



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA DE LA
EXPRESIÓN MUSICAL, PLÁSTICA Y CORPORAL

TRABAJO FIN DE GRADO: TELEVISIÓN INFANTIL.

PROPUESTA DIDÁCTICA DE LA SERIE DE
ANIMACIÓN JELLY JAMM.

Presentada por Judit García Diez para optar al Grado de
Educación Infantil por la Universidad de Valladolid

Tutelado por: Luís Carlos Rodríguez García

RESUMEN

El desarrollo del lenguaje audiovisual y de las tecnologías de la comunicación e información en la etapa de Educación Infantil está fundamentado por la legislación actual a través de una serie de contenidos, objetivos y criterios de evaluación. De esta manera, la televisión es uno de los medios de comunicación más extendidos y de más fácil acceso para los niños de estas edades en los hogares españoles. Desde el contexto escolar, la integración de ésta como recurso didáctico en la acción educativa crea un interés y motivación en el alumnado que facilita la adquisición de aprendizajes. Por tanto, el contemplar la televisión dentro la práctica educativa es acercarnos a los intereses de los niños creando así un equilibrio entre tendencia docente y discente. Para ello, es necesario el proponer modelos de intervención didácticos acordes al currículo de esta etapa, y servir de guías a las familias en este proceso.

ABSTRACT

The development of visual language, communication technologies and information in early childhood education is supervised under current legislation through a number of criteria related to contents, aims and evaluation. Thus, television becomes one of the more easily accessible and widespread media for children of that age in Spanish homes. From a school perspective, integrating TV as a teaching resource in the educational action creates interest and motivation in the students, and promotes learning acquisition. Therefore, watching TV in educational practice is closer to the interests of children and creates a balance between teacher and student trend. For this purpose, it is necessary to propose educational intervention models that are consistent with the curriculum at this stage, so that it may become useful for families as a guide in the whole process.

Palabras clave: Televisión, serie de animación infantil, centro de interés, recurso didáctico, motivación, currículum, nativos digitales, propuesta educativa.

Keywords: Television, cartoons, focus, educational resource, motivation, curriculum, digital natives, educational proposal

Índice

1. Introducción.....	pág. 4
2. Objetivos.....	pág. 5
3. Justificación.....	pág. 6
4. Marco Teórico.....	pág. 8
4.1. Aproximación al currículum.....	pág. 8
4.2. Televisión, contenidos, valores y papel de la escuela.....	pág. 10
4.3. Televisión y desarrollo evolutivo.....	pág. 11
4.4. ¿Por qué la integración de la televisión en las aulas?.....	pág. 14
5. Diseño del proyecto.....	pág. 18
5.1. Contexto del centro educativo y participantes.....	pág. 18
5.2. Descripción de la serie.....	pág. 19
5.3. Proceso de la intervención.....	pág. 22
5.4. Propuesta didáctica.....	pág. 26
6. Exposición de los resultados	pág. 50
7. Conclusiones finales.....	pág. 53
8. Bibliografía y referencias.....	pág. 54
9. Anexos.....	pág. 57

1. INTRODUCCIÓN

La televisión es el medio de comunicación más accesible para el alumnado de la etapa de Educación Infantil. Esto lo convierte en un potente agente socializador que desde el contexto educativo se debe tener presente. Así pues, a través de la legislación actual, se recoge el lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y comunicación en la etapa de educación infantil a través de una serie de objetivos, contenidos y criterios de evaluación.

De esta manera, la intervención diseñada implementa un proyecto en un centro educativo utilizando como recurso didáctico la serie de animación infantil Jelly Jamm. Para la realización de la misma se fundamenta en las leyes vigentes, y por tanto adapta los contenidos televisivos al currículo de Educación Infantil. La programación posee una metodología basada en el “trabajo por proyectos”, cuyo principio esencial es el de globalidad y objetivo principal el de conseguir un aprendizaje significativo. Además, para el desarrollo de las actividades se contempla las Inteligencias Múltiples (IM): la lingüística, lógica-matemática, espacial, musical, corporal-cinética, intrapersonal, interpersonal y la inteligencia naturalista, como forma de atender a la diversidad del aula.

Con ello se pretende constatar que el uso de la televisión facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje en el alumnado al ser un medio de comunicación que otorga al alumnado una gran motivación. Así pues, la inclusión de la televisión en las aulas mediante la unión de contenidos curriculares y televisivos conecta los conocimientos e intereses del alumnado fomentando aprendizajes constructivos y significativos.

2. OBJETIVOS

- Aumentar la motivación e interés en el alumnado en el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de la serie infantil Jelly Jamm.
- Desarrollar una intervención utilizando como recurso la serie de televisión infantil.
- Descubrir el éxito de la integración en el currículo de una serie de televisión infantil como recurso educativo.
- Comprobar las posibilidades y limitaciones de implementar un proyecto en un centro educativo utilizando como recurso didáctico una serie televisión infantil.
- Lograr que el alumnado desarrolle aprendizajes propios de currículo de Educación Infantil a través de la serie Jelly Jamm.

3. JUSTIFICACIÓN

La intervención realizada en el contexto escolar, a través de la integración de la televisión mediante una serie de animación infantil, pone de manifiesto el desarrollo de competencias propias del Título de Grado Maestro en Educación Infantil. Éstas se encuentran organizadas según los módulos y materias que aparecen en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Infantil. Dentro de ellas se destacan como eje principal del presente trabajo:

- “Capacidad para analizar e incorporar de forma crítica el impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas, así como las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.”
- “Ser capaces de realizar experiencias con las tecnologías de la información y comunicación y aplicarlas didácticamente.”
- “Conocer los fundamentos científicos, matemáticos y tecnológicos del currículo de esta etapa, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.”
- “Conocer los fundamentos musicales, plásticos y de expresión corporal del currículo de la etapa infantil, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.”
- “Ser capaces de analizar los lenguajes audiovisuales y sus implicaciones educativas”.

Estas competencias tienen especial relevancia en la “Mención de expresión y comunicación artística y motricidad” cuyo plan de estudios está centrado en el desarrollo de los lenguajes plástico, musical, corporal, y el del tema central de la intervención, el audiovisual. De esta manera, con la intervención propuesta se imbrica la mención cursada, el Practicum II y el Trabajo de Fin de Grado pudiendo desarrollar las aptitudes propias del Título en la realidad de un aula.

Asimismo, en la ORDEN anteriormente citada se puede constatar el desarrollo de las siguientes competencias en el planteamiento de la intervención (Ver anexo I), así como otras intrínsecas en el trabajo que no se explicitan, pero sin la adquisición de las mismas no podría desarrollarse la intervención (Ver anexo II).

Por otro lado, la legislación actual recoge el lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y comunicación en la etapa de educación infantil a través de una serie de objetivos,

contenidos y criterios de evaluación. Estos se encuentran situados en el Área 3 Lenguajes: Comunicación y representación en la ORDEN ECI/3960, 19 de diciembre por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil y en el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. Por tanto, la integración de la televisión en las aulas está fundamentada por diferentes leyes que contemplan con carácter de obligatoriedad fomentar el lenguaje audiovisual en los niños de esta etapa. Así pues mediante la propuesta didáctica realizada se facilita en el alumnado el desarrollo de los contenidos audiovisuales de dicho área.

No obstante, en la realidad del aula la televisión como recurso didáctico no es frecuentemente utilizada. Esta se ve relegada a momentos de ocio dentro de la jornada escolar a pesar de disponer de televisiones, Pizarra Digital Interactiva (PDI), material audiovisual educativo, etc. Por tanto la intervención pretende exponer como un medio de comunicación motivador, dentro de los intereses del alumnado y alcance de los niños, ya que el 99,4 % de los hogares poseen al menos un aparato (Instituto Nacional de Estadística, 2013), facilitando el desarrollo de la adquisición de aprendizajes, y por ende del lenguaje audiovisual. (Ver anexo III). Además, al ser un medio de fácil acceso se puede lograr una implicación en las familias en el aprendizaje de sus propios hijos, y guiar a éstas en el proceso de la alfabetización digital.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. APROXIMACIÓN AL CURRÍCULUM

La ORDEN ECI/3960, 19 de diciembre por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil integra el lenguaje audiovisual y de las tecnologías de la información y la comunicación en el Área 3 Lenguajes: comunicación y representación. De esta manera, recoge dentro de esta área de conocimiento la necesidad de su integración en la acción educativa como muestra el siguiente párrafo:

“Requieren un tratamiento educativo, que, a partir del uso apropiado y significativo, inicie a niñas y niños en la comprensión de mensajes audiovisuales y su utilización ajustada y creativa”.

Por tanto, con la propuesta educativa realizada se pretende integrar la televisión en la acción educativa logrando aprendizajes significativos en el alumnado y despertando su interés y creatividad a través de medios audiovisuales.

Asimismo, se establecen una serie de objetivos, 2, 6 y 9, en relación con el tema que nos ocupa: *“Experimentar y expresarse utilizando los lenguajes corporal, plástico y tecnológico para representar situaciones, vivencias, necesidades y elementos del entorno y provocar efectos estéticos, mostrando interés y disfrute”*; *“Desarrollar la curiosidad y la creatividad interactuando con producciones plásticas, audiovisuales y tecnológicas, teatrales, musicales, o danzas, mediante el empleo de diversas técnicas”*; e *“Iniciarse en el uso de instrumentos tecnológicos, valorando su potencial como favorecedores de la comunicación, de expresión y como fuente de información y diversificación en el aprendizaje”.*

Estos objetivos se contemplan en la intervención mediante la serie de animación en la que los niños logran un acercamiento a situaciones, vivencias, necesidades, etc. a través de la experimentación y la expresión de todo aquello que observan. Además, esto se realiza a través de la televisión siendo ésta un centro de interés y motivación para el alumnado favoreciendo la comunicación y diversificando el aprendizaje mediante el diseño de actividades en el que se contemplan las diferentes formas de adquisición de conocimientos, procedimientos y actitudes.

Dentro de esta área en el Bloque 2: Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación se refleja las siguientes contenidos a desarrollar: *“Visionado de producciones audiovisuales como películas, videos o presentaciones de imágenes”*, *“Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.”* y *“Distinción progresiva entre la realidad y representación audiovisual”.*

Centrándose en la legislación relativa a nuestra Comunidad Autónoma, Castilla y León, el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, recoge este mismo bloque de contenidos:

“Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.”

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

De esta manera los contenidos que presenta el currículo se trasladan en la propuesta didáctica, adaptando así los contenidos televisivos hacia los curriculares. Para ello, se utiliza una producción audiovisual, la serie de animación infantil Jelly Jamm, siendo un centro de interés y motivación para el alumnado. Con ella, en las diferentes sesiones se anima a los niños a que presten atención a diferentes elementos que se pueden visualizar, expresando posteriormente sus valoraciones. Además de utilizar la rutina de pensamiento de comparar y contrastar para conseguir una disociación progresiva del mundo real e imaginar y facilitar su creatividad mediante la utilización de medios audiovisuales.

No obstante, en cuanto a los criterios de evaluación existentes en este DECRETO se observa un déficit en los mismos. De los 38 criterios de evaluación relativos al Área 3 Lenguajes: Comunicación y representación, sólo uno de ellos guarda relación con los medios audiovisuales. *“Manipular las herramientas tecnológicas que tiene el centro de forma apropiada y emplear materiales (audiovisuales, multimedia...) adecuados a su edad”.*

Esto pone en evidencia el desconocimiento que existe aún en la actualidad acerca de proyectos educativos en las que tecnologías de la información y comunicación tengan una mayor relevancia. Desde la comunidad educativa, está mayoritariamente aceptada el hecho de la importancia de la utilización de los medios audiovisuales en las aulas, pero el reto es el de conocer ¿cómo evaluamos estos aprendizajes? Para ello es imprescindible que el profesorado tenga adquiridas competencias en éstos.

4.2. TELEVISIÓN, CONTENIDOS, VALORES Y PAPEL DE LA ESCUELA

En los últimos años se observa una evolución del espacio televisivo a través de diferentes iniciativas por mejorar y controlar la gran expansión que se ha producido. En esta línea surge el estudio sobre *la programación infantil en televisión: orientaciones y contenidos prioritarios* (2005), que recoge a través de un equipo multidisciplinar información sobre la programación infantil de diferente índole y se detalla aquella que tiene más relevancia en el contexto escolar.

Así pues, este estudio aboga por una manera de educar a los niños desde diferentes contextos y por ende la televisión, la cual cuenta con una ventaja competitiva al ser un centro de interés en los niños y niñas por lo que el entusiasmo y participación es elevado. Asimismo, es recomendable que el cuerpo docente conozca los mecanismos de influencia de la televisión, y que éstos otorguen información de manera bidireccional a las familias del alumnado para un mejor aprovechamiento del medio.

Este conocimiento llevará al profesorado a la utilización más frecuente de la televisión como recurso educativo, ya que investigaciones como la publicada en 1990 de la serie *Barrio Sésamo* y recogida en “*Una televisión para la educación*” demuestra la utilidad didáctica de este medio en la que los niños participantes en el programa desarrollaron diferentes habilidades. Los resultados desvelaron una mejora en el conocimiento de sí mismo y el entorno, progresos curriculares en niños con diferentes discapacidades, avances en las competencias relacionadas lecto-escritura y lógico-matemática y una mayor organización cognitiva. Por lo tanto, será imprescindible reducir la brecha entre escuela y televisión.

De esta manera, es papel fundamental el acercamiento de los contenidos televisivos al currículo escolar para lograr una integración de la televisión en las aulas conforme a los contenidos, objetivos y criterios de evaluación de la legislación vigente en lo que a Educación Infantil se refiere. Esta necesidad es contemplada en la intervención realizada diseñando una propuesta didáctica que desarrolla todos los criterios establecidos en la ley utilizando para ello una serie de animación infantil. Con ello se logra unir los intereses y motivaciones del alumnado al currículo facilitando el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En esta misma publicación *La programación infantil en televisión: orientaciones y contenidos prioritarios* (2005) y en lo que respecta a los contenidos televisivos aboga por la siguiente línea de actuación para una integración exitosa de la televisión en las aulas:

- Deben estar ajustados al nivel de edad a quienes van dirigidos atendiendo a los intereses y necesidades de los niños y en sintonía a los contenidos curriculares.

- Es recomendable que incluyan personajes pertenecientes a minorías como forma de aprender a respetar las diferencias.
- Despertar la imaginación y la creatividad en el alumnado
- Promover valores sociales, culturales y democráticos.

De esta manera, la serie de animación infantil seleccionada cumple con todos estos requisitos. Esto es debido a que se fundamenta en corrientes pedagógicas y psicológicas como señala la asesora pedagógica de Jelly Jamm en la entrevista realizada. *“Abordamos un documento educativo de más de 50 páginas en los que se incluyeron autores como: Cyrulnik desde la etología; Winnicott y su fundamental aportación desde el origen del simbolismo; Piaget y Wallon para realizar el encuadre certero desde la psicología evolutiva; sin olvidar aportaciones de interés desde el psicoanálisis sobre todo de Anna Freud y Bruno Bettelheim y su aportación de esta rama de la psicología al estudio de la ficción y de los cuentos. Por otra parte, encuadramos también la edad dentro del campo de la inteligencia emocional para lo que trabajamos en grupo nociones básicas de neurociencia con autores como Elknon Godberg.”*. (Ver anexo IV). Asimismo, la serie incluye a personajes pertenecientes a minorías, Mina que posee acento ruso y Ongo que muestra dificultades para la comunicación verbal. Además de desarrollar en cada capítulo un valor. No obstante, esta serie no contempla el currículo de Educación Infantil, por lo que la intervención programada consigue la unión de contenidos televisivos con curriculares cumpliendo así el último de los requisitos.

Finalmente, cabe destacar que cada sociedad posee una serie de valores que implican un consenso entre agentes sociales, instituciones, culturales y educativas. De esta forma, algunos de los valores preferentes a desarrollar a través de la televisión que esta misma publicación destaca son: educar en libertad, promover la participación, propugnar el diálogo, defender la diversidad cultural, estimular la generosidad, o fomentar la protección al medio ambiente. Por tanto, será labor del docente ensamblar todos estos valores acordes a la sociedad, comunidad educativa y diferentes instituciones, y diseñar propuestas didácticas que fomenten éstos a través de la televisión como recurso educativo debido al alto grado de motivación en el alumnado.

4.3. TELEVISIÓN Y DESARROLLO EVOLUTIVO

Las condiciones y el entorno donde crece el alumnado inmerso en el Sistema Educativo actual han cambiado radicalmente en los últimos años. La diferencia más importante reside en el increíble alcance que tienen los medios de comunicación gracias Internet, la televisión, *tablets*, *smartphones*, etc.

De esta manera, la era digital ha traído consigo a las aulas los denominados “*nativos digitales*” en *Enseñar a nativos digitales* (Prensky, 2001), entendidos éstos como hablantes nativos en lo que se refiere a tecnología, que dominan el lenguaje digital de los ordenadores, televisión, videojuegos, Internet, etc. Una muestra evidente de estos cambios es el video que circuló por la red en el que un bebé intentaba manejar una revista como si fuera una *tablet*¹ u otro que mostraba las reacciones de niños ante un ordenador de principios de los ochenta².

Asimismo cohabitando con éstos nos encontramos con los “*inmigrantes digitales*” (Prensky, 2001), que son los que han adoptado muchos aspectos de la tecnología, pero al igual que aquellos que aprenden una nueva lengua siendo ya adultos, conservan un acento porque siguen anclados en el pasado. En este colectivo es donde podríamos situar a una parte del cuerpo docente por lo que el nuevo reto del futuro será reducir la brecha existente entre ambos grupos.

Muestra de esta es necesidad es la afirmación de Salvador Pocho Ottobre recogida en *La Educación como industria del deseo* (Ferres, 2008, p. 45-46) “*Si los docentes no se ponen al día, llegará un momento en que no comunicarán. Y un docente que no comunica es absolutamente inútil*”. O la siguiente tira cómica de Bill Watterson:



Fuente: Ferres, J. (2008). *La educación como industria del deseo*. Barcelona: Gedisa. P. 45.

Asimismo, Prensky (2001) cita las tesis de Bruce D. Perry recogida en la publicación *Nativos digitales y aprendizaje* (Oliver, Benito y Ramos, 2009) de acuerdo a las cuales “*diferentes experiencias conducen a diferentes estructuras cerebrales, además de otras teorías científicas*

¹ Youtube. (24 de octubre de 2011). Para el bebé una revista es un iPad que no funciona. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=LVObrv1Wu0> (consultado el 18 de marzo de 2014)

² Youtube. (30 de mayo de 2014). Mira la reacción de estos niños ante un ordenador de hace 30 años. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=2_xCwbdjeuc (consultado el 30 de mayo de 2014)

relacionadas con las neuroplasticidad del cerebro y con la influencia de las experiencias vividas en los patrones de pensamiento. Sobre esta base argumenta que las actividades desarrolladas en entornos virtuales de forma continuada, como en el caso de los "nativos digitales" tienen como consecuencia un desarrollo mayor de habilidades como la interpretación de imágenes visuales, representaciones tridimensionales, mapas mentales, la representación mental de combinaciones de formas, el descubrimiento inductivo, la atención simultánea sobre distintos focos". Por tanto, el cuerpo docente debe contemplar las características de este tipo de alumnado, y adaptar el proceso de enseñanza y aprendizaje a las capacidades, habilidades e intereses de éstos, como es el caso que nos ocupa a través de la televisión.

