

Repositorio de Investigación y Educación Artísticas
del Instituto Nacional de Bellas Artes

ESCUELA NACIONAL DE DANZA
“NELLIE Y GLORIA CAMPOBELLO”

“EL OLÉ PELUCHÓN” MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA
ENSEÑANZA DE LA DANZA ESPAÑOLA EN UNA POBLACIÓN
INFANTIL.

MODALIDAD DE TITULACIÓN
T E S I N A
PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN DANCÍSTICA CON
ORIENTACIÓN EN DANZA ESPAÑOLA

P R E S E N T A N

CARMEN NOEMÍ BAUTISTA HERNÁNDEZ
ANGÉLICA PEREA HERRERA

ASESOR: OMAR CASTILLO MORENO

JUNIO 2016



www.inbadigital.bellasartes.gob.mx

Cómo citar este documento: Bautista Hernández, Carmen Noemí y Perea Herrera, Angélica. “El olé peluchón” material didáctico para la enseñanza de la danza española en una población infantil. ENDNGC/INBA, Ciudad de México, 2016, 131 p.

Descriptores temáticos: La enseñanza de las artes, la enseñanza de la danza española, tecnologías de la información, herramientas asincrónicas y sincrónicas.



INSTITUTO NACIONAL DE BELLAS ARTES Y LITERATURA

ESCUELA NACIONAL DE DANZA
“NELLIE Y GLORIA CAMPOBELLO”

“EL OLÉ PELUCHÓN” MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA
DE LA DANZA ESPAÑOLA EN UNA POBLACIÓN INFANTIL.

MODALIDAD DE TITULACIÓN

T E S I N A

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN DANCÍSTICA CON
ORIENTACIÓN EN DANZA ESPAÑOLA

P R E S E N T A N

CARMEN NOEMÍ BAUTISTA HERNÁNDEZ
ANGÉLICA PEREA HERRERA

ASESOR: OMAR CASTILLO MORENO

JUNIO 2016

México, Ciudad de México a 1 de Junio de 2016

MTRO. FERNANDO ARAGON MONROY
DIRECTOR DE LA ESCUELA NACIONAL
DE DANZA NELLIE Y GLORIA CAMPOBELLO
P R E S E N T E.

Por este medio le informo que Carmen Noemí Bautista Hernández y Angélica Perea Herrera, egresadas de la escuela a su cargo, con la Orientación de Danza Española, concluyeron su Tesina titulada **“El Olé Peluchón”**. **Material didáctico para la enseñanza de la danza española en una población infantil**. La cual fue **realizada bajo mi asesoría**.

En vista de que este proyecto cumple con todos los requerimientos metodológicos y de contenido especificados en el reglamento de la escuela, doy mi visto bueno para que las interesadas continúen con sus trámites correspondientes al proceso de titulación.

Sin otro particular quedo de usted.

ATENTAMENTE



Omar Castillo Moreno
Asesor

c.c.p.-

Carmen Noemí Bautista Hernández. Presente.

Angélica Perea Herrera. Presente.

AGRADECIMIENTOS

A nuestros padres por apoyarnos cada día y estar incondicionalmente en todo nuestro proceso, por hacernos entender que el esfuerzo y la lucha son necesarios para llegar al éxito. Gracias por haber apoyado nuestros sueños desde pequeñas, por el amor con el que estuviste en cada uno de mis logros y por haberme llevado a descubrir este maravilloso camino de la danza.

Al maestro Omar por compartir la pasión por la enseñanza y ese arte que le desborda, por mostrarnos nuevos caminos e inculcarnos esa chispa de querer seguir aprendiendo, demostrarnos que con paciencia todo se logra, y por ser ahora un gran amigo.

A la ENDNGC por brindarnos todas las herramientas posibles para formarnos como bailarines y docentes, a todos los maestros que contribuyeron en nuestra formación dancística, artística y humana, gracias por compartir sus conocimientos y guiarnos en esta bella profesión, al igual que todos aquellos maestros que nos apoyaron e hicieron posible este proyecto desde sus inicios hasta el día de hoy.

A nuestros compañeros Suetí por su compañía, su amistad y su apoyo. Nos demostraron que los caminos difíciles son más amenos cuando se trabaja en equipo y que unidos podemos llegar más lejos. Agradecemos haber encontrado a nuestra segunda familia.

A mi compañera del alma por tantos años de amistad y con la que siempre he podido contar, y llevar a cabo todas las locuras posibles, sumando este proyecto como una más, y los que faltan.

"Se vive cuando se está loco y se triunfa cuando se logran nuestros sueños, que dicha tener con quien compartirlos"

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
 CAPÍTULO 1. La enseñanza de las artes y la danza española.	 4
1.1. Educación Artística.	5
1.1.1. El arte como generador de experiencias.	6
1.1.2. El arte y los procesos cognitivos.	8
1.1.3. Tendencias de la enseñanza de las artes en la educación básica.	15
1.1.4. Las artes en el currículo de la educación básica.	18
1.2. La enseñanza de la danza española como complemento de la educación básica en un ámbito educativo no formal.	23
1.2.1. Danza española.	23
1.2.2. Tipos de educación.	27
 CAPÍTULO 2. Tecnologías de la información y la comunicación (TIC).	 32
2.1. ¿Qué son las TIC?	35
2.1.1. Web 2.0.	37
2.1.2. Herramientas asincrónicas y sincrónicas.	39
2.2. Aplicación de las TIC en la educación.	40
2.3 TIC y danza.	44
2.3.1. Descripción de materiales didácticos existentes.	46
2.4. Material didáctico.	49
2.4.1. Video educativo.	50
2.4.2. Links de videos educativos	51
 CAPÍTULO 3. El Olé Peluchón.	 53
3.1. Pre-producción.	54
3.1.1. Personajes.	55
3.1.2. Formatos.	61

3.2. Producción.	64
3.2.1. Guiones literarios.	65
3.2.2. Guion televisivo.	88
3.2.3. Storyboard.	97
3.3. Post-producción.	108
3.3.1. Edición.	110
3.3.2. Contenido educativo y medios.	112
CONCLUSIONES	115
REFERENCIAS	120

INTRODUCCIÓN

El Olé Peluchón es un proyecto que sirve para el desarrollo didáctico de la enseñanza de la danza española. Este material está dirigido a una población infantil con temas de introducción a la danza española y fue pensado para apoyo del docente en la educación artística.

Surge, en primer lugar, por la vocación docente que descubrimos durante nuestro tiempo en la escuela y el acercamiento que tuvimos con poblaciones a nivel de educación básica, siempre con el interés de encauzarlos hacia el arte y ofrecerles nuevas posibilidades para conocer el mundo.

El rango de edad al que va dirigido el material es entre 6 y 8 años, sin embargo, cualquier interesado puede utilizarlo según sus convicciones pero sin restarle importancia como medio para desarrollar un buen proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación artística.

Los objetivos generales del Olé Peluchón están enfocados a las necesidades de aprendizaje de los niños, ya que queremos que el alumno obtenga una experiencia creativa e imaginativa que ayude a este proceso, por lo cual también decidimos vincular el material con objetivos del currículo escolar del nivel básico.

En la primera parte de este documento planteamos la relación del arte con otros ámbitos que influyen en la educación, como el arte y la experiencia, el arte y los procesos cognitivos, cómo se establece la educación artística en el currículo de nivel básico y la enseñanza de la danza española.

Como segundo capítulo abordamos lo referente a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), qué son, como se clasifican, elementos con los que hemos avanzado en la historia con respecto a la comunicación y los recursos tecnológicos que manejamos hoy en día. Al ser herramientas que cotidianas son, sin duda, parte del desarrollo cultural y gran influencia para la

enseñanza, por lo que debemos utilizarlas como apoyo para el desarrollo de fines educativos.

Nos dimos a la tarea de identificar, analizar y describir algunos ejemplos de las TIC aplicadas a la danza para tener conocimiento de lo que se ha hecho anteriormente.

Por último, en el tercer capítulo presentamos el proceso de producción del material audiovisual desde las planeaciones, los guiones y los formatos hasta la descripción de la edición, así como las problemáticas por las que pasamos y las conclusiones a las que llegamos.

Los objetivos, contenidos y actividades de dicho material están destinados para que el alumno desarrolle habilidades y destrezas cognitivas, sociales y afectivas con motivos pedagógicos y formativos. El Olé Peluchón ha sido creado y debe ser utilizado para reforzar procesos educativos. La selección del contenido y la forma de presentarlo (formato interactivo-multimedia) hacen que resulte atractivo y motivador, por lo tanto es un instrumento que responde a las exigencias curriculares de una materia a nivel de educación básica tanto en un ámbito formal como en un ámbito no formal.

Capítulo 1. La enseñanza de las artes y la danza española

Capítulo 1. La enseñanza de las artes y la danza española

En este capítulo estudiaremos el papel del arte en la educación, su concepto y su historia, lo cual servirá para asentar las bases de nuestra propuesta de material didáctico, el Olé Peluchón. También abordaremos el concepto de la experiencia, los procesos cognitivos y emocionales que se desarrollan y fortalecen durante el tránsito por la educación artística, sus diferentes tendencias y las escuelas de la danza española.

1.1. Educación artística.

La UNESCO (2012) reconoce el estudio por las artes y la cultura como un método de enseñanza que ayuda al alumno a encauzar sus emociones a través de la expresión y la creación. La educación artística se vuelve un vehículo de conocimiento para aprender diferentes disciplinas y contribuye al desarrollo y la conciencia cultural del ser humano.

La educación artística cumple con diferentes funciones, las cuales no limitan a las artes como un instrumento suplementario para la educación y lo reconocen como un contenido principal de estudio que utiliza las expresiones y recursos artísticos para sensibilizar al alumno en los procesos de aprendizaje, para valorar la riqueza e importancia de la diversidad cultural, ya que construye identidades personales y colectivas. Las ventajas de introducir las artes y prácticas culturales en la educación es el desarrollo emocional y psicológico del individuo, el desarrollo cognoscitivo de habilidades de pensamiento innovador y creativo, la reflexión crítica y habilidades de comunicación interpersonales (UNESCO, 2012).

La educación artística depende del enfoque pedagógico con el que se trabaje para establecerse en un tiempo, en un lugar y con personas determinadas con la finalidad de desarrollar sensorialidad, sensibilidad y creatividad (Acha, 2001).

1.1.1. El arte como generador de experiencias.

Greene (Monn y otros, 2013) dice que la experiencia estética comienza con la apreciación del arte y es el camino por el cual entendemos el mundo.

Por su parte Dewey (1960) plantea que la experiencia es un entramado de tres ejes donde “tiene lugar una transacción entre un individuo y lo que en el momento constituye el ambiente”. Estos ejes representan los siguientes principios: “continuidad experiencial”, que define las experiencias valiosas de las que no lo son; “interacción”, la condición de la experiencia con el ambiente; “situación” donde no sólo eres elemento pasivo de la experiencia sino también activo, es decir, haces y padeces.

La experiencia estética es un todo, es la suma consecutiva del tránsito recorrido de emociones e ideas que enriquecen nuestro capital de experiencias, lo cual hace posible que se convierta en una intención consciente; por lo tanto, una experiencia tiene como fin una culminación concreta.

