 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, ya que están inmersos en una sociedad donde las nuevas tecnologías forman parte de su vida cotidiana. La escuela es un fiel reflejo de la sociedad y por tanto, ha de avanzar con ella. De lo contrario, ambas se quedarán ancladas en el pasado, anticuadas y serán de poca utilidad para los alumnos y para la sociedad.

Sin embargo, la realidad escolar es otra: algunos maestros utilizan las Tics, pero no con fines educativos o como un recurso para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino como un pretexto, para no quedarse atrás. Según María Jesús Vidal:

- El uso de las Tics en el aula se limita al entretenimiento de los alumnos con juegos o programas educativos.
- La limitación en el uso de las tecnologías por parte de los profesores ocurre por una falta de tiempo en cuanto a programación, contenidos...
- Los profesores rechazan el uso de las Tics en el aula por su

⁶ REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil (BOE 4-1-2007), p. 7.

⁷ *Íbid*, p. 9.

⁸ *Íbid*, p. 13.

⁹ *Íbid*, p. 14.

desconocimiento, aunque aprecian sus ventajas como recurso¹⁰.

Por tanto, las Tics han de convertirse en un recurso más a utilizar, al igual que un libro, un cuento, o una ficha, pero no se puede disponer de ellas para realizar las mismas actividades o tareas que se hacía anteriormente, sino que se deben usar aprovechando sus posibilidades de manera que los alumnos puedan lograr un mejor proceso de aprendizaje.

Los diferentes medios audiovisuales didácticos se pueden clasificar 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.

La comunicación audiovisual integra elementos visuales, tales como imágenes o vídeos y elementos sonoros como sonidos o música de manera simultánea. Se trata de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas. Las ventajas del audiovisual son muchas:

- a) Integran imagen, movimiento, color y sonido de manera simultánea
- b) Permiten reproducir exactamente lo mismo durante un número de veces ilimitado
- c) Incluyen un soporte visual además de auditivo, lo que refuerza la práctica educativa.
- d) Es atractivo para los niños y ayuda a mantener la atención.

Es un hecho que los audiovisuales están presentes en las aulas como pueden ser los vídeos o la televisión, por tanto, ¿por qué no enseñar determinados temas o contenidos a través del audiovisual? ¿Por qué no crear recursos audiovisuales adaptados a las características y necesidades del alumnado?

La rápida evolución del mercado audiovisual ha provocado un auge en el número de producciones que se realizan. Los programas y *software* musicales permiten asignar y situar música a puntos

¹⁰ Vidal Puga, María Jesús (2006). Investigación de las TIC en la educación, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 5 (2), 539-552.

concretos de una secuencia de imágenes, modificar tiempos, compases; y todo ello con una precisión de fotograma¹¹.

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.

La utilización de las Tics en la escuela 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.

Encontramos de esta manera 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.

El audiovisual en el aula: los dibujos animados

La imagen de los audiovisuales es sumamente importante, al igual que la música, que se convierte en un elemento fundamental y esencial para la narración audiovisual. La música ayuda a mejorar la comprensión del relato y, por ello, es necesario conocer sus funciones en los audiovisuales.

El factor fundamental para mantener la motivación hacia el aprendizaje depende no tanto del tiempo de uso de las Tics, sino de la calidad y naturaleza de las actividades de aprendizaje que se desarrollan con las mismas¹².

El audiovisual forma parte integrante del área del lenguaje. Su mensaje intuitivo es captado con agrado por los alumnos, favoreciendo un marco globalizado ante la cambiante sociedad.

Para Silva¹³ la imagen y el sonido forman parte de las nuevas tecnologías y permiten llevar a cabo en el aula actividades educativas muy motivadoras para el niño, permitiendo por tanto una mejora del

¹¹ Gértrudix Barrio, Manuel. (2003). *Música y narración en los medios audiovisuales*. Madrid: Laberinto Comunicación.

¹² Area Moreira, Manuel. (2010). El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Un estudio de casos. *Revista de Educación*, 352, pp. 77-97.

¹³ Silva Salinas, Sonia. (2004). *Medios didácticos multimedia para el aula en educación infantil*. Vigo: IdeasPropias.

aprendizaje, pues la motivación facilita el alcance de los objetivos por parte de los alumnos. Para Manuel Gértrudix¹⁴, las funciones de la música en los audiovisuales se clasifican en:

- Cinética: es aquella música que dice algo diferente de la imagen, de los personajes o del dialogo.
- Analítica: la música concuerda con la parte visual del audiovisual.
- Contextual: es aquélla 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 aquélla 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.

