



EXPERIENCIAS EDUCATIVAS

**EL ÁLBUM DIGITAL: UNA EXPERIENCIA
PEDAGÓGICA DESDE LA MÚSICA Y LA
EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL EN EL GRADO
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL**

**DIGITAL ALBUMS: A TEACHING EXPERIENCE FROM MUSIC AND ART EDUCATION
IN THE DEGREE OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION**

Inés López Manrique


Universidad de Oviedo

Daniel Moro Vallina

Universidad de Oviedo

Miriam Perandones Lozano

Universidad de Oviedo



RESUMEN

La irrupción del COVID19 y la migración forzosa de muchas enseñanzas universitarias presenciales a un modelo online ha conllevado importantes cambios en la forma de impartir clase y el programa de actividades que realiza el alumnado. En la asignatura Laboratorio de Expresión del Grado de Maestro en Educación Infantil de la Universidad de Oviedo venía llevándose a cabo, como tarea principal, la elaboración y representación o dramatización de un cuento en el aula presencial. Con el confinamiento decretado a raíz de la pandemia, en el presente curso 2020-2021 se decidió adaptar esta actividad a un entorno virtual, incentivando el uso de plataformas como Genially, Prezi o Symbaloo. En el presente artículo se expone una selección de los mejores cuentos elaborados por el alumnado en estas plataformas, bajo la tipología del álbum digital. Se comienza revisando la literatura al respecto sobre la importancia de la lectura y la narración en Educación Infantil, la incorporación de las TIC al formato del álbum tradicional y los beneficios del cuento musical, partiendo de la premisa de que la asignatura Laboratorio de Expresión busca integrar en un mismo producto contenidos de Expresión Plástica y Expresión Musical. A continuación, se exponen los objetivos didácticos y los tipos de actividades que se enseñaron en las clases teóricas, en relación con los contenidos del currículo de 2º Ciclo de Educación Infantil. Se presentan los resultados detallando la población, número de equipos, tipología de los cuentos y una ficha resumiendo los mejores proyectos seleccionados, con un enlace web a la plataforma donde están alojados. Por último, se exponen una serie de conclusiones a partir de la observación de esta experiencia: criterios de selección del cuento por parte del alumnado, ventajas y limitaciones de trabajar en un entorno online y grado de innovación de las propuestas.

PALABRAS CLAVE

Educación Infantil, Enseñanza online, TIC, Libro ilustrado, Cuento musical.

ABSTRACT

The emergence of COVID19 and the forced migration of many face-to-face university courses to an online model have led to important changes in the way classes are taught and the programme of activities carried out by students. In the subject Expression Laboratory of the bachelor's degree in Early Childhood Education at the University of Oviedo, the main task was the elaboration and representation or dramatization of a story in the face-to-face classroom. With the confinement decreed because of the pandemic, in the current academic year 2020-2021 it was decided to adapt this activity to a virtual environment, encouraging the use of platforms such as Genially, Prezi or Symbaloo. This article presents a selection of the best stories created by students on these platforms, using the digital album typology. It begins by reviewing the literature on the importance of reading and storytelling in Early Childhood Education, the incorporation of ICT into the traditional album format and the benefits of the musical story, starting from the premise that the subject Expression Laboratory seeks to integrate the contents of Plastic and Musical Expression in the same product. The didactic objectives and the types of activities that were taught in the theoretical classes, in relation to the contents of the 2nd Cycle of Infant Education curriculum, are set out below. The results are presented, detailing the population, number of teams, typology of the stories and a summary of the best projects selected, with a web link to the platform where they are hosted. Finally, a series of conclusions are drawn from the observation of this experience: criteria for the selection of the story by the pupils, advantages and limitations of working in an online environment and the degree of innovation of the proposals.

KEYWORDS

Childhood Education, Online Teaching, ICT, Picture books, Musical story

INTRODUCCIÓN

No cabe duda de que la alarma sanitaria y el confinamiento decretado a raíz del COVID19 ha alterado los modelos de enseñanza-aprendizaje de todo el espectro educativo, y no faltan estudios que subrayan la necesidad de compartir experiencias y resultados derivados de la adaptación del profesorado y alumnado a esta situación (Carrascal et al., 2020). La rápida adaptación a una enseñanza *online* y el manejo competente de las TIC ha puesto al descubierto una serie de fortalezas y debilidades sobre las que es necesario reflexionar. Desde el punto de vista de la orientación educativa, una encuesta realizada a 200 tutores de Infantil, Primaria y Secundaria prueba que un 80% del colectivo consideraba beneficioso el uso de las TIC, citando herramientas como Edmodo, Genially, Canva, Prezi, Wix, Kahoot, Edpuzzle o Padlet (Morata, 2020). Otros trabajos de naturaleza exploratoria (Díez y Gajardo, 2020) ponen el foco en la percepción de los estudiantes y sus familias: de los resultados derivados de la consulta a 3.400 individuos en España, los autores extraen entre otras ideas que “las tecnologías [...] no son una alternativa a la relación educativa presencial, pero son una herramienta cada vez más enriquecedora para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje” (103).

Teniendo en cuenta estas premisas, el presente artículo expone los resultados de una experiencia pedagógica determinada por dicho proceso de adaptación de una enseñanza presencial a otra *online*, llevada a cabo en la asignatura *Laboratorio de Expresión* del Grado de Maestro en Educación Infantil de la Universidad de Oviedo. La tarea principal de la materia consiste en que el alumnado elabore y presente un cuento infantil escenificado que incluya contenidos de expresión corporal, plástica, visual y musical. Hasta el curso 2019-2020, esta actividad se llevaba a cabo de manera presencial en el aula; con la situación de emergencia vivida desde marzo de 2020 y la recomendación de suspender las clases físicas, hubo que migrar los contenidos, recursos y metodologías de enseñanza-aprendizaje a un entorno virtual (Teams). Por ello, en el presente curso 2020-2021 se incentivó que el alumnado usara plataformas digitales como Genially, Prezi o Symbaloo para la elaboración del cuento. En este artículo presentamos una selección de los proyectos realizados con estas herramientas — bajo la tipología del álbum digital— y reflexionamos sobre los beneficios educativos

de integrar plástica, música y literatura en un producto que sirva a los futuros maestros de Educación Infantil en el desempeño de su labor docente.

EL CUENTO COMO RECURSO DIDÁCTICO: LIBRO ILUSTRADO Y CUENTO MUSICAL

La literatura infantil contribuye a fomentar la lectura y a crear un lector selectivo y competente (Mena- Bernal, 2016; Mociño, 2018); En particular, el álbum ilustrado facilita a la infancia el contacto con la estructura narrativa y la dimensión artística (Bernal, 2011). La elección de un cuento tradicional sin imágenes destinado al aula puede suponer una ventaja ya que el niño imagina personajes y acciones y las visualiza en su mente, mientras que los libros ilustrados ofrecen resuelta esta cuestión quedando en una imagen cerrada (Mena- Bernal, 2016).