Por otro lado, nos fundamentamos en la teoría de Piaget como referente teórico de los estadios evolutivos para comprender la complejidad del niño como sujeto activo de aprendizaje y como espectador y actor de su propia relación con la televisión. De esta manera, en su publicación *Seis estudios de la psicología* (1981, p.14) enumera cuatro estadios de desarrollo de la evolución del niño. El conocimiento de éstos permite saber que desde que el niño empieza a tener relación con la televisión hasta que llega a su adolescencia pasa por tres periodos diferentes y por ende se reflejan tres tipos de espectadores distintos.

Estadios	Comienzo	Actividades
Sensoriomotor	Nacimiento	Percepción, reconocimiento, coordinación de medios y fines
Preoperatorio	1-2 años	Comprensión, de las relaciones funcionales y juego simbólico
Operatorio Concreto	6-7 años	Estructuras invariantes de clases, relaciones y números
Operatorio formal	11-13 años	Pensamiento proposicional y utilización de hipótesis

Fuente: Piaget, J. (1981). *Seis estudios de psicología*. Seix Barral. P.14

Así, la etapa sensoriomotor se caracteriza por la estimulación a través de los sentidos en la que los niños sufren un desarrollo mental extraordinario. En esta etapa muchos niños quedan vislumbrados por los destellos de la pantalla y los sonidos que surgen del televisor. Posteriormente, los niños van adquiriendo estructuras más coordinadas y estables lo denominado "*inteligencias de acción*", alcanzando alrededor de los dos años el esquema de

permanencia de objeto. Esta edad, según se recoge en *Una televisión para la Educación* (2003, pp. 77-79), suele coincidir con el momento en el que los niños y niñas empiezan a verse expuestos al medio televisivo.

El estadio preoperatorio se caracteriza por un gran avance del lenguaje y adquisición acelerada de vocabulario. Además adopta una actitud siempre interrogativa buscando el continuo por qué de las cosas que le rodean. Entre los 3-4 años su interés se centra en todas aquellas actividades lúdicas y fantásticas. Comienza su proceso de socialización aunque mantiene ese carácter egocéntrico que caracteriza al alumnado de la etapa de Educación Infantil. Es en esta etapa en la cual debemos tener especial atención a la televisión, no haciendo un uso abusivo de ella y dejar a los niños horas ante ella. Es responsabilidad del adulto la exposición del niño a este medio que no se debería realizar si la interacción continúa de familias o docentes.

4.4.¿POR QUÉ LA INTEGRACIÓN DE LA TELEVISIÓN EN LAS AULAS?

La televisión en la sociedad actual es el medio de comunicación más accesible para la población. Por ello hay más que razones suficientes para la integración de la televisión en el contexto escolar para complementar a otros muchos recursos didácticos. De esta manera Rockman y Burke (1992, 5427-5428) destacan algunos de los más significativos:

- Mejorar la calidad: Muchos programas recogen productos elaborados por expertos en el currículum.
- Estimular a los educadores a replantearse sus opciones curriculares.
- Ampliar las experiencias de los niños ya que la televisión es un agente socializador.
- Introducir la educación de la afectividad: La televisión transmite una serie de valores y formas de comportamiento.
- Igualar las desigualdades educativas: Debido a la universalidad de sus mensajes, se pueden adaptar a distintos procesos de comprensión.
- Mejorar la eficacia y la productividad. La televisión permite interacciones de mayor calidad, iniciando y reforzando aprendizajes.

Asimismo, según García Matilla (2003, p.28) en *Una televisión para la educación. La utopía posible* ofrece diferentes razones de por qué necesitamos la televisión para educar recogidas en el siguiente párrafo:

“Porque es un medio importante de socialización, porque su nivel de implantación en la sociedad actual hace que no tenga competidor posible, porque esto la convierte potencialmente en un medio capaz de compensar ciertas desigualdades sociales, porque es transmisor de normas, valores y conceptos que compiten con las que suministran la familia y el sistema educativo, porque, a pesar de las críticas de algunos intelectuales, es un medio que da facilidades para acceder a determinados conocimientos, porque sirve de contraste permanente con la escuela, porque las horas de inversión de capital humano e intelectual que requiere le suponen un gran esfuerzo a la sociedad, porque ese esfuerzo es pagado de manera más o menos directa por todas las ciudadanas y ciudadanos, porque la escuela está perdiendo la batalla de la educación y necesita más apoyos que nunca, porque existen experiencias emblemáticas que demuestran las inmensas posibilidades del medio, porque la nueva televisión va a permitirnos llevar a la práctica un concepto de educación integral que implica identificar a este medio con otros servicios de valor añadido.”

Por su parte, Ferrés (2000) realiza la siguiente propuesta en *Educación en una cultura del espectáculo* recogido en *Una televisión para la Educación* (2003, p.64): *“Desde el punto de vista mental, la cultura del espectáculo representa un modo distinto de pensar el mundo, primordialmente no de manera lineal sino simultánea, no de manera analítica sino sintética, no de manera racional sino intuitiva. En oposición a la cultura humanística, sistematizada y jerarquizada, hay que hablar de una cultura mosaico, caracterizada por la dispersión y el caos aleatorio. Son los signos de los tiempos, algunos de los rasgos característicos de la denominada edad postmoderna”*.

En esta misma línea, Campuzano (1992, p. 41), afirma que *“el uso predominante de un determinado tipo de lenguaje modifica las capacidades y funciones cognitivas, y esto se traduce en nuevas formas de aprendizaje. La expresión verbal se rige por un sistema de procesamiento lineal, lógico, analítico, racional, mientras que la expresión audiovisual se procesa de forma intuitiva, emocional, en paralelo, sintética”*.

Estas funciones cognitivas recogidas por los diferentes autores y necesarias para el lenguaje audiovisual se interconectan con *Las cinco mentes del futuro* que según Gardner (2008, p.p. 13-16 y 216-220) son precisas desarrollar para prosperar. Para este autor *“el mundo futuro con sus motores de búsqueda, sus robots y otros aparatos informáticos omnipresentes, exigirá capacidades que hasta la fecha sólo han sido meras posibilidades. Para enfrentarnos a los retos que este nuevo mundo nos depara, deberíamos empezar a cultivar estas capacidades desde ahora mismo”*. De esta manera, las mentes propuestas por este autor son:

- **Mente disciplinada:** Implica trabajar manera constante a lo largo del tiempo para mejorar las habilidades y comprensión llegando al dominio de un tipo significativo de cognición. Su periodo de desarrollo comienza antes de la adolescencia y continua a lo largo de la vida
- **Mente sintética:** Recabar información de diferentes fuentes, comprenderla, evaluarla y que adquiera sentido para sí mismo y los demás. Se inicia en la infancia y prosigue de forma continuada a medida que se adquieren nuevos conocimientos y necesidades de asimilar.
- **Mente creativa:** Tomando como base la síntesis y la disciplina para generar nuevas ideas y formas de pensar. Su inicio ideal es desde la primera infancia.
- **Mente respetuosa:** Observa y acepta las diferencias de individuos y grupo, al tiempo que trata de comprender a los otros. Se comienza a desarrollar desde el nacimiento.
- **Mente ética:** Se trabaja de manera que se pueda servir a los fines y propósitos que trascienden de los intereses personales, así de la forma de actuar como ciudadanos de forma desinteresada para mejorar su entorno. Comienza cuando la persona tiene un pensamiento conceptual y abstracto sobre la función de ciudadano.

Así pues, de las cinco mentes expuestas por Gardner para lograr el éxito en la sociedad del futuro, tres de ellas, la sintética, la creativa y la respetuosa, se establecen el comienzo de su periodo de desarrollo en la etapa de Educación Infantil. ¿Cómo podemos desarrollar estas mentes el alumnado de estas edades? La televisión puede ser un excelente dinamizador, ya que como se señala con anterioridad se procesa de una forma sintética, favorece el desarrollo de la creatividad y proyecta valores, cultura y roles.

No obstante, estas razones deben ir acompañadas de una fundamentación teórica que abogue por la integración curricular de la televisión en el contexto de la escuela. Para ello, Corominas (1994, 51-55) citado por Tello, J. y Monescillo, M (julio, 2005) en *La TV como recurso curricular y medio de conocimiento. Comunicar*, 25, p 235. *Revista científica de Comunicación y Educación* determina una serie de bases pedagógicas para integrar los medios de comunicación en el currículum, tales como:

- **La pluralidad de lenguajes:** Necesidad de conocer y utilizar el lenguaje audiovisual como un nuevo código comunicativo.
- **Desarrollo de las capacidades de observación** que permite una mayor progresión en la educación visual.
- **Desarrollo de las estructuras temporales:** Reconocimiento cronológico de sucesos y acontecimientos.
- **Desarrollo de las estructuras espaciales:** Capacidad de organizar información a través del espacio y del mundo.

- Facilita los procesos de abstracción y generalización.
- Desarrollo de sentimientos y juicios morales a través de los personajes.
- Descubrimiento y educación de sensaciones y sentimientos.
- Integración de la tecnología como facilitador de los procesos de aprendizaje.

Por tanto la televisión como herramienta educativa conlleva un equilibrio entre tendencia discente, ¿qué le interesa aprender al alumnado?, y tendencia docente, ¿qué queremos que aprenda?, único vehículo imprescindible para llegar a la escuela comprensiva.

5. DISEÑO DE LA INTERVENCIÓN

5.1. CONTEXTO DEL CENTRO EDUCATIVO Y PARTICIPANTES

La intervención se lleva a cabo en el colegio “Sagrada Familia” que es un centro de carácter concertado en las etapas Educación Infantil, Primaria, Secundaria, y no concertado en la etapa de Bachillerato. Se encuentra situado en la zona periférica de Valladolid junto a la Universidad Europea Miguel de Cervantes y el nuevo hospital, y cercano a los barrios de Delicias, Pinar de Jalón y Polígono San Cristóbal.

El Proyecto Educativo (PE) del colegio constata que el ámbito de influencia proporciona al centro un alumnado de clase socioeconómica media cuyos progenitores desempeñan actividades profesionales muy diversas. Este factor junto a la ubicación del centro determina algunas desigualdades en lo que nivel socio-económico se refiere. Asimismo, el modelo familiar más frecuente es el constituido por padre, madre y uno o dos hijos.

Dentro de los programas que se desarrollan enfocados hacia la innovación pedagógica cabe destacar las Inteligencias Múltiples (IM) como forma de atender a la “educación integral”. De esta forma, en la etapa de Educación Infantil se realizan diferentes trabajos por proyectos en los cuales la programación de las actividades busca desarrollar estas inteligencias. Además de utilizar rutinas de pensamiento (veo, pienso y me pregunto, comparar y contrastar, ¿qué sabemos?, ¿qué queremos saber?, y ¿qué hemos aprendido?) para fomentar una actitud crítica y creativa en el alumnado.

Asimismo, la estimulación temprana con el Método Doman es un pilar fundamental de la acción educativa en esta etapa. Ésta se desarrolla a través del Programa de Desarrollo Básico (PDB), programa matemático y programa de conocimiento enciclopédico. Finalmente, en el presente curso escolar se ha creado “l’atelier”, un espacio para fomentar la creatividad del alumnado a través de los sentidos. Con ello se pretende potenciar un alumnado autónomo, creativo y comprometido.

En lo que respecta al alumnado el grupo de 5 años C está compuesto por 9 alumnas y 16 alumnos, entre los cuales no encontramos a niños con necesidades educativas específicas. No obstante, dos alumnos reciben apoyo de la especialista de AL de 45 minutos semanales aproximadamente. De igual forma, hay un alumno con un leve retraso madurativo que afecta a su motricidad fina.

Así pues, nos encontramos con un alumnado heterogéneo con diferentes personalidades, conductas, intereses, motivaciones y ritmos y estilos de aprendizaje. Estas características, junto al numeroso grupo de alumnos, veinticinco, hace que la introducción de la televisión en las aulas facilite el acceso a otras formas de comunicación al alumnado atendiendo así a la diversidad del mismo teniendo presente sus motivaciones

5.2. DESCRIPCIÓN DE LA SERIE

PRODUCCIÓN

Jelly Jamm es una serie de animación infantil coproducida por Vodka Capital y 737 Shaker con participación de Televisión Española (TVE), Bandai y BigPictures desarrollada en las instalaciones del Círculo de las Artes y Tecnología de Segovia (CAT). La serie tiene un target infantil de 4 a 6 años, un formato de 52 x 11' y se ha realizado con tecnología 3D CGI.

ENFOQUE PEDAGÓGICO

Según los creadores de Jelly Jamm, su lema “Igniting Kids Crativity” pretende despertar la creatividad de los niños desde lo visual, la música y el movimiento. Por medio del pensamiento creativo, se intenta poder alcanzar el equilibrio en las relaciones y desarrollar herramientas para alcanzar la autonomía. Para ello, cuentan como asesora con Pury Estalayo, pedagoga con especialización en Expresión Artística, Diplomada en Arte Dramático por la Escuela Superior de Arte Dramático de Madrid y Máster en Creación Literaria por la Escuela Contemporánea de Humanidades de Madrid. Así pues, sus productores enfocan la serie para el desarrollo de las siguientes habilidades y actividades:

- **Inteligencia emocional:** A través de la empatía de los niños con los personajes que viven emociones, sentimientos y estados de ánimo pueden analizar esas situaciones, educarse emocionalmente y resolver conflictos.
- **Juego:** A partir de las aventuras de los protagonistas los niños desarrollan habilidades motrices, así como tolerar contratiempos y dificultades, y ofrecer y aceptar la ayuda de los demás.
- **Realidad y fantasía:** Mediante el soporte imaginario los niños desarrollan la creatividad contribuyendo al desarrollo integral de la persona.

En esta línea, sus responsables destacan como principales contenidos:

- **Valores:** En todos los episodios de la serie se encuentra un valor a transmitir y la situación en la que se encuentra ese valor. A partir de los cuales se pretende desarrollar la

construcción como sujeto y la formación del yo, la relación del yo con el otro y el grupo, y el yo respecto al entorno

- Centros de interés: Cada capítulo parte de vivencias, actividades o emociones cercanas a los niños.
- Música y movimiento: Se encuentra presente a lo largo de toda la serie con diferentes canciones. De esta forma, sus productores pretenden estimular y formar el sentido natural del ritmo en los niños.

ARGUMENTO

Jelly Jamm versa sobre las aventuras de cinco personajes: Bello, Gommo, Rita, Mina, y Ongó. Estos cinco amigos viven en Jammbo, el planeta donde tiene origen la música del Universo a través de una fábrica. El Rey y la Reina son los responsables de asegurar el funcionamiento de esta factoría con la ayuda de los dodos. De esta manera, cuando surge un problema en la fábrica el equilibrio de Jammbo se ve amenazado paralizando a los personajes, dejándolos sin memoria y resintiéndose la naturaleza.

ESTRUCTURA

Los capítulos de la serie comienzan con una canción inicial que recorre todo el planeta Jammbo presentando de forma visual los personajes principales de la serie, sus personalidades y gustos. Posteriormente y de forma alternativa, las aventuras parten de un interés, un conflicto, un problema que le sucede a uno de los cinco personajes. Durante el capítulo, se trata de encontrar una solución a la idea planteada entrenando a los niños en la resolución de conflictos donde los valores, emociones, música y movimiento poseen un papel fundamental. De esta manera, cuando la solución es encontrada, en la mayoría de los capítulos se hace uso de una melodía como cierre del capítulo. Finalmente, la sintonía final de la serie muestra a cada uno de los personajes principales realizando siempre unos movimientos de baile.

PERSONAJES PRINCIPALES

- Bello: Es un chico de color magenta. Su personalidad proactiva, impulsiva, idealista y curiosa, lo convierte en el líder natural de los 5 amigos. Le gustan los cómics y disfrazarse de diferentes personajes siendo su favorito Jambboman. Tiene una especial relación con Goomo con quien comparte la mayoría de sus aventuras. Se involucra en todas ellas ayudando cuando es necesario al resto de sus compañeros con originales y creativas ideas. También le interesa el baile y el dibujo.

- Mina: Es una chica de color azul celeste y habla con un acento ruso. Su personalidad es responsable, prudente, racional y metódica por la que el resto de sus amigos acuden a ella cuando surge un problema. Le gusta la ciencia, realizar experimentos o inventar juguetes en su casa. La madurez que muestra el personaje respecto a los demás dificulta su espontaneidad debido a que siempre está en un permanente proceso de búsqueda de la razón de lo que sucede en el planeta Jammu. Mina y Bello discuten a menudo por lo opuesto de sus caracteres, pero siempre se necesitan mutuamente para resolver los problemas.
- Goomo: Es un chico de color púrpura y siempre lleva un casco puesto. Su personalidad se caracteriza por sensibilidad, la alegría y la amistad. Su mejor amigo es Bello con quien juega en la mayoría de los capítulos. En esos juegos Goomo se convierte en Cascokid. Le encanta comer y hacer diferentes ejercicios.
- Rita: Es una chica de color rosa. Su personalidad es dulce, cariñosa y en ocasiones caprichosa. Le gusta las fiestas de té, jugar con su muñeca Princesa y los dodos, que la temen por su impulsividad. Le encanta ir al castillo y estar con la Reina por la que siente admiración, al igual que por Bello. El resto de los personajes muestran una actitud de protección hacia ella al ser la menor de todos.
- Ongó: Es un chico de color morado. Su personalidad es tranquila, serena y misteriosa. Le gusta leer, componer música, bailar, tocar instrumentos, la naturaleza y observar la belleza de los atardeceres desde su casa la cual sólo está compuesta por unas líneas de tiza en el suelo y un sofá. Ongó se comunica a través de sonidos y mímica sin hacer uso de palabras. Su protagonismo es escaso en los capítulos, pero cuando aparece Jammu se puede contemplar desde una perspectiva más naturalista.

PERSONAJES SECUNDARIOS

- Los dodos: Son unos personajes de cuerpo cilíndrico y cola en forma de gancho curvo. Su cuerpo en la mayoría de ellos suele ser de color negro y el color de la cara varía en función de su procedencia. Los dodos son seres asustadizos y suelen huir en grupo. Su relación con Rita es complicada ya que la temen debido a su impulsividad. Tienen un cometido fundamental en la serie ya que gracias a su trabajo en la Fábrica Musical el Universo está lleno de música. A partir de la segunda temporada se explica la evolución de los dodos y podemos observar una mayor variabilidad de los mismos.