En todo audiovisual existen los llamados insertos musicales que son fragmentos que sirven para reforzar la unidad de tiempo y espacio en la narración audiovisual. En ellos, la música cumple 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 que otorga intensidad y energía a la acción.
- Cierre: es la melodía que cierra la película.
- Función localizadora: 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.

Para Jose María Candel¹⁵ el término animación es más amplio que el término dibujo animado¹⁶, es decir, todos los dibujos animados son cine de animación pero no todo el cine de animación es de dibujos

¹⁴ Gértrudix Barrio, Manuel. (2003). *Música y narración en los medios audiovisuales*. Madrid: Laberinto Comunicación, p. 184.

¹⁵ Candel Crespo, Jose María (1993). *Historia del dibujo animado español*, Murcia, Consejería de Cultura y Educación.

¹⁶ El creador del dibujo animado fue Segundo Victorio Aurelio de Chomón y Ruiz.

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. Para Josep Gustems¹⁷ (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.

- 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. El movimiento se construye modificando manualmente y fotograma a fotograma el objeto creado.

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

Aproximación a la historia de los dibujos animados

Las primeras imágenes en movimiento que tuvieron lugar en la historia, son las sombras chinas, que aparecieron en la China del 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, la música estaba presente, pues servía de acompañamiento a las siluetas reflejadas.

El teatro de sombras llegó a Europa en el siglo XVII, por lo que fue simultáneo a la linterna mágica europea¹⁸, 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 Christiaan Huygens. A finales del siglo XVII aparece una placa de vidrio con 6 imágenes circulares que representan una acción de la mano de

¹⁷ Gustems Carnicer, Josep. (ed.) (2014). *Música y audición en los géneros audiovisuales*, Barcelona, Universitat de Barcelona UBe.

¹⁸ Es un aparato óptico, precursor del cinematógrafo. Se basaba en el diseño de la cámara oscura, la cual recibía imágenes del exterior haciéndolas visibles en el interior de la misma, invirtiendo este proceso y proyectando las imágenes hacia el exterior.

Johann Zahn. Era la primera vez que surgía una imagen animada artificialmente.

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.

La llegada del cinematógrafo¹⁹ en el año 1895 de la mano de los hermanos Lumière hizo que el teatro óptico desapareciera. Con este artilugio, ellos rodaron su primera película *La salida de la fábrica Lumière en Lyon* que fue un gran avance para el cine.

En el año 1906 aparece la primera película de dibujos animados de la historia producida por James Stuart Blackton²⁰ (*Humorous Phases of Funny Faces*). Sustituyó el dibujo por una cinta fotográfica, acompañado por música de piano.

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 se hicieron tan famosas.

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 (Sinfonía diagonal)* de Viking Eggeling. Además, otros autores experimentan a partir del cine sonoro con los principios de la música, tanto melódicos como rítmicos.

Por otro lado y con Harman e Ising, se crea otra gran firma como es *Cartoons*, bajo el nombre de *Looney Tunes*. Estos autores son los responsables de las *Merrie Melodies* que fueron un gran éxito de televisión, así como su banda.

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

¹⁹ El cinematógrafo es un aparato que permite proyectar imágenes fijas de manera continuada sobre una pantalla para crear una sensación de movimiento.

²⁰ Se le considera el padre de la animación estadounidense.

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 golpe fuerte).

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 y Smith recibieron un óscar por la mejor banda sonora. 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. Para Rafael Fernández y Ana María Botella²¹:

Si hay un sello que se ha convertido en un referente universal ha sido Disney que desde el inicio de la década de los veinte (1921) ha venido creando largometrajes y cortometrajes de animación así como películas tradicionales (no de animación). Aunque desde un punto de vista ideológico podrían plantear algunas dudas por su intención manifiesta de exaltación de los valores WASP americanos no dejan de ofrecer grandes posibilidades de trabajo en el aula.

Importancia de los audiovisuales y los dibujos animados en los niños

Como citamos al principio del artículo, 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 Tics 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

²¹ Fernández Maximiliano, Rafael y Botella Nicolás, Ana María (2014). El doble lenguaje adulto/niño en la música de la Cinderella de Disney. Implicaciones en la educación musical. Actas del *III Congreso de educación e investigación musical. "Enseñar y aprender música: modelo tradicional, online y semipresencial"* CEIMUS. Barcelona, p. 45.