El libro ilustrado es un texto escrito que incluye dibujos y grabados, pudiendo atenderse a ambos soportes de manera independiente. Utiliza recursos visuales como líneas, formas, composición, técnicas, materiales, maquetación de la página, estilo global, secuenciación, tipografía, etc. El libro ilustrado o libro-álbum permite la conexión entre diferentes lenguajes para ponerse a disposición de la historia (Mociño, 2018).

Según Gaudasinska (2006), el álbum ilustrado es el primer contacto de los niños con el arte, la ilustración y las obras pictóricas que los introduce en las artes y la literatura. Leo Lionni, autor de títulos como *Frederick* (1967), consideraba que este tipo de libro permitía a los niños establecer la relación entre el lenguaje visual y el verbal, sobre todo si se cuenta con la intervención de una persona que haga de intermediario con su lectura (Andreu, 2007). Por ello, la narración del libro o *storytelling* tiene gran valor, aunque se trabaje con libros que contengan ilustraciones.

Utilizar la narración de historias para la formación es una práctica tan antigua como la humanidad. En el aula de Educación Infantil es un recurso habitual y actualmente los profesores adoptan además la narración digital para aumentar el aprendizaje (Yuksel-Arslan et al., 2016). De acuerdo con Robin (2008), en la narración del cuento y las leyendas hay siete elementos principales que el profesora-

do, o la persona que haga la lectura, ha de tener en cuenta: punto principal de la historia y perspectiva, pregunta dramática al oyente, contenido emocional de la historia, el poder de la voz para personalizar la historia y llegar a la audiencia, la música o la banda sonora como elemento para apoyar la narración, ritmo y economía de medios y tiempos. A esto se une la fuerza del anclaje de la información visual y su facilidad de persuasión.

Además, los proyectos que utilizan la narración oral sirven para tratar contenidos educativos y valores, como ejemplifica la experiencia con niños en situación vulnerable expuesta por Botturi (2014). La equidad de género y la igualdad fue abordada desde el proyecto en torno al libro ilustrado *Rosa Caramelo* (Jódar y Domene, 2019), que combinaba contenidos y actividades de diferentes áreas (Lengua y Literatura, Educación Plástica y Visual y Expresión Corporal). Por su parte, Morgado (2019) plantea la posibilidad de trabajar la interculturalidad con niños a través de los libros-álbum y así facilitar que comprendan la complejidad de las sociedades.

Actualmente, combinar la narración tradicional con las nuevas tecnologías es un paso necesario: su aplicación en las aulas de Infantil ha supuesto una mejor comprensión conceptual en comparación con el sistema tradicional (Kocaman-Karoglu, 2015). En esta misma línea, Bus et al. (2015) advierten de la importancia de que el contenido multimedia del libro digital (audio, vídeo, realidad virtual, etc.) se dirija a reforzar el argumento principal de la historia, evitando distraer a los lectores de la lectura en sí (citado en Trujillo et al., 2020).

Un ejemplo de ello es el *booktrailer*. Ibarra y Ballester (2016) explican que el *booktrailer* surgió para promocionar un libro mediante un *trailer* de vídeo, por lo que en él se utilizan estrategias publicitarias. Ello hace posible utilizar el *booktrailer* en el aula de Educación Infantil para atraer el interés de los niños de manera previa a la lectura y generar interés por los personajes y la historia. Estos autores utilizaron el *booktrailer* para trabajar con los escolares temáticas como la diversidad familiar, el respeto a los animales y la gestión de las emociones. En este caso con la narración digital, Gözen y Cırık (2017) demostraron que es posible cambiar los comportamientos socioemocionales de los niños de preescolar además de su aprendizaje.

Un 61,7% de los maestros en formación inicial creen que las futuras generaciones de niños serán eminentemente tecnológicas, esperando un equilibrio entre lo audiovisual y los libros físicos (López-Valero et al., 2017). Según concluyen los autores, estos futuros docentes tienen un bagaje que comprende experiencias audiovisuales y lecturas tradicionales, lo que configura su pensamiento sobre la literatura infantil de una forma más abierta y holística.

Continuando con los aspectos digitales, Domínguez et al. (2017) demuestran la vigencia y utilidad de este soporte. Estos últimos destacaban particularmente el paso de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) a las Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación (TAC) en relación con proyectos de libros infantiles interactivos. También son destacables las experiencias en torno al álbum infantil ilustrado y la realidad aumentada (Neira et al., 2019; Rodríguez-García et al., 2019).

Por su parte, Kabaran (2017) ha observado que los profesores en formación tienen problemas para preparar sus propios relatos digitales, no localizan los elementos visuales y además durante su prueba con niños no consiguen controlar a los alumnos. Elegir álbumes ilustrados eliminaría esta complicación, ya que incluyen imágenes y maquetaciones hechas por profesionales cualificados. En muchos casos se trata de productos muy cuidados por los equipos de las editoriales.

A los beneficios del álbum ilustrado se unen los del cuento musical, un recurso que cuenta con amplia literatura al respecto (Hemsey de Gainza, 1964; Escudero, 1988; Muñoz, 2002; Palacios, 2012; Saura, 2015; Maeztu, 2015). Siguiendo a Saura (2015), podemos definirlo como “toda aquella narración breve a la que se le añade [...] algún tipo de efecto sonoro-musical, grabado y/o no grabado, vocal e instrumental, válido para realizar audiciones, canciones, ritmos, y en ocasiones, actividades de movimiento, que ambienten la narración y complementen la expresión” (194).

Existen diversas tipologías de cuentos musicales: canciones de estructura narrativa o dialogada interpretadas con una puesta en escena, dramatización de obras musicales con carácter descriptivo o programático, lectura de cuentos

acompañados de diferentes sonidos o instrumentos musicales que se identifican con personajes o situaciones, etc. (Toboso y Viñuales, 2007). A su vez, Escudero (1988) distingue varias estrategias para llevarlo a cabo: realizar la narración sin interrupción, alternar la narración con los instrumentos o con los versos de una canción, etc. Desde el plano educativo, Encabo y Rubio (2010, citados en Saura, 2015: 193-194) consideran dos posibles acepciones del cuento musical: como un espectáculo escenificado que tiene como objeto presentar el resultado final ante un público receptor, y como una herramienta metodológica para incorporar al trabajo en el aula, donde el alumnado es el protagonista y el proceso de enseñanza-aprendizaje es más importante que el propio fin.

Los principales elementos musicales para integrar son fragmentos sonoros (grabados o no) en concordancia con la temática del cuento, la creación o adaptación de canciones fáciles de memorizar y relacionadas con la narración, el uso de instrumentos escolares y prácticas o juegos de movimiento corporal (Saura, 2015). Respecto a las canciones, Muñoz (2002) llama la atención sobre el efecto multiplicativo que tiene su inclusión en el cuento, proponiendo varias pautas para su elaboración (musicalización de un estribillo, juegos de palabras, ritmo fácil, ámbito melódico reducido, elaboración de musicogramas, etc.). Si la canción integra los principales elementos del lenguaje musical (ritmo, melodía, timbre, textura y forma), el uso de las canciones motrices fomenta la relación entre música y movimiento desde el enfoque globalizador propio de la Educación Infantil. Para Conde et al. (2004), esta tipología permite trabajar aprendizajes como el esquema corporal, la actividad tónico-postural, la respiración, la relajación, la espacialidad, la temporalidad o la coordinación, elementos propios del Bloque 2. Juego y Movimiento del primer área del currículo de 2º Ciclo de Educación Infantil (Real Decreto 1630/2006: 477).