La experiencia estética empieza por una impulsión, que es el deseo a realizar algo (es diferente al impulso, que es instintivo e inconsciente) y representa el inicio de un proceso completo. Dentro de sus elementos está la cualidad determinada, que es lo que denomina y da peso a las acciones, es la propiedad dominante que caracteriza y da unidad a las partes de la experiencia (Dewey, El arte como experiencia., 2008). Por ejemplo en el Olé Peluchón se harán dinámicas para el desarrollo de la musicalidad donde está presente también trabajo corporal, creativo y en equipo.

Las cualidades estéticas de la impulsión permiten que no sólo sea una acción mecánica, sino que le dan un sentido más allá de lo eficaz, entendido como el cumplimiento de una acción. Dadas estas cualidades, al consumir las acciones aparecen emociones satisfactorias y el inicio se traduce como la motivación para

comenzar una investigación intelectual ordenada y organizada, es decir, que se da paso al desarrollo de las cualidades intelectuales (Dewey, El arte como experiencia., 2008).

Una vez recopilada la información sensible la experiencia estética también se vuelve mental y se enfoca más allá de lo instintivo; no se trata sólo de un proceso pasivo sino que se llega a una comprensión de formas, colores y dimensiones que empiezan por la vista: al ver una escultura reconozco al instante el tamaño y las texturas, sin embargo, mi experiencia de esa obra trasciende al percibir el sentido que transmite.

Eisner (2004) nos dice que el proceso de experimentar la relación del ser humano con el mundo también está conformado por la cultura, que se compone de lenguaje, creencias y valores. Simpatizamos con el concepto de cultura desde el punto de vista antropológico, el cual establece que todo aquello creado por los seres humanos (Ariño, 1997) da paso al relativismo cultural, es decir, antepone las costumbres sobre la dignidad; nada puede ser juzgado como bueno o malo pues depende de una cultura determinada sin ignorar los valores universales de respeto e igualdad (lo cual nos permite observar una situación pero no juzgarla).

En este sentido las artes y las ciencias son las que conforman y desarrollan continuamente nuestra cultura. Con ellas se posibilita el “proceso de crearnos a nosotros mismos” (Eisner E. W., 2004) pues con la experiencia sensible o artística junto al ámbito cultural estamos en una creación y experimentación constante de nuestro entorno para relacionarnos y comunicarnos con los otros. Dicho en otras palabras: lo artístico no sólo se refiere a lo general, lo superficial, sino que también es una transformación, en lo particular.

La capacidad intelectual y estética de intervenir en los procesos y fenómenos culturales es distintiva de la raza humana. Además de que tenemos la capacidad de raciocinio somos los únicos seres que creamos y hacemos permanentes

nuestras ideas y creencias. Un ejemplo de evidencia de cultura es la formación de conceptos, expresiones de carácter cualitativo que trascienden cuando tomamos los elementos sensibles o imágenes que captamos y los convertimos en representaciones de la experiencia (Acha, 2001).

De acuerdo con la postura antropológica la cultura es una manera de vivir compartida, lo cual se encuentra en las normas que se establecen en diversas instituciones como la escuela, la familia o la iglesia. En el interior de los espacios escolarizados se generan vínculos entre adultos y niños que posibilitan una sensación de pertenencia y comunidad. Con respecto a lo biológico la cultura es un sinónimo de cultivo y se aplica de manera literal en la escuela pues en ella se cultiva la mente de los alumnos con las experiencias que el arte puede facilitar y que influirán en la formación de los niños (Acha, 2001).

El Olé Peluchón tiene como finalidad generar experiencias significativas por medio del arte. Este proyecto no trata de formar artistas en potencia sino que ayudará al alumno a que participe en las dinámicas propuestas para desarrollar sus capacidades físicas, cognitivas y sociales (trabajo individual y trabajo colaborativo en equipo), al utilizar los medios de expresión que ofrece la danza española a nivel corporal, histórico, musical y coreográfico.

1.1.2. El arte y los procesos cognitivos.

La actividad artística agudiza los sentidos y fortalece la imaginación, que a su vez desarrolla el pensamiento y distintos procesos de cognición. En palabras de Eisner (2004): el arte transforma la conciencia. Las manifestaciones artísticas poseen un carácter lúdico que en un principio funciona como medio de exploración para después profundizar en la experiencia sensible y cualitativa, con lo que se fomenta el uso del pensamiento creativo en donde la imaginación es uno de los principales factores.

Vigotsky (2009) define a la imaginación de la siguiente manera:

Toda actividad humana que no se limite a reproducir hechos o impresiones vividas, sino cree nuevas imágenes, nuevas acciones, pertenece a esta segunda función creadora o combinadora. El cerebro no se limita a ser un órgano capaz de reelaborar y crear con elementos de experiencias pasadas nuevas normas y planteamientos (pág. 9).

Creemos que la imaginación es un factor importante para el desarrollo en el ámbito educativo. En nuestra práctica docente la usaremos como herramienta de aprendizaje desde una perspectiva enfocada en las capacidades intelectuales de los niños. Con el objetivo de fomentar el desarrollo de la imaginación este material didáctico será un medio para enriquecer el aprendizaje y proporcionará a los alumnos nuevos retos que desafíen y estimulen sus capacidades imaginativas.

La imaginación se alimenta de los elementos que componen a la experiencia; su principal material son las imágenes que se perciben y lo que se experimenta con éstas, de tal manera que se origina una forma de pensamiento, la cual posible visualizar los conceptos que se han creado en primera instancia dando contextos de posibilidades que empíricamente hubiera sido imposible experimentar. El niño se satisface del mundo sensorial y la imaginación le ofrece un medio seguro para probar con privacidad.

Eisner (2004) dice que la imaginación pasa a la esfera pública como conceptos o ideas, que desarrolla capacidades en los individuos para facilitar la contribución social de la educación, establecer relaciones simbióticas con los demás y así enriquecer nuestras vidas.

Después de “madurar las ideas” la actividad artística continúa para transformarlas y empezar un proceso de creación que tiene como fin una representación, la cual formaliza el medio de comunicación llevándola a algo tangible o que pueda ser

apreciada por un espectador, en donde se hacen más evidentes los procesos cognitivos que se utilizaron.

El arte en la educación genera el desarrollo de la mente por medio de la estimulación de la imaginación o el desarrollo de formas cognitivas como la atención, la resolución de problemas y la elaboración de formas de pensamiento a partir de experiencias que surgen de la expresión, por lo que ahora hablaremos de la importancia y necesidad de la creatividad y la creación.

Todo ser humano es creador en tanto que imagina, potencia, materializa y concreta una tarea en un entorno cultural. La creatividad posibilita experiencias de tipo sensorial, cultural o emocional que muestran los niños en un ámbito escolar; por medio de la apreciación artística se vinculan con lo que es concretamente creativo (Acha, 2001). Por ejemplo, si para un niño, o para cualquier persona, es imposible saltar entre nubes con un grupo de amigos, con su imaginación es posible que desaparezcan los elementos físicos que le impiden esta actividad y con su creatividad seguro que sus amigos también podrán jugar con él y encontrar otras posibilidades. Esto podría abordarse desde un ejercicio de educación artística con un objetivo concreto.

Hemos visto que uno de los fines de la educación artística son inicialmente la capacidad de experimentar y transformar las cualidades del entorno, así como el desarrollo de la imaginación.

Los procesos cognitivos son aquellos por los que se adquiere conciencia de nuestro entorno y los encontramos en el fin de la creación, que es la representación como análisis, comunicación o resolución de problemas que transforman los contenidos e ideas de nuestro pensamiento.

Al representar se consolidan las ideas de una manera tangible y perdurable y se facilita un medio de comunicación donde se hacen públicos los contenidos de la

conciencia. Para llevar a cabo la representación se pasa por un proceso de revisión y corrección para analizar detalladamente la idea y darle forma de tal manera que haya cierta calidad, lo cual también nos da la visión de diferentes posibilidades para la resolución de distintos problemas que se presenten durante el proceso creativo. Mientras el alumno esté expuesto a más experiencias tendrá una mayor oportunidad de desarrollar estas capacidades cognitivas, pues la exploración frecuente le da al alumno la posibilidad de generar un nuevo significado a partir de sus capacidades y actitudes.

El proceso creativo consta de tres vías para llegar a consumarse: producción, percepción y reflexión crítica (Eisner E. W., 2004). Llegamos a estas vías por las capacidades del alumno para manejar la técnica de alguna disciplina; esto permite la construcción de imágenes mentales en función de códigos propios de los diversos lenguajes artísticos y retoma las tres líneas en las que se acciona.

Por lo tanto, la educación artística fomenta la capacidad del alumno para desarrollar la mente por medio de experiencias que surgen de la creación y percepción de formas expresivas y de análisis, lo cual se hace evidente en el uso del lenguaje y la actitud que el alumno manifiesta.

Wallas (1926) propone cuatro etapas en el proceso creativo:

Preparación: percibe y analiza la situación y las circunstancias que influyen en ella. Es un momento en el que la persona investiga, analiza, experimenta y prueba diferentes posibilidades para resolver el problema.

Incubación: interioriza el problema. Es un proceso interno e inconsciente que establece nuevas relaciones para desechar estrategias erróneas e ineficaces.

Iluminación: la solución surge de improviso y es cuando todo cobra sentido. Se trata de una fase en la que el esfuerzo invertido obtiene su recompensa.

Verificación: analiza, verifica y valida la solución adoptada. Tiene como consecuencia su abandono o adaptación para ser perfeccionada y puesta en práctica.

Nuestro objetivo principal es que el alumno sea capaz de resolver problemas enfrentándose a situaciones donde las soluciones sean empíricamente comprobables, enfocándose principalmente en la capacidad analítica. El explotar al máximo la creatividad en los niños ayudará a tener mayor visión ante las posibilidades que se puedan presentar en cualquier situación. Así mismo, rebasar las expectativas tradicionales generará un campo más extenso de posibilidades de pensamiento y acción para resolver un problema.

Como ya se mencionó, el Olé Peluchón está dedicado a fomentar el desarrollo de distintas funciones cognitivas y creativas. Hablaremos entonces de cómo pretendemos trabajar con la imaginación y creatividad de los alumnos que se involucren con el material utilizando los conocimientos teórico-prácticos de danza española que se les brindarán de manera lúdica.

A partir de las experiencias se llega a la fantasía, la cual se construye siempre con materiales del mundo real. Es importante involucrar en su formación un medio artístico; así el Olé Peluchón se convierte en un estímulo para la fantasía por sus personajes, las temáticas y las situaciones que se plantean.

La memoria es otro elemento presente de gran importancia, por lo cual es necesario ampliar las experiencias. En la medida en la que el alumno vea, oiga y experimente más, cuanto más aprenda y asimile, cuanto más disponga de elementos reales, su memoria será más productiva. En la parte emocional también está presente ya que todo sentimiento posee una expresión interna que relacionamos con algún pensamiento, imagen o impresión que responda a un estado de ánimo (Vigostky, 2009).

El desarrollo de la creatividad depende de la imaginación. Para ésta son importantes los procesos y la capacidad de creación (Vigostky, 2009).

Ser creativo significa que desde la infancia se es capaz de confeccionar algo que antes no existía. Para que haya una creatividad artística es necesario asignarle cierto valor al resultado, ya que lo que el artista produce es nuevo y tiene valor (Bono, 1994).

La creatividad es constructiva, sintetizante, unificante, interrogativa y genera confianza para nuevas experiencias, lo que permite que los individuos tengan espontaneidad y sean más expresivos (Vindas, 2003).