- El Rey: Es de color violeta. Su personalidad es infantil, irresponsable, caprichosa y traviesa, aunque en público intenta parecer un rey sabio. Le encanta hacer uso de su poder sin contemplar las consecuencias trayendo consigo bastantes problemas. Invierte su tiempo en los videojuegos y juguetes que posee en el castillo. La relación que mantiene con la reina es más parecida a la de madre e hijo que de pareja.
- La Reina: Es de color lila y se muestra como una mujer trabajadora cuyo principal cometido es dirigir la Fábrica musical. Su personalidad es afable, maternal y paciente. Gracias a su labor el planeta Jammbo está en constante equilibrio. Le encanta cuidar su jardín, tejer y bailar. Tiene un gran sentido de la justicia y la moralidad lo que la convierte en una excelente guía para los niños.

5.3.PROCESO DE LA INTERVENCIÓN

El proceso de intervención comienza con un análisis de las series de televisión cuya emisión estuviera entre los años 2011-2014 periodo en el que el alumnado participante se encuentra en la etapa de Educación Infantil. Así, tras este análisis se elige la serie de animación infantil Jelly Jamm debido a que su enfoque pedagógico facilita el desarrollo de contenidos propios de la Mención en Expresión y Comunicación Artística y Motricidad.

Posteriormente, se realiza un sondeo inicial al alumnado a través de la entrevista personalizada en la que se le pregunta: ¿Cuáles son sus dibujos favoritos? y ¿Cuáles no les gustan? Con ello se pretende averiguar la aceptación o rechazo de la serie planteada para la realización de la propuesta didáctica. Los resultados de éste son los siguientes:

Me gusta	No me gustan
Batman	Mosuno
Pac-man	Mia and me
Pokemon	Pokemon
Peppa Pig	Spiderman
Mia and me	Tortugas Ninja
Bubble guppies	Peppa Pig
Angry birds space	Telediario
Fernando Alonso	Princesas
Superman	
Tortugas Ninja	
Toy story	

Jelly Jamm	
Fútbol	

Fuente: Elaboración propia de encuestas verbales

Los datos obtenidos de este primer sondeo nos proporcionan la siguiente información:

- Parte del alumnado no distingue lo que es una serie de televisión infantil de otros contenidos televisivos ya que se obtienen respuestas como fútbol, telediario o Fernando Alonso.
- Muestran dificultades para reconocer sin apoyo visual aquellas series infantiles que no les gustan.
- La mayoría de las series infantiles nombradas pertenecen al canal de televisión Clan TV.

Centrándonos en la serie infantil Jelly Jamm y debido a la escasa información obtenida de la misma se realizan las siguientes cuestiones: ¿Conoces Jelly Jamm? ¿Te gusta o no te gusta? De los veinticinco alumnos que conforman el grupo nueve conocen la serie y dieciséis no la conocen. Asimismo, de los nueve alumnos que han visto en alguna ocasión a ocho de ellos les gusta y a uno no le gusta.

Debido a la variabilidad de los resultados y para asegurar el éxito de la propuesta didáctica se decide realizar una segunda entrevista personal a través de una plantilla que muestra diferentes series de animación infantil. En ella el alumnado rodeaba con un círculo las tres series de televisión que más les gustasen y tachaba las tres que menos les gustasen. Finalmente a la vuelta de la hoja realizaron un dibujo con su serie favorita. (Ver anexo V). Para su confección se introdujeron aquellas series que se habían nombrado en el sondeo inicial, además de todas las destinadas a la edad del alumnado emitidas por Clan TV al ser el canal de televisión más visto por los niños y niñas participantes.

Así pues, la encuesta llevó a conocer que las tres series que más nominaciones obtuvieron respecto al criterio “me gusta” fueron: Mía and me, Pac-man y las aventuras fantasmales y Peppa Pig, Por el contrario, las tres que menos le gustaban fueron: El intrépido Batman, Peppa Pig y Todo es Rosi. (Ver anexo VI). De igual modo, esta encuesta verificó que las series mayoritariamente seleccionadas por niñas eran rechazadas por los niños y viceversa. En lo que respecta a la serie Jelly Jamm se corroboró el dato inicial de que la mayoría del alumnado no conocía la serie al no obtener apenas menciones en ninguno de los dos criterios propuestos.

Una vez conocidos los datos de preferencias del alumnado se analizó el horario de emisión de Clan TV en la semana en la que se realizaron las entrevistas personales, del 17 al 23 de marzo. (Ver anexo VII)

Serie de televisión infantil	Horario de emisión del 17 al 23 de marzo de 2014
Angus & Cheryl	No se emite. Última emisión octubre de 2013.
Animales Mecánicos	No se emite. Última emisión septiembre de 2013.
Blots y blip	No se emite. Última emisión febrero de 2014.
Chuginnton	No se emite. Última emisión marzo de 2014.
Clanners	No se emite. Última emisión enero de 2013.
David, el gnomo	No se emite. Última emisión enero de 2013.
El intépido Batman	No se emite. Última emisión febrero de 2013.
El pequeño Reino de Ben y Holly	No se emite. Última emisión febrero de 2014.
El show de los Loney Tunes	No se emite. Última emisión febrero de 2014.
Jelly Jamm	No se emite. Última emisión enero de 2014. Emisión última temporada: lunes a viernes a las 15:30.
La gata Lupe	Lunes a sábado: 11:00-12:00-16:30 horas Domingo: 7:00-11:00-12:00 horas
La Liga de la Justicia	No se emite. Última emisión diciembre 2011.
La oveja Shaund	Lunes a sábado: 7:00-11:00-20:00 horas. Domingo: 20 horas.
La vuelta al mundo de Willy Fog	No se emite. Última emisión enero de 2010.
Los Superminiheroes	No se emite. Última emisión febrero de 2014.
Maya	Lunes a sábado: 7:00-10:00-11:00-17:00 horas Domingo: 7:00-10:00-11:00 horas
Mia y yo	Lunes a sábado: 6:00-6:30-12:00-15:30-17:00-18:00 horas. Domingo: 6:00-6:30-15:30-17:00-18:00 horas.
Mike el Caballero	No se emite. Última emisión enero 2014.
Monsuno	Lunes a sábado: 19:00 horas
Pac-Man y las aventuras Fantasmales	Lunes a domingo:8:30-12:30-13:00-13:30-15:00-21:00-21:30 horas (Lunes 19:30-20:00 horas)
Planeta Sheen	No se emite. Última emisión marzo 2014.
Pat, el cartero	Lunes y martes: 6:45 horas.
Peppa Pig	Lunes a viernes: 10:15 horas. Sábado: 7:30-9:00-9:30-10:00 horas. Domingo: 7:00-7:30-9:00-9:15-9:30 horas.
Plankton Invasión	Lunes a domingo: 00:00-9:00-13:30-14:15-14:40-18:45-19:00-20:00-23:00-23:45 horas.
Pokemon	Lunes a sábado:6:00-13:00-14:00-18:45 horas Domingo: tardes no hay emisión
Pop Pixie	No se emite. Última emisión diciembre de 2012.
Ray Cósmico Quantum	No se emite. Última emisión junio de 2013.
Sandra detective de cuentos	No se emite. Última emisión noviembre de 2013.
Scooby Doo	Lunes a sábado: 00:00-1:00-1:30-12:15-14:30-19:40 (Lunes y sábado: 21:30-22:00-22:30) Domingos: 00:00- 01:00-18:30-18:45-23:46 horas
Slugterra	Lunes a viernes: 19:15 horas.
Suckers	No se emite. Última emisión febrero de 2014.
Teckety Toc	No se emite. Última emisión marzo de 2014.
Thundercats	No se emite. Última emisión octubre de 2012.
Todo es Rosi	No se emite. Última emisión noviembre de 2013.

La tabla anterior muestra que las series favoritas del alumnado, Mia and me, Pac-man y las aventuras fantasmales y Peppa Pig, se emitieron durante la semana en diferentes franjas horarias. Sin embargo, dos de las menos aceptadas, El intrépido Batman y Todo es Rosi tuvieron como fecha de su última emisión hasta la realización de la entrevista febrero y noviembre de 2013 respectivamente. En esta línea, el análisis de la programación semanal dio a conocer el por qué del desconocimiento de la serie Jelly Jamm por parte del alumnado. La emisión de su última temporada se realizó de lunes a viernes a las 15:30 horas terminando ésta en enero de 2014. Este horario imposibilita a gran parte del alumnado su visionado ya que diez de los niños y niñas acuden al comedor escolar. Además la salida del centro educativo se produce a las 14:30 horas por lo que a la hora de su emisión es posible que algunos de los alumnos todavía no hayan llegado a sus hogares o se encuentren comiendo.

Para verificar definitivamente si Jelly Jamm es un recurso motivador para el alumnado presente ante el desconocimiento que tienen sobre la serie se lleva a cabo un *focus group*. Para ello, se selecciona un capítulo de la primera temporada “Pulseras tramposas”, aprovechando que los niños y niñas están muy implicados en la realización de pulseras con gomas. El resultado del visionado fue positivo por lo que finalmente se toma la decisión de elegir la serie de animación infantil Jelly Jamm para el desarrollo de la propuesta didáctica.

Una vez elegida la serie Jelly Jamm se procede al análisis de la misma. Para ello, se visionan los capítulos de la primera y segunda temporada de la serie, además de indagar en su página web www.jellyjamm.com. Esta posee videos, juegos, descripción de los personajes, documento educativo, fichas didácticas con actividades para desarrollar con los niños y niñas de la etapa de Educación Infantil, y las bases pedagógicas para el aprendizaje de lengua extranjera. Para la obtención de un mayor conocimiento de las bases pedagógicas de esta serie se realiza una entrevista a la asesora pedagógica de la misma, Pury Estalayo. (Ver anexo IV). La entrevista realizada pone de manifiesto las corrientes pedagógicas en las que se asienta la serie y que contempla para su diseño el desarrollo evolutivo de los niños a la que va dirigida. Además de conocer que para su realización y posterior confección de actividades didácticas presentes en su página web no se contempla un acercamiento a la legislación vigente.

Finalmente, se procede al diseño de la propuesta didáctica mediante la elección de varios capítulos que se desarrollan en el apartado siguiente. Su fundamentación está apoyada por la siguiente legislación:

- LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil
- DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.
- ORDEN EDU/721/2008, de 5 de mayo, por la que se regula la implantación, el desarrollo y la evaluación del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.
- ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil.

5.4. PROPUESTA DIDÁCTICA

PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

La Unidad Didáctica “Descubrimos Jammu” es un proyecto destinado al trabajo con alumnos de segundo ciclo de Educación Infantil, y más concretamente la clase de 5 años C. Dicha clase está compuesta por 25 alumnos con edades comprendidas entre los 5 y 6 años.

Asimismo, el proyecto debido al enfoque globalizador se encuadra dentro de las tres áreas de conocimiento: conocimiento de sí mismo y autonomía personal, conocimiento del entorno y del lenguaje: comunicación y representación, presentes en el currículo de Educación Infantil.

De esta manera, nuestra Unidad Didáctica se lleva a cabo bajo el modelo crítico, combinando así tanto el modelo teórico como el práctico. Con ello, se propiciará en el aula la búsqueda de la autonomía y la libertad, por medio de la participación, la experimentación, la democracia y la cooperación. Además de enmarcarse en la perspectiva comunicativa donde el consenso, el diálogo y la toma de decisiones son elementos primordiales.

De igual forma, la programación posee una metodología basada en el “trabajo por proyectos”, cuyo principio esencial es el de globalidad y objetivo principal el de conseguir un aprendizaje significativo mediante la experiencia, desarrollando la participación creativa y cooperativa, y así lograr que comprendan el valor de lo que realmente significa el trabajo en grupo, la solidaridad y la tolerancia.

Además, para el desarrollo de las actividades trabajaremos las Inteligencias Múltiples (IM): la lingüística, lógica-matemática, espacial, musical, corporal-cinética, intrapersonal, interpersonal y por último la inteligencia naturalista. La puesta en práctica supone una personalización atender a la diversidad de características que presenta el alumnado de nuestra aula.

Así pues, las sesiones de la Unidad Didáctica se realizan entre los meses de abril y mayo, cuyo comienzo es el 22 de abril debido a la celebración del Día del Planeta Tierra. Ésta consta de 12 sesiones, de las cuales seis tendrán una duración aproximada de 1 hora, cinco de 45 minutos correspondientes a las sesiones de psicomotricidad y un acto celebración final.

Estas sesiones estarán integradas por una serie de actividades temporalizadas de la siguiente manera:

SESIONES	ACTIVIDADES	NOMBRES ACTIVIDADES	DURACIÓN	FECHA
1	Actividad 1	El planeta Jammbo	15 min	22/04/14
	Actividad 2	Tierra vs Jammbo	20 min	
	Actividad 3	Creamos un nuevo planeta	30 min	
2	Actividad 1	Bello y los continentes	20 min	24/04/14
	Actividad 2	Planetas musicales	30 min	
	Actividad 3	Canción continentes	10 min	
3	Actividad 1	Danza I	45 min	25/04/14
4	Actividad 1	La primavera llega a Jammbo	20 min	28/04/14
	Actividad 2	¿Quién es la novia del campo?	15 min	
	Actividad 3	Confección de amapola o flor sonajero	30 min	
5	Actividad 1	Nos convertimos en floristas	10 min	29/04/14
	Actividad 2	Puzle partes de una planta	15 min	
	Actividad 3	Plantamos semillas	25 min	
6	Actividad 1	Danza II	45 min	30/04/14
7	Actividad 1	Factoría de música	15 min	02/05/14
	Actividad 2	Habilidades locomotrices I	45 min	
8	Actividad 1	El piano de Jammbo	30 min	05/05/14
	Actividad 2	Discriminar burbujas musicales	15 min	
	Actividad 3	Al ritmo de la fábrica	20 min	
9	Actividad 1	Jambo está contaminado	20 min	06/05/14
	Actividad 2	Planeta contaminado o no contaminado	20 min	
	Actividad 3	Planeta libre de humos	20 min	
10	Actividad 1	Habilidades locomotrices II	45 min	07/05/14

11	Actividad 1	Habilidades locomotrices III	45 min	09/05/14
12	Actividad 1	El aula se convierte en Jammbo	120 min	09/05/14

Tabla: Programación de las actividades

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Los objetivos de etapa y área que se propone alcanzar están dispuestos en El DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, que establece una serie de objetivos de etapa y área. De esta manera, se establecen los siguientes objetivos didácticos del proyecto fundamentados en dicho DECRETO:

1. Identificar los sentimientos propios y los de los demás.
2. Señalar los continentes que conforman el planeta Tierra.
3. Comparar las características de Jammbo y la Tierra.
4. Expresarse con gusto a través de la danza.
5. Descubrir sus propias habilidades motrices a través de la expresión corporal.
6. Respetar el turno de palabra en las conversaciones grupales.
7. Crear un planeta imaginario.
8. Emplear correctamente unidades de medida.
9. Enumerar diferentes plantas silvestres.
10. Analizar las causas de la contaminación del planeta.
11. Recitar con entonación un poema sobre la amapola.
12. Interpretar cronológicamente imágenes para secuenciar un proceso.
13. Decorar la clase con elementos del planeta Jammbo.
14. Participar activamente en los juegos de forma individual y colectiva.
15. Respetar adecuadamente las normas establecidas en el aula.
16. Ayudar a los compañeros en tareas colaborativas.
17. Disfrutar plantando una semilla.
20. Interpretar situaciones vida cotidiana y la vida en Jammbo.

21. Apreciar los cambios que se realizaran en el crecimiento de las plantas.
22. Descubrir los sonidos de las notas al tocar el piano.
23. Apreciar olores relacionados con la contaminación y no contaminación.
24. Admirar la diversidad flora de nuestro planeta.
25. Identificar las partes de una planta.
26. Disfrutar cantando la canción de los continentes.
27. Descubrir y ajustar las posibilidades motrices del salto, arrastre, equilibrio, carrera, giro y trepa.

CONTENIDOS

Los contenidos de la unidad didáctica deben acogerse a los criterios establecidos divididos en las tres áreas que se marcan en el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Los clasificamos de la siguiente forma:

CONCEPTUALES

- Reconocimiento de los diferentes sentidos.
- Control postural dinámico y estático.
- Coordinación dinámica general y segmentaria.
- Nociones básicas de orientación espacial y temporal.
- Propiedades de los objetos: tamaño, color, forma, etc.
- Reconocimiento de figuras y cuerpos geométricos.
- Las plantas del entorno: necesidad y cuidados.
- Efectos de la intervención humana en el paisaje.
- Planeta Tierra y sus continentes.
- Ritmo: Lento-rápido.
- Notas musicales.
- Nociones de direccionalidad del propio cuerpo

PROCEDIMENTALES

- Exploración de los sentido: el olfato

- Identificación y expresión equilibrada de las vivencias y sentimientos propios y de los demás
- Desarrollo de las habilidades favorables de la interacción social.
- Dominio sucesivo y descubrimiento de sus habilidades motrices
- Relaciones que se establecen entre los planetas: comparar y contrastar.
- Realización de operaciones aritméticas: suma y resta
- Comparación de elementos utilizando unidades naturales: longitud
- Iniciación al uso de monedas
- Iniciación en la clasificación de plantas: plantas de Jammbo y plantas silvestres.
- Utilización del lenguaje oral para manifestar sentimientos, intereses y necesidades.
- Interpretar y etiquetar imágenes
- Iniciación en la lectura y escritura
- Escucha, comprensión y recitado de la poesía
- Utilización de la televisión para crear y desarrollar imaginación, creatividad y fantasía.
- Representación espontánea de personajes de la serie
- Representación de danzas con ritmo y espontaneidad.
- Discriminación de la realidad y contenido de la serie de animación
- Expresión y comunicación a través de producciones plásticas
- Exploración y utilización creativa de técnicas, materiales y útiles para la expresión plástica
- Discriminación de notas musicales.
- Descubrimiento y experimentación de los gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y comunicación.

ACTITUDINALES

- Tolerancia y respeto a los compañeros con actitudes no discriminativas
- Aceptación y valoración ajustada de sus posibilidades y limitaciones motrices
- Disfrute del progreso alcanzado en el control postural
- Gusto y participación de actividades lúdicas
- Comprensión y aceptación de las reglas para jugar
- Gusto por las actividades realizadas en contacto con la naturaleza
- Actitudes de colaboración en la conservación del cuidado del entorno
- Valoración del medio natural y su importancia para el bienestar
- Curiosidad por conocer otras formas de vida social
- Interés por realizar intervenciones orales en el grupo
- Valoración crítica de los episodios de la serie.