Cabe destacar que este recurso puede paliar la falta de formación musical en el profesorado de Infantil. Según Vega (2020), una parte de los docentes se sienten indecisos a la hora de cantar y tocar instrumentos con su alumnado, por lo que una buena formación musical es imprescindible para que el profesorado se sienta preparado y motivado. Si tenemos en cuenta, siguiendo a Cuevas (2015), que la

enseñanza musical actual es más holística en comparación con la especificidad de los métodos de inicios del siglo XX (Dalcroze, Willems, Orff, Kodály), el cuento musical aún en un mismo proceso recursos de expresión vocal, instrumental y corporal. Ello contribuye a paliar la percepción de la enseñanza musical como un conocimiento puramente técnico y que suele conllevar un auto-concepto negativo entre el profesorado (“no sé cantar”, “no tengo oído”, “soy arrítmico”, etc.).

POBLACIÓN, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

La propuesta ha sido planteada a los estudiantes de 4º curso del Grado de Maestro en Educación Infantil, dentro de la asignatura de carácter obligatorio *Laboratorio de Expresión*, que combina contenidos de Expresión Corporal, Musical y Plástica en clases teóricas y prácticas. Los maestros de segundo ciclo de Educación Infantil enseñan en todas las áreas del currículo oficial a los niños de tres a cinco años, incluida el área de Educación Artística y con ello la Expresión Musical y la Expresión Plástica y Visual. El rol de estos docentes es acercar a los pequeños a las materias en sus primeras prácticas, creando los cimientos de experiencias culturales y artísticas en lo vital y académico.

A lo largo del Grado se recibe una instrucción específica en ambas áreas, a través de las asignaturas genéricas *Desarrollo de la Expresión Musical* (2º curso) y *Expresión Plástica y su Didáctica* (3º curso). También realizan prácticas en colegios durante varios meses, lo que supone un conocimiento de la realidad de los centros escolares y alumnado, aunque no haya una especialización en el área artística.

El objetivo principal de nuestra propuesta ha sido crear un material didáctico para utilizar *online*. Por ello, se tomó como elemento central un cuento tradicional o un libro ilustrado a elegir libremente por el alumnado.

Con esta actividad se pretende además: integrar los lenguajes expresivos musical, plástico y visual; trabajar en equipos colaborativamente; crear un material interactivo destinado a la enseñanza en Educación Infantil; seleccionar materiales didácticos adecuados al proyecto; realizar los contenidos digitales necesarios (vídeos, fotografías, tutoriales, concursos online —quizzes—, etc.) desde una perspectiva crítica

apreciando sus posibilidades de uso; diseñar propuestas de actividades de lenguajes expresivos adecuadas a la Educación Infantil y, en algunos casos, valorar la propuesta para colectivos específicos de niños y niñas con necesidades específicas de apoyo educativo.

Aunque se trata de un proyecto global que integra diferentes áreas del currículo, se plantean unos objetivos específicos de la didáctica de la Expresión Plástica:

1. Plantear actividades de los tres tipos recomendados por los especialistas de la materia (observación, análisis y apreciación, manipulación) que permitan adquirir los conocimientos de la materia y fomentar el desarrollo de capacidades y habilidades.
2. Proponer tareas que desarrollen específicamente los cinco sentidos y el acercamiento sensitivo a la realidad.
3. Potenciar ejercicios de relajación, visualización y desbloqueo de los sentidos corporales.
4. Diseñar un material atractivo visualmente y favorecer la creatividad en el entorno digital.

Igualmente, se persiguen unos objetivos específicos en la didáctica de la Expresión Musical:

1. Musicalizar un cuento a partir del carácter de los personajes y las situaciones, escogiendo los sonidos que mejor se adecuen a la historia (paisaje sonoro, incorporación de canciones y fragmentos musicales, etc.).
2. Profundizar en los vínculos entre música, lenguaje y movimiento, diseñando actividades de escenificación y dramatización, trabajando la psicomotricidad fina y gruesa, etc.
3. Promover el desarrollo de la expresión vocal mediante la invención o adaptación de canciones, refranes, retahílas o poemas y el trabajo de elementos vinculados a la voz en Infantil: respiración, fonación, vocalización e impostación.
4. Desarrollar la audición activa y la discriminación de parámetros musicales (altura,

timbre, intensidad, y duración) mediante los recursos didácticos más arriba, y la incorporación de instrumental Orff y/o cotidiáfonos.

Tanto los objetivos particulares de la didáctica de la Expresión Plástica como los de la Expresión Musical forman parte de las competencias docentes a desarrollar por los estudiantes y se corresponden con los contenidos a trabajar en el currículo de 2º Ciclo de Educación Infantil (véanse Anexos 1 y 2).

En cuanto a la metodología desarrollada, esta se estructuró en tres fases. En la primera semana se establecieron los grupos de trabajo para la elaboración del álbum digital y la presentación del proyecto. Posteriormente, durante ocho semanas se impartieron los contenidos teóricos de la asignatura y se mantuvo una reunión semanal con todos los equipos para hacer un seguimiento de las propuestas. Igualmente, los estudiantes se reunían a través de *Teams* para realizar las tareas y crear los materiales. Finalmente, se expusieron los cuentos *online* y cada grupo elaboró un trabajo sobre su propuesta para ser evaluado por el profesorado en el que reflexionaron sobre el contexto curricular al que estaba destinado el cuento y cómo se alcanzaron los objetivos generales de Educación Infantil. Las principales herramientas de creación de contenidos para el álbum fueron Genially, Prezi y Symbaloo. También se recurrió a plataformas audiovisuales como YouTube y TikTok, a Apps musicales como Chrome Music Lab (visualización y sonorización de parámetros musicales) o Tao Mix (creación de paisajes sonoros), editores de audio como Audacity o WavePad, herramientas para colorear 3D como Quiver, y aplicaciones de creación de avatares como Bitmoji.

ACTIVIDADES PLÁSTICAS Y MUSICALES

Desde la asignatura se pretende trabajar tres lenguajes expresivos: Expresión Corporal, Expresión Musical, y Expresión Plástica y Visual. El propio currículo de Educación Infantil permite combinar estas tres áreas y trabajarlas por medio del juego y la expresión en los niños.