Un factor que debe existir en la creatividad es la motivación, para la cual se requiere inversión de tiempo, esfuerzo y dedicación pues la voluntad de encontrar una idea nueva ya está presente (Bono, 1994). Es importante impulsar dicha motivación en los niños para que generen nuevas alternativas y sean lo suficientemente curiosos para buscar. En este sentido el material didáctico es una herramienta funcional pues la manera en cómo se presenta y el tono lúdico con el que se manejan los temas mantendrán atento y dispuesto al alumno.

En el Olé Peluchón se abrirán espacios para la experiencia de los alumnos al estar en contacto con los demás haciendo un trabajo de equipo. Sensibilizaremos la parte emocional necesaria para el desarrollo de la fantasía, la imaginación y la creatividad; a la par se ofrecerán retos a los procesos intelectuales de cada alumno en las dinámicas donde el objetivo es solucionar ciertas situaciones problemáticas. Tanto el factor intelectual como el emocional son necesarios para dar lugar al acto creador, ya que sentimiento y pensamiento mueven la creación humana. Por tanto, la experiencia es fundamental para la fantasía, pues ésta abre las puertas a una infinidad de posibilidades (Vigostky, 2009).

El Olé Peluchón consta de material audiovisual con personajes fantásticos y situaciones divertidas, así como dinámicas que ayudan a reforzar el aprendizaje propuesto, el cual está enfocado al desarrollo de las habilidades intelectuales del alumno y no al almacenamiento de la información.

Los temas que se manejan son acerca de la danza española y sus diferentes estilos: folclor, bolero, estilizado, flamenco y de los elementos coreográficos necesarios para realizar montajes dancísticos. Creemos que la danza española es un medio excelente para impulsar al alumno hacia el pensamiento creativo, ya que al ser una disciplina amplia y compleja brinda diversas herramientas (movimiento, musicalidad, expresión, conocimiento, etc.) que ayudarán al niño a aprender, resolver, crear y conocer diversas situaciones en un entorno que privilegie la diversidad cultural.

Como hemos mencionado la creatividad es una forma de pensar cuyos resultados son cosas que tienen a la vez novedad y valor. Para potenciar esta habilidad hay que buscar estrategias que desarrollen el pensamiento y se obtenga la activación de todo el cerebro y sus distintas funciones especializadas, una estructurada-racional y otra emocional-experimental (Waiburd, 2009).

A través de la danza el niño puede acercarse y desarrollar su pensamiento creativo. Con su cuerpo como medio de expresión y haciendo uso de su imaginación se las ingenia para representar o interpretar lo que piensa y lo que ve.

A partir de todo lo que conoce, lo que lo rodea y todo lo que el niño ha experimentado hasta el momento será capaz de expresar, interpretar, crear y resolver lo que se le pida con sólo ver una imagen, un movimiento o una coreografía.

La actitud positiva es parte importante en este proceso ya que dirige los pensamientos hacia una vida con posibilidades, abundancia, oportunidades y es

pro activa. A través de la danza se despiertan emociones que son las que pueden provocar movimiento o bloquear los procesos hacia lo constructivo (Waiburd, 2009).

Con el material audiovisual se busca que los niños se interesen y se cuestionen, ya que la práctica de generar interrogantes, preguntas provocativas, reflexivas, de comprobación, hipotéticas, justificantes, es una herramienta que podemos utilizar para activar el pensamiento creativo y una mejor percepción.

La finalidad es brindar herramientas con utilidad social que, como ésta, sean factibles y generen pensamientos novedosos, originales, que sorprendan, atrapen y contribuyan al progreso. Estos productos vienen de mentes con pensamientos creativos, arriesgados, emprendedores e innovadores. Por ello, con este material didáctico abriremos la puerta a nuevas experiencias para que haya más mentes creadoras capaces de generar nuevas posibilidades.

1.1.3. Tendencias de la enseñanza de las artes en la educación básica.

Existen tres tendencias en la enseñanza de las artes en la educación básica (EDUCARTE, 2006):

1. La “educación por el arte”, que plantea una relación entre moral y arte o ética y estética. Propone una pedagogía en la que la autoexpresión y la creatividad son elementos importantes para la recuperación del ideal humano, por tanto, tiene interés en el interior del ser humano y su formación. La educación por el arte ayuda a los niños a percibir la belleza del universo material a través de la percepción y acerca a los individuos al lenguaje de las disciplinas artísticas para generar nuevas formas de comunicación y expresión.

Se vincula en los niveles educativos básicos (niños y adolescentes) porque pone énfasis en la exploración, la vivencia y la expresión libre. El arte se convierte en un

medio, ya que le da prioridad al tránsito por la experiencia artística que vive el estudiante. Además es capaz de formar ciudadanos sensibles que ocupen los lenguajes artísticos con diversas finalidades.

Un docente que simpatiza con la educación por el arte no imita la forma de enseñanza que recibió en las escuelas superiores o conservatorios, ya que privilegia el valor formativo del arte.

2. Otra tendencia es la “educación en las artes” que tiene como objetivo crear en los educandos un aprendizaje duradero y sistemático en las competencias, formas de pensamiento y métodos de presentación de los diferentes lenguajes artísticos como son las artes visuales, danza, música y teatro. De cierta manera se busca que haya un perfeccionamiento técnico en alguna manifestación artística que el alumno haya elegido.

Va dirigido a jóvenes que quieren ser semiprofesionales o profesionales en el arte, ya que pone énfasis en el dominio de las técnicas, la ejecución y la interpretación. El arte se ocupa como un fin y se privilegia la creación de productos artísticos; la finalidad es formar artistas que dominen técnicas específicas, para lo cual se trabaja en el incremento de la predisposición emocional y cognitiva de los adolescentes y los jóvenes.

Un docente que opta por la educación en el arte resalta la necesidad de que se enseñe el arte como una disciplina, que el joven se exprese conociendo paralelamente el lenguaje del arte y sus códigos.

3. La “educación a través de las artes” es una vía que los educadores han tomado para fomentar el crecimiento personal, el desarrollo de la capacidad crítica y la comprensión de la realidad en que se vive. Ésta contribuye a mejorar los resultados académicos, disminuir la apatía escolar, establecer una buena relación con el medio ambiente e incentivar el aprecio a la diversidad, la libertad de

expresión y la tolerancia. Además promueve los valores de lo propio y el sentido de pertenencia, ya que ayuda a los procesos de identificación cultural y al conocimiento y divulgación de las obras del patrimonio artístico.

Se propicia en cualquier escuela y a cualquier nivel. El docente no tiene que ser especialista para ocupar el arte en su plan de clase pues no está enseñando arte, educa a través de éste y lo utiliza como detonador para el conocimiento del medio.

Una vez delimitadas estas tendencias educativas podemos establecer que el curso que guiará el material didáctico del Olé Peluchón es la educación por el arte.

Elliot Eisner (1995) nos habla de dos tendencias que ponen de manifiesto la expresión personal creativa. Esta concepción se originó por la visión de dos autores influidos en gran medida por la segunda guerra mundial, Viktor Lowenfeld y Herbert Read, quienes postulan que las artes, entendidas como un proceso, liberan el espíritu y ofrecen otra vía de expresión al impulso creativo.

Para Lowenfeld (1947) la actividad creativa da al alumno un beneficio terapéutico además de educativo, pues genera flexibilidad de expresión a sus ideas y le permite enfrentar nuevas situaciones adaptándose con mayor facilidad que aquel que, por el contrario, se limite a la mera imitación más que a expresarse. Este último sentirá seguridad al avanzar siguiendo reglas estrictas y establecidas pero se le dificultará adaptarse a situaciones nuevas.

Read (1958) nos dice que la misión del docente es no interferir en el proceso natural de los estudiantes pues el impulso del arte viene del inconsciente. La educación artística adquiere un nuevo significado social al reconocer su importancia en el crecimiento y desarrollo personal en una sociedad.

Para los dos autores el arte se captaba, no se enseñaba ni se aprendía, y corregía las prácticas de enseñanza represiva.

Retomemos las dos vías para la enseñanza de las artes de las que habla Eliot Eisner (1995). Una es la esencialista, que fomenta las experiencias estéticas vividas por los alumnos dentro de contextos escolarizados o extra escolarizados, la otra es la contextualista, que usa el arte como auxiliar para el desarrollo óptimo de otros campos de conocimiento en el proceso educativo. La escuela como institución refleja los valores y requisitos de las comunidades a las que sirven, utiliza las necesidades de la sociedad para formar sus objetivos y parte de las prioridades humanas importantes.

El Olé Peluchón es un material didáctico enfocado en una educación por el arte que genera experiencias con los conocimientos propuestos que los niños utilizarán para crear nuevas ideas.

Como ya lo planteamos, simpatizamos con las posturas de Acha y por ello damos importancia al desarrollo de la sensorialidad, la sensibilidad y la creatividad. De igual forma nos apegamos al enfoque contextualista de Eisner y a través de la danza española desarrollamos habilidades que permitan a los niños desenvolverse óptimamente no sólo en el ámbito escolar sino también en su vida diaria.

El mismo Eisner (2004) propone que el arte es un medio favorable para fortalecer las áreas cognitivas, sociales, afectivas y escolares; además nos proporciona el desarrollo de oportunidades pues las capacidades que educamos en las artes nos ayudan a encontrar más de una respuesta a un problema. El arte, dice, es una manera de conocer.

1.1.4. Las artes en el currículo de la educación básica.

Actualmente la educación artística tiene espacio en el currículo a nivel preescolar, primaria, secundaria, algunos sistemas de educación media superior, estudios

profesionales y de posgrado. Esto, por la importancia que tiene el arte en el desarrollo cognitivo, el descubrimiento y construcción del significado de la realidad que los alumnos logran con el ejercicio artístico, el tránsito por experiencias estéticas, el conocimiento del medio y la capacidad de trabajar en equipo. Por la naturaleza del presente proyecto es necesario profundizar en la enseñanza de las artes en la educación básica.

La enseñanza de las artes en niños basado en el programa SEP (2011) consiste en proporcionar herramientas que les permitan comprender la vida y desenvolverse en ella, les brinda una visión creadora y abierta que los motiva a participar con su entorno, que valoren la cultura a través del reconocimiento y análisis de sus diversas manifestaciones. Además, favorece los procesos cognitivos como la memoria, la concentración, la atención y la creatividad, entre otros, sin olvidar el fortalecimiento de la autoestima, el auto concepto, la confianza en sí mismo y la seguridad, así como el aporte de elementos para el aprendizaje de otras materias.

La educación artística se refiere al desarrollo de conductas y habilidades de materias escolares referentes a las artes, las cuales pueden tener o no una comprensión estética, es decir, respuestas dadas del proceso y los valores expresivos de un objeto (Hargreaves, 2002). Por ello, la expresión creativa del arte es una oportunidad para el desarrollo no sólo de habilidades artísticas sino de otros procesos personales, valores sociales y morales y de la autoestima.

El estudio de este desarrollo artístico debe basarse en actividades que formen parte del currículo de la educación básica y que sean llevadas a cabo en clase de una manera didáctica y congruente con el contenido teórico.

El maestro debe actuar como un director didáctico del trabajo en clase y tomar en cuenta tanto los modelos psicológicos evolutivos propuestos como la práctica docente (Hargreaves, 2002). Con respecto a lo anterior Ross (1982) dice: “Salvo

que el diseño del currículum del desarrollo estético se base en una concepción clara del desarrollo, es difícil ver cuál pueda ser el resultado de una planificación coherente o elevarlo a una evaluación pública”.