- Satisfacción por las producciones propias.
- Participación en realizaciones colectivas
- Curiosidad por las canciones y danzas.
- Gusto por la expresión de sentimientos y emociones a través del cuerpo

METODOLOGÍA

El proyecto “Descubrimos Jammbo” se llevará a cabo en un total de 12 sesiones durante los meses de abril y mayo utilizando para su desarrollo episodios de la serie Jelly Jamm. El uso de la televisión es un centro de interés, elemento altamente motivador para los niños y un motor dinamizador que conecta la escuela con la vida cotidiana. Además de fomentar la creatividad y la imaginación en el alumnado.

Para su desarrollo se utiliza una metodología basada en el “Trabajo por Proyectos” que dota a la Unidad Didáctica un principio globalizador. Asimismo se basa en la confección de las actividades en las Inteligencias Múltiples (IM), ya que se considera que el uso de las mismas es la mejor forma de proporcionar una atención a la diversidad integral del alumnado.

Así pues, para el diseño de la programación se han tenido en cuenta los siguientes aspectos respecto la metodología recogida en el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León

- **Constructivismo:** Implica otorgar significados a través de la posibilidad de conectar nuevos aprendizajes con los esquemas e ideas que ya poseen permitiendo una transformación permanente del pensamiento, de las actitudes y de los comportamientos, provocada por el contraste entre las adquisiciones espontáneas y las distintas formas de conocimiento.
- **Currículum Integrado:** La integración de los contenidos y el reconocimiento de distintas formas de saber. Con ello se procede a la inclusión de contenidos que no provienen del ámbito académico, pero que son necesarios para una formación integral de nuestro alumnado.
- **Aprender Investigando:** La investigación como proceso de búsqueda que conduce a la asimilación significativa de las habilidades, procedimientos y actitudes que se pretenden desarrollar. Esto implica que el alumnado participe en experiencias que despiertan su interés, motivación y cuestionen el conocimiento sobre asuntos determinados, propiciando el preguntar, buscar, comprobar y sacar conclusiones, generando así un aprendizaje más funcional.

- **Perspectiva crítica:** La necesidad de hacer del conocimiento un objeto de servicio de la mejora de la realidad en la que se vive. Es decir, que sea utilizable en la vida cotidiana para plantear preguntas, para abordar problemas y para comprometerse con el entorno en el que se desarrolla el individuo.
- **Orientación Comunitaria:** Implicar en esta tarea a toda la comunidad de forma que aprender se constituya en una acción social y abierta. De esta manera será imprescindible la participación de las familias de nuestro alumnado de modo que los conocimientos lleguen a los diferentes contextos en los que éstos se realizan.

Las actividades se elaborarán contemplando la integración de todas las Inteligencias Múltiples (IM), como medida para el óptimo desarrollo de las capacidades, habilidades e intereses de cada uno de nuestros alumnos y así obtener el mayor rendimiento posible de cada individuo, atendiendo a su diversidad. Según Gardner citado por Thomas (2006) en *Inteligencias múltiples en acción en el aula* las IM se agrupan en ocho categorías de la forma siguiente:

- **Inteligencia lingüística:** Capacidad de utilizar las palabras de manera eficaz, ya sea oralmente, o por escrito. Esta inteligencia incluye la capacidad de manejar la sintaxis o la estructura del lenguaje, la fonología o los sonidos del lenguaje, la semántica o los significados de las palabras, y las dimensiones pragmáticas o usos prácticos del lenguaje.
- **Inteligencia lógica- matemática:** Capacidad de utilizar los números con eficacia y de razonar bien. Los procesos empleados en la inteligencia lógico-matemática incluyen la categorización, clasificación, deducción, generalización, cálculo y prueba de hipótesis.
- **Inteligencia espacial:** Capacidad de percibir el mundo viso-espacial de manera precisa y de llevar a cabo transformaciones basadas en esas percepciones. Esta inteligencia implica sensibilidad al color, las líneas, las formas, el espacio y las relaciones entre esos elementos. Incluye la capacidad de visualizar, de representar gráficamente ideas visuales o espaciales, y de orientarse correctamente en una matriz espacial.
- **Inteligencia musical:** Capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Esta inteligencia incluye la sensibilidad al ritmo, el tono o la melodía, y al timbre o color de una pieza musical.
- **Inteligencia interpersonal:** Capacidad de percibir y distinguir los estados anímicos, las intenciones, las motivaciones y los sentimientos de otras personas. Puede incluir la sensibilidad hacia las expresiones faciales, voces y gestos; la capacidad de distinguir entre numerosos tipos de señales interpersonales, y la de responder con eficacia y de modo pragmático a esas señales.
- **Inteligencia intrapersonal:** Autoconocimiento y capacidad para actuar según ese conocimiento. Esta inteligencia incluye una imagen precisa de uno mismo, la conciencia de

los estados de ánimo, intenciones, motivaciones, temperamentos y deseos interiores, y la capacidad de autodisciplina, autocomprensión y autoestima.

- **Inteligencia naturalista:** Facultad de reconocer y clasificar las numerosas especies de flores y fauna del entorno. También incluye la sensibilidad hacia otros fenómenos naturales y, en el caso de los individuos creados en un entorno urbano, la capacidad de distinguir formas inanimadas como coches, zapatillas deportivas o cubiertas de discos compactos.
- **Inteligencia cinético-corporal:** Dominio del propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos, y facilidad para utilizar las manos en la creación o transformación de objetos. Esta inteligencia incluye habilidades físicas específicas como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad, además de capacidades propioceptivas, táctiles y hápticas.

De esta manera, en cada una de las sesiones diseñadas para la Unidad Didáctica se desarrollarán diferentes IM, teniendo como eje vertebral, debido a las características implícitas que tiene como hilo conductor el proyecto, la serie de animación Jelly Jamm, y que serán ampliamente desarrolladas la Inteligencia visual-espacial, cinético corporal y musical. No obstante, la Inteligencia Naturalista estará ampliamente representada por la temática del proyecto, “Descubrimos Jammbo”.

ACTIVIDADES

Sesión 1

La asamblea se centra en el planeta Tierra enumerando sus características principales y la importancia de la conservación del Medio Ambiente partiendo así de los conocimientos previos del alumnado. Además, cabe recordar que el 22 de abril se conmemora el día de “La Tierra”. El valor que se trabaja en esta sesión es el respeto.

Actividad 1 “El planeta Jammbo”

Temporalización: 15 min

IM: Intrapersonal, visual-espacial, lingüística y naturalista

Materiales: Capítulo “Jammbo debe fluir” de la temporada 1 de Jelly Jamm

Descripción: En primer lugar la docente anima a los alumnos a que muestren atención a todos los elementos como forma, vida, habitantes, naturaleza etc. del planeta Jammbo que se muestran en el capítulo. Posteriormente, se procede al visionado del capítulo: Finalmente, se recoge todo las características de Jammbo que el alumnado comparta.

Actividad 2 “La Tierra vs Jammbo”

Temporalización: 20 min

IM: Visual-espacial, naturalista, intrapersonal, interpersonal, lógico-matemática y lingüística.

Materiales: Papel continuo con esquema de comparar y contrastar de Jammbo y La Tierra, e imágenes de La Tierra y Jammbo. (Ver anexo VIII)

Descripción: Se presenta al alumnado el esquema de comparar y contrastar. Posteriormente se invita al alumnado a que expresen las semejanzas y diferencias de ambos planetas, y las conclusiones significativas a las que se llegan.

Actividad 3: “Creamos un nuevo planeta”

Temporalización: 30 min

IM: Visual-espacial, lingüística e intrapersonal

Materiales: Harina, sal, agua, colorante, cubos y guantes.

Descripción: El alumnado crea su propio planeta con pasta de sal. Se les pedirá que pongan un nombre a su planeta y se imaginen la vida en él. Cuando la pasta de sal se seque se pintará con temperas y pinceles. En los días posteriores los niños y niñas irán presentando su planeta imaginado.

Sesión 2

La asamblea se centra en el visionado del capítulo anterior en el recordaremos quién habitaba en Jammbo y una descripción física del mismo. Posteriormente se hará lo propio con el planeta Tierra, ya que es la semana de su conmemoración. Para ello se partirá de los conocimientos previos del alumnado acerca de continentes, océanos, países, etc.

Actividad 1 “Bello y los continentes”

Temporalización: 20 min

IM: Intrapersonal, visual-espacial, lingüística y naturalista

Materiales: peluca, vestimenta parecida a la de Bello, globo terráqueo, maleta, varita mágica y papel continuo con dibujo de los continentes.

Descripción: La docente sale del aula comentando al alumnado que tienen una visita inesperada y que va a buscarla para traerla al aula. Cuando vuelve a entrar es convertida en Bello, un personaje de Jelly Jamm, ataviada con una maleta. Bello comenta a los niños que ha llegado la noticia a Jammbo de que esta semana se celebra el día del planeta Tierra y como él ha estado de

viaje quiere compartir sus aventuras con los niños. Para comenzar Bello saca de la maleta un globo terráqueo, y pregunta al alumnado ¿Qué es? Posteriormente va girándolo y se va deteniendo en los diferentes continentes contando aventuras de lo visto en cada uno de ellos. A continuación saca su varita mágica y convierte el globo terráqueo en una alfombra grande donde están dibujados los planetas y nos explica el divertido juego al que juegan en Jammbo.

Cuando Bello dice el nombre de un continente, el niño seleccionado debe pisar ese continente en la alfombra. Finalmente, Bello se despide dejándonos un regalo especial de su planeta, las burbujas musicales.

Actividad 2 “Planetas musicales”

Temporalización: 30 min

IM: Intrapersonal, visual-espacial, naturalista, musical y cinético corporal.

Materiales: globos, fideos, garbanzos, pegamento, música, siluetas de los continentes y círculos.

Descripción: En primer lugar se reparte al alumnado recortes con los diferentes continentes y círculos de diferentes colores. Posteriormente se distribuyen las burbujas musicales que están compuestas por un globo azul con fideos y otro blanco con garbanzos. Se les indicará a los alumnos que van a convertir sus globos en el planeta Tierra y Jammbo. Para facilitar el proceso de construcción dispondrán del globo terráqueo y el planeta Jammbo en el aula. Una vez finalizado, la docente hará sonar cada uno de los planetas y los niños deberán estar atentos a como suena cada uno de ellos. Después de varias repeticiones la docente se dispondrá a hacer sonar los planetas sin que estos lo vean, y los niños deberán alzar el planeta del sonido al que corresponda.

Actividad 3 “Canción de los continentes”

Temporalización: 10 min

IM: lingüística, musical, visual-espacial y naturalista

Materiales: Planetas de la actividad anterior y canción “Planetas”. (Ver anexo IX)

Descripción: Se presenta al alumnado la canción de los continentes y se les anima a que estén bien atentos para ver si nombran todos. Después de la audición consensuamos entre todos si la canción nombra todos los continentes. Finalmente, cantamos la canción todos juntos en la que los niños tendrán que ir señalando el continente en su planeta según sea nombrado.

Sesión 3. Danza I

El inicio de la sesión de psicomotricidad comienza recordando que sucedía en Jambo cuando dejaba la fábrica de música deja de funcionar. Posteriormente, se indica al alumnado que hoy el aula de psicomotricidad se convertirá en el planeta Jambo. La sesión se encuentra estructurada según el modelo de educativo del *Tratamiento pedagógico del ámbito corporal* (TPC), (Vaca Escribano, 1986). El valor a trabajar en esa sesión es la empatía.

Temporalización: 45 minutos

Materiales: Canción “La rondita”, canción “Alegría” del Circo del sol y equipo de música

IM: cinético-corporal, musical, visual- espacial, intrapersonal e interpersonal

Descripción:

Momento de encuentro: La sesión comienza con la realización de diferentes ritmos con el cuerpo para unificar ritmos de predisposición y captar su atención. A continuación se les explica las normas de imprescindible cumplimiento en las sesiones de psicomotricidad. Estas se denominan las tres reglas de oro: no puedes hacerte daño a ti mismo, no puedes hacer daño a los demás, y no dejes que te hagan daño.

Posteriormente se les anima a que observen el gimnasio, el cual se convertirá en el planeta Jambo, y se les invita a que expresen qué creen que pueden hacer en él. Finalmente, antes de comenzar el momento de construcción del aprendizaje comenzamos a introducir al alumnado en la dinámica a través de una danza.

Momento de construcción del aprendizaje: Esta parte de la sesión se encuentra compuesta por tres fases: fase de exploración y expresividad, fase de ensayo de tarea compartida y fase de tarea compartida. Al situarnos en la primera sesión la fase de exploración y expresividad ocupará toda ella partiendo de la actividad motriz espontánea de los niños.

Para ello, el alumnado se dispondrá por la sala, y se recordará que sucedía si la música se paraba en Jambo. A continuación, cuando la música comience el alumnado se moverá al ritmo de esta, y cuando esta pare los niños se tendrán que quedar inmovilizados como estatuas. La docente aprovecha estas pausas para llamar la atención sobre aquellas posturas o formas de expresión que le interesen estableciendo así en el alumnado un vínculo entre acción y pensamiento.

Posteriormente, los niños se agruparán por parejas, en la que uno tendrá que tomar el rol de bailarín y otro de espejo el cual tendrá que imitar los movimientos de su compañeros. Antes de que la música comience se le invita a las parejas a que se miren a los ojos, y se les propone el reto de que no pueden perder de vista esa mirada. Se invita a que descubran el color de ojos de

sus compañeros. Además se recuerda en voz alta cuáles son las parejas formadas. Cuando la canción acabe se invertirán los roles. Esta dinámica permite al alumnado conocer movimientos a través de la experiencia con otros.

A continuación, se invitará al alumno a la expresión corporal de forma individual, para ello se les irá guiando en el aprendizaje. Ejemplo: Con el suelo también podemos bailar, los brazos pueden moverse, etc. La docente recoge en una cartulina o pizarra todos aquellos movimientos observados por el alumnado tales como giros, saltos, arrastres, etc. Finalmente, se repasarán los movimientos observados de forma conjunta, y la docente elegirá que niños la ejemplifiquen.

Momento de la despedida: Los alumnos se dispondrán por el suelo del gimnasio y se realizarán ejercicios de respiración para toma de conciencia corporal. La docente irá despidiéndose de cada uno de ellos individualmente y realizarán la fila para la vuelta al aula.

Sesión 4

La asamblea se centra en la estación en la que nos encontramos la primavera. Para ello, recordamos alguna de las plantas silvestres del programa de conocimiento enciclopédico que se lleva a cabo en el centro educativo. (Ver anexo X). El valor que se trabaja en la sesión es el respeto.

Actividad 1 “La primavera llega a Jammbo”

Temporalización: 20 min

IM: lingüística, intrapersonal, visual-espacial y naturalista

Materiales: Capítulo “Miedo a las flores” de Jelly Jamm de la primera temporada

Descripción: La docente informa al alumnado que al igual que en nuestro planeta, la primavera ha llegado a Jammbo. Por tanto, en el visionado del capítulo se invita a que los niños estén atentos a las flores que hay en Jammbo para posteriormente analizar si existen diferencias o similitudes de las que se presentan en el aula. Además el alumnado, al igual que el protagonista del episodio, expondrá sus miedos, los cuales recogeremos en una cartulina que se mostrará en el aula para que todos tengamos presente las fobias de los compañeros y así actuar con tolerancia y respeto hacia ellos.

Actividad 2 “¿Quién es la novia del campo?”

Temporalización: 15 min

IM: lingüística, lógico- matemático, intrapersonal, y naturalista

Materiales: poesía “La amapola” de Juan Ramón Jiménez, pinturas y papel. (Ver anexo XI)

Descripción: La docente invitará a los alumnos a que descubran si en la poesía que se recita se nombra alguna flor silvestre. Posteriormente cuando se descubra el enigma ¿Quién es la novia del campo? , se repartirá al alumnado un folio con las diferentes estrofas que componen la poesía. Los niños tendrán que rodear la palabra amapola, contar el número de veces que aparece en el texto y dibujar a la vuelta del folio tantas amapolas como hayan contado.

Actividad 3 “Confección de una amapola o flor sonajero”

Temporalización: 30 min

IM: lingüística, intrapersonal, visual-espacial y naturalista

Materiales: Papel de seda rojo, papel de seda verde, el cartón del papel higiénico, pintura de dedos amarilla y negra, cinta aislante, lentejas, palo de color verde, plastilina negra y verde, cola y pincel

Descripción: Se dará a elegir al alumnado entre la confección de una flor silvestre del planeta Tierra, la amapola o una del planeta Jambo, la flor sonajero vista en el episodio. Así pues para la realización de la amapola serán necesarios dos círculos de papel de seda, una bolita de plastilina negra y otra verde, cola, pincel y un palo de color verde. Por otro lado, para la planta sonajero, papel de seda verde, el cartón del papel higiénico, pintura de dedos amarilla y negra, cinta aislante y lentejas. Antes de la distribución de material se explicará la realización de ambas y se tendrá un modelo en el aula de la misma para facilitar al alumnado la confección.

Sesión 5

La asamblea versará acerca de las plantas que vimos el día anterior en el aula tanto de Jambo como las que podemos encontrar en nuestro planeta. A continuación, se trabajará la resolución de problemas. Para ello, se dibujará en la pizarra tres ramos de flores que tendrán debajo sus precios con monedas hechas de plastilina (Ejemplo: un ramo de flores con dos monedas debajo).

De esto modo, la pizarra se convertirá en una floristería a la que los niños acudirán con un bolso con monedas de plastilina. La docente les preguntará ¿Qué ramos vas a comprar a mamá por el Día de la Madre con las monedas que tienes? Los niños irán verbalizando todos los ramos que puedan comprar con el presupuesto que poseen.

Actividad 1 “Nos convertimos en floristas”

Temporalización: 20 min

IM: lógico-matemática, intrapersonal, interpersonal, visual-espacial, y naturalista

Materiales: flores silvestres de la zona ajardinada del centro educativo, lupas y bolsas.

Descripción: La docente explicará al alumnado que se van a convertir en floristas. Su misión será la recogida de flores silvestres que se pueden encontrar en el colegio. Para ello, se agrupará al alumnado por equipos de mesas de trabajo en clase. A cada grupo se le facilitará una bolsa. Todo lo recogido será llevado al aula en la cual se identificará cada una de las plantas. Posteriormente, utilizaremos los pétalos de estas flores silvestres para desarrollar habilidades lógico-matemáticas, más concretamente la suma y la resta.

Actividad 2 “Puzle de partes de la planta”

Temporalización: 15 min

IM: interpersonal, lingüística, visual-espacial y naturalista

Materiales: Cartulinas, pegamento, vestuario para disfraz de Gommo, y piezas de puzle en cartulina con imagen impresa, y fichas con los nombres de la parte de una planta. (Ver anexo XII)

Descripción: La docente, al igual que la semana anterior, va a recibir la visita de uno de los personajes de Jelly Jamm. En esta ocasión será el personaje de Gommo quién explicará a través de un mural que lleva dentro de su casco y que ha traído desde Jammbo algunas de las partes de las que está compuesta una planta: raíz, tallo, hojas y flor.