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 Tics, 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.

Los audiovisuales se encuentran presentes en el día a día, pues 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, ya que de alguna manera, se acercan a sus intereses y a su vida diaria fuera del colegio. Éste es uno de los mayores beneficios para los maestros: utilizar herramientas y aparatos que atraen al alumnado para transmitir diferentes contenidos curriculares de manera más lúdica. La sociedad ha evolucionado y debemos evolucionar con ella.

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 ayudan a captar la atención de los más pequeños si sabemos utilizarlos y adaptarlos correctamente 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.

Además los audiovisuales y las Tics son más interactivos y más participativos. Esto es fundamental en educación infantil ya que además de los contenidos específicos que queremos potenciar, trabajamos otros muchos aspectos: compañerismo, trabajo en grupo o respeto a los demás.

Objetivos, metodología y plan de trabajo

Los objetivos principales de este estudio 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.

La metodología que está destinada al logro de los objetivos y de las

competencias es activa, ya que el alumno es el protagonista fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Así, 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 del alumnado 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 también 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 la metodología es participativa y motivadora, fundamental para el aprendizaje de los niños en esta etapa. Para la creación de la serie de dibujos animados hemos utilizado los conocimientos previos que tienen los alumnos teniendo 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 realizando siempre una motivación inicial a modo de presentación de los personajes y una asamblea donde se hable acerca de ello. Además, se incluyen ciertos elementos que favorecen esa motivación hacia la miniserie y sus actividades posteriores:

- La utilización propia de la voz para todas las conversaciones que tienen lugar en la miniserie, así como en las instrucciones de las actividades de la pizarra digital.

- Transformación de la voz con diferentes efectos, lo que genera motivación y atracción en el niño de educación infantil.

- Uso de canciones populares infantiles.

- Utilización de diferentes escenarios para cada capítulo, lo que ayuda a captar y mantener la atención de los niños.

- Manejo de fragmentos de obras clásicas como *La primavera* de Antonio 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, creando una trama paralela a la explicación de contenidos, por lo que los alumnos van siguiendo una historia en el tiempo.

Análisis y selección para la creación del audiovisual: el corto de animación

La mayoría de programas y plataformas que se encuentran en la red para crear cortos animados o miniseries de dibujos animados son de pago. Este hecho hace muy difícil elegir un programa adecuado para trabajar en el aula y utilizarlo como un recurso educativo. Después de analizar 8 programas: *Pencil, I can animate, Stickman & Elemento, Tepee animator, Movenote, MonkeyJam* y *Advance Gif animator* y *Muvizu*²², se ha seleccionado este último por varias razones:

- Es gratuito, lo que permite introducirlo como recurso educativo dentro del aula, pues está disponible en la red y puede ser descargado por cualquiera sin costes adicionales.
- Ofrece escenarios y personajes realistas, lo que facilita la personalización del corto de animación, así como el acercamiento a los gustos y características de nuestros propios alumnos.

Muvizu es un *software* libre 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 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 diálogo y multitud de efectos de sonidos. El programa editor tiene línea de tiempo, 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.

Además permite:

- Guardar las producciones, que didácticamente es fundamental para

²² Es un paquete de *software* desarrollado por Digimani, una empresa inglesa. Durante su lanzamiento, era conocido como *Muvizu 3D* hasta Abril de 2013, donde se rebautizó como *Muvizu Play*. El programa también incluye la sincronización de los labios con el dialogo y multitud de efectos.

poder utilizarlo como recurso dentro del aula.

- Editar según las necesidades y adaptarlo en función de los objetivos que persigamos.
- Crear cortos de animación o vídeos animados totalmente personalizados.
- Seleccionar y crear personajes: el programa incluye unos 12 personajes predeterminados más animales y robots. Se puede escoger el personaje que más se adecúe al objetivo y después editarlo.
- Seleccionar y modificar diferentes objetos que están agrupados en categorías.

Creación de la miniserie de dibujos animados

Para obtener el resultado deseado en la creación de la miniserie de dibujos animados y de las diferentes actividades de la PDI, se utilizan diferentes programas gratuitos y disponibles en la red: *Muvizu*, *Smart Notebook 10* (el programa utilizado para la creación de las actividades de la PDI), *Atube Catcher* (se utiliza para convertir diferentes vídeos a formato de audio en mp3 y para realizar los video tutoriales y la grabación del vídeo de las diferentes actividades; *Audacity* (utilizado para modificar la voz y darle diferentes efectos y para juntar varios audios y formar un solo archivo); *Mp3directcut* (utilizado para cortar los diferentes audios); *Freemake audio converter* (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) y *Windows live movie maker* (para el montaje de los diferentes vídeos de la miniserie, así como para enlazar un capítulo con otro e introducir los títulos a los mismos).