Hargreaves (2002) menciona que los investigadores de la psicología evolutiva tienen una relación esencial con la educación artística, ya que esta base teórica, a pesar de estar subdesarrollada en comparación con otros campos, podría ser utilizada en la práctica docente para beneficiar necesidades de la educación dentro del currículo escolar, tales como la falta de marco teórico con contenidos del desarrollo que la educación artística requiere, la aplicación de teorías psicológicas en la enseñanza y aprendizaje y el estudio de los procesos en clase con evaluación de los campos artísticos.

La educación de las artes en la primaria tiene como objetivo introducir al niño en las cuestiones artísticas más elementales para el desarrollo de los sentidos: vista, tacto, oído y corporeidad, lo cual activa su mente por medio de los procesos de pensamiento. Lo anterior ayudará a expresar sentimientos, ideas, sensaciones, razonamientos y creatividad, todo ello con el fin de abrirle un panorama de posibilidades que le ayuden a sus ocupaciones y posteriormente para su vocación.

El arte que se aplica en la educación a nivel escolar básico pretende la formación del niño en los ámbitos social y cultural por medio de la sensibilidad que desarrollan las diferentes disciplinas artísticas.

Acha (2001) dice que acercar al niño a los valores estéticos que ofrece el arte le proporciona diversas posibilidades para apreciar su medio inmediato, le da la oportunidad de ser testigo de diferentes comportamientos humanos y de apreciar los fenómenos naturales, lo cual le induce a tomar conciencia de lo estético de nuestra realidad, es decir, el alumno desarrolla una sensibilidad que le permite conocer y tomar conciencia de su entorno.

De esta manera no sólo aprende la eficacia de las propiedades formales del arte, en este caso la danza, sino que le permite conocer la diversidad de su cultura y encontrar su libertad a través de la formación de su conciencia. La educación artística debe ser pluricultural.

Eisner (1995) también menciona que a través del juego en la enseñanza de las artes se adquieren habilidades y destrezas que propician experiencias significativas, desarrollan la percepción cognitiva para el proceso creativo y generan cultura por medio de una producción artística sociocultural.

Dentro del proceso educativo-artístico es necesario realzar la didáctica de las artes y la importancia del contacto con los objetos culturales para que generen un pensamiento simbólico, la reflexión, el desarrollo de conciencia crítica y el pensamiento creativo en los alumnos.

El arte no sólo ayuda a la parte emocional. Chalmers (2003) argumenta también que es el medio para que el niño entienda su entorno; sirve de herramienta para la construcción social pues permite la unión entre distintas culturas y corrige formas de racismo y prejuicio.

Hablar de educación artística se refiere a la integración donde las disciplinas se entremezclan, pero también donde cada forma de expresión es parte de un todo que tiene al arte como centro. En realidad nos referimos a “cultura artística” en el sentido de un espacio de reunión y como lo maneja (Chalmers, 2003): una construcción simbólica donde se juntan diversos elementos que definen un lugar, sus habitantes y su contexto.

El Olé Peluchón es un material didáctico para aplicarse en un sistema educativo no formal y como apoyo para la educación básica en los siguientes aspectos:

- De acuerdo con el programa de primer año apoyaremos el reconocimiento del cuerpo y el espacio, que el alumno conozca distintas formas de movimiento y el desarrollo de la expresión corporal para que pueda comunicar ideas y emociones de la vida cotidiana.
- El programa de segundo año se enfoca más en el descubrimiento de su cuerpo y en el movimiento con el entorno. Apoyaremos elementos más específicos como el reconocimiento de contrastes y calidades de movimiento aplicando puntos de apoyo para el equilibrio corporal. Daremos al alumno herramientas para la experimentación y la creación.

Existen artes integradas que se definen por la opción de un trabajo colaborativo entre diferentes disciplinas. También se conocen como áreas de educación artística y se ubican en los programas de estudio de educación preescolar y educación básica.

Primero hay que enseñar por separado cada expresión artística antes de considerarlas integradas, ya que por la magnitud del conocimiento y complejidad que presentan las artes se puede afectar la valoración, apreciación y los sentidos propios que tiene cada una de ellas.

Por tanto, la práctica de proyectos artísticos de integración es más adecuada en los últimos niveles de formación, ya cuando el alumno tiene claro el conocimiento de las técnicas, la estética y los procesos específicos correspondientes (Giraldez & Pimentel, 2011).

Eisner (1995) menciona que la enseñanza del arte está basada en distintas disciplinas que tienen como objetivos principales el desarrollo de la imaginación y la adquisición de aptitudes útiles para una ejecución artística de calidad. Éstas también ayudan al aprendizaje de la observación de las cualidades del arte para su apreciación y da herramientas para establecer juicios en cuanto a lo estético de

cualidades formales y de formas expresivas de la obra; desarrollan su percepción para comprender el contexto histórico y cultural en el que se desenvuelve el arte y también su capacidad de creación, que comprende la estética que propone la obra, su función y los valores que la justifican.

Los diferentes tipos de lenguajes artísticos: artes visuales, expresión corporal y danza, música y teatro, tienen como principio una experiencia sensible que tiene un modelo y una estructura, es decir, que el ser humano interactúa con su entorno. Estas experiencias pueden que se hagan de una forma consciente o eficazmente mecánicas, todo depende del objetivo de las relaciones del ser humano con su entorno, pues así se puede identificar el contenido significativo de la experiencia.

1.2. La enseñanza de la danza española como complemento de la educación básica en un ámbito educativo no formal.

1.2.1. Danza española.

Tomando como base el texto de Rocío Espada (sin fecha) describiremos brevemente las cuatro corrientes de la danza española: folclor español, escuela bolera, flamenco y danza estilizada. Hablaremos de su historia, estilo, vestuario, etc., con la intención de explicar el material teórico que utilizamos para guiar los videos y las dinámicas del Olé Peluchón.

Escuela Bolera

Se desarrolla desde el siglo XVII hasta mediados del siglo XIX y es considerado un valioso patrimonio de la danza española como cruce de la danza popular y la danza culta.

La actividad dancística en España se da principalmente en tres ciudades Madrid, Barcelona y Sevilla, donde abundaban representaciones de ballet y opera por la cantidad de teatros que se podían encontrar. Gracias a todo este movimiento artístico llegaban varias compañías extranjeras, principalmente italianas y francesas, lo cual ayudó a consolidar el lenguaje de la escuela bolera por los términos y la nomenclatura que se usó para su enseñanza y que distinguió al ballet clásico del ballet clásico español, llamado Escuela Bolera.

Este género tiene dos estilos contrastantes, uno se caracteriza por tener saltos y vueltas complejas (al aire) y el otro con combinaciones más sencillas pero con más gracia y sensualidad (más pegado a la tierra).

En la escuela bolera tanto hombres como mujeres utilizan zapatillas de media punta o zapatos de carácter (de tacón bajo) para poder manejar el trabajo de las puntas. Los hombres visten con chaquetilla, pantalón corto y medias generalmente blancas, las mujeres faldas abombadas y corsés o vestidos con estas características, así como accesorios (peinetas, abanicos, mantillas, castañuelas).

Un ejemplo lo tenemos en el Olé de la curra. Es de origen gaditano, se relaciona con los gitanos y fue perfeccionado por la bailarina “curra” (Diario ABC, 2009). Se trata de una variante de los olés boleros.

Folclor español

Este género se comenzó de una manera más independiente. Los danzantes bailaban por separado e improvisaban según el baile ejecutado pero posteriormente aparecieron las composiciones circulares con mayor número de participantes, las cuales pasaron de ser danzas paganas a tener un carácter religioso por la cristianización de los pueblos. También había danzas de carácter guerrero, agrícola y festivo.

En la Edad Media la afición del pueblo hacia los bailes fue en aumento debido a las invasiones, las cruzadas, el intercambio cultural entre los pueblos, la influencia del pueblo árabe, de fenicios, griegos, cartagineses, celtas, entre otros, lo que dio gran variedad de formas y modalidades a la danza regional española.

De acuerdo con su estilo podemos dividir este género en tres:

- Donde los pies siempre están en acción.
- Donde los brazos son lo más importante.
- Donde los músculos, cadera, pelvis y vientre constituyen la parte principal del movimiento.

Uno de los bailes folclóricos más representativo del norte de España se encuentra en Galicia. Nos referimos a la muñeira (que quiere decir “molinera”) pero también puede llamarse “gallegada” (Serrano Vida & Gil Corral, 2003). Sostienen algunos investigadores que esta danza nació en los molinos y era una forma de distracción para los campesinos mientras esperaban a que el grano fuera triturado por las máquinas. Se le ve mucha similitud dancística y musical con las danzas celtas que eran de carácter guerrero (Sorondo, 1989).

Aproximadamente en el siglo XVIII existieron muñeiras cantadas que gozaron de gran popularidad y actualmente es una danza de aire alegre de tipo instrumental que utiliza la gaita acompañada de pandero o tamboril (Serrano Vida & Gil Corral, 2003).

Generalmente los trajes regionales son muy ricos y vistosos, tanto en telas como en colores y diseños. Varían según la región, la época y el sentido de la danza que se interpreta, pero las indumentarias más usuales son los refajos, rodaos, chambras, jubones, delantales, mantillas, alpargatas, cintas, chalecos, fajas y chaquetas.

Flamenco

Es el conjunto del cante, el toque y el baile. Es de origen incierto ya que no se sabe si es árabe, gitano, hindú o judío, pero ciertamente se consolidó en Andalucía, al sur de España, con la influencia de todos estos pueblos.

El pueblo gitano fue el responsable de traer estas culturas a España ya que se establecieron en el siglo XV, adoptando la cultura del lugar y enriqueciendo la suya, lo que desarrolló este género dancístico.

Su estilo se caracteriza por la fuerza, la emoción desenfrenada y contenida; la técnica evoluciona en referencia a lo corporal y al trabajo con el virtuosismo de los pies. El aire de estos bailes puede ser alegre o doloroso, siempre intenso, muy asentado a la tierra y con una sensualidad que no sólo se refleja en el cuerpo sino también en la expresión de la cara.

El vestuario flamenco consiste, para las mujeres, en faldas largas con o sin vuelo, blusas, vestidos completos o incluso pantalones adornados con lunares, holanes, flores o barbas (depende de lo que se baile). Los hombres pueden usar pantalones, fajilla, chaquetilla, chaleco o camisa. Tanto hombre como mujer usan zapatos de tacón y accesorios como bata de cola, bastón, abanico, castañuelas, mantilla, mantón, sombrero, entre otros.

Un ejemplo lo tenemos en el tango flamenco, un género que empezó con un compás ternario y que se transformó en un ritmo binario con un aire antillano, alegre y festero. Una de las hipótesis del tango o habanera dice que procede de las contradanzas que llegaron a América llevadas por los esclavos de Santiago de Cuba, quienes comenzaron a desarrollar el patrón del tango en La Habana y después en Cádiz como tango americano, donde comenzó a insertarse como uno de los números centrales en las zarzuelas. Sus letras dieron lugar al tango de Cádiz (Nuñez, 2011).