Las actividades del área de Expresión Plástica y Visual propuestas fueron de tres tipos, de acuerdo con la clasificación de tareas indica-

das por expertos del área (Marín, 2003). Estas fueron: actividades de observación y percepción (A.O.) o “aprender a ver y percibir”, análisis (A.A) o “aprender a apreciar” y expresión y manipulación (A.E.) o “aprender a hacer”. Igualmente se incluyeron aspectos corporales, musicales y de psicomotricidad. En Educación Infantil, a diferencia de otros niveles educativos, la fina línea que separa las actividades A.O. y A.A. a veces no está clara; en cambio, aquellas de A.E. surgen de una manera más fluida.

También se incluyó la invitación a realizar actividades del trabajo con los sentidos junto a técnicas de visualización y relajación, especialmente en un momento de pandemia donde estas experiencias son útiles para las personas de todas las edades.

La estrategia de interrogación fue una de las principales para abordar las A.O. y A.A. Eckhoff (2008) explica que utilizar estrategias de interrogación sirve para hacer un análisis de productos visuales con los niños, atraer y prolongar su atención a ellos y discutir sobre sus elementos, aspectos históricos y técnicas. Además, puede estar acompañado de una experiencia en el taller de arte donde los pequeños realicen sus proyectos artísticos.

En cuanto a las actividades de Expresión Musical, también se plantearon de tres tipos. En primer lugar, actividades de expresión corporal (E.C.), partiendo de los presupuestos de Llorca y Navarro (1998) sobre la psicomotricidad y el juego en Educación Infantil. Incluyen la percusión corporal del método Orff, la realización de coreografías y la gestualización o dramatización de canciones y poemas. En algunos casos se elaboraron musicogramas para que los párvulos receptores del álbum puedan seguir mejor los gestos y movimientos asociados a la música.

En segundo lugar, actividades de expresión vocal y auditiva (E.V.A.): creación e interpretación de canciones con y sin ostinatos rítmicos (métodos Orff y Kodály), recitación rítmica de poemas, discriminación de parámetros musicales, adecuación del registro vocal a las situaciones del cuento, o ejercicios técnicos para la respiración. Para trabajar la entonación se empleó la App Chrome Music Lab (y dentro de ella las herramientas “Song Maker” y, “Melody Maker”).

Por último, actividades de expresión instrumental (E.I.). Al no poder disponer de un aula física con instrumental Orff, se incentivó que elaborasen paisajes sonoros (siguiendo la propuesta de Murray Schafer) mediante la grabadora del móvil, extrayéndolos de bibliotecas de sonidos o con aplicaciones como Tao Mix. Todos los grupos, además, construyeron cotidiáfonos (Judith Akoschky) para hacerlos sonar durante la narración o acompañar canciones y bailes, incorporando explicaciones visuales sobre su elaboración.

Ambas actividades, plásticas y musicales, están en consonancia con los contenidos del currículo de 2º Ciclo de Educación Infantil (véase Anexo 3).

RESULTADOS

Los participantes fueron un total de N=101 estudiantes. De estos, el 9,9% eran varones y un 90,09% mujeres. La organización académica general de la Facultad de Educación reparte a los estudiantes en cinco grupos de G1 a G5, que incluyen respectivamente 19, 20, 17, 22 y 23 alumnos cada uno.

Grupo	G1	G2	G3	G4	G5
Estudiantes	19	20	17	22	33
Equipos	7	6	5	5	5

Figura 1. Número de integrantes en los grupos y equipos.

Como se observa en la Figura 1, para la realización de la propuesta la mayor parte del alumnado formó equipos (94,05%); los que no lo hicieron así (5,94%) justificaron razones laborales o académicas.

En cuanto al número de integrantes del equipo, estos fueron mayoritariamente de cinco personas (35,71%), cuatro (25%) y un integrante (21,42%). Fue menor el número de los grupos de tres (10,71%) y seis integrantes (7,14%). Los equipos más minoritarios fueron aquellos formados por dos estudiantes (3,57%).

Grupo	Equipos					
	Equipos 6 integrantes	Equipos 5 integrantes	Equipos 4 integrantes	Equipos 3 integrantes	Equipos 2 integrantes	Equipos 1 integrante
G1	21,42	3,57	10,71	3,57	3,57	3,57
G2	0	10,71	0	3,57	0	7,14
G3	0	0	14,28	3,57	0	0
G4	0	14,28	0	0	0	7,14
G5	7,14	7,14	0	0	0	3,57

Figura 2. Porcentaje de equipos según número de estudiantes.

Se presentaron un total de N= 28 propuestas didácticas digitales alojadas en las plataformas Genially, Symboloo y Prezi, acompañadas de sus informes explicativos.

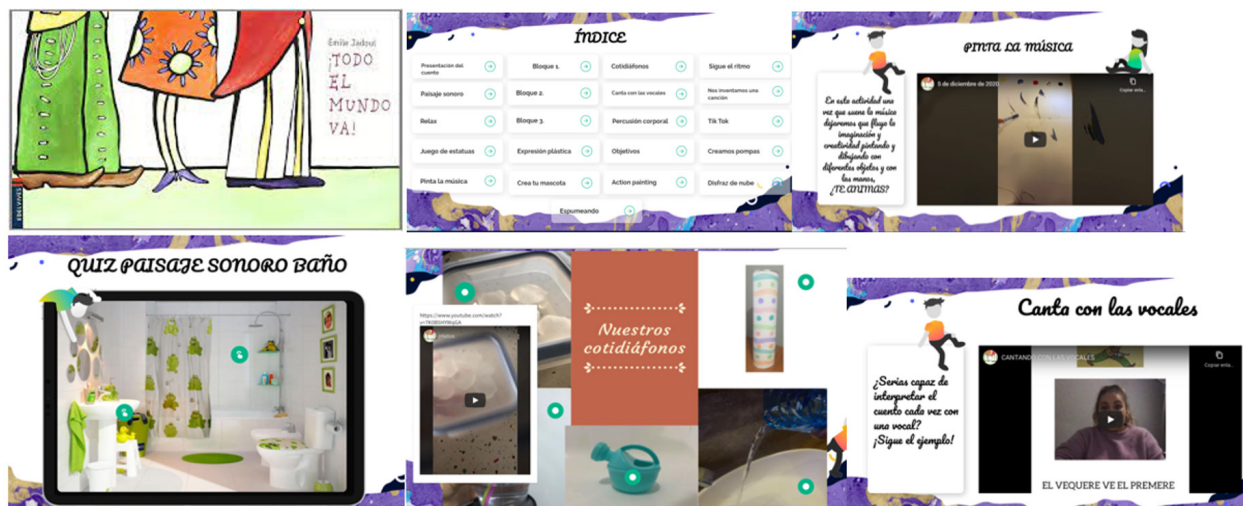
En cuanto a la modalidad del cuento, la inmensa mayoría del alumnado (82,14%) optó por el álbum ilustrado frente al formato tradicional (17,85%). Los resultados han sido

notablemente más creativos en el caso de la elección del álbum con imágenes. Respecto, a los protagonistas y temática de los cuentos, el 60,71% de las narraciones escogidas eran sobre animales, un 14,28% fueron protagonizados por monstruos y seres fantásticos y solo el 7,14% seleccionó cuentos en los que se incluían solo humanos.