Para la creación de la serie de dibujos animados, se parte del currículo de Educación Infantil, el *REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil*, y se tienen en cuenta los contenidos y objetivos relacionados con la música.

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 ocurre algo inesperado: la música desaparece del País de la Ilusión. Los protagonistas son 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 finalmente, la música aparece de nuevo.

El contenido de cada una de las seis miniserias realizadas se refuerza con la realización de dos actividades de comprensión y, para su elaboración hemos seguido principalmente las 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.

La propuesta está destinada 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. Atendiendo a todo lo anterior y, observando y analizando diferentes series, se ha creado una serie en capítulos cortos para evitar que los niños pierdan la atención que se desarrolla en seis sesiones de trabajo.

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

1ª sesión:

a) Motivación e introducción a la propuesta. Presentación de los personajes.



Figuras 1, 2 y 3: Los personajes Ana Pentagrama, Robot Cannot e Imanol Clave de Sol

b) Proyección del capítulo de introducción.



Figuras 4 y 5: Escenas del capítulo de introducción

c) Comentamos lo que ha sucedido y hablamos de los personajes de la miniserie.

d) Dibujo libre.

2ª sesión:

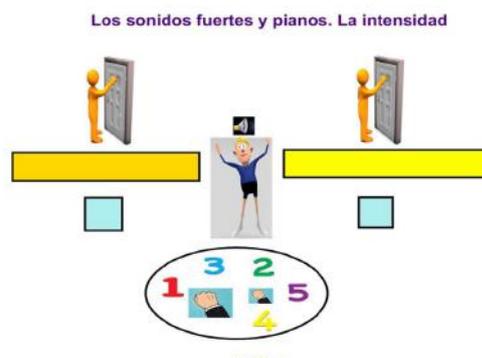
a) Activación de conocimientos previos. Recordamos la historia y el problema que surgió el día anterior.

b) Proyección del capítulo 1: La intensidad de los sonidos.



Figuras 6 y 7: Escenas del capítulo 1

c) Realizamos las actividades de comprensión 1 y 2: Los sonidos fuertes y pianos.



Figuras 8 y 9: Actividades 1 y 2 (Intensidad del sonido)

d) Nos movemos por el espacio con diferente intensidad.

3ª sesión:

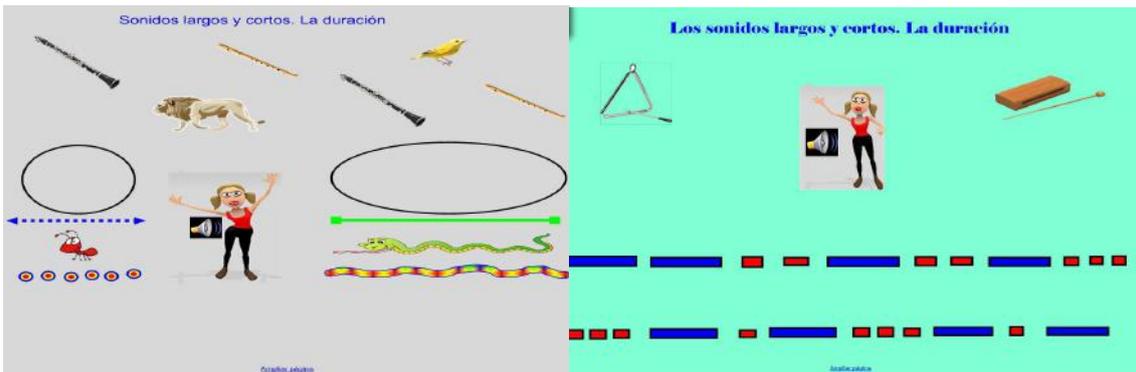
a) Activamos conocimientos previos. Recordamos los sonidos fuertes y pianos.

b) Proyección del capítulo 2: La duración de los sonidos.



Figuras 10 y 11: Escenas del capítulo 2

c) Realizamos las actividades de comprensión 3 y 4: Los sonidos largos y cortos.