Danza estilizada

Para este género es importante tener un conocimiento pleno de las tres escuelas anteriores la escuela bolera, el folclor español y el flamenco, pues se trata de la estilización, fusión, aplicación y coordinación coreográfica de este conjunto, tanto en composición como en formas, modos e interpretación.

Por lo anterior, el sentido creativo ayudado por la técnica es de suma importancia para la producción de la danza estilizada.

No tiene un tipo de vestuario determinado pues depende de todo el conjunto de música y movimiento y del sentido o el tema de la coreografía.

Como ejemplo hemos escogido las sevillanas, un baile nutrido por todas las escuelas.

Tiene su origen en el folclor español como seguidilla, después se retomó en los bailes de la escuela de danza española de palillos, posteriormente la escuela bolera la modificó y le dio el nombre de sevillana. En el flamenco la seguidilla fue de los principales géneros sobre los que se crearon las bases rítmica-armónicas y las sevillanas también se bailan con este estilo. Están estructuradas por cuatro partes (cada una llamada sevillana), que se unen con un puente musical. Cada sevillana a su vez está compuesta por tres coplas.

1.2.2. Tipos de educación.

En este apartado se definirán los tipos de educación que nos ayudarán a situar nuestro material didáctico de una manera más específica para comprender dónde y cómo aplicarlo de la mejor manera posible. Es importante aclarar que cuando mencionamos “enseñanza de la danza no formal” nos referimos a la enseñanza

teórica de la danza española contenida en el material y no a aspectos técnico-físicos de danza como pasos o posiciones.

La educación se ha definido como el acto de guiar a una persona (un individuo a otro) para obtener en él un progreso significativo a través de algún tipo de aprendizaje en un contexto que puede o no ser educativo, ya que existen diversas circunstancias en las que se puede aprender siempre y cuando la persona esté interesada en desarrollarse (Torres & Fernández, 2007).

Acha (2001) piensa que la educación es un fenómeno sociocultural, ya que educa a seres humanos con facultades fundamentales que esperan prosperar, tales como la sensorialidad, la sensibilidad, la imaginación y la creatividad. Por lo tanto, la educación artística trabaja con la personalidad de cada alumno y sus facultades humanas a través de medios educativos.

Describiremos tres tipos de educación formal, no formal e informal, a partir de los conceptos de Emilio Artigas (1992).

La educación formal, también llamada educación institucional, consiste en una responsabilidad de acción educativa que depende de poderes públicos y se imparte en organismos de sistema escolar oficiales, privados, habilitados o autorizados por dichos poderes.

La educación institucional cumple con el proyecto cultural de una sociedad donde los valores, la perspectiva histórica y la visión político-económica se transforman en experiencias educativas a través de la cultura.

En el currículo actual exige insertar nuevos factores tanto sociales como sanitarios, culturales, científicos, artísticos y ambientales, importantes para el complemento de la educación formal. El tipo formal posee dos tendencias: la tradicional, la cual entiende el concepto de educación como un proceso que se da

sólo en la escuela, y la actual, que entiende los cambios de la realidad social y el desarrollo educativo como un proceso de construcción permanente.

Se entiende por educación no formal la “enseñanza que tiene objetivos muy específicos, realizables en cursos cortos que se desarrollan en instituciones las cuales no necesariamente son educativas o instituciones escolares, tales como fábricas, instituciones de salud, instituciones sociales” (Artigas, 1992).

La educación informal es “aquella acción difusa que se realiza desde ámbitos cuyos objetivos no son específicamente didácticos o por lo menos no es la intencionalidad de la acción (tv, conferencias, etc.)” (Artigas, 1992).

La educación no formal pretende el desarrollo de las facultades morales e intelectuales de un sujeto fuera del ámbito institucionalizado y como un complemento que se realiza con énfasis en la necesidad de cursos paralelos a la enseñanza institucional que la complementarán en vez de sustituirla.

Como vemos, los objetivos de la educación artística con características no formales van dirigidos al desarrollo de distintos modos de pensamiento, cognición o habilidades físicas y no existe fórmula específica para lograr sólo un objetivo concreto. Por ejemplo, la danza no sólo enseña su propia técnica, con ella también se aprende música, teatro, historia del arte sin que éste sea su objetivo primordial.

Las siguientes opiniones, tomadas del texto de Torres & Fernández (2007), comparan y relacionan a la educación formal y no formal.

En opinión de Touriñan (1983) tanto la educación formal como la no formal comparten un rasgo: la organización y sistematización; ambas son de carácter metódico y sistemático dentro del proceso educativo.

Quintana (1983) dice que si se habla de “enseñanza” hay que referirse a la escuela, pero si se habla de “educación” hay que olvidarnos de ella, pues no es la única capaz de afrontar la verdadera educación de los miembros de la sociedad.

Trilla (1985) manifiesta que la educación no formal es el conjunto de procesos, medios e instituciones que están diseñados para satisfacer objetivos educativos determinados que colaboran en la continua formación de las personas.

Estos tipos de educación, como ya lo mostramos, tienen elementos que los distinguen entre sí, sin embargo, la dinámica de acción educativa hace que se establezca entre ellas una relación de continuidad. Estas situaciones permiten relacionar y tener como modo predominante a uno de estos tipos de educación pero con la posibilidad de adoptar secundariamente procedimientos propios de las dos restantes.

El Olé Peluchón tiene la posibilidad de transitar en los tres medios haciendo que el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades cognitivas puedan estar presentes no sólo en el currículo escolar, sino también en academias, centros culturales o incluso en casa. Por esto situamos a nuestro material didáctico en un modo educativo formal con características educativas no formales, ya que se puede utilizar en instituciones educativas y academias ajenas a éstas.

Su objetivo es desarrollar las capacidades del alumno a través de la danza viéndola de una manera integral de acuerdo con su nivel académico. De esta manera se desarrolla la sensibilidad de los niños en el quehacer artístico pero basándose en la conciencia, en su inteligencia y en su juicio; así conoce, analiza e interpreta las diferentes características y elementos que el material didáctico le propone a través de la danza con el fin de que este proceso de enseñanza-aprendizaje pueda adquirir también un sentido en su entorno social fomentando un pensamiento crítico y creativo.

Este material didáctico está diseñado para que se conozca cada uno de los estilos de la danza española para el desarrollo de ciertas habilidades que ya mencionamos. Al situarse en el ámbito educativo no formal inculcará al alumno a ser artista formal, sin embargo, será capaz de reforzar los contenidos del programa de educación artística de la SEP (2011) de primero y segundo año ya que el material se vincula con estos contenidos.

Capítulo 2. Tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Capítulo 2. Tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Breve repaso histórico.

Los avances tecnológicos han generado grandes cambios en la organización del conocimiento, en las prácticas y formas de organización social y en la propia cognición humana tanto en la subjetividad como en la formación de la identidad.

Adell (1997) propone cuatro cambios tecnológicos radicales. El primero ocurrió hace cientos de miles de años cuando surgió el lenguaje oral, es decir, la codificación del pensamiento mediante sonidos producidos por las cuerdas vocales y la laringe. El habla proporcionó una nueva dimensión en la interacción humana, impuso una estructura al pensamiento e hizo posible el almacenamiento del conocimiento de los individuos para transmitirlo a otros.

El segundo gran cambio fue producto de la creación de signos gráficos para registrar el habla. Aunque los primeros signos datan del Paleolítico (entre 30,000 y 10,000 años antes de nuestra era) fue hasta 3500 años a.n.e. cuando empezaron a utilizarse para representar el habla. La palabra escrita dio la posibilidad de preservar los conocimientos para la posteridad. La escritura estabilizó, despersonalizó y objetivó el conocimiento.

La tercera revolución se debió a la aparición de la imprenta. A pesar de que el código es el mismo que el de la escritura manual dio la posibilidad de producir y distribuir textos en grandes cantidades y contribuyó a la difusión del conocimiento y de las ideas en todos los aspectos de nuestra sociedad.

El mundo tal como lo conocemos es producto de la imprenta; gracias a ella surgieron las bibliotecas para los estudiantes y docentes y así pudieron acceder y consultar distintas obras literarias. Hoy en día aprender a leer y a escribir es la

más importante adquisición que se hace en la escuela; es la puerta de acceso a la cultura y a la vida social.

La cuarta revolución, en la que se encuentra nuestra generación, es la de los medios electrónicos y la digitalización, un nuevo código de representación de la información más abstracto y artificial.

El origen de esta etapa fue en 1844 con el primer mensaje por telégrafo que viajaba a la velocidad de la luz. Luego comenzaron los primeros ordenadores digitales, que abrieron la puerta a la digitalización y adquisición de capacidades interactivas entre emisor y receptor y de procesamiento y manipulación ampliada de la información.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación son el conjunto de procesos y productos de las herramientas hardware y software. Nos permiten procesar información de forma digital almacenada en soportes físicos como el disco duro, CD ROM, etc. Al estar conectados en magnitud, los ordenadores forman redes que permiten acceder a información, recursos y servicios de otras fuentes, todo gracias al internet que sirve como sistema de publicación y difusión de la información y como medio de comunicación entre los seres humanos (Adell, 1997).

Los procesos formativos se adaptan a las circunstancias sociales y económicas. En esta época la innovación y el desarrollo de las tecnologías de la información y de la comunicación provocan que el sistema educativo se encuentre en un proceso de cambio tanto en los modelos como en los usuarios de la formación y en los escenarios donde ocurre el aprendizaje, todo ello con el fin de adaptarse en la sociedad de la información.

El sistema educativo moderno constituye una de las instituciones que sirve de vehículo de transferencia de cultura de las viejas a las jóvenes generaciones. Al

ser consecuencia de la revolución industrial, los entornos de formación abordaron las nuevas necesidades culturales que requería la sociedad industrializada.

La evolución de las tecnologías de la información se está convirtiendo en una actividad vital que nos lleva a prepararnos como consumidores de información en el trabajo, en la vida cotidiana y en el ocio. La conservación y transferencia de conocimientos está pasando del libro como símbolo de conocimiento y cultura a la televisión, el ordenador y el teléfono.

En un ámbito educativo ayuda a que los estudiantes tengan una mejor comprensión de todo el proceso. Describir escenarios de aprendizaje propiciados por las TIC nos ayudará a la creación de nuevos ambientes para aprender; el tener más posibilidades para la adquisición de conocimientos beneficia y facilita a estudiantes, profesores, centros educativos y a la comunidad en general (Salinas, 2005).

2.1. ¿Qué son las TIC?

Son sistemas tecnológicos mediante los que se recibe, manipula y procesa información facilitando la comunicación entre dos o más interlocutores. También son algo más que tecnologías de emisión y difusión ya que permiten una comunicación interactiva (UNAM, 2009).

Las TIC han tenido un desarrollo explosivo en la última parte del siglo XX y el comienzo del siglo XXI; han causado un gran impacto en el conocimiento.

Su sentido y uso en la educación tiene la intención de fomentar la creatividad, que haya una mejor distribución del conocimiento científico y contribuir a una educación más equitativa y de calidad para todos.

Las transformaciones tecnológicas han modificado de gran manera las relaciones humanas. El acceso y generación de conocimiento es ahora el motor del desarrollo, en el que se involucran nuevas formas de participación, control social y activismo a través de las redes sociales.

Las nuevas generaciones viven un acercamiento hacia las tecnologías digitales que podría modificar sus destrezas cognitivas. Les permite adquirir una gran cantidad de información fuera de la escuela, desarrolla la toma de decisiones rápidamente y la obtención de respuestas casi instantáneas frente a sus acciones de manera paralela. Por ello las escuelas se enfrentan a la necesidad de innovar en los métodos pedagógicos para convocar y ser atractivas para las nuevas generaciones infantiles.