Posteriormente se facilita a cada grupo de mesas un puzle de tamaño grande con la imagen impresa de la planta que tendrán que ensamblar conjuntamente. Y pegar las fichas con los nombres de las partes de una planta en el lugar correspondiente.

Actividad 3 “Plantamos una semilla”

Temporalización: 25 min

IM: interpersonal, visual espacial, lógico-matemática y naturalista

Materiales: vasos de plástico, pinceles, témperas, macetas, tierra, semillas, agua, cámara de fotos, regla, cuaderno y lápiz.

Descripción: La docente reparte una maceta a cada grupo de trabajo, además de vasos de plástico, pinceles y témperas para decorarla conjuntamente. Una vez finalizado se procede al plantado de semilla que en cada grupo será diferente. En sesiones posteriores, y semanalmente cada grupo deberá realizar una instantánea de la planta y medir su crecimiento. De esta manera, las fotografías realizadas y los datos de registro se irán recopilando en un cuaderno destinado para esta tarea.

Sesión 6. Danza II.

El inicio de la sesión de psicomotricidad comienza recordando que sucedía en Jammbo cuando dejaba la fábrica de música deja de funcionar. Posteriormente, se indica al alumnado que hoy el aula de psicomotricidad, al igual que en la anterior, se convertirá en el planeta Jammbo. La sesión se encuentra estructurada según el modelo de educativo del *Tratamiento pedagógico del ámbito corporal* (TPC) (Vaca Escribano, 1986), y es la continuación de la sesión anterior de danza. El valor que se sigue trabajando es el de la empatía.

Temporalización: 45 minutos

Materiales: Canción “La rondita”, canción “Alegría” del Circo del sol, cuerdas y equipo de música.

IM: cinético-corporal, musical, intrapersonal, interpersonal y visual- espacial.

Descripción:

Momento de encuentro: La sesión comienza con la realización de diferentes ritmos con el cuerpo para unificar ritmos de predisposición y captar su atención. A continuación se les explica las normas de imprescindible cumplimiento en las sesiones de psicomotricidad. Éstas se denominan “Las tres reglas de oro”: no puedes hacerte daño a ti mismo, no puedes hacer daño a los demás, y no dejes que te hagan daño.

Posteriormente se les enseña los dibujos realizados por el alumnado de la sesión posterior de psicomotricidad nombrando a los niños que la realizaron. A continuación se repasan los movimientos surgidos en la sesión anterior.

Momento de construcción del aprendizaje: Esta parte de la sesión se encuentra compuesta por tres fases: fase de exploración y expresividad, fase de ensayo de tarea compartida y fase de tarea compartida.

En la primera de ellas, de exploración y expresividad, el alumnado se dispondrá por la sala, y se recordará qué sucedía si la música se paraba en Jammbo. A continuación, cuando la música comience, el alumnado se moverá al ritmo de ésta, y cuando ésta pare, los niños se tendrán que quedar inmovilizados como estatuas. La docente aprovecha estas pausas para llamar la atención sobre aquellas posturas o formas de expresión que le interesen, estableciendo así en el alumnado un vínculo entre acción y pensamiento. En este momento será labor del docente la de apuntar los nuevos movimientos surgidos por el alumnado.

La fase de ensayo de tarea compartida comienza con un nuevo repaso de los movimientos surgidos en el alumnado. Posteriormente, la docente elegirá tres de ellos. (Ejemplo: saltos, giros y arrastres). Con ellos los niños tendrán que diseñar su propia coreografía. Para ello se les deja tiempo suficiente para que piensen qué movimiento van a realizar primero y cuál después. A continuación, con el comienzo de la melodía los niños interpretarán su coreografía con la consigna de que cuando la finalicen deben sentarse en el suelo.

Para la fase de tarea compartida, se construirá una pista de baile con diferentes cuerdas conformando un amplio rectángulo. Esta pista de baile dispondrá de un hueco para la entrada del alumnado y para la salida. Así pues, los niños se agruparán en parejas en la que unos serán los actores y otros los bailarines. Los niños irán entrando de uno en uno, contando 5 tiempos en la entrada y 5 en la salida. Cuando la primera tanda termine, los observadores tendrán que expresar si les ha gustado el baile de su compañero. A continuación habrá un cambio de roles.

Momento de la despedida: Los alumnos se dispondrán por el suelo del gimnasio y se realizarán ejercicios de respiración para toma de conciencia corporal. La docente irá despidiéndose de cada uno de ellos individualmente y formarán la fila para la vuelta al aula. Al igual que en la sesión anterior al término de la misma, los niños realizarán un dibujo en el aula de la sesión de psicomotricidad.

Sesión 7

La asamblea se centra en recordar la factoría de música de Jammbo a través de la cual se consigue el equilibrio y la vida en el planeta. Se les lanzan preguntas, tales como: ¿Quién dirige la factoría?, ¿Cómo creéis que es su funcionamiento?, etc.

Actividad 1 “Factoría de música”

Temporalización: 15 min

IM: Intrapersonal, visual-espacial, lingüística e interpersonal

Materiales: Capítulo “Bello el aprendiz” de la temporada 1 de Jelly Jamm

Descripción: En primer lugar la docente anima a los alumnos a que muestren atención al funcionamiento de la factoría de música y cuál son los pasos necesarios que se realizan para su funcionamiento. Después del visionado, el conjunto del alumnado expresará las ideas acerca de dicho funcionamiento.

Actividad 2 “Creamos nuestra propia factoría”. Habilidades locomotrices I

IM: Intrapersonal, interpersonal, visual-espacial y cinético corporal.

Materiales: Colchonetas de diferentes tamaños, ladrillos, aros, bloques, pelotas, espalderas, pinturas, y cartulinas

Descripción:

Momento de encuentro: La sesión comienza con la realización de diferentes ritmos con el cuerpo hasta unificar la atención del alumnado. Posteriormente, se realizará una marca con una señal de pintura en sus manos para organizarles por grupos.

A continuación explica al alumnado las tres reglas de oro que deben seguir: No puedes hacerte daño a ti mismo, no puedes hacer daño a los demás, y no dejes que te hagan daño.

Posteriormente, se les anima a que observen la sala, su disposición, el material, etc... porque se ha convertido en la factoría de música de Jammbo y ellos serán los dodos de la serie. Finalmente, antes de comenzar con la acción motriz, se vuelve a recordar las reglas de oro.

Momento de construcción del aprendizaje: Este momento está compuesto por 3 fases: Fase de exploración y expresividad, fase de ensayo de tarea compartida y fase de tarea compartida. Al situarnos en la primera sesión de desarrollo de habilidades locomotrices esta ocupará toda ella. Esto es debido a que se parte desde la actividad motriz espontánea de los niños creando un equilibrio entre tendencia docente y discente, y partiendo de los conocimientos previos de éstos. De esta forma, se pretende dotar a este proceso de aprendizaje significativo atendiendo a la diversidad del alumnado.

Para ello, se divide el gimnasio en cuatro lugares-acción a modo de las partes que conforman la factoría de música. Cada grupo irá pasando por estos lugares a la consigna indicada. El alumno podrá realizar la acción motriz que se desee siempre respetando las reglas de oro. Todas las respuestas motrices se apuntarán en una cartulina por cada espacio.

Cuando todos los grupos hayan pasado por todos los lugares-acción, se situarán en la zona destinada al momento de encuentro. Posteriormente, se irá señalando todas las acciones resultantes y uno de los alumnos la ejemplificará.

Momento de la despedida: Se pedirá al alumno que vuelva a observar el gimnasio para facilitar la realización del dibujo de la sesión motriz. A continuación se recoge conjuntamente la sala, y se realiza la despedida individualizada. Al finalizar la sesión el alumnado realizara un dibujo de la sesión. (Anexo XIII)

Sesión 8

La Asamblea estará centrada en el descubrimiento que hicimos en la sesión anterior del funcionamiento real de la fábrica de música. Asimismo recordaremos que el funcionamiento de ésta es imprescindible para la vida en Jammbo.

Asimismo, convertiremos las burbujas musicales que se producen en notas llevadas al pentagrama con diferentes colores: Do-rojo, Re-naranja, Mi- amarillo, Fa- verde, Sol-azul, La-añil, Si-morado y Do-rojo. Para ello se utilizarán bits de inteligencia con una nota musical en cada uno de ellos. (Anexo XIV)

Actividad 1 “El piano de Jammbo”

Temporalización: 30 min

IM: Intrapersonal, visual-espacial, musical y cinético corporal

Materiales: piano grande que se toca con los pies y folios con pentagramas.

Descripción: Como en las semanas anteriores recibimos en el aula la visita de uno de los protagonistas de la serie. En esta ocasión el alumnado recibirá a la Reina, ya que es la supervisora del funcionamiento de la fábrica. Esta traerá consigo una gran sorpresa, el piano de Jammbo con las teclas con los mismos colores que los bits de inteligencia. Con el empezaremos a descubrir por grupos los sonidos de las notas de la escala de Do Mayor. Cuando todos hayan experimentado con el piano se les facilitará un pentagrama con la escala diatónica de Do Mayor la cual el alumnado tendrá que colorear de acuerdo a lo establecido anteriormente.

Actividad 2 “Discriminación de burbujas musicales”

Temporalización: 15 min

IM: Intrapersonal, visual-espacial, musical y lingüística

Materiales: piano, plastilina de color amarillo y color azul. (Anexo XV)

Descripción: El inicio de la discriminación de notas será a partir de la nota Mi y Sol. Para ello, la Reina tocará varias veces las dos notas. Posteriormente, se repartirá a cada alumnado un trozo de plastilina azul y otro amarillo que tendrán que convertir en burbujas del planeta Jammbo. Cuando el conjunto del alumnado haya finalizado la reina empezará a tocar el piano y los niños alzarán la burbuja correspondiente a la nota que ha tocado.

Actividad 3 “Al ritmo de la fábrica”

Temporalización: 15 min

IM: Intrapersonal, interpersonal, cinético-corporal y musical

Materiales: piano

Descripción: El alumnado se dispondrá por el aula. Una vez situados la reina realizará un conjuro por el que nos convertiremos todos en dodos de Jammbo. Asimismo, se recordará que los dodos trabajan más rápido o más lento dependiendo del ritmo de la música.

A continuación, la reina comenzará a tocar a un ritmo determinado que el alumnado deberá seguir desplazándose por el aula. Finalmente, se realizará una danza con los movimientos que los personajes realizan al final de cada episodio.

Sesión 9

La Asamblea estará centrada en una lluvia de ideas para conocer los conocimientos previos que tiene el alumnado sobre hábitos adecuados para la conservación del medio ambiente. El valor que se trabaja en la sesión es el cuidado del Medio Ambiente.

Actividad 1 “Jambo está contaminado”

Temporalización: 20 min

IM: Intrapersonal, visual-espacial, lingüística, naturalista e interpersonal.

Materiales: Capítulo “Operación: Salvar a Jammbo” de la temporada 1 de Jelly Jamm

Descripción: La docente previo al visionado les indicará a los alumnos que presten especial atención a aquellas actitudes de los personajes de la serie que perjudican el medio ambiente. Una vez terminado el episodio se recogerán en un mural con cuadro de doble entrada todas las acciones perjudiciales para el medio ambiente vistas, y por otro lado las acciones que pueden enmendarlas.

Actividad 2 “Planeta contaminado o no contaminado”

Temporalización: 20 min

IM: Intrapersonal, lingüística, naturalista y cinético corporal

Materiales: huevo cocido, virutas de lápiz, quitaesmalte, coliflor cocida, tomillo, romero, lavanda y menta

Descripción: La docente creará dos rincones en el aula. En uno de ellos aparecerán imágenes de Jammbo contaminado con sus personajes tristes, y en el otro sin contaminar con sus personajes felices. Posteriormente, se les indicará que deben cerrar los ojos porque van a oler diferentes elementos que tendrán que asignar al planeta contaminado o no contaminado.

Los materiales necesarios para la puesta en práctica de la actividad serán facilitados por los familiares de los alumnos.

Actividad 3 “Planeta libre de humos”

Temporalización: 20 min

IM: Intrapersonal, lingüística, naturalista y visual-espacial

Materiales: folios, pinturas, lápices y rotuladores.

Descripción: La docente repartirá el material al alumnado. Posteriormente, escribirá la siguiente frase en la pizarra “Un planeta sin contaminación”, que los niños deberán plasmar en su folio. Además deberán realizar un dibujo libre de lo que esta frase le sugiera.

Sesión 10. Habilidades locomotrices II

IM: Intrapersonal, interpersonal, visual-espacial y cinético corporal.

Materiales: Colchonetas de diferentes tamaños, ladrillos, aros, bloques, pelotas, espalderas, pinturas, y cartulinas

Descripción:

Momento de encuentro: La sesión comienza con la realización de diferentes ritmos con el cuerpo hasta unificar la atención del alumnado. A continuación, al igual que en la sesión anterior se hará una marca con una señal de pintura en sus manos para organizarles por grupos. Cuando todos están agrupados, la docente enseña los dibujos realizados por el alumnado correspondiente a la sesión anterior. Posteriormente, se explica al alumnado las tres reglas de oro que deben seguir: No puedes hacerte daño a ti mismo, no puedes hacer daño a los demás, y no dejes que te hagan daño.

El gimnasio se encuentra distribuido de la misma manera que la sesión anterior de psicomotricidad emulando la fábrica de música. Por tanto se les anima a que observen la sala, su disposición, el material, etc. Finalmente, antes de comenzar con la acción motriz, se vuelve a recordar las reglas de oro.

Momento de construcción del aprendizaje: Este momento está compuesto por 3 fases: Fase de exploración y expresividad, fase de ensayo de tarea compartida y fase de tarea compartida.

Así pues, en la fase exploración se explicará al alumnado que deben pasar al menos una vez por todas las zonas de la fábrica, y cuando terminen acudir a la zona de la Asamblea.

Esta dinámica se volverá a repetir, pero con dos de los equipos tomando el papel de observador y otros dos de actor. Posteriormente cambiarán los roles.

La fase de ensayo de tarea compartida comenzará con un repaso de todas las respuestas motrices que se han observado y la docente ha apuntado en los 4 lugares-acción. De esta forma, los alumnos nombrados por la docente irán ejemplificando estas acciones. Finalmente, la docente elegirá una respuesta motriz de las realizadas por el alumnado que será necesario realizar en cada lugar. De esta forma, en la Zona 1 el alumnado debe saltar desde la poyata de la pared y realizar una caída con los pies. En la Zona 2 los niños tendrán que caminar de pie tan rápido como les sea posible y realizar un giro. En la Zona 3 pasar por debajo del túnel y entre los aros. En la Zona 4 pasar manteniendo el equilibrio sobre los ladrillos, escalar por las espalderas entre los aros y realizar el camino de regreso.

Cuando todos los grupos hayan pasado por todos los lugares-acción se situarán en la zona destinada al momento de encuentro.

Momento de la despedida: Se pedirá al alumno que vuelva a observar el gimnasio para facilitar la realización del dibujo de la sesión motriz. A continuación se recoge conjuntamente la sala, y se realiza la despedida individualizada.

Sesión 11. Habilidades locomotrices III

IM: Intrapersonal, interpersonal, visual-espacial y cinético corporal.

Materiales: Colchonetas de diferentes tamaños, ladrillos, gomets, fichas, aros, bloques, pelotas, espalderas, pinturas, y cartulinas

Descripción:

Momento de encuentro: La sesión comienza con la realización de diferentes ritmos con el cuerpo hasta unificar la atención del alumnado. A continuación, al igual que en la sesión anterior, se hará una marca con una señal de pintura en sus manos para organizarles por grupos. Cuando todos están agrupados, la docente enseña los dibujos realizados por el alumnado correspondiente a la sesión anterior. Posteriormente, se explica al alumnado las tres reglas de oro que deben seguir: No puedes hacerte daño a ti mismo, no puedes hacer daño a los demás, y no dejes que te hagan daño.

El gimnasio se encuentra distribuido de la misma manera que la sesión anterior de psicomotricidad emulando la fábrica de música. Por tanto se les anima a que observen la sala, su disposición, el material, etc. Finalmente, antes de comenzar con la acción motriz se vuelve a recordar las reglas de oro.

Momento de construcción del aprendizaje: Este momento está compuesto por 3 fases: Fase de exploración y expresividad, fase de ensayo de tarea compartida y fase de tarea compartida.

Así pues, en la fase exploración comenzará recordando cuál era la acción motriz acordada en la sesión anterior que hay que realizar en cada uno de los lugares acción de la fábrica de música. Una vez ejemplificadas, el alumnado deberá pasar al menos una vez por cada uno de los lugares para posteriormente acudir al lugar de la asamblea.

Por otro lado, la fase de ensayo de la tarea compartida comenzará con la agrupación del alumnado en parejas realizadas por la docente. Un miembro de la pareja hará las veces de observador y otro de actor. La consigna será la de pasar una vez por cada lugar. Así pues la misión del observador será la de corroborar que su pareja ha pasado por las cuatro zonas. Cuando el primer grupo haya terminado habrá un cambio de roles.

Asimismo, la fase de tarea compartida seguirá la misma dinámica que la anterior, pero en esta ocasión los observadores dispondrán de una ficha dividida en 4 zonas correspondientes a los lugares-acción con el nombre de su compañero. Su misión será la de pegar un gomet en cada zona según su compañero vaya completando el recorrido.

Momento de la despedida: Se pedirá al alumno que vuelva a observar el gimnasio para facilitar la realización del dibujo de la sesión motriz. A continuación se recoge conjuntamente la sala, y se realiza la despedida individualizada.

Sesión 12 El aula se convierte en el planeta Jammbo

La finalización del proyecto se realizará a través de una celebración en el que la docente y el alumnado se disfrazará de los habitantes del planeta Jammbo. Se decorará el aula con todas las producciones realizadas por los niños a lo largo del proyecto y, como ocurre allí, la música será la protagonista de la jornada en la que se realizarán diferentes danzas. Finalmente, se realizará un almuerzo compartido para el que se habrá pedido ayuda previamente a los familiares de los alumnos.

EVALUACIÓN

Según la orden EDU/721/2008 del 5 de Mayo, por la que se regula la implantación, el desarrollo, y la evaluación del segundo ciclo de la Educación Infantil en la comunidad de Castilla y León, podemos afirmar que la evaluación de la unidad didáctica será global, continua y formativa, ya que tomamos como referencia los criterios de evaluación de cada una de las áreas del Decreto por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil

para nuestra comunidad. Será global debido al desarrollo de las capacidades y competencias académicas permite conocer el desarrollo de todas las dimensiones de la personalidad de cada alumno; y es continua ya que durante el proceso de enseñanza se puede ir haciendo una recogida de información y de análisis de los progresos. Con esto lo que se pretenderá adecuar una intervención educativa según los objetivos; y finalmente es una evaluación formativa, al indicarnos el nivel de competencias adquiridas las cuales serán necesarias para la promoción a la siguiente etapa.