Figuras 12 y 13: Actividades 3 y 4 (Duración de los sonidos)

4ª sesión:

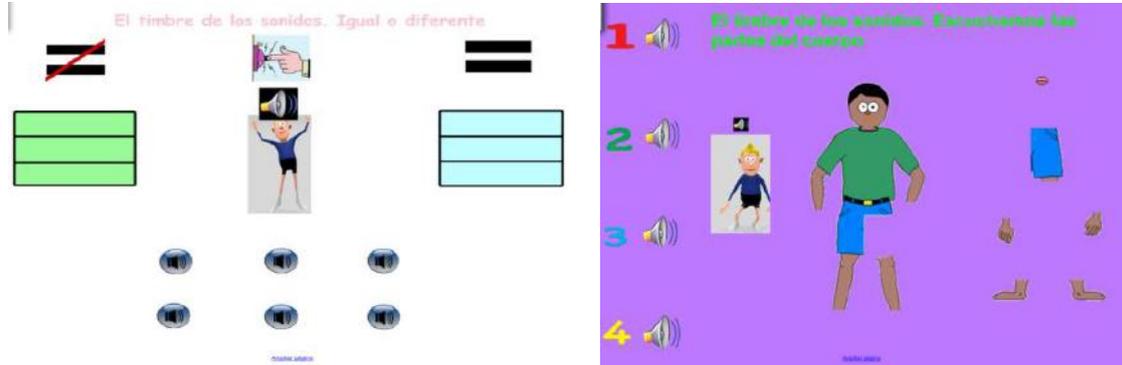
a) Activamos conocimientos previos. Recordamos los sonidos fuertes y pianos y los sonidos largos y cortos.

b) Proyección del capítulo 3: El timbre de los sonidos.



Figuras 14 y 15: Escenas del capítulo 3

c) Realizamos las actividades de comprensión 5 y 6: El timbre de los sonidos.



Figuras 16 y 17: Actividades 5 y 6 (Timbre de los sonidos)

5ª sesión:

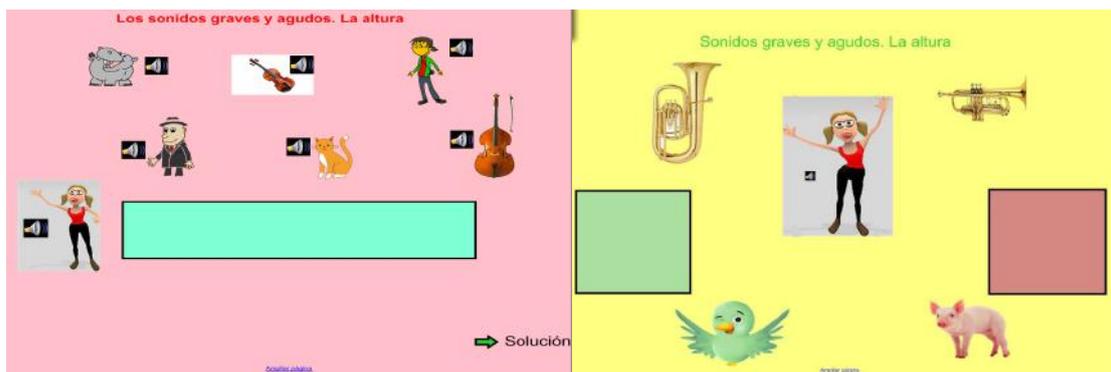
a) Activamos conocimientos previos. Recordamos los sonidos fuertes y pianos, los sonidos largos y cortos, y el diferente timbre de los sonidos.

b) Proyección del capítulo 4: La altura de los sonidos.



Figuras 18 y 19: Escenas del capítulo 4

c) Realizamos las actividades de comprensión 7 y 8: Los sonidos graves y agudos.



6ª sesión:

a) 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.

b) Proyección del capítulo final.



Figuras 22 y 23: Escenas del capítulo final

c) 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 está cada uno y mantengan una posición fija.



Figura 24: Baile final de la miniserie

Conclusiones

Los dibujos animados interpretados como una narración realizada mediante una sucesión de imágenes que aparecen en pantalla, constituyen un recurso fácil y accesible a la mayoría de la población infantil de nuestro país, para transmitir una serie de valores culturales y educativos que, paralelamente, se representan también a través de otros medios de comunicación como los videojuegos, los juegos por ordenador, las publicaciones infantiles y juveniles, por

citar los más extendidos²³.