Los sistemas escolares se han enfrentado a la tarea de evolucionar de una educación que servía para una sociedad industrial a otra que prepare para desenvolverse en la sociedad del conocimiento. Este cambio propone la adquisición de habilidades de manejo de información, comunicación, resolución de problemas, pensamiento crítico, creatividad, innovación, autonomía, colaboración, trabajo en equipo, entre otras.

Las TIC generan en el alumno la adquisición de una mayor autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje, por tanto, el docente ya no es la única fuente de conocimiento; tiene la función de acompañar a los estudiantes en el proceso de aprender a aprender. Hablar de las TIC nos da la oportunidad para reflexionar acerca de cómo estamos pensando la educación, de cómo los alumnos aprenden y los docentes enseñan (UNESCO, 2003).

Las ventajas que aporta el uso de las TIC en el contexto educativo son variadas. Entre ellas están el mejoramiento de la retención de los estudiantes a través de imágenes o videos; a los profesores se les puede facilitar la explicación de instrucciones complejas y aseguran la comprensión por parte de los estudiantes;

es posible crear clases interactivas en las que haya un ambiente más agradable que genere interés entre los alumnos; es posible obtener mayor atención y concentración por parte de ellos.

2.1.1. Web 2.0

Este término nació a mediados de 2004 y uno de los principales promotores es O'Reilly, quien afirma que “las aplicaciones web 2.0 son aquellas que sacan partido a las ventajas intrínsecas de la web, ofreciendo un servicio continuamente actualizado que mejora cuanto más gente lo use... creando una arquitectura de participación en red... para ofrecer experiencias de usuario cada vez más ricas” (Arnal, 2007).

Cobo y Pardo (2007) postulan siete principios constitutivos que existen en la Web 2.0:

- La *Word Wide Web* como plataforma de trabajo ofrece: un software gratuito, almacenamiento de información en línea para que el usuario conectado a la red siempre tenga acceso a ella, el producto mejora con el uso y con el crecimiento de una comunidad que no cesa de subir contenidos. Un ejemplo sede plataforma es YouTube.
- *El fortalecimiento de la inteligencia colectiva*: los usuarios actúan de la manera en que deseen, ya sea en forma tradicional y pasiva navegando a través de los contenidos o de manera activa, en la que cualquier usuario puede aportar algún conocimiento y cualquier otro puede corregirlo; el usuario se transforma en un co-desarrollador en forma productiva para la plataforma.
- *La gestión de las bases de datos como competencia básica*: con el infoware (un software más datos). Las aplicaciones de la Web 2.0 son recursos

abiertos o de fácil implementación que usuarios co-desarrolladores que producen volumen de datos de gran valor otorgan valor comercial al producto.

- *El fin del ciclo de las actualizaciones de versiones del software:* uso de software como servicio gratuito y que tanto aplicaciones como archivos estén siempre en línea para que tengan acceso a estos en cualquier momento.
- *Los modelos de la programación ligera junto a la búsqueda de la simplicidad:* un pragmatismo que promueva simplicidad y fiabilidad para aplicaciones no centralizadas y escalables, donde el usuario pueda ver cualquier contenido desde la plataforma que desee a través de la sindicación y no cuando el desarrollador propietario disponga en su plataforma.
- *El software no limitado a un sólo dispositivo:* hoy en día los móviles de tercera generación (3G) también pueden utilizar los productos de la Web 2.0 que tienen las computadoras. Estos dispositivos se han vuelto mobile device, teléfonos más plataformas para el entretenimiento, la gestión de información, el consumo de los media, la producción de contenidos multimedia y el fortalecimiento de redes sociales.
- *Las experiencias enriquecedoras de los usuarios:* con la capacidad de acceso en todo lugar se logran contenidos dinámicos que generan inter-creatividad y experiencias de usuario con las que se llegan a formar comunidades, lo cual permite llegar a audiencias que han sido abandonadas. Al ser aplicaciones de fácil creación, de costos bajos o gratuitos e interactivos pueden formar comunidades que ayudan a aumentar la notoriedad de la organización en la red.

Esta nueva Web convierte la red digital en una plataforma abierta, un software social que está construida a base de la participación de los usuarios.

A partir de los años 60 y 70 se creó el software libre, programas informáticos que surgen por la colaboración de diversas personas y que permiten a los usuarios copiar, modificar o distribuir su contenido sin tener que pagar permisos de propiedad y que da apertura al libre intercambio de conocimientos.

La era actual está enfocada en la educación, la formación de capacidades, habilidades, talentos y el uso inteligente de la información junto con la investigación, el desarrollo y la innovación. El intercambio de dicha información ha pasado a ser un objetivo fundamental para el desarrollo y la expansión del conocimiento (Cobo Romaní & Pardo Kuklinski, 2007).

2.1.2. Herramientas asíncronas y síncronas.

Las herramientas *asíncronas* son recursos tecnológicos que permiten una comunicación en diferido entre usuarios. Las hay de varios tipos:

- *Foro de discusión:* promueve el intercambio de mensajes entre usuario - maestro y alumnos- sin límite de tiempo; ayuda a desarrollar y compartir conocimientos, a la vez que contribuye con el desarrollo de capacidades relacionadas con la búsqueda y selección de información y con la exposición, argumentación y síntesis de las propias ideas.
- *E-mail:* es un medio que permite al profesor hacer consultas concretas directamente a sus alumnos sin que sea visible para otros usuarios; tiene la ventaja de que el tiempo que transcurre entre la recepción del mail y su respuesta, es corto.

- *Weblogs*: la publicación e intercambio de contenidos entre miembros de un grupo genera compromiso, colaboración y cooperación intergrupala. El tener un aspecto de bitácora facilita al profesor el seguimiento de la actividad del alumno y la orientación de su aprendizaje.
- *FAQs*: son listados de preguntas frecuentes que permiten al alumno solucionar dudas básicas y comunes sin tener que realizar ninguna demanda ni esperar una respuesta. Los alumnos pueden participar en la elaboración tanto de preguntas como de respuestas y el profesor tiene la tarea de corregir las publicaciones de éstas o aportar aquellas que los estudiantes desconocen.
- *Wikis*: permite que páginas web almacenadas o soportadas por un servidor público sean construidas de forma colaborativa.

Las herramientas *síncronas* son recursos tecnológicos que facilitan una comunicación en directo entre los usuarios. Encontramos las siguientes:

- *Chat*: sala virtual donde se juntan una serie de personas para conversar. Tiene la ventaja de orientar, resolver dudas o plantear cuestiones de forma inmediata.
- *Videoconferencia*: es un recurso que permite mantener una conversación en directo que sincroniza al interlocutor o interlocutores para que se puedan ver y oír en ese momento (Fernández Antelo & Cuadrado Gordillo, 2008).

2.2. Aplicación de las TIC en la educación.

En este nuevo siglo las TIC juegan un papel muy importante en el sistema educativo. Buscan centrarse en la innovación, la globalización, la ruptura de las

fronteras culturales y lingüísticas, la movilidad virtual de los estudiantes, la emigración y la formación continua. Siempre y cuando el profesor tenga las condiciones y medios, podrá moverse con soltura en el uso psicopedagógico y didáctico de las herramientas que conforman las TIC.

Estas herramientas van dirigidas a que haya una estructura escolar más flexible y adaptada a las posibilidades y necesidades individuales de los alumnos. De esta manera se podrán incorporar mecanismos suficientes dentro del centro educativo para dar respuesta a las necesidades de todos y cada uno de los alumnos. También pueden aportar un cambio en la forma de organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje que focaliza las acciones sobre el aprendizaje para que el alumno aprenda.

Hoy en día el ordenador impera sobre el libro o el profesor, pues pueden aprender más y por sí mismos, gracias a la accesibilidad de los medios telemáticos. Los centros educativos tienen que estar al día con la sociedad pues debe haber un enlace entre los aprendizajes y los intereses vitales.

Las TIC obligan a que el aprendizaje sea concebido como un proceso continuo, por tanto no pueden estar carentes tecnológicamente en comparación a lo existente en hogares, empresas, y centros docentes privados, pues se perdería una gran oportunidad para transformar en profundidad el sistema educativo.

La enseñanza de las diferentes materias se tendrá que aproximar al mundo laboral porque es importante que los contenidos sean prácticos e interrelacionados, primando, por un lado, el conocimiento y por otro lado la creatividad frente a la información.

El trabajo en equipo, la duda metódica, el conocimiento y el manejo de las redes de información, así como el trabajo cooperativo y los valores relacionados con el

civismo, la tolerancia y el conglomerado multicultural, ayudarán adquirir mayor relevancia para que no gane la producción mecánica de conceptos.

El guiar al alumno por medio de situaciones virtuales puede generar grandes cambios a favor de la enseñanza, pero primero las escuelas deberán prepararse para la transformación pues se necesitarán modificaciones de diseño y el conocimiento para la utilización de los recursos didácticos.

Los materiales impresos como libros y diccionarios poco a poco serán sustituidos por CD-R, DVD y pizarras digitales. Con la ayuda de proyectores los contenidos de la clase podrán ser presentados en diapositivas, imágenes, videos e incluso videoconferencias, lo que enriquecerá el conocimiento.

Existen tres maneras diferentes de pensar para una inteligencia exitosa:

- *Inteligencia analítica:* es pensar de manera abstracta y procesar la información eficazmente. El alumno tendrá la capacidad de evaluar y juzgar hechos además de un buen pensamiento crítico para emitir y escuchar puntos de vista diferentes.
- *Inteligencia creativa:* le permite al individuo proponer ideas nuevas y confinar hechos e informaciones sin ninguna relación alguna.
- *Inteligencia práctica:* es aquella en la que la persona es capaz de adaptarse a cualquier situación que se le presente (Hernández, y otros, 2011).

Lo importante en una persona con inteligencia exitosa es la capacidad de reflexión sobre cuándo y cómo usar sus habilidades de manera efectiva. El estar en un aula en la que su aprendizaje es a través de actividades interactivas ayudará a poner en práctica sus conocimientos y habilidades con su entorno.

El profesor debe tener presente el equilibrio entre estas tres formas de inteligencia, lo que lo llevará a cambiar sus roles frente a los alumnos.

En la actualidad el docente es considerado de distintas maneras, una como “programador” que coordina los procesos de aprendizaje con medios interactivos; otra como “transmisor” que impulsa y potencia las habilidades cognitivas y que es responsable del desarrollo de procedimientos y actitudes; otra como “mediador” porque hace que el alumno sea capaz de construir su propio aprendizaje utilizando las TIC; y una más como “motivador”.

Las TIC facilitan los procesos de aprendizaje, pues son recursos más interactivos que apoyan el ritmo de cada individuo. También permiten que se desarrolle un trabajo de grupo en el que se pueden fomentar técnicas de expresión oral e instruir a los alumnos para que sean capaces de dialogar y debatir, además les pueden aportar técnicas básicas de investigación para plantearse hipótesis y la resolución de problemas.