Modalidad de cuento		Personajes protagonistas			
Cuento tradicional sin imágenes	Álbum ilustrado	Animales	Humanos	Humanos y animales	Monstruos y seres fantásticos
17,85%	82,14%	60,71%	7,14%	10,71%	14,28%

Figura 3. Elección de los cuentos y álbumes por los estudiantes.

Las propuestas fueron bastante homogéneas y contenían los tres tipos de actividades de las dos áreas antes descritos. A continuación se analizan los casos más representativos. Han sido seleccionados en función de los siguientes criterios: el cuento trabaja valores humanos; los personajes incluyen personas, animales y monstruos para fomentar la imaginación; el cuento trata cuestiones básicas de higiene; el resultado es un producto acabado y vistoso y las actividades plantean una interactividad que hacen que el cuento pueda aplicarse en situaciones reales.



PROYECTO: TODO EL MUNDO VA

Título del álbum: *Todo el mundo va.*

Autor: Emil Jadoul.

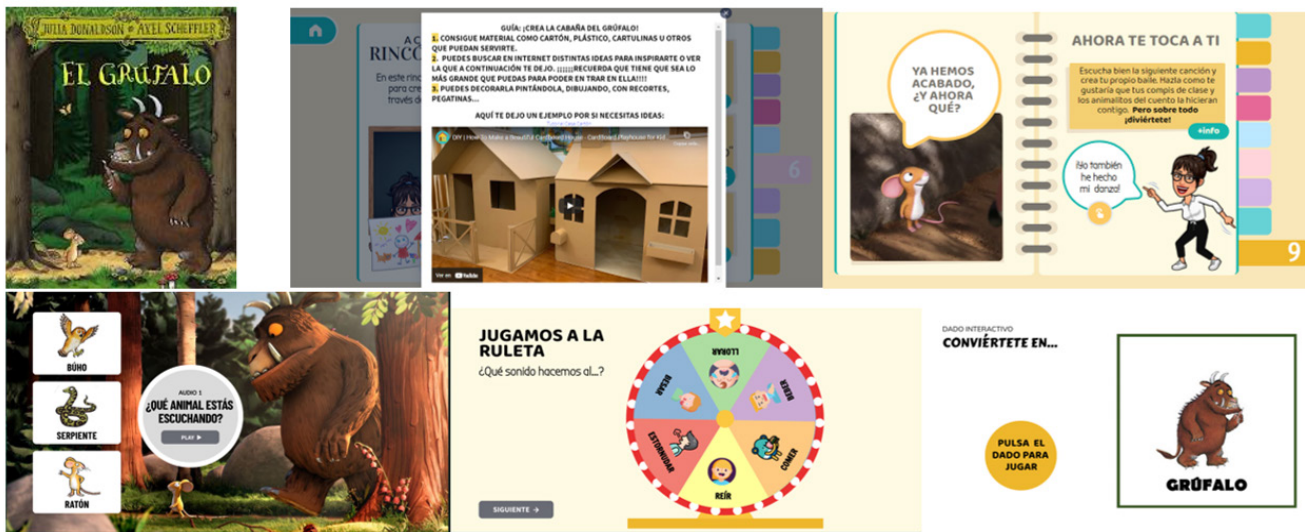
Editorial: Edelvives, Colección Luciérnaga, 3-5 años.

Sinopsis: Unos padres explican a su hijo cómo ir al servicio es algo natural que todas las personas hacen, a través de diferentes personajes se ejemplifica.

<https://view.genial.ly/5fa264afb734740d7950530d/presentation-todo-el-mundo-va>

- N° de integrantes del equipo: 5.
 - Dimensión narrativa: Audio libro.
 - Dimensión visual y plástica:
 1. A.O.: identificar emociones y sentimientos.
 2. A.A.: asignar colores y trazos a emociones y sentimientos, juego con espuma.
 3. A.E.: vídeo relajación, construcción de herramienta con material sencillo, *action painting*, pintura y música, *collage* y construcción de disfraz.
 - Dimensión musical:
 1. E.V.A.: Reconocimiento del paisaje sonoro del baño, canto/juego con distintas vocales sobre el texto del cuento, interpretación de "La canción del baño" (*The Little Baby Bum*), trabajo sobre la respiración (la abeja, con resultado de relajación).
 2. E.C.: percusión corporal acompañando el estribillo de la canción principal "Todo el mundo va", baile coreografiado y juego de las estatuas.
 3. E.I.: Realización de cotidiáfonos con hielo (maraca), distintos sonidos del agua y creación de un palo de lluvia; realización de un esquema rítmico con el Wc.
- Recursos digitales: grabación de vídeos tutoriales, Genially, YouTube, Tik Tok.

Figura 4. Proyecto *Todo el mundo va*



PROYECTO: EL GRÚFALO

Título del álbum: *El Grúfalo*.

Autores: Julia Donaldson y Axel Scheffler.

Editorial: Bruño.

Sinopsis: El Grúfalo en su paseo por el bosque hablará con los distintos animales que lo habitan.

<https://view.genial.ly/5f9d40d44a95b80d82de5ce2/guide-agenda-de-trabajo>

- Nº de integrantes del equipo: 1.
 - Dimensión narrativa: Audio libro.
 - Dimensión visual y plástica:
 1. A.O.: descripción de elementos del protagonista, asociación sonido-trazo-color, formas de la naturaleza.
 2. A.A. Quiver, vínculo musical-visual.
 3. A.E.: crear la cara del Grúfalo, pintar sonidos y piezas musicales, construir la cabaña del Grúfalo, realizar un títere, creación de formas con elementos de la naturaleza.
 - Dimensión musical (este trabajo no incluyó E. I., pero las otras dos expresiones están tratadas de forma extensa y creativa):
 1. E.V.A.: Reconocimiento del paisaje sonoro del bosque, de sonidos de animales; trabajo sobre la respiración con la creación de la serpiente de papel y el soplo; audición de la canción del Grúfalo acompañada de marionetas; finalmente, interpretación vocal de distintos estados emocionales y acciones (risa, lloro, estornudo...).
 2. E.C.: percusión corporal de llamada al Grúfalo; imitación de gestos con la canción "La naturaleza" (Videokidstv); imitación de animales a través de los personajes del cuento.
- Recursos digitales: grabación de vídeos tutoriales, Genially, YouTube, Tik Tok.

Figura 5. Proyecto *El Grúfalo*



PROYECTO: OREJAS DE MARIPOSA

Título del álbum: *Orejas de mariposa*.

Autores: Luisa Aguilar y Andrés Neves.

Editorial: Kalandraka.

Sinopsis: Mara es una niña con la que se meten los niños de clase, pero ella contesta a cada una de sus burlas con muchas dosis de fantasía, haciéndoles ver que lo más importante es aceptarse a uno mismo.