La importancia de introducir e integrar las Tics en el proceso de enseñanza-aprendizaje por los múltiples beneficios que se han ido comentando, es un hecho a destacar, así como que constituyen un recurso para la consecución de los objetivos, contenidos y competencias en educación. Los audiovisuales en particular, y las Tics en general, son muy atractivas para los niños de hoy en día porque nacen 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 la utilización del dibujo animado en el aula, es posible que los docentes se conciencien de las ventajas de los audiovisuales como recurso didáctico, sobre todo por las múltiples posibilidades que éstos ofrecen: imagen, movimiento, sonido, efectos, personajes... etc.

Bibliografía

Area Moreira, Manuel. (2010). El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Un estudio de casos. *Revista de Educación*, 352, 77-97.

Botella Nicolás, Ana María, Fernández Maximiano, Rafael y Mínguez López, Xavier. (2014). La Cenicienta de Perrault: de Rossini a Disney. La doble audiencia, en Enrique Encabo (ed.) *Música y Cultura Audiovisual: Horizontes. Narrativas fantásticas: transmediación*, 251-267.

Candel Crespo, Jose María (1993). *Historia del dibujo animado español*, Murcia, Consejería de Cultura y Educación.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Fernández Maximiano, Rafael y Botella Nicolás, Ana María (2014). El doble lenguaje adulto/niño en la música de la Cinderella de Disney. Implicaciones en la educación musical. *Actas del III Congreso de educación e investigación musical. "Enseñar y aprender música: modelo tradicional, online y semipresencial" CEIMUS*. Barcelona, 43-55.

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

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

Porta Navarro, Amparo (2010). *¿Qué escuchan los niños en la televisión? Resultados del estudio realizado sobre la escucha de la programación infantil en una muestra de la cultura hispánica*, Castellón, Publicaciones de la Universitat Jaume I, Servicio de Comunicación y Publicaciones.

²³ Rajadell Puiggròs, Núria; Antònia Pujol, María y Violant Holz, Verónica (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar*, 25, p. 1.

Olarte Martínez, Matilde; Montoya Rubio, Juan Carlos; Martín Félez, David y Mosquera Fernández, Almudena. (2011). La incorporación de los medios audiovisuales en la enseñanza de la música. *Revista Docencia e Investigación*, 21, 151-168.

Montoya Rubio, Juan Carlos (2007). La música de cine como estrategia educativa. *Ensayos*, 22 (*Música, cine y educación*), 99-124.

REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil (BOE 4-1-2007).

Rajadell Puiggròs, Núria; Antònia Pujol, María y Violant Holz, Verónica (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar*, 25, 1-9.

Silva Salinas, Sonia. (2004). *Medios didácticos multimedia para el aula en educación infantil*. Vigo: IdeasPropias.

Vidal Puga, María Jesús (2006). Investigación de las TIC en la educación, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 5 (2), 539-552.

Sonsoles Ramos Ahijado sonsolesra@usal.es

Profesora Ayudante Doctora del Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal en la Universidad de Salamanca, impartiendo docencia en la Escuela Universitaria de Educación y Turismo (Campus de Ávila), y en la Facultad de Educación de Salamanca. Es licenciada en Historia y Ciencias de la Música y doctora en Musicología por la Universidad de Salamanca. Inició su carrera profesional como Funcionaria ejerciendo como maestra especialista en Educación Musical, compaginándolo con la docencia universitaria como Profesora Asociada en la Universidad de Salamanca durante más de diez años.

Ana María Botella Nicolás ana.maria.botella@uv.es

Doctora en Pedagogía por la Universitat de València. Licenciada en Musicología por la Universidad de Oviedo. Título profesional de piano y Maestra en Educación Musical. Profesora Contratada Doctora del Departamento de Didáctica de la Expresión musical, Plástica y Corporal de la Facultad de Magisterio de la Universidad de Valencia. Directora del Aula de Música de la Universitat de València.

Miriam Gómez Jiménez miriam.gomez.jimenez@usal.es

Graduada en Maestro de Educación Infantil en la Mención de Música en la Universidad de Salamanca, obteniendo Premio extraordinario de Grado. Posee el Grado Profesional de música en la especialidad de clarinete realizado en el Conservatorio Profesional de Música Tomás Luis de Victoria de Ávila. Además, ha obtenido varios premios en concursos de música de cámara y ha participado como ponente en el curso extraordinario de la Universidad de Salamanca *International conference heritage and tradition in oral: performing spanish etnomusicology*.