El ordenador es atractivo para los niños y en el aula de clase se considera como instrumento pedagógico que favorecería el acceso a las redes de información. Se cree que la introducción de recursos virtuales en los sistemas educativos puede generar alta motivación en los alumnos, pues lo transforman en un sujeto activo por la interacción constante de intercambio de experiencias, el diálogo, la aproximación a realidades muy lejanas y el intercambio multicultural. Antes los estudiantes sólo se limitaban a aprender lo que sabían sus profesores pero ahora, con el uso del Internet, se puede acceder al conocimiento de muchos otros docentes.

Esta nueva sociedad de la información logra una extensión del concepto de escuela al ciber centro en el que permite el acceso a centros culturales, centros profesionales, acceso a otros centros educativos del país y fuera de éste,

congresos, bibliotecas públicas, acceso multimedia, correo electrónico, participación en foros y videoconferencias.

En un nivel superior, gracias a las TIC la formación puede hacerse en cualquier parte del mundo y obtener títulos universitarios, puesto que el uso de las estas provoca un aumento de oportunidades de aprendizaje y permite ampliar las experiencias por parte del alumno.

Internet abre infinitas posibilidades en el desarrollo personal, laboral, familiar, lúdico y en el caso de la enseñanza el profesor puede acceder y explotar sus posibilidades didácticas. Las aplicaciones educativas de internet harán posible que haya proyectos cooperativos tales como realización de debates con otras escuelas e incluso otros países. Por medio de páginas web los profesores podrían realizar foros sobre temáticas educativas en los que compartan actividades que realicen con sus alumnos trascendiendo a otros universos culturales.

Internet es un medio en el que se puede encontrar todo tipo de información a través de los “buscadores”, lo que facilita indagar y enterarse de trabajos de grandes expositores o investigaciones de gran impacto. En un aula de clases puede servir para completar el tema propuesto por el profesor o incluso conocer otros métodos y recursos didácticos. Se puede acceder y realizar trabajos desde casa como una investigación, encontrar material para repasar o aportar más al tema e incluso realizar una clase a distancia.

Es un excelente recurso didáctico para la enseñanza, siempre y cuando, no se convierta en un largo trabajo frente a la red que ocasione un aislamiento social.

2.3. TIC y danza.

La integración de las TIC en la educación básica ha simplificado el proceso de enseñanza-aprendizaje pues es un medio gracias al cual los estudiantes están

inmersos en todo el contexto tecnológico que se desarrolla hoy en día y que les produce interés (Vela, México y las TIC en la educación básica, 2010).

El cuerpo es y ha sido un medio para la creación en las artes, las ciencias y las tecnologías. Es el medio de conexión entre el interior y el exterior, entre lo material y lo inmaterial además de portador de todos los sentidos. Desempeña un papel central y controvertido entre la sociedad y la tecnología, pues todo aquello que percibimos como realidad, mediatizado por las nuevas tecnologías, es atravesado por un cuerpo.

El aprovechar los medios con los que los alumnos están en contacto, además de los diferentes elementos de su contexto, genera aprendizajes, motivación, interés y atención. Gracias a la interacción con medios visuales puede surgir un número extenso de discursos, modalidades, géneros, formas y dispositivos que desarrollen y multipliquen los sentidos.

El contexto de modernidad por el que atravesamos puede ser utilizado para generar nuevas conexiones, experimentación de nuevas sensaciones y conformaciones corporales que propician, para su comprensión, otras categorías perceptuales, cognitivas y anímicas.

Los usos tecnológicos son históricos en términos culturales. Hoy en día crear significa hacer cosas nuevas a partir de elementos existentes, lo que proporciona un ambiente que permite la interacción y la inmersión. Aunque el artista crea su propio mundo haciéndolo autosuficiente, el acto creativo ya no es exclusivo de este gremio y dicha capacidad se reconoce en todos los campos de la actividad humana.

El uso de las artes visuales en la danza posibilita la construcción de nuevos pensamientos. Como docentes podemos provocar nuevas sensaciones y emociones (Ceriani, 2012).

2.3.1. Descripción de materiales didácticos existentes

Danzas del mundo

<http://www.elpregonero.info/bailes-de-grupo-danzas-pais.htm>

Este sitio web proporciona ciertos recursos de información acerca de distintas danzas del mundo divididas por países y cada ejemplo que se menciona tiene links que mandan a su descripción y videos específicos. Los enlaces dan un panorama general de la danza y también envían a una página con datos de “Wikipedia” que ofrecen material audiovisual ejemplificando las danzas.

Este sitio web no es funcional para encontrar información específica de alguna danza o género que esté buscando un docente para un trabajo de investigación por la poca información que se maneja. La página da un panorama general de lo que son las danzas del mundo y el material audiovisual que se facilita nos ayuda a entender mejor los ejemplos que nos dan.

Flamoslandia

<http://ares.cnice.mec.es/flamenco/>

Se trata de un sitio didáctico dirigido a niños, sin embargo cualquiera puede entrar y explorarlo. Contiene tres menús:

- *Biblioteca:* donde podemos encontrar información del origen y la evolución del flamenco, las características del cante, los diferentes grupos y palos del baile y los instrumentos que se utilizan para la música flamenca.

- *Entrenamiento:* donde encontramos una serie de actividades relacionadas con los temas mencionados para, de una manera entretenida, poder reafirmar los conocimientos teóricos.
- *Aventura:* donde tienes la oportunidad de seguir aprendiendo sobre algunos temas por medio de juegos de video y películas.

Este sitio web es muy didáctico e interactivo. Se recomienda para cualquiera que guste y desee conocer más sobre el flamenco; la información es detallada, clara y nada tediosa, puesto que el material audiovisual que proporcionan ayuda a estar siempre atento e interesado.

Marcando el compás

<http://www.musikawa.es/zoraida/cursowq/Inicio.html>

Este es un Webquest enfocado a la música y el cante flamenco donde el objetivo es que el alumno conozca los orígenes del cante, la evolución y desarrollo, los principales cantes, toques y bailes.

El proceso se lleva a cabo por medio de diferentes actividades con objetivos y temas específicos en las que se facilitan ciertos recursos como links de información, videos y audios que te ayudarán con las actividades (que pueden ser individuales o grupales).

Marcando el compás es un sitio que motiva a hacer trabajo de investigación pues da instrucciones específicas y las herramientas necesarias para solucionar ciertas actividades que se plantean de forma sencilla y que también son fáciles de realizar. No es un sitio para niños, sino más bien para alumnos de grado medio superior.

Club de pizzicato

<https://www.youtube.com/watch?v=0YMCYhJwvLw>

Es un programa informativo español dirigido a una población infantil que de una manera entretenida acerca a los niños a la música y a la danza que se hace y se escucha en su país.

Al entrevistar a distintas compañías, grupos, músicos y bailarines reconocidos estimula y entretiene a los niños, así como también informa de distintos proyectos culturales que se presentan; el programa es un excelente recurso para informar e interiorizar a los niños a la cultura y darles otras posibilidades no sólo de entretenimiento sino también de educación.

En la liga citada se muestra el reportaje que hace una niña a Silvia Marín, directora de una obra de flamenco para niños llamada “Flamenco en cuatro estaciones”, la cual trata de explicar el flamenco por medio de las estaciones del año y coloca a los palos según las estaciones para entender mejor el sentido del baile, al igual que la guitarra y el cante.

Las niñas flamencas

<https://www.youtube.com/watch?v=gf-FZVDUO74>

Se trata de un video de un cuento infantil dirigido por una cuenta cuentos que narra de forma descriptiva características de las bailaoras de flamenco, del vestuario (lunares y volantes), de los accesorios que pueden utilizar (abanicos, peinetas y flores) y de lo que hacen (del baile y su estilo).

2.4. Material didáctico.

En un entorno virtual de aprendizaje los materiales didácticos suelen ser multimedia. En ellos se combinan textos, registros y videos siempre con el objetivo de alcanzar un aprovechamiento pedagógico, son la guía básica del docente para el desarrollo de cualquier tema que lleva a los alumnos a un aprendizaje significativo, a una síntesis personal y propia de los contenidos de la materia a partir de ejercicios, estudio de casos, videos, programas multimedia, bibliografía recomendada, actividades, propuestas, bases de datos, debates, foros, etc.

Duarte y Sangra (2000) dicen que los materiales didácticos deben facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, para lo cual deben contar con las siguientes características:

- En primer lugar deben encontrarse los contenidos generales y los más simples, después los más complejos y diferenciados.
- Estructurar primero una visión general del tema, después un análisis de cada parte y finalizar con una síntesis.
- Mostrar las relaciones entre los contenidos.
- Partir de temas próximos a la realidad.
- Recordar y repasar contenidos anteriores relacionados con el tema.
- Dar pautas para analizar y establecer relaciones entre contenidos especializados.
- Plantear ejemplos de cómo se estudia una determinada situación desde otras especialidades.

Los materiales didácticos son interactivos y motivadores para los estudiantes ya que facilitan la adquisición de nuevos conocimientos. Un buen material didáctico cumple los objetivos de estudio que el aprendizaje tiene encomendado, estos deben permitir aprender a aprender y tienen que proporcionar a los estudiantes habilidades y capacidades válidas para superar unas asignaturas y también para afrontar cualquier renovación.

2.4.1. Video educativo.

Es uno de los medios didácticos que sirve para facilitar a los profesores la transmisión de conocimientos y a los alumnos la asimilación de estos.

Un video-grama educativo cumple un objetivo didáctico y se distinguen cuatro tipos diferentes:

- *Curriculares*: que se adaptan expresamente a la programación de la asignatura.
- *De divulgación cultural*: que difunden aspectos relacionados con determinadas formas culturales.
- *De carácter científico*: donde se exponen contenidos relacionados a la ciencia y tecnología o se explican comportamientos de fenómenos de carácter físico, químico o biológico.
- *Videos para la educación*: que tienen una intencionalidad didáctica.

En función de los objetivos didácticos, un video-grama es capaz de transmitir un contenido educativo completo. Con su empleo pueden lograr que los alumnos dominen un determinado tema y que conozcan diferentes aspectos relacionados con éste, disponer positivamente al alumno hacia el desarrollo del tema, presentar

modelos a imitar o a seguir y aprender y comprender el lenguaje de los medios audiovisuales (Ramos, 1996).

Nuestro material didáctico *El Olé Peluchón* es un video educativo con el que se pretende fomentar la creatividad a través de la danza española, que aprovecha el uso de la TIC para dar una educación de mejor calidad, que descarta conocimientos mecanizados y que puede llegar a una educación integral.

El que sea un material didáctico cercano a los medios tecnológicos de los que están rodeados los estudiantes lo hace más atractivo e innovador; sin duda es una motivación para desarrollar la participación en el aula de clases, un medio para fomentar el trabajo en equipo a la vez de que cada alumno tendrá la oportunidad de experimentar y crear desde lo que ve en el material audiovisual.

Gracias a la web 2.0 por medio de la plataforma de YouTube *El Olé Peluchón* puede estar almacenado en línea para que se utilice en cualquier momento que se requiera. A través de ciertas actividades que se describen los videos siempre están enfocados en el desarrollo del pensamiento creativo, todo de una manera divertida e interactiva.

El crear un ambiente amable enriquece el proceso de aprendizaje, tanto para los alumnos como para el docente, y algo muy importante es que también fomentamos la cultura de la danza española.