<https://view.genial.ly/5fa9779a316b3b0cf52dc5e7/video-presentation-orejas-de-mariposa>

- N° de integrantes del equipo: 5.
- Dimensión narrativa: Audio libro.
- Dimensión visual y plástica:
 1. A.O.: estrategia interrogativa para la diferenciación de colores y formas de las ilustraciones, asociación de colores y elementos, localización de formas geométricas en las ilustraciones, observación de la creación de sombras con los cambios de iluminación.
 2. A.A.: visionado de una película animada sobre los efectos y recursos del Expresionismo Abstracto, relación emoción-gesto en la obra de Jackson Pollock.
 3. A.E.: elaboración de pintura helada como pintar con pintura helada, creación de una figura humana mediante geometría (correspondencia forma-color), dibujo de fondo con instrumentos variados, collage y autorretrato; construcción del personaje principal con elementos de la naturaleza como fotografía de elementos y sus sombras, creación de una marioneta de calceñín.
- Dimensión musical:
 1. E.V.A.: asociar dos melodías diferentes a acciones positivas o negativas; inventar una canción a partir de la temática del cuento; imitar instrumentos de viento con la voz; reconocer auditivamente cuatro instrumentos distintos.
 2. E.C.: coreografía a partir de la canción inventada; musicograma con patrones de percusión corporal aplicados a la canción "Creo en mí" (Carlos Marcos Díaz Barrientos).
 3. E.I.: elaboración de un cotidiáfono (maracas); ordenar instrumentos en función del parámetro de la altura; creación de una melodía a partir de emociones (alegría-tristeza) con Chrome Music Lab ("Song Maker").
- Recursos digitales: Audacity, WavePad, PowerPoint, Chrome Music Lab, YouTube, Genially.

Figura 6. Proyecto *Orejas de mariposa*



PROYECTO: EL TOPO QUE QUERÍA SABER QUIÉN HABÍA HECHO ESO EN SU CABEZA

Título del álbum: *El topo que quería saber quién había hecho eso en su cabeza.*

Autores: Werner Holzwarth y Wolf Erl Brunch.

Editorial: Beascoa.

Sinopsis: Un topo se despierta con caca en su cabeza y va preguntando a distintos animales quién le ha hecho eso. Con este cuento se pretende naturalizar algo que todo el mundo hace, pero que puede provocar burla y vergüenza a edades tempranas.

<https://view.genial.ly/5fb79c0bb9d6b10cfd024ffc/presentation-el-topo-que-queria-saber-quieren-se-habia-hecho-aquello-en-su-cabeza>

- N° de integrantes del equipo: 4.
- Dimensión narrativa: Audio libro.
- Dimensión visual y plástica:
 1. A.O.: estrategia interrogativa para la diferenciación de formas y colores.
 2. A.A.: estrategia interrogativa para la diferenciación de formas y colores.
 3. A.E.: dibujo del topo, modelado de guarida, creación de cotidiáfonos asociados a cada animal (rascador, tambores, sonajeros, castañuelas, flauta de pan, maracas), relajación a partir de la respiración diafragmática.
- Dimensión musical:
 1. E.V.A.: creación de una canción sobre el argumento a partir de "El ataque de las chicas cocodrilo" (Hombres G); imitación de las voces y entonación de los diferentes personajes del cuento tras la visualización del audiolibro alojado en YouTube.
 2. E.C.: percusiones corporales asociadas a cada animal, en un juego de diálogo; coreografía gestual a partir de la canción inventada.
 3. E.I.: creación de diferentes patrones rítmicos con Chrome Music Lab ("Rhythm") y ejecución con los cotidiáfonos.
- Recursos digitales: Chrome Music Lab, Genially, YouTube.

Figura 7. Proyecto *El topo que quería saber quién había hecho eso en su cabeza*



PROYECTO: DONDE VIVEN LOS MONSTRUOS

Título del álbum: *Donde viven los monstruos*.

Autor: Maurice Senak.

Editorial: Kalandraka.

Sinopsis: Max es castigado a su habitación sin cenar y desde allí inicia un viaje con su imaginación a la isla donde viven los monstruos. Tras hacerle rey de todos los monstruos, Max vuelve a su habitación para darse cuenta de que, como en casa, no se está en ningún sitio.

<https://view.genial.ly/5fa454c5cb9a580cfa4a3545/presentation-donde-viven-los-monstruos>

- Nº de integrantes del equipo: 5
- Dimensión narrativa: Audio libro
- Dimensión visual y plástica:
 1. A.O. y 2. A.A.: estrategia interrogativa y juego interactivo para el conocimiento de formas, colores y, los conceptos de luz-oscuridad a partir de las ilustraciones.
 3. A.E.: construcción de disfraces y máscaras.
- Dimensión musical:
 1. E.V.A.: creación de tres canciones asociadas al cuento; imitación con la voz de objetos y situaciones; palabras rimadas.
 2. E.C.: coreografía y musicograma con percusión corporal a partir de las canciones; imitación gestual por parejas de cuatro emociones vinculadas al cuento (rabia, miedo, tristeza y alegría).
 3. E.I.: creación de cotidiáfonos (palo de lluvia, tambor chino, castañuelas, maracas); musicograma y acompañamiento con los cotidiáfonos a partir de la canción; reconocimiento de paisajes sonoros.
- Recursos digitales: Genially, Canva, YouTube.

Figura 8. Proyecto *Donde viven los monstruos*

CONCLUSIONES

El interés de esta propuesta pedagógica se centró en crear proyectos didácticos digitales en torno al cuento y los aspectos musicales y visuales, lo cual supuso adentrarse en varias dimensiones. La recepción de la propuesta por parte de los estudiantes fue muy positiva, integrando lo audiovisual y lo tecnológico de forma natural. Ello se corresponde con las investigaciones de López-Valero et al. (2017), ya que los maestros en formación tienen un bagaje similar tanto en el medio audiovisual como en el formato de libro tradicional y plantean este último desde un enfoque holístico.

Respecto a la elección del cuento, la mayor parte del alumnado prefirió uno no tradicional cuyo soporte fuera el álbum ilustrado y contuviese imágenes atractivas. Los cuentos que desarrollan historias con animales ofrecen la posibilidad de ampliar conocimientos sobre el entorno natural y sus características, así como abordar muchas cuestiones en el contexto musical (imitación de sonidos con la voz o con cotidiáfonos, parámetros musicales, reconocimiento de paisajes sonoros) y plástico (formas, texturas, colores, tamaño, técnicas específicas, etc.) Los proyectos permitieron trabajar contenidos y valores de manera similar a los trabajos de Botturi (2014), Jódar y Domene (2019) o Morgado (2019).

Como obstáculo principal es destacable que la mayoría de los estudiantes encontró dificultades iniciales en el aprendizaje de la plataforma Genially. Cabe decir que en la elaboración de los materiales didácticos contar con el apoyo de las ilustraciones facilitó obtener un producto visual atractivo; además, eliminó el inconveniente que supone para los maestros la selección de imágenes en cuentos digitales, como indica Kabaran (2017). Al igual que Mena-Bernal (2016), creemos que ofrecer literatura infantil y productos visuales de calidad a los niños contribuye a formarles como lectores competentes y consumidores selectivos de imágenes.