La valoración del proceso de aprendizaje de nuestros alumnos se expresara en términos cualitativos, recogiendo la apreciación de su evaluación en este proceso, así como, en su caso, las medidas de refuerzo y adaptación llevadas a cabo.

De esta manera constatamos que dentro de nuestra unidad didáctica, utilizaremos una evaluación a través de la observación directa y sistemática, siendo esta la técnica principal de la recogida de información en dicho proceso. Mediante esta observación podremos ir valorando los avances que nuestros alumnos irán adquiriendo, además de poder mejorar las estrategias educativas en el caso de que no se esté llevando la metodología de una forma adecuada.

Para poner en práctica lo anteriormente nombrado utilizaremos los siguientes instrumentos de evaluación:

- Portafolios: en esta herramienta recopilaremos la documentación y material referente a la trayectoria personal del alumno durante el proyecto. Es muy útil, pues en él se recogen sistemáticamente las producciones y actividades que realiza cada alumno a modo de archivo.
- Escala de estimación: registro que incluye los criterios de evaluación sobre la unidad didáctica esta escala la incluiremos al este apartado.

Los criterios de evaluación que se proponen para evaluar el proyecto son los siguientes:

Criterios de evaluación	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Observaciones
Reconocer los sentimientos propios y los de los demás (1)				
Identificar al menos 3 continentes que conforman el planeta Tierra. (2)				
Comparar adecuadamente 5 características de Jammbo y la Tierra. (3)				

Expresarse con gusto en las danzas. (4)				
Explorar activamente propias habilidades motrices a través de la expresión corporal. (5)				
Respetar el turno de palabra en las conversaciones grupales. (6)				
Utilizar adecuadamente la longitud como unidad de medida. (7)				
Señalar al menos 5 plantas silvestres. (8)				
Identificar al menos 3 causas de contaminación del planeta. (9)				
Recitar adecuadamente alguna estrofa del poema. (10)				
Lograr interpretar cronológicamente imágenes para secuenciar un proceso. (11)				
Participar activamente en los juegos de forma individual y colectiva. (12)				
Respetar adecuadamente las normas establecidas en el aula. (13)				
Ayudar a los compañeros en tareas colaborativas. (14)				
Plantar autónomamente una semilla. (15)				
Discriminar algunas situaciones de la vida cotidiana y la vida en Jambo. (16)				
Identificar adecuadamente los cambios que se realizaran en el crecimiento de las plantas.(17)				
Asociar las notas Mi y Sol a los colores correspondientes. (18)				
Identificar al menos 2 partes de una planta. (19)				
Ajustar las posibilidades motrices del salto, arrastre, equilibrio, carrera, giro y trepa. (20)				
Discrimina olores asociados con la contaminación y no contaminación. (21)				

6. EXPOSICIÓN DE LOS RESULTADOS

La integración curricular de la televisión en el aula de 5 años tuvo una gran acogida. El utilizar la serie de animación infantil Jelly Jamm creó en el alumnado una enorme motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje al ser un centro de interés para los mismos. De esta manera a través del análisis y reflexión personal de las diferentes sesiones, y los criterios de evaluación establecidos podemos destacar una serie de resultados de la acción educativa. (Ver anexo XVI)

En lo que respecta a los siguientes criterios de evaluación:

- N°3 “Comparar adecuadamente 5 características de Jambo y la Tierra”
- N°10 “Recitar adecuadamente alguna estrofa del poema”
- N°15 “Plantar autónomamente una semilla”
- N°17 “Identificar adecuadamente los cambios que se realizaron en el crecimiento de las plantas”
- N° 19 “Identificar al menos 2 partes de una planta”
- N° 21 “Discrimina olores asociados con la contaminación y no contaminación”

Éstos son adquiridos por la totalidad del alumnado siendo estos criterios relacionados con la parte más conceptual y procedimental de la acción educativa. Esto pone en relevancia que una propuesta educativa que contemple la televisión infantil puede desarrollar contenidos propios del currículo.

Asimismo, los siguientes otros criterios de evaluación que fueron alcanzados por una gran mayoría del alumnado:

- N°1 “Reconocer los sentimientos propios y los de los demás”
- N° 2 “Identificar al menos 3 continentes que conforman el planeta Tierra.”,
- N° 5 “Explorar activamente propias habilidades motrices a través de la expresión corporal.”
- N° 7 “Utilizar adecuadamente la longitud como unidad de medida”
- N° 8 “Señalar al menos 5 plantas silvestres”
- N° 9 “Identificar al menos 3 causas de contaminación del planeta”
- N° 11 “Lograr interpretar cronológicamente imágenes para secuenciar un proceso”

- N°16 “Discriminar algunas situaciones de la vida cotidiana y la vida en Jammu”
- N° 20 “Ajustar las posibilidades motrices del salto, arrastre, equilibrio, carrera, giro y trepa”.

Estos criterios expuestos, al igual que los anteriores, guardan relación con los conocimientos procedimentales. No obstante, cabe destacar como resultado de algunos de éstos que la utilización de la televisión y sus posteriores actividades facilitó la distinción entre mundo real e imaginario, se constató una mejora de la organización espacial y temporal frente al mundo que les rodea y en las sesiones motrices se pudo corroborar un desarrollo de la conciencia corporal a través de los dibujos realizados durante el proceso del proyecto tras sesión de psicomotricidad.

Por último, los siguientes criterios de evaluación fueron los menos adquiridos por el conjunto del alumnado por causas de diferente índole que se detallan a continuación:

- N° 4 “Expresarse con gusto en las danzas”: nos lleva a recordar que las sesiones motrices están diseñadas contemplando la actividad motriz espontánea. Este tipo de desarrollo de la sesión desde la corriente psicomotriz era introducida por primera vez en el grupo clase, ya que el ámbito corporal en el centro educativo en el que se desarrolla la propuesta didáctica tiene como base pedagógica el Método Doman orientado hacia la estimulación temprana a través del Programa de Desarrollo Básico (PDB). De esta manera, la expresión corporal contemplada desde la espontaneidad de la acción motriz del alumnado era una actividad novedosa para el alumnado, y existía cierta inseguridad en él ante sesiones no dirigidas. No obstante, la espontaneidad de la expresión corporal en los niños y niñas a lo largo de las sesiones fue mejorando creando aprendizajes significativos.

Por otra parte dentro de este grupo nos encontramos con una serie de criterios relativos a las actitudes tales como:

- N° 6 “Respetar el turno de palabra en las conversaciones grupales”
- N° 12 “Participar activamente en los juegos de forma individual y colectiva”
- N° 13 “Respetar adecuadamente las normas establecidas en el aula.”
- N° 14 “Ayudar a los compañeros en tareas colaborativas.”.

Estos tienen relación directa con las normas establecidas en el aula antes de integración de la propuesta didáctica. Al encontrarnos con un grupo mayoritariamente formado por niños, 9 alumnas y 16 alumnos, dotan al grupo de una mayor impulsividad acentuado esto porque el

cuerpo silenciado conformaba la mayoría de la jornada escolar. Sin embargo, la inclusión de la televisión en el aula como elemento motivador y dotar de una mayor presencia al cuerpo objeto de tratamiento educativo en la rutina diaria ayudo al desarrollo de estas actitudes. A modo de ejemplo, se observó como las actividades colaborativas se realizaban adecuadamente, los niños y niñas se mostraban centrados en las tareas de creación individual encargando de sus propios materiales, preparando los materiales necesarios para la actividad, y su posterior recogida, intervenían activamente respetando los turnos de palabra y la espera, etc.

Finalmente, existen otros criterios relativos a los conocimientos y procedimientos estos son:

- N° 9 “Identificar al menos 3 causas de contaminación del planeta”
- N° 18 “Asociar las notas Mi y Sol a los colores correspondientes”.

El desarrollo de estos aprendizajes tiene relación con los conocimientos previos del alumnado. Al no ser trabajados con anterioridad de esta forma la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) de la mayoría del alumnado no se ajustaba a los objetivos y criterios de evaluación de la realidad del alumnado. Por tanto, es necesario el trabajar etapas intermedias de estos para lograr aprendizajes significativos de los mismos.

7. CONCLUSIONES FINALES

- La televisión es un recurso didáctico motivador en el alumnado. Los niños y las niñas cuando llegaban al aula siempre preguntaban si hoy se iba a ver algún capítulo y qué actividades íbamos a desarrollar.
- Los contenidos televisivos educativos de calidad y los establecidos en el currículum de Educación Infantil tienen como objetivo el desarrollar una serie de valores, cultura y actitudes, además de facilitar la inmersión de los niños y niñas en la sociedad.
- Es posible la adaptación de contenidos televisivos al currículum de Educación Infantil. No obstante, es necesario un estudio y diseño previo para que ambos vayan en la misma dirección y no creen confusión en el alumnado.
- Es recomendable que el centro educativo posea al menos una Pizarra Digital Interactiva (PDI) o televisor para el desarrollo de la acción educativa.
- La propuesta didáctica utilizando como recurso educativo la televisión suscita un gran interés y estimula la atención en el alumnado facilitando los procesos de enseñanza y aprendizaje. En numerosas ocasiones el alumnado traía de casa como regalo para la docente dibujos relacionados con los contenidos desarrollados.
- Las actividades posteriores a los visionados de los capítulos dotaban de un aprendizaje significativo al alumnado.
- Es necesaria la formación del profesorado para la integración de las tecnologías y medios de comunicación en las escuelas.
- Los docentes deben tener presente la sociedad actual y el tipo de alumnado presente en el aula los denominados “nativos digitales. Por lo que se les tendrá que ofrecer recursos didácticos que actúen de forma motivadora como es el caso de la televisión.

8. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

Andalocio. (3 de noviembre de 2010). *Ponencia producción y comercialización de una serie de animación: Jelly Jamm*. Disponible en: <http://www.andalocio.es/cont/26615> (consultado el 26 de febrero de 2014)

Campuzano, A. (1992). *Tecnologías audiovisuales*. Madrid: Akal. p.41.

Clan TV. (Del 17 al 23 de marzo de 2014). *Programación Clan TV*. Disponible en: <http://www.rtve.es/alacarta/programas/clan/todos/1/> (consultado el 30 de marzo de 2014)

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

Estalayo, P. (2009). *Documento educativo Jelly Jamm*. Disponible en: http://www.jellyjamm.com/#valores_educativos (consultado el 1 de marzo de 2014)

Ferrés, J. (2008). *La Educación como industria del deseo*. Barcelona: Gedisa, pp. 45. y 56.

García Matilla, A. (2003). *Una televisión para la educación. La utopía posible*. Barcelona: Gedisa.p.64-77-78-79

Gardner, H. (2011). *Las cinco mentes del futuro*. Barcelona: Paidós. pp. 13-16 y 216-220.

INE. (25 de octubre de 2013). *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares (TIC-H)*. Disponible en: <http://www.ine.es/prensa/np803.pdf>. (Consultado 20 de mayo de 2014)

ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil.

ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Infantil

ORDEN EDU/721/2008, de 5 de mayo, por la que se regula la implantación, el desarrollo y la evaluación del segundo ciclo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Piaget, J. (1981). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Seix Barral.p.14

Pozuelos Estrada, F. J. (2007) *Trabajo por Proyectos en el aula: Descripción, investigación y experiencias*. Sevilla: I.G.M.

Prensky, M. (2011). *Aprendizaje para el nuevo Milenio*. Madrid: Universidad Camilo José Cela.
Disponible en:
<http://www.globaleducationforum.org/sites/default/files/Aprendizaje%20para%20el%20nuevo%20milenio%20por%20Marc%20Prensky.pdf> (Consultado el 15 de abril de 2014)

Ovelar, R, Benito, M y Romo, J. (febrero, 2009). *Nativos digitales y aprendizaje*. Revista icono 14, 12, pp.31-53. Disponible en:
<http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/viewFile/332/209>. (Consultado el 15 de junio de 2014)

Punset, E. (24 de julio de 2011). *Redes N° 75: No me molestes más, mamá, estoy aprendiendo*. Barcelona: Agencia Planetaria, S.A. (consultado el 10 de mayo de 2014)

Punset, E. (23 de septiembre de 2012). *Redes N° 114: De las inteligencias múltiples a la educación personalizada*. Barcelona: Agencia Planetaria, S.A. (consultado el 10 de mayo de 2014)

Radio Televisión Española. (6 de junio de 2012). *Encuentro digitales en RTVE.es*. Disponible en: http://encuentrosdigitales.rtve.es/2012/pury_estalayo.html (consultado 25 de febrero de 2014)

Río, M. y Román, M. (Eds.) (2005): *Programación infantil de televisión: orientaciones y contenidos prioritarios*. Madrid: IORTV.

Rockman, S. y Burke, R. (1992). Utilización de la televisión en el aula, en HUSEN, T. y POSTLETHWAITE, T.N. (eds): *Enciclopedia Internacional de la Educación*, Madrid, Vicens Vives-MEC, vol.9, 5426-5434.

Tello, J. Y Monescillo, M (julio, 2005). *La TV como recurso curricular y medio de conocimiento*. Comunicar. Revista científica de Comunicación y Educación, 25, p 231-236.

Thomas, A. (2006). *Inteligencias múltiples en el aula: Guía práctica para educadores*. Barcelona: Paidós.

Vaca Escribano, M y Varela Ferreras, M.S. (2008). *Motricidad y Aprendizaje. El Tratamiento pedagógico del ámbito corporal (3-6)*. Barcelona: Grao.

Youtube. (24 de octubre de 2011). *Para el bebé una revista es un iPad que no funciona*. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=LVObzrvlWu0> (consultado el 18 de marzo de 2014)

Youtube. (30 de mayo de 2014). *Mira la reacción de estos niños ante un ordenador de hace 30 años*. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=2_xCwbdjeuc (consultado el 30 de mayo de 2014)

9. ANEXOS

Anexo I: Competencias

- “Diseñar y organizar actividades que fomenten en el alumnado los valores de no violencia, tolerancia, democracia, solidaridad y justicia y reflexionar sobre su presencia en los contenidos de los libros de texto, materiales didácticos y educativos, y los programas audiovisuales en diferentes soportes tecnológicos destinados al alumnado.”
- “Conocer el desarrollo psicomotor y diseñar intervenciones destinadas a promoverle.”
- “Potenciar en los niños y las niñas el conocimiento y control de su cuerpo y sus posibilidades motrices, así como los beneficios que tienen sobre la salud.”
- “Reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la autonomía y la singularidad de cada alumno o alumna como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.”
- “Promover el interés y el respeto por el medio natural, social y cultural.”
- “Expresarse, de modo adecuado, en la comunicación oral y escrita y ser capaces de dominar técnicas para favorecer su desarrollo a través de la interacción.”
- “Favorecer el desarrollo de las capacidades de comunicación oral y escrita.”
- “Favorecer hábitos de acercamiento de los niños y las niñas hacia la iniciación a la lectura y la escritura.”
- “Ser capaces de utilizar canciones, recursos y estrategias musicales para promover la educación auditiva, rítmica, vocal e instrumental en actividades infantiles individuales y colectivas.”
- “Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.”
- “Ser capaces de elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad.”
- “Conocer los fundamentos y ámbitos de actuación de las distintas formas de expresión artística.”
- “Tutorizar y hacer el seguimiento del proceso educativo y, en particular, de enseñanza y aprendizaje mediante el dominio de técnicas y estrategias necesarias.”

Anexo II: Competencias

- “Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo 0-6, en el contexto familiar, social y escolar.”

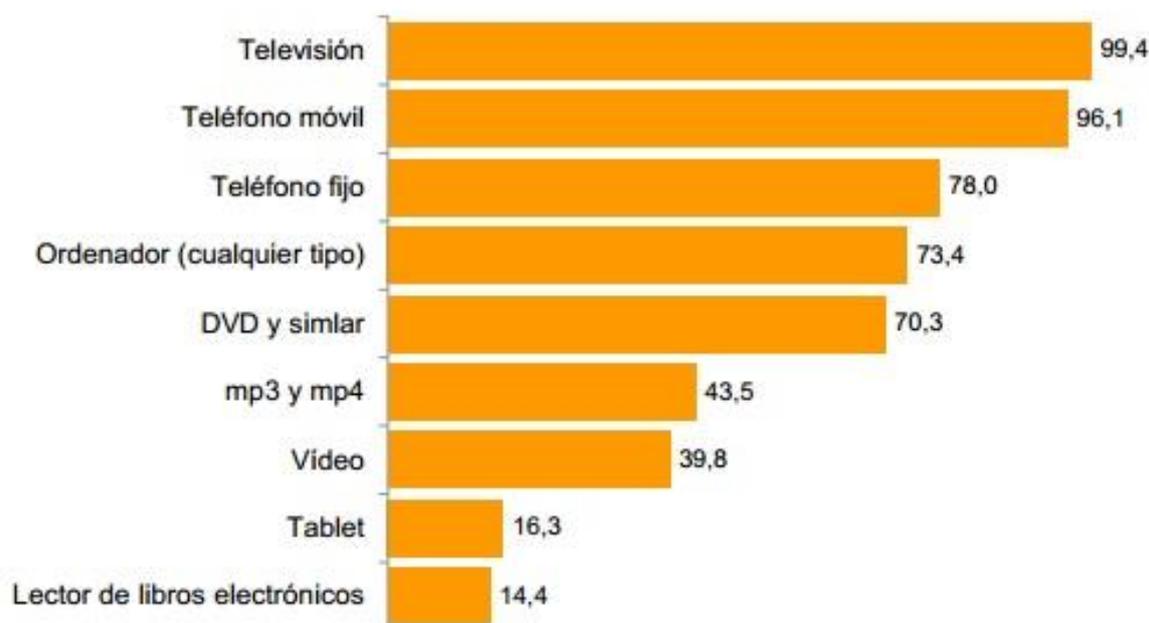
- “Conocer los desarrollos de la psicología evolutiva de la infancia en los periodos 0-3 y 3-6.”
- “Conocer los fundamentos de atención temprana.”
- “Adquirir recursos para favorecer la integración educativa de estudiantes con dificultades.”
- “Capacidad para identificar dificultades de aprendizaje, disfunciones cognitivas y las relacionadas con la atención.”
- “Capacidad para saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.”
- “Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.”
- “Capacidad para saber identificar trastornos en el sueño, la alimentación, el desarrollo psicomotor, la atención y la percepción auditiva y visual.”
- “Capacidad para saber detectar carencias afectivas, alimenticias y de bienestar que perturben el desarrollo físico y psíquico adecuado de los estudiantes.”
- “Comprender que la dinámica diaria en Educación Infantil es cambiante en función de cada alumno o alumna, grupo y situación y tener capacidad para ser flexible en el ejercicio de la función docente.”
- “Saber valorar la importancia de la estabilidad y la regularidad en el entorno escolar, los horarios y los estados de ánimo del profesorado como factores que contribuyen al progreso armónico e integral del alumnado.”
- “Capacidad para aprender a trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y fuera del centro en la atención a cada alumno o alumna, así como en la planificación de las secuencias de aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el espacio de juego, sabiendo identificar las peculiaridades del período 0-3 y del período 3-6.”
- “Capacidad para saber atender las necesidades del alumnado y saber transmitir seguridad, tranquilidad y afecto.”
- “Capacidad para comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como contribuir a la innovación y a la mejora en educación infantil.”
- “Capacidad para dominar las técnicas de observación y registro.”
- “Saber abordar el análisis de campo mediante metodología observacional.”
- “Conocer el currículo de lengua y lectoescritura de la etapa de educación infantil, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.”
- “Reconocer y valorar el uso adecuado de la lengua verbal y no verbal.”