2.4.2. Links de videos en YouTube.

Las niñas flamencas, cuento infantil

<https://www.youtube.com/watch?v=gf-FZVDUO74>

Flamenco Kids - música de garrotín

<https://www.youtube.com/watch?v=93tSJyRcWvo>

Los zapatitos colorados - Compañía Flamenchica Mundi

<https://www.youtube.com/watch?v=FvuSqauvJZ4>

Flamenco vive, el flamenco en 4 estaciones

<https://www.youtube.com/watch?v=QJibNytZXgg>

El club de pizzicato

<https://www.youtube.com/watch?v=hXOptazedFk>

Capítulo 3. El Olé Peluchón.

Capítulo 3. El Olé Peluchón.

3.1. Pre-producción.

El proyecto de *El Ole Peluchón* es un noticiero para niños en parte inspirado en el programa chileno “31 minutos”, pero creado con ideas originales de Angélica Perea y Carmen Bautista, autoras de los diálogos, las estructuras de los capítulos, las historias para explicar los temas y hasta de algunos de los personajes (títeres). El nombre del programa y el logo también fueron creados por nosotras para dar originalidad y tener los recursos necesarios para este proyecto.

La idea empezó a desarrollarse en el 2011 por una actividad de la materia de flamenco en donde el producto fue de un capítulo, posteriormente siguió el proceso en la materia de laboratorio docente en 2012, donde se crearon un total de cinco capítulos, por último se consolidó en el 2014 como nuestro proyecto de titulación que surge de la necesidad de explicar la danza española de una manera creativa que no sólo interesara a los jóvenes y adultos, sino también a los niños, con el objetivo de que se vinculara con algunos conceptos de educación artística que se implementan en los programas de educación básica.

Para ejecutar los capítulos de esta temporada se estructuraron seis guiones literarios con los diálogos del contenido del video; seis guiones televisivos que indican los cambios de escena, el texto, el audio y las tomas; el *storyboard*, que es una secuencia gráfica de las escenas del capítulo donde podemos ver los fondos y los personajes a manera de referente visual para lo que se grabará.

Con ideas de ambas creamos cuatro personajes originales que son los maestros de danza Javi, Lula, María del Sol y Alonso, el divo de Sevilla, quienes dieron vida y caracterizaron los cuatro estilos de la danza española. Estos personajes fueron manufacturados por Angélica Perea.

3.1.1. Personajes.

El noticiero es conducido por el chango Tango acompañado de su fiel reportero estrella, el perro Tiento, y otros personajes. Explica la danza española de manera ligera y los distintos estilos que fueron surgiendo por diferentes épocas hasta llegar a la actualidad. Cada estilo de danza tiene un personaje protagónico que caracteriza de manera contundente al folclor español, a la escuela bolera, al flamenco y a la danza estilizada, que en cada capítulo nos sorprenderán con una nueva aventura y situación donde estarán presentes lo lúdico y lo dancístico, dejándonos también un nuevo aprendizaje cada vez que veamos *El Olé Peluchón*.

Como mencionamos anteriormente los personajes se crearon como recursos necesarios propios para explicar mejor los estilos dancísticos. Se tuvieron que solucionar situaciones de fabricación como dimensiones, trazos, diseño, color, materiales y conceptos de temperamento logrando en ellos ciertas personalidades para dar originalidad al proyecto, favorecer el aprendizaje de lo que es la danza española y motivar de manera diferente el desarrollo creativo y cognitivo de los alumnos de primaria.

Estos títeres son el alma y dan vida con sus diferentes personalidades al programa de noticias. No sólo utilizamos personajes originales, también participan otros títeres que se obtuvieron antes del proyecto.

Presentamos a cada uno de los personajes que conforman *El Olé Peluchón*: Chango Tango, Perro Tiento, Javi, Lula, María del Sol, Alonso, Bunny, Piolo., Montes Tanguillo y Tollo, quienes son los responsables de esta maravillosa aventura.

A continuación mencionaremos las características y funciones de cada una de estas celebridades de peluche.



Chango Tango:

Es uno de los personajes principales pues es el conductor del programa y siempre guía a los demás a seguir con la información. Chango Tango nos mostrará mucha energía y simpatía, pues su gran personalidad nos sacará unas cuantas risas.



Perro Tiento:

Es el reportero estrella del programa; siempre está buscando la mejor información, hace las mejores entrevistas de todo tipo e investiga sobre cada noticia actual y cada famoso personaje. Tiento, con seriedad y profesionalismo, nos acercará en cada capítulo a la información más importante del momento.



Maestro Javi (folclor):

Javier de Pontevedra, es el admirable maestro de folclor español. Es modesto, dedicado en cuerpo y alma a la danza regional española y director de su propia compañía. En el programa nos habla del folclor y

menciona algunas regiones de España, pero la mayor importancia se la da a Galicia, de donde es originario, dejándonos ver su amor por el baile tradicional de la muñeira. *Diseño y creación original de Angélica Perea.



Lula la Curra (escuela bolera):

La vivaz y graciosa maestra de escuela bolera es un hipopótamo. Su nombre descende de una familia de mecenas del siglo XVII. Lula es una excelente bailarina y amante de la moda de época en donde el ballet tenía un lugar importante y gran influencia en la cultura española. Ella nos hablará del estilo, las características y los vestuarios boleros, así como de algunos bailes. *Diseño y creación original de Angélica Perea.



María del Sol (flamenco):

Nuestra maestra de flamenco es arrogante y fuerte como esas antiguas gitanas flamencas. Con tanta experiencia y pasión por la

música, el cante y el baile andaluz, dará una probadita de lo que significa la danza flamenca, así como del vestuario, el estilo, el contexto y los distintos instrumentos con los que se baila el flamenco. *Diseño y creación original de Angélica Perea.



Alonso, el divo de Sevilla (danza estilizada):

Es un majestuoso perro de raza collie que se ha ganado el sobrenombre de “el divo de Sevilla”. Originario de Andalucía, nos deja ver su trayectoria artística, la cual transita por todas las escuelas de la danza española pero se centra en la danza estilizada. Ha estudiado mucho, por lo que es muy versátil y ambicioso. Alonso es el encargado de mostrarnos los nuevos horizontes de la danza española. *Diseño y creación original de Angélica Perea.



Bunny la gaditana:

Esta simpática conejita es la protagonista de la sección de modas del programa gracias a su

interés tanto por el diseño como por estilo de la danza española, sin mencionar su dedicación por buscar las nuevas tendencias y visitar distintas pasarelas. Con ella conoceremos el vestuario y vestimentas de cada escuela que presentan los maestros de danza.

Bárbara:

Esta Barbie española es la actriz y reportera del programa encargada de reunir a los cuatro maestros de danza -no sólo entre ellos sino con el resto del elenco- en una fiesta muy española durante una tardecita bohemia en su casa.



Piolo:

Otro de los integrantes del *Olé Peluchón* que, aunque a veces no tiene mucho control de su alocada personalidad, participa en algunas escenas como en la escuela bolera interpretando al director de una compañía de ballet italiano, o en la danza estilizada como bailarín de Alonso, el divo de Sevilla.



**Montes Tanguillo:**

Es un agradable gatito que es maquillista profesional y que también nos presenta el Playlist del momento en el capítulo de flamenco con María del Sol. Montes Tanguillo es algo inoportuno y un poco hiperactivo, pero su alocado estilo nos encantará.

**Tollo:**

Es el gallo, personaje secundario que participa en el capítulo de Alonso, el divo de Sevilla como uno de sus bailarines principales cuando nos deleita con sus sevillanas.

3.1.2. Formatos

Guion literario

La finalidad de este formato es dar un orden tanto a los diálogos de los personajes como a las intervenciones y acciones que cada uno debe realizar en los distintos segmentos (partes en que se divide el noticiero). Cabe mencionar que es una guía en la que nos apoyamos, es decir, los diálogos podrían tener ciertas modificaciones si es que así se requiriera.

<i>El Olé Peluchón</i>			
Capítulo #	Nombre del capítulo	Segmento del programa	Contenido (diálogos de los personajes)
		• Opening	Video introductorio
		• Presentación y resumen del programa	
		• Primera cápsula	
		• Inter/estudio	
		• Segunda cápsula	
		• Inter/estudio	
		• Tercera cápsula Flash, Flash	
		• Inter/estudio	
		• Ending	Créditos y agradecimientos

*Elaboración propia

- *Opening*: Es el video introductorio donde se presentan los personajes del programa.

- *Presentación y resumen del programa:* El chango Tango hace una síntesis del tema que se verá.
- *Cápsulas:* Son aquellas entrevistas o reportajes de temas específicos del contenido del capítulo.
- *Inter/estudio:* Son las partes en las que regresamos con el chango Tango para que finalice o dé pie a otro segmento del programa.
- *Flash Flash:* Es una cápsula que resume la información más importante del contenido del programa.
- *Ending:* Es la parte final del capítulo donde aparecen los créditos y agradecimientos.

Nota: Se tenía previsto que las dinámicas de las que hablamos al principio (las que dependen del contenido de los capítulos y que desarrollan las habilidades cognitivas de los alumnos) fueran independientes al video, sin embargo, ahora se anexarán al final del formato y estarán sujetas a cambios si fuera necesario.

Guion televisivo

El guion televisivo nos ayuda a tener una secuencia ordenada del capítulo en cuanto a las escenas, las tomas, los diálogos, el sonido, el tiempo, etc. Es importante mencionar que este formato es una guía que durante la edición nos ayudará pero también puede modificarse. A continuación describimos los siguientes segmentos:

Secuencia		Imagen	AUDIO		Tiempo
			Sonido	Diálogos	
Escena 1: Estudio del Olé Peluchón	P1	Plano entero	Música de fondo que desciende suavemente	Chango Tango	3''
	P2	Plano medio	Música de fondo suave	Chango Tango y Perro Tiento	18''
	P3	Plano medio	Música de fondo suave	Bunny la Gaditana	5''

*Elaboración propia

- *Secuencia*: Se refiere a la escena en la que nos encontramos (puede ser el estudio, el camerino de María del Sol, etc.).
- *P#*: Se refiere al tipo de toma que se va a hacer.
- *Imagen*: Se describe de qué manera aparecen los personajes, qué tanto se ven o desde dónde salen.
- *Audio*: Nos indica el tipo de fondo musical y qué personajes intervienen en los diálogos en ese momento. No aparece el texto completo pues eso ya lo tenemos en el guion literario.
- *Tiempo*: Duración aproximada de cada segmento.

Storyboard

En este formato tenemos una referencia gráfica que nos ayudará a tener la misma secuencia ordenada del guion televisivo pero que es más útil para grabar las escenas, pues se planea lo que se quiere hacer con los personajes.

En la parte de secuencia se dibuja la escena (fondo y personajes), el número de secuencia nos indica el orden que siguen las escenas, dando oportunidad para entender la acción o intención que se requieren de los personajes en el momento indicado.

STORYBOARD	
Secuencia	
# (número de secuencia)	# (número de secuencia)

*Elaboración propia

El storyboard al igual que los demás formatos los realizamos por cada capítulo, ya que al momento de grabar fue importante saber tanto el número de escenas como la secuencia que deben de seguir.

3.2. Producción.

El proceso de producción son las acciones que se llevan a cabo para alcanzar el producto final. En este caso nos referimos a la grabación de audio y voz, la realización de las secuencias, las escenas, las entrevistas, las imágenes que se anexan, las fotografías, entre otras.

Presentamos aquí los formatos con el contenido específico de los capítulos ya desarrollados para grabar y/o editar, segmentos, diálogos, observaciones (según

el formato del que se trate), así como las dinámicas que