El conjunto de las actividades de Educación Plástica y Visual realizadas como propuestas por los estudiantes tuvo un carácter más tradicional y estereotipado que innovador. Esto pudo deberse a la imposibilidad de trabajar en espacios comunes y a través de clases presenciales donde desarrollar determinadas acciones grupales de carácter vivencial como la *performance*, arte de la naturaleza, escenogra-

fías educativas y dibujo gestual en murales. Las limitaciones espaciales del entorno doméstico quedan reflejadas. En cambio, determinados grupos propusieron el trabajo con los sentidos y las actividades de relajación; el vídeo resultó ser un formato adecuado para trabajar estas cuestiones.

La materia de Música es frecuentemente rechazada por los estudiantes del Grado de Maestro en Educación Infantil puesto que creen necesario un nivel de conocimiento técnico elevado. Sin embargo, este proyecto demuestra que la música puede trabajarse a nivel expresivo en Infantil sin conocimientos teóricos más importantes que los recibidos en la carrera. Algunas actividades musicales supusieron un esfuerzo creativo notable para el alumnado, puesto que en bastantes casos crearon canciones infantiles con buenos resultados mediante el uso de distintas herramientas y metodologías (Song Maker, archivos karaoke, etc.), así como acompañamientos de percusión corporal que supieron adaptar a la edad de los niños y las niñas a los que se dirigían. En general, las actividades para los infantes están bien diseñadas y adaptadas al medio virtual, aunque también podrían usarse en el aula presencial. De esta forma, afirmamos que gracias a la realización de este trabajo los estudiantes han ampliado sus recursos musicales y expresivos para el aula.

Desarrollar investigaciones en profundidad sobre el álbum ilustrado en los contextos mixtos de Expresión Musical y Plástica es una vía de investigación futura en la que se encuentran propuestas didácticas, pero como indicaron Wu y Chen (2020), apenas se realizan indagaciones al respecto en las áreas de Ciencias Sociales y Artes, a lo que se suma también que la bibliografía sobre pedagogía, artes visuales y primera infancia es menor en esta etapa educativa que en las posteriores (Eckhoff, 2008). Aunar experiencias que conjuguen diferentes lenguajes expresivos y utilicen herramientas en Educación Infantil como la narración de historias, el cuento musicalizado, la observación y análisis de elementos expresivos mediante preguntas, la práctica de técnicas artísticas, el juego, acciones sensitivas, actividades de relajación, etc. fomentará la ampliación de conocimientos y el desarrollo de la creatividad en la primera infancia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andreu, E. B. (2007). Hacia una definición de álbum. *ALLIJ. Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*, (5), 25-45.
- Botturi, L., Bramani, C., y Corbino, S. (2014). Digital storytelling for social and international development: from special education to vulnerable children. *International Journal of Arts and Technology*, 7(1), 92-111. <https://doi.org/10.1504/IJART.2014.058945>
- Carrascal, S., De Vicente, A. M., y Sierra, J. (2020). Editorial. Transformación e innovación educativa durante la crisis del COVID-19. Estilos y modelos de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 13, 1-4.
- Conde, J. L., Martín, C., y Viciano, V. (2004, 3ª ed.). *Las canciones motrices II. Metodología para el desarrollo de las habilidades motrices en Educación Infantil y Primaria a través de la música*. Barcelona: Inde Publicaciones.
- Cuevas, S. (2015). La trascendencia de la educación musical de principios del siglo XX en la enseñanza actual. *Magister*, 27, 37-43. <http://dx.doi.org/10.1016/j.magis.2015.05.002>
- Díez, E., y Gajardo, K. (2020). Educar y evaluar en tiempos de Coronavirus: la situación en España. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 10(2), 102-134. <http://dx.doi.org/10.447/remie.2020.5604>
- Domínguez, J. C., Aguilar-Parra, J. M., Fernández-Campoy, J. M., y Segura, M. C. L. (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*, 3(1), 435-448. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n1.v3.1013>
- Eckhoff, A. (2008). The importance of art viewing experiences in early childhood visual arts: The exploration of a master art teacher's strategies for meaningful early arts experiences. *Early childhood education journal*, 35(5), 463-472.
- Escudero, M^a. P. (1988). *Cuentos musicales*. Madrid: Real Musical.
- Gaudasinska, E. (2006). Alicia. *Peonza. Revista de Literatura Infantil y Juvenil*, 75/76, 140-141.
- Gözen, G., y Cırık, İ. (2017). Impact of Digital Storytelling on Social-Emotional Behaviours of Preschool Children. *Elementary Education Online*, 16(4), 1882-1896. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.11443>
- Hemsey de Gainza, V. (1964). *La iniciación musical del niño*. Buenos Aires: Ricordi.
- Ibarra, N. y Ballester, J. (2016). Book tráiler en Educación Infantil y Primaria: adquisición y desarrollo de la competencia comunicativa, digital y literaria a través de narrativas digitales. *Digital Education Review*, (30), 76-93.
- Jódar, J. A., y Domene, R. D. (2020). Rosa Caramelo como ejemplo de equidad de género: una propuesta didáctica para niñas y niños del siglo XXI. *Didáctica. Lengua y literatura*, (32), 129-138. <https://dx.doi.org/10.5209/dida.71791>
- Kabaran, G. (2017). Digital Storytelling Experiences of Pre-Service Teachers: An Action Research. *Online Submission*, 12(6), 369-386. <http://dx.doi.org/10.7827/>
- Kocaman-Karoglu, A. (2015). Telling stories digitally: an experiment with preschool children. *Educational Media International*, 52(4), 340-352. <https://doi.org/10.1080/09523987.2015.1100391>
- López-Valero, A., Hernández-Delgado, L., y Encabo, E. (2017). El concepto de Literatura infantil. Un estudio de caso con maestros en formación inicial. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*, 16(2), 37-49. https://doi.org/10.18239/ocnos_2017.16.2.1400
- Llorca, M., y Navarro, A. V. (1998). *Psicomotricidad y globalización del Currículum de Educación Infantil*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Lorite, M. I. (2012). El cuento musical como recurso educativo y su aplicación en diferentes contextos. *Temas para la Educación*, 18, 1-8.
- Maeztu, C. (2015). El cuento musical en Educación Infantil. *Revista Arista Digital*, 52, 1-9. http://www.afapna.com/aristadigital/archivos_revista/2015_septiembre_0.pdf