- “Adquirir conocimiento práctico del aula y de la gestión de la misma”.
- “Ser capaces de aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.”
- “Ser capaces de relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.”
- “Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente.”
- “Ser capaces de regular los procesos de interacción y comunicación en grupos de alumnos y alumnas de 0-3 años y de 3-6 años.”
- “Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en el alumnado.”

Anexo III: Porcentajes de tecnologías de la información y comunicación en los hogares españoles.

Equipamiento de las viviendas en algunos productos de tecnologías de información y comunicación

Año 2013. Total nacional. (% de viviendas)



Anexo IV: Entrevista asesorapedagógica Jelly Jamm

1ª-La serie está dirigida a un público infantil de entre 3 y 6 años. ¿Se ha contemplado REAL DECRETO 1630/2006 de 29 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil para la programación de contenidos de la serie?

El encuadre de edad nos sólo tuvo que ver con los Programas Educativos sino que se fundamentó en diversas corrientes pedagógicas y psicológicas que se plantearon y discutieron en equipo (asesora educativa, directores, guionistas...) en reuniones muy profundas en contenidos. Así, abordamos un DOCUMENTO EDUCATIVO de más de 50 páginas en los que se incluyeron autores como: **Cyrułnik** desde la etología; **Winnicott** y su fundamental aportación desde el origen del simbolismo; **Piaget y Wallon** para realizar el encuadre certero desde la psicología evolutiva; sin olvidar aportaciones de interés desde el psicoanálisis sobre todo de **Anna Freud y Bruno Bettelheim** y su aportación de esta rama de la psicología al estudio de la ficción y de los cuentos. Por otra parte, encuadramos también la edad dentro del campo de la inteligencia emocional para lo que trabajamos en grupo nociones básicas de neurociencia con autores como **Elkonon Godberg**.

Es decir, consideramos el encuadre de la edad de una manera muy amplia y profunda, más allá de la aplicación cíclica de las fundamentaciones científicas a los diferentes Programas Educativos. Intentamos ir a fondo en el estudio de ese bloque de edad al que la serie se dirige y estudiar esta etapa desde diferentes disciplinas y ciencias.

2ª- La música y la motricidad son dos ejes básicos en la serie ¿Está fundamentado en alguna corriente educativa?

Efectivamente, son dos ejes básicos en la serie y son dos ejes básicos en el desarrollo evolutivo de los niños a estas edades. Sintetizando todas las corrientes que podrían fundamentar este postulado, en nuestro equipo partimos de PLATÓN y su fundamentación recogida en LA REPÚBLICA y continuamos con las aportaciones maravillosas, que hizo el gran pedagogo y compositor suizo JACQUES DALCROZE.

Dar al individuo una conciencia sensorial concreta de la armonía y el ritmo que intervienen en la constitución de todos los cuerpos vivos y las plantas, conciencia que es la base formal de todas las obras de arte, con el fin de que el niño participe en su vida y actividades, de la misma gracia y belleza orgánicas. Mediante esta educación, hacemos al niño consciente de ese instinto de las relaciones que, aun antes del advenimiento de la razón, le permitirá distinguir lo

hermoso de lo feo, lo bueno de lo malo, el comportamiento adecuado del comportamiento erróneo, la persona noble de la innoble. (Platón)

3ª-¿Qué aprendizajes quiere trasladar al público infantil con su intervención educativa en la serie?

A través de este vínculo imaginativo, se hace posible que los niños puedan experimentar y dar respuesta a sus *por qué* más cercanos y también ejercer de modelo, de cauce, para el desarrollo de sucesivas etapas.

La estética de Jelly Jamm tiene por objetivo, la educación de los sentidos. Sólo en la medida en que esos sentidos establecen una relación armoniosa con el mundo exterior, se construye una personalidad integrada.

4ª-¿Se ha contemplado el desarrollo evolutivo y motor de los niños de estas edades para la elaboración de danzas y movimientos de los personajes de la serie?

Efectivamente. Como te respondía en la primera pregunta, se realizó un estudio profundo y sistemático en torno al momento evolutivo en estas edades tanto a nivel afectivo como físico. Dentro de la pedagogía de la expresión artística, una de mis especialidades tiene que ver con las Técnicas de Movimiento, por lo que mi aportación en este punto pudo concretarse a través de los contenidos y técnicas de la Expresión Corporal (técnica **Patricia Stokoe**), de Eutonía (**Gerda Alexandre**) y autores como **Jean Le Boulch** que elaboró toda una ciencia sobre el movimiento humano o **Rudolf Laban** que sistematizó los contenidos en torno al dominio del movimiento dentro de cada estadio evolutivo.

5ª- ¿En qué fase de la producción de la serie se realiza su intervención? ¿Antes de la elaboración del guion a través de una propuesta de acción? ¿Tras un primer boceto de la historia en el que se incluye una idea o valor a transmitir?

La verdad que el proceso de intercambio y comunicación con todo el equipo fue muy rico, profundo y también flexible. Es decir, en principio se estructuró un trabajo de encuadre en torno a la edad previo a la elaboración de los guiones, algo que no suele ocurrir en muchas series dirigidas a niños y que mostraban ya la calidad que se pretendía y la seriedad del equipo. En base a estas reuniones se elaboró el DOCUMENTO EDUCATIVO JELLY JAMM. Después hubo un estudio concreto y particularizado de cada guion, para ir cotejando que continuaba en el encuadre de la edad que habíamos hecho antes y también para estudiar la adecuación del valor

educativo de cada episodio; estas colaboraciones concretas fueron ampliándose a medida que trabajamos y pudimos elaborar posteriormente otro tipo de trabajos como Guías educativas de cada episodio; artículos educativos...

6ª- ¿En qué aspectos fundamentales consiste su asesoramiento

Creo que esta pregunta queda contestada con las anteriores. De manera sintética sería: elaboración del documento educativo que sirvió de encuadre para el trabajo con la edad a la que nos dirigíamos, asesoramiento educativo en el guion de cada episodio, elaboraciones de guías educativas y otros documentos pedagógicos, realización práctica de talleres con niños en calidad de profesora de Expresión Artística.

7ª- ¿Se realiza algún tipo de test previo antes de la difusión del capítulo? ¿Hay focus groups? ¿Intervienen de alguna manera niños de 3 a 6 años en el proceso de producción de la serie?

No con todos los episodios pero, afortunadamente, sí tuvimos oportunidad de realizar experiencias prácticas con niños y niñas de la edad en torno a diversos episodios. Diseñamos para ello un taller práctico de actividades de expresión artística, tomando como estímulo el episodio concreto que queríamos estudiar. Fue, en todos los sentidos, un trabajo riguroso, muy rico y muy profundo.

Anexo V: Plantilla series de animación infantil para encuesta

	ANGUS & CHERYL		ANIMALES MECANICOS		BLOTS Y BLIP		CHUGINNTON		CLANNERS		DAVID, EL GNOMO		EL INTRÉPIDO BATMAN
	EL PEQUEÑO REINO DE BEN Y HOLLY		EL SHOW DE LOS LONEY TUNES		JELLY JAMM		LA GATA LUPE		LA LIGA DE LA JUSTICIA		LA OVEJA SHAUND		LA VUELTA AL MUNDO DE WILLY FOG
	LOS SUPERMINIHEROES		MAYA		MIA Y YO		MIKE EL CABALLERO		MOSUNO		PAC-MAN Y LAS AVENTURAS FANTASMALES		PANETA SHEEN
	PAT EL CARTERO		PEPPA PIG		PLANKTON INVASION		POKEMON		POP PIXIE		RAY CÓSMICO QUANTUM		SANDRA DETECTIVE DE CUENTOS
	SCOOBY DOO		SLUGTERRA		SUCKERS		TECKETY TOC		THUNDERCATS		TODO ES ROSIE		TREE FU TOM

Anexo VII: Programación Clan TV del 17 al 23 de marzo de 2014

00:02

La invasión del plancton

00:23

¿Qué hay de nuevo Scooby-Doo?

00:30

Smallville

00:44

¿Qué hay de nuevo Scooby-Doo?

01:04

¿Qué hay de nuevo Scooby-Doo?

01:24

¿Qué hay de nuevo Scooby-Doo?

01:45

Smallville

02:26

Cuéntame cómo pasó

03:38

Cuéntame cómo pasó

04:48

Cuéntame cómo pasó

05:52

Animals

05:58

Mia and me

06:21

Mia and me

06:28

Mia and me

06:44

Pat, el cartero: Servicio de entrega especial

06:51

La oveja Shaun

07:00

La abeja Maya

07:20

La abeja Maya

07:23

Los Lunnis

07:33

Noddy

07:45

Dora la exploradora

07:55

Noddy

08:10

Bob Esponja

08:16

Pocoyó

08:23

Pocoyó

08:31

Los cachorros

08:35
Pac-man y las aventuras fantasmales

08:57
Los cachorros

09:00
La invasión del plancton

09:20
Los Lunnis

09:23
Bubble Guppies

09:33
Noddy

09:46
Bubble Guppies

09:53
Pocoyó

10:08
Zoobaboo

10:09
Bubble Guppies

10:15
Peppa Pig

10:32
La abeja Maya

10:35
Los cachorros

10:56
La abeja Maya

10:57
La oveja Shaun

11:05
La gata Lupe

11:20
La gata Lupe

11:26
La abeja Maya

11:41
La gata Lupe

11:50
Mia and me

12:03
La gata Lupe

12:15
Scooby-Doo. Misterios S.A.

12:25
El libro de la selva

12:35
Pac-man y las aventuras fantasmales

12:46
El libro de la selva

13:00
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalía

13:08
Pac-man y las aventuras fantasmales

13:20
La invasión del plancton

13:31
Pac-man y las aventuras fantasmales

13:45
iCarly

13:54
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia

14:05
Big Time Rush

14:16
La invasión del plancton

14:25
¿Qué hay de nuevo Scooby-Doo?

14:38
La invasión del plancton

14:45
Bob Esponja

14:59
Bob Esponja

15:10
Pac-man y las aventuras fantasmales

15:22
Bob Esponja

15:35
Mia and me

15:45
Bob Esponja

15:55
Las aventuras de Tom y Jerry

16:08
Las aventuras de Tom y Jerry

16:15
Bubble Guppies

16:29
Las aventuras de Tom y Jerry

16:37
La gata Lupe

16:50
Las aventuras de Tom y Jerry

17:00
La abeja Maya

17:11
Las aventuras de Tom y Jerry

17:20
Los cachorros

17:33
Las aventuras de Tom y Jerry

17:45
Mia and me

17:55
Mia and me

18:10
iCarly

18:19
Mia and me

18:35
Monsuno

18:43
La invasión del plancton

18:55
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia

19:04
La invasión del plancton

19:15
Slugterra

19:26
Pac-man y las aventuras fantasmales

19:40
Scooby-Doo. Misterios S.A.

19:49
Pac-man y las aventuras fantasmales

20:00
La invasión del plancton

20:12
La oveja Shaun

20:19
Bob Esponja

20:20
La oveja Shaun

20:30
Bob Esponja

20:42
Bob Esponja

20:50
Bob Esponja

21:05
Bob Esponja

21:15
Pac-man y las aventuras fantasmales

21:30
Scooby-Doo. Misterios S.A.

21:40
Pac-man y las aventuras fantasmales

21:51
Scooby-Doo. Misterios S.A.

22:00
iCarly

22:12
Scooby-Doo. Misterios S.A.

22:25
iCarly

22:33
Scooby-Doo. Misterios S.A.

22:50
La invasión del plancton

22:54
iCarly

23:10
Smallville
23:18
iCarly
23:41
La invasión del plancton
23:50
Smallville
00:30
Smallville
01:10
Cuéntame cómo pasó
02:15
Cuéntame cómo pasó
03:25
Ana y los siete
04:27
Ana y los siete
05:30
Scooby-Doo. Misterios S.A.
05:50
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia

Programación Clan TV del 18 de Marzo de 2014

00:30
Smallville
01:10
Cuéntame cómo pasó
02:15
Cuéntame cómo pasó
03:25
Ana y los siete
04:27
Ana y los siete
05:30
Scooby-Doo. Misterios S.A.
05:50
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia
06:08
Las aventuras de Tom y Jerry
06:21
Mia and me
06:30
Mia and me
06:44
Pat, el cartero: Servicio de entrega especial
06:53
La oveja Shaun
07:00
La gata Lupe
07:20
La abeja Maya
07:21

La abeja Maya
07:45
Dora la exploradora
08:10
Bob Esponja
08:33
Pac-man y las aventuras fantasmales
08:35
Pac-man y las aventuras fantasmales
08:56
La invasión del plancton
09:00
La invasión del plancton
09:17
Los Lunnis
09:20
Los Lunnis
09:24
Noddy
09:33
Noddy
09:45
Pocoyó
09:53
Pocoyó
09:59
Zoobaboo
10:02
Peppa Pig
10:08
Zoobaboo
10:15
Peppa Pig
10:22
Los cachorros
10:35
Los cachorros
10:47
La oveja Shaun
10:55
La gata Lupe
10:57
La oveja Shaun
11:05
La gata Lupe
11:16
La abeja Maya
11:26
La abeja Maya
11:40
Mia and me
11:50
Mia and me
12:03

Scooby-Doo. Misterios S.A.
12:15
 Scooby-Doo. Misterios S.A.
12:25
 Pac-man y las aventuras fantasmales
12:35
 Pac-man y las aventuras fantasmales
12:48
 Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia
13:00
 Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia
13:09
 La invasión del plancton
13:20
 La invasión del plancton
13:31
 iCarly
13:45
 iCarly
13:56
 iCarly
14:05
 Big Time Rush
14:20
 ¿Qué hay de nuevo Scooby-Doo?
14:25
 ¿Qué hay de nuevo Scooby-Doo?
14:41
 Bob Esponja
14:45
 Bob Esponja
15:04
 Pac-man y las aventuras fantasmales
15:10
 Pac-man y las aventuras fantasmales
15:27
 Mia and me
15:35
 Mia and me
15:50
 Las aventuras de Tom y Jerry
15:55
 Las aventuras de Tom y Jerry
16:13
 Bubble Guppies
16:15
 Bubble Guppies
16:36
 La gata Lupe
16:37
 La gata Lupe
16:57
 La abeja Maya
17:00

La abeja Maya
17:20
 Los cachorros
17:21
 Los cachorros
17:45
 Mia and me
17:47
 Mia and me
18:10
 iCarly
18:11
 iCarly
18:35
 Monsuno
18:36
 Monsuno
18:55
 Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia
18:58
 Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia
19:15
 Slugterra
19:21
 Slugterra
19:40
 Scooby-Doo. Misterios S.A.
20:00
 La invasión del plancton
20:20
 La oveja Shaun
20:25
 La oveja Shaun
20:30
 Bob Esponja
20:32
 Bob Esponja
20:50
 Bob Esponja
20:55
 Bob Esponja
21:15
 Pac-man y las aventuras fantasmales
21:17
 Pac-man y las aventuras fantasmales
21:40
 Pac-man y las aventuras fantasmales
22:00
 iCarly
22:03
 iCarly
22:25
 iCarly
22:28

iCarly
22:50
La invasión del plancton
22:51
La invasión del plancton
23:10
Smallville
23:12
Smallville
23:50
Smallville
23:53
Smallville
00:30
Smallville
00:33
Smallville
01:13
Cuéntame cómo pasó
02:22
Cuéntame cómo pasó
03:37
Ana y los siete
04:36
Ana y los siete
05:32
Scooby-Doo. Misterios S.A.
05:53
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia

Programación Clan TV del 19 de marzo de 2014

00:30
Smallville
00:33
Smallville
01:13
Cuéntame cómo pasó
02:22
Cuéntame cómo pasó
03:37
Ana y los siete
04:36
Ana y los siete
05:32
Scooby-Doo. Misterios S.A.
05:53
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia
06:08
Las aventuras de Tom y Jerry
06:15
Las aventuras de Tom y Jerry
06:30
Mia and me

06:36

Mia and me

06:53

La oveja Shaun

07:00

La gata Lupe

07:21

La abeja Maya

07:45

Dora la exploradora

08:10

Bob Esponja

08:11

Bob Esponja

08:33

Pac-man y las aventuras fantasmales

08:34

Pac-man y las aventuras fantasmales

08:56

La invasión del plancton

09:17

Los Lunnis

09:18

Los Lunnis

09:24

Noddy

09:28

Noddy

09:45

Pocoyó

09:49

Pocoyó

09:59

Zoobaboo

10:02

Peppa Pig

10:03

Zoobaboo

10:05

Peppa Pig

10:22

Los cachorros

10:24

Los cachorros

10:47

La oveja Shaun

10:50

La oveja Shaun

10:55

La gata Lupe

10:57

La gata Lupe

11:16

La abeja Maya

11:18
La abeja Maya

11:40
Mia and me

11:42
Mia and me

12:03
Scooby-Doo. Misterios S.A.

12:06
Scooby-Doo. Misterios S.A.

12:25
Pac-man y las aventuras fantasmales

12:27
Pac-man y las aventuras fantasmales

12:48
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia

12:50
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia

13:09
La invasión del plancton

13:12
La invasión del plancton

13:31
iCarly

13:33
iCarly

13:45
iCarly

13:56
iCarly

14:20
¿Qué hay de nuevo Scooby-Doo?

14:22
¿Qué hay de nuevo Scooby-Doo?