- Mena-Bernal, I. (2017). Álbum ilustrado y trabajo cooperativo: las percepciones en educación infantil. *Escuela Abierta*, 19 (1), 159-176.
- Mociño, M. I. (2018). Memoria e historia en el álbum ilustrado: relaciones dialógicas entre texto e imágenes. *Perspectiva. Revista do centro de Ciencias da Educacao*, 36 (1) 1-15.
- Morata, J. I. (2020). Uso de TIC en orientación educativa en tiempos de COVID-19. AOS-MA. *Asociación de orientadores y orientadoras de Málaga*, (Especial COVID-19), 88-91.
- Morgado, M. (2019). Mediação intercultural com álbuns ilustrados. *Comunicação e sociedade*, (Special Issue), 141-161.
- Muñoz, J. R. (2002). El cuento y la canción. *Eufonía: Didáctica de la Música*, 24, 59-69.
- Neira, M. D. R., Fombella, I. y Del Moral, M. E. (2019). Potencialidad didáctico-creativa de un álbum ilustrado enriquecido con recursos digitales y realidad aumentada. *Edmetic*, 8(2), 108-128.
- Palacios, F. (2012). Cuento y música: un idilio permanente. *Boletín Iberoamericano de Teatro para la Infancia y la Juventud*, 7, 29-55.
- Pérez-López, E., Vázquez, A., y Cambero, S. (2021). Educación a distancia en tiempos de COVID-19: Análisis desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 331-350. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.24.1.27855>
- Ramos, A. M. (2011). Apontamentos para uma poética do álbum contemporâneo. En B.-A. Roig, I. Soto y M. Neira (coords.). *O álbum na literatura infantil e xuvenil (2000-2010)* (pp. 13-40). Vigo: Edicións Xerais de Galicia. http://www.usc.es/export9/sites/webinstitucional/gl/proxectos/lijmi/descargas/BVC_album-na-literatura-infantil-e-xuvenil-2000-2010_x1x.pdf
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 185, de 4 de enero de 2007, 474-482. <https://www.boe.es/boe/dias/2007/01/04/pdfs/A00474-00482.pdf>
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into practice*, 47(3), 220-228 <http://dx.doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Rodríguez-García, A. M., Hinojo-Lucena, F. J., y Ágreda-Montoro, M. (2019). Diseño e implementación de una experiencia para trabajar la interculturalidad en Educación Infantil a través de realidad aumentada y códigos QR. *Educar*, 55(1), 59-77.
- Saura, P. (2015). *El Cuento Musical: Planteamientos Didácticos en torno a una Educación Interdisciplinar* [Tesis de doctorado, Universidad de Murcia]. Recuperado de: <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/47029>
- Toboso, S. & Viñuales, N. (2007). El cuento musical: otra forma de contar el cuento. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (307), 12-16. <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1723/1470>
- Trujillo et al. (2020). Las TIC como recurso para la animación a la lectura. En I. Aznar, M. P. Cáceres, J. A. Marín y A. J. Moreno, *Desafíos de investigación educativa durante la pandemia COVID19* (pp. 32-40). Madrid: Dykinson.
- Vega, H. (2020). Percepciones docentes en Educación Infantil sobre su formación musical y su utilidad en el desarrollo psicomotor. En I. Aznar, M. P. Cáceres, J. A. Marín y A. J. Moreno, *Desafíos de investigación educativa durante la pandemia COVID19* (pp. 407-415). Madrid: Dykinson.
- Viadel, R. M. (2003). *Didáctica de la educación artística*. Pearson Educación.
- Wu, J., y Chen, D. T. V. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers & Education*, 147, 103-786. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786>
- Yüksel-Arslan, P., Yildirim, S., y Robin, B. R. (2016). A phenomenological study: teachers' experiences of using digital storytelling

in early childhood education. *Educational Studies*, 42(5), 427-445. <https://doi.org/10.1080/03055698.2016.1195717>

ANEXO 1

Competencias de aprendizaje que desarrollarán especialmente los estudiantes del 4° curso Grado Maestro Educación Infantil con la propuesta

CG2. Trabajar en equipo, disciplinar e interdisciplinariamente, de forma cooperativa y colaborativa, respetando la diversidad.

CG3. Utilizar medios y estrategias de comunicación interpersonal en distintos contextos sociales y educativos.

CG7. Incorporar a su actividad formativa y profesional las tecnologías de la información y la comunicación.

CG8. Saber adaptarse a nuevas situaciones, desarrollando un espíritu creativo y actitud de liderazgo. Este es: promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia desde una perspectiva globalizadora, e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva

CE11. Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en los estudiantes.

CEM9.1. Conocer los fundamentos musicales, plásticos y de expresión corporal del currículo de esta etapa, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.

CEM 9. Conocer y utilizar canciones para promover la educación auditiva, rítmica y vocal.

CEM9.3. Saber utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en los principios lúdicos.

CEM9.4. Elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, la percepción y expresión plástica (educación visual) y la creatividad.

CEM9.5. Poner en práctica los conocimientos y habilidades del lenguaje visual.

Competencias de aprendizaje de la guía docente de la asignatura que desarrollarán especialmente los estudiantes con la propuesta

ANEXO 2

2° Ciclo de Educación Infantil. Contenidos del Área de lenguajes: comunicación y representación. Bloque 3 Lenguajes artísticos: corporal, musical y plástico.

- Exploración y manipulación de elementos presentes en el entorno para potenciar la imaginación y enriquecer las actividades creativas.
- Experimentación y descubrimiento de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio).

- Expresión y comunicación de necesidades, hechos, sentimientos y emociones, vivencias, o fantasías a través del dibujo y de producciones plásticas realizadas con distintos materiales y técnicas.
- Interpretación de diferentes tipos de obras plásticas presentes en el entorno, manifestando y compartiendo a través de diversos lenguajes las sensaciones y emociones que producen.
- 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.
- Reconocimiento de sonidos del entorno natural y social, y discriminación de sus rasgos distintivos y de algunos contrastes básicos (largo-corto, fuerte-suave, agudo-grave).
- Audición atenta de obras musicales presentes en el entorno. Participación activa y disfrute en la interpretación de canciones, juegos musicales y danzas.

Contenidos del Área de lenguajes: comunicación y representación. 2º Ciclo de Educación Infantil (artículo 3 del R.D. 1630/2006, de 29 de diciembre la Educación Infantil)

ANEXO 3

Actividades plástico–visuales y musicales requeridas

Desarrollo del lenguaje artístico en 2º Ciclo de Educación Infantil (artículo 3 del R.D. 1603/2006, de 29 de diciembre la Educación infantil).

Experimentación y descubrimiento de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio). Expresión y comunicación de hechos, sentimientos y emociones, vivencias, o fantasías a través del dibujo y de producciones plásticas realizadas con distintos materiales y técnicas. Interpretación y valoración, progresivamente ajustada, de diferentes tipos de obras plásticas presentes en el entorno. 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. Reconocimiento de sonidos del entorno natural y social, y discriminación de sus rasgos distintivos y de algunos contrastes básicos (largo-corto, fuerte-suave, agudo-grave). Audición atenta de obras musicales presentes en el entorno. Participación activa y disfrute en la interpretación de canciones, juegos musicales y danzas.

Actividades plástico-visuales y musicales requeridas Desarrollo del lenguaje artístico en 2º Ciclo de Educación Infantil (artículo 3 del R.D. 1603/2006, de 29 de diciembre la Educación infantil)