14:41
Bob Esponja

14:42
Bob Esponja

15:04
Pac-man y las aventuras fantasmales

15:05
Pac-man y las aventuras fantasmales

15:27
Mia and me

15:28
Mia and me

15:50
Las aventuras de Tom y Jerry

15:52
Las aventuras de Tom y Jerry

16:13
Bubble Guppies

16:14
Bubble Guppies

16:36
La gata Lupe
16:37
La gata Lupe
16:57
La abeja Maya
16:59
La abeja Maya
17:20
Los cachorros
17:21
Los cachorros
17:47
Mia and me
18:11
iCarly
18:36
Monsuno
18:58
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia
18:59
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia
19:21
Slugterra
19:40
Scooby-Doo. Misterios S.A.
20:00
La invasión del plancton
20:25
La oveja Shaun
20:32
Bob Esponja
20:33
Bob Esponja
20:55
Bob Esponja
20:56
Bob Esponja
21:17
Pac-man y las aventuras fantasmales
21:19
Pac-man y las aventuras fantasmales
21:40
Pac-man y las aventuras fantasmales
21:41
Pac-man y las aventuras fantasmales
22:00
iCarly
22:03
iCarly
22:27
iCarly
22:28
iCarly

22:51
La invasión del plancton
22:52
La invasión del plancton
23:12
Smallville
23:13
Smallville
23:53
Smallville
00:30
Smallville
00:34
Smallville
01:13
Cuéntame cómo pasó
02:28
Cuéntame cómo pasó
03:33
Ana y los siete
04:29
Ana y los siete
05:31
Scooby-Doo. Misterios S.A.
05:53
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia

Programación Clan TV 20 de marzo de 2014

00:30
Smallville
00:34
Smallville
01:13
Cuéntame cómo pasó
02:28
Cuéntame cómo pasó
03:33
Ana y los siete
04:29
Ana y los siete
05:31
Scooby-Doo. Misterios S.A.
05:53
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia
06:14
Las aventuras de Tom y Jerry
06:15
Las aventuras de Tom y Jerry
06:35
Mia and me
06:36
Mia and me
07:00

La gata Lupe
07:21
La abeja Maya
07:45
Dora la exploradora
08:10
Bob Esponja
08:11
Bob Esponja
08:33
Pac-man y las aventuras fantasmales
08:34
Pac-man y las aventuras fantasmales
08:56
La invasión del plancton
09:17
Los Lunnis
09:18
Los Lunnis
09:28
Noddy
09:29
Noddy
09:49
Pocoyó
09:50
Pocoyó
10:03
Zoobaboo
10:04
Zoobaboo
10:05
Peppa Pig
10:07
Peppa Pig
10:24
Los cachorros
10:26
Los cachorros
10:50
La oveja Shaun
10:57
La gata Lupe
10:59
La gata Lupe
11:18
La abeja Maya
11:20
La abeja Maya
11:42
Mia and me
11:44
Mia and me
12:06

Scooby-Doo. Misterios S.A.
12:08
 Scooby-Doo. Misterios S.A.
12:27
 Pac-man y las aventuras fantasmales
12:29
 Pac-man y las aventuras fantasmales
12:50
 Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia
12:52
 Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia
13:12
 La invasión del plancton
13:14
 La invasión del plancton
13:33
 iCarly
13:35
 iCarly
13:45
 iCarly
13:59
 iCarly
14:22
 ¿Qué hay de nuevo Scooby-Doo?
14:23
 ¿Qué hay de nuevo Scooby-Doo?
14:42
 Bob Esponja
14:44
 Bob Esponja
15:05
 Pac-man y las aventuras fantasmales
15:08
 Pac-man y las aventuras fantasmales
15:28
 Mia and me
15:30
 Mia and me
15:52
 Las aventuras de Tom y Jerry
15:54
 Las aventuras de Tom y Jerry
16:14
 Bubble Guppies
16:15
 Bubble Guppies
16:37
 La gata Lupe
16:39
 La gata Lupe
16:59
 La abeja Maya
17:00

La abeja Maya
17:20
 Los cachorros
17:47
 Mia and me
17:49
 Mia and me
18:10
 iCarly
18:11
 iCarly
18:36
 Monsuno
18:58
 Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia
18:59
 Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia
19:20
 Slugterra
19:21
 Slugterra
19:40
 Scooby-Doo. Misterios S.A.
20:00
 La invasión del plancton
20:24
 La oveja Shaun
20:25
 La oveja Shaun
20:32
 Bob Esponja
20:33
 Bob Esponja
20:55
 Bob Esponja
20:56
 Bob Esponja
21:17
 Pac-man y las aventuras fantasmales
21:19
 Pac-man y las aventuras fantasmales
21:40
 Pac-man y las aventuras fantasmales
21:41
 Pac-man y las aventuras fantasmales
22:00
 iCarly
22:26
 iCarly
22:27
 iCarly
22:51
 La invasión del plancton
22:52

La invasión del plancton
23:12
Smallville
23:13
Smallville
23:53
Smallville
00:30
Smallville
00:33
Smallville
01:13
Cuéntame cómo pasó
02:17
Cuéntame cómo pasó
03:23
Ana y los siete
04:24
Ana y los siete
05:25
Scooby-Doo. Misterios S.A.
05:47
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia

Programación Clan TV 21/03/2014

00:30
Smallville
00:33
Smallville
01:13
Cuéntame cómo pasó
02:17
Cuéntame cómo pasó
03:23
Ana y los siete
04:24
Ana y los siete
05:25
Scooby-Doo. Misterios S.A.
05:47
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia
06:08
Las aventuras de Tom y Jerry
06:14
Las aventuras de Tom y Jerry
06:30
Mia and me
06:35
Mia and me
06:53
La oveja Shaun
07:00
La gata Lupe

07:21
La abeja Maya

07:45
Dora la exploradora

08:10
Bob Esponja

08:33
Pac-man y las aventuras fantasmales

08:56
La invasión del plancton

08:57
La invasión del plancton

09:17
Los Lunnis

09:18
Los Lunnis

09:29
Noddy

09:50
Pocoyó

10:04
Zoobaboo

10:05
Zoobaboo

10:07
Peppa Pig

10:26
Los cachorros

10:57
La oveja Shaun

10:58
La oveja Shaun

10:59
La gata Lupe

11:00
La gata Lupe

11:20
La abeja Maya

11:21
La abeja Maya

11:44
Mia and me

11:45
Mia and me

12:08
Scooby-Doo. Misterios S.A.

12:29
Pac-man y las aventuras fantasmales

12:30
Pac-man y las aventuras fantasmales

12:52
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalía

13:14
La invasión del plancton

13:35
iCarly
13:58
iCarly
13:59
iCarly
14:23
¿Qué hay de nuevo Scooby-Doo?
14:44
Bob Esponja
15:08
Pac-man y las aventuras fantasmales
15:30
Mia and me
15:54
Las aventuras de Tom y Jerry
16:15
Bubble Guppies
16:39
La gata Lupe
17:00
La abeja Maya
17:01
La abeja Maya
17:20
Los cachorros
17:49
Mia and me
17:50
Mia and me
18:10
iCarly
18:14
iCarly
18:36
Monsuno
18:37
Monsuno
18:58
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia
19:00
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia
19:20
Slugterra
19:21
Slugterra
19:40
Scooby-Doo. Misterios S.A.
20:00
La invasión del plancton
20:24
La oveja Shaun
20:25
La oveja Shaun

20:32
 Bob Esponja
20:55
 Bob Esponja
20:56
 Bob Esponja
21:17
 Pac-man y las aventuras fantasmales
21:19
 Pac-man y las aventuras fantasmales
21:40
 Pac-man y las aventuras fantasmales
21:42
 Pac-man y las aventuras fantasmales
22:00
 iCarly
22:26
 iCarly
22:28
 iCarly
22:51
 La invasión del plancton
23:12
 Smallville
23:53
 Smallville
00:1
 Scooby-Doo. Misterios S.A.
00:23
 Scooby-Doo. Misterios S.A.
00:33
 Smallville
00:46
 Scooby-Doo. Misterios S.A.
01:14
 Cuéntame cómo pasó
02:19
 Cuéntame cómo pasó
03:32
 Ana y los siete
04:32
 Ana y los siete
05:32
 Scooby-Doo. Misterios S.A.
05:52
 Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia

Programación Clan TV del 22 de marzo de 2014

00:1
 Scooby-Doo. Misterios S.A.
00:23

Scooby-Doo. Misterios S.A.

00:33

Smallville

00:46

Scooby-Doo. Misterios S.A.

01:14

Cuéntame cómo pasó

02:19

Cuéntame cómo pasó

03:32

Ana y los siete

04:32

Ana y los siete

05:32

Scooby-Doo. Misterios S.A.

05:52

Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia

06:08

Las aventuras de Tom y Jerry

06:13

Las aventuras de Tom y Jerry

06:30

Mia and me

06:35

Mia and me

06:53

La oveja Shaun

07:00

La gata Lupe

07:21

La abeja Maya

07:23

Peppa Pig

07:42

Los Lunnis

07:45

Dora la exploradora

08:10

Bob Esponja

08:14

Noddy

08:33

Pac-man y las aventuras fantasmales

08:36

Noddy

08:57

La invasión del plancton

09:05

Peppa Pig

09:18

Los Lunnis

09:24

Peppa Pig

09:29

Noddy
09:43
Bubble Guppies
09:50
Pocoyó
10:05
Zoobaboo
10:07
Peppa Pig
10:08
Bubble Guppies
10:26
Los cachorros
10:31
La gata Lupe
10:53
La gata Lupe
10:58
La oveja Shaun
11:00
La gata Lupe
11:14
El libro de la selva
11:21
La abeja Maya
11:36
El libro de la selva
11:45
Mia and me
11:57
El libro de la selva
12:08
Scooby-Doo. Misterios S.A.
12:19
Pac-man y las aventuras fantasmales
12:30
Pac-man y las aventuras fantasmales
12:41
Pac-man y las aventuras fantasmales
12:52
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia
13:04
Pac-man y las aventuras fantasmales
13:14
La invasión del plancton
13:26
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia
13:35
iCarly
13:48
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia
13:58
iCarly
14:10

La invasión del plancton

14:23

¿Qué hay de nuevo Scooby-Doo?

14:32

La invasión del plancton

14:44

Bob Esponja

14:53

Bob Esponja

15:08

Pac-man y las aventuras fantasmales

15:17

Bob Esponja

15:30

Mia and me

15:40

Bob Esponja

15:54

Las aventuras de Tom y Jerry

16:04

Cine

16:15

Bubble Guppies

16:39

La gata Lupe

17:01

La abeja Maya

17:19

Las aventuras de Tom y Jerry

17:20

Los cachorros

17:41

Las aventuras de Tom y Jerry

17:50

Mia and me

18:04

Las aventuras de Tom y Jerry

18:14

iCarly

18:26

Scooby-Doo. Misterios S.A.

18:37

Monsuno

18:48

Scooby-Doo. Misterios S.A.

19:00

Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia

19:10

La invasión del plancton

19:21

Slugterra

19:32

La invasión del plancton

19:40

Scooby-Doo. Misterios S.A.
19:53
 La invasión del plancton
20:00
 La invasión del plancton
20:14
 La oveja Shaun
20:21
 Pac-man y las aventuras fantasmales
20:25
 La oveja Shaun
20:32
 Bob Esponja
20:44
 Pac-man y las aventuras fantasmales
20:56
 Bob Esponja
21:07
 Pac-man y las aventuras fantasmales
21:19
 Pac-man y las aventuras fantasmales
21:30
 Cine
21:42
 Pac-man y las aventuras fantasmales
22:00
 iCarly
22:28
 iCarly
22:45
 iCarly
22:51
 La invasión del plancton
22:59
 iCarly
23:12
 Smallville
23:24
 iCarly
23:46
 Scooby-Doo. Misterios S.A.
23:53
 Smallville
00:08
 Scooby-Doo. Misterios S.A.
00:18
 La invasión del plancton
00:29
 Scooby-Doo. Misterios S.A.
00:39
 Cine
00:51
 Scooby-Doo. Misterios S.A.
01:13

Cine
02:27
Cuéntame cómo pasó
03:31
Cuéntame cómo pasó
04:39
Cuéntame cómo pasó
05:55
Mia and me

Programación Clan TV 23 de marzo de 2014

00:08
Scooby-Doo. Misterios S.A.
00:18
La invasión del plancton
00:29
Scooby-Doo. Misterios S.A.
00:39
Cine
00:51
Scooby-Doo. Misterios S.A.
01:13
Cine
02:27
Cuéntame cómo pasó
03:31
Cuéntame cómo pasó
04:39
Cuéntame cómo pasó
05:55
Mia and me
06:13
Las aventuras de Tom y Jerry
06:18
Mia and me
06:35
Mia and me
06:41
Peppa Pig
07:00
La abeja Maya
07:23
Peppa Pig
07:42
Los Lunnis
07:53
Noddy
08:14
Noddy
08:15
Noddy
08:36
Noddy

08:44
Pocoyó

08:51
Peppa Pig

08:57
Pocoyó

09:05
Peppa Pig

09:11
Peppa Pig

09:24
Peppa Pig

09:30
Bubble Guppies

09:43
Bubble Guppies

09:53
Bubble Guppies

10:08
Bubble Guppies

10:16
Bubble Guppies

10:31
La gata Lupe

10:39
La abeja Maya

10:53
La gata Lupe

11:03
La abeja Maya

11:14
El libro de la selva

11:27
La gata Lupe

11:36
El libro de la selva

11:48
La gata Lupe

11:57
El libro de la selva

12:10
La gata Lupe

12:19
Pac-man y las aventuras fantasmales

12:31
El libro de la selva

12:41
Pac-man y las aventuras fantasmales

12:53
El libro de la selva

13:04
Pac-man y las aventuras fantasmales

13:15
Pac-man y las aventuras fantasmales

13:26
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia

13:37
Pac-man y las aventuras fantasmales

13:48
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia

14:00
Pokémon Negro y Blanco: Aventuras en Tesalia

14:10
La invasión del plancton

14:21
La invasión del plancton

14:32
La invasión del plancton

14:42
La invasión del plancton

14:53
Bob Esponja

15:04
Bob Esponja

15:17
Bob Esponja

15:26
Bob Esponja

15:40
Bob Esponja

15:50
Bob Esponja

16:04
Cine

16:13
Cine

17:19
Las aventuras de Tom y Jerry

17:30
Las aventuras de Tom y Jerry

17:39
Las aventuras de Tom y Jerry

17:41
Las aventuras de Tom y Jerry

18:02
Mia and me

18:04
Las aventuras de Tom y Jerry

18:26
Scooby-Doo. Misterios S.A.

18:48
Scooby-Doo. Misterios S.A.

18:50
La invasión del plancton

19:10
La invasión del plancton

19:11
La invasión del plancton

19:32
La invasión del plancton

19:53
La invasión del plancton

19:55
Pac-man y las aventuras fantasmales

20:14
La oveja Shaun

20:18
La oveja Shaun

20:21
Pac-man y las aventuras fantasmales

20:25
Bob Esponja

20:44
Pac-man y las aventuras fantasmales

20:48
Bob Esponja

21:07
Pac-man y las aventuras fantasmales

21:11
Bob Esponja

21:30
Cine

21:34
Cine

22:45
iCarly

22:49
iCarly

22:59
iCarly

23:12
iCarly

23:24
iCarly

23:35
La invasión del plancton

23:46
Scooby-Doo. Misterios S.A.

23:57
La invasión del plancton

00:18
La invasión del plancton

00:30
Smallville

00:39
Cine

02:15
Smallville

02:23
Cuéntame cómo pasó

03:26
Cuéntame cómo pasó

04:31

Cuéntame cómo pasó

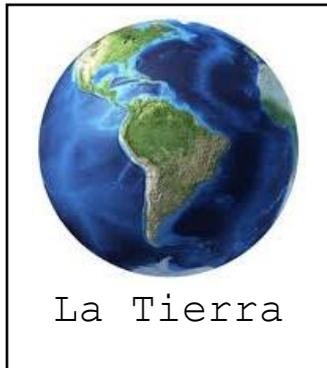
05:43

Animals

05:50

Mia and me

Comparar y Contrastar



¿En qué se parecen?



¿En qué se diferencian?



	FORMA	
	HABITANTES	
	PLANTAS Y ANIMALES	
	NECESIDADES PARA LA VIDA	

Comparar y contrastar

Anexo IX: Canción continentes

Los continentes

♩ = 180 letra y música: Pablo Bensaya

Es - ta can - ción que te di - go
 Den - tro de los con - ti - nen - tes
 Á - fri - ca, A - sia, Eu - ro - pa,
 Es - ta can - ción que te di - go
 Nues - tro que - ri - do pla - ne - ta
 Á - fri - ca, A - sia, Eu - ro - pa,

en - se - ña los con - ti - nen - tes,
 ve - rás sin - fin de pa - í - ses
 A - mé - ri - ca, O - cea - ní - a
 yo sé que la a - pren - dis - te,
 al - ber - ga los con - ti - nen - tes,
 A - mé - ri - ca, O - cea - ní - a

si la can - tas con - mi - go
 y en e - llos es - ta - mos,
 y An - tár - ti - da, frí - a,
 si la can - tas con - mi - go
 por sus nom - bres sen - ci - llos
 y An - tár - ti - da, frí - a,

ya los a - pren - de - rás.
 tú, el o - tro y yo.
 e - sos son los que hay.
 re - pa - sa - mos los dos.
 siem - pre re - cor - da - rás.
 e - sos son los que hay.

intro / interludio

(c) 1999-2012, Pablo Bensaya, R. Argentina, presencias@hotmail.com
 Presencias de Música - Espacio Educativo, <http://presencias.net>

Anexo X: Flores primavera

Malva



Lavanda



Jara



Diente de león



Cardo



Borraja



Tomillo



Romero



Amapola



Margaritas



Anexo XI: Poesía de la amapola

Novia del campo, amapola
que estás abierta en el trigo;
amapolita, amapola
¿te quieres casar conmigo?
Te daré toda mi alma,
tendrás agua y tendrás pan.
Te daré toda mi alma,
toda mi alma de galán.
Tendrás una casa pobre,
yo te querré como un niño,
tendrás una casa pobre
llena de sol y cariño.
Yo te labraré tu campo,
tú irás por agua a la fuente,
yo te regaré tu campo
con el sudor de mi frente.
Amapola del camino,

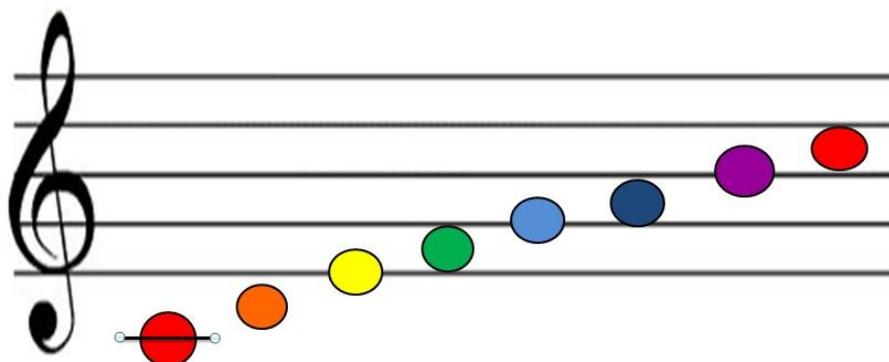
roja como un corazón,
yo te haré cantar, y al son
de la rueda del molino.
Yo te haré cantar, y al son
de la rueda dolorida,
te abriré mi corazón,
amapola de mi vida.
Novia del campo, amapola,
que estás abierta en el trigo:
amapolita, amapola,
¿te quieres casar conmigo?

Anexo XII: Partes de una planta





Anexo XIV



Anexo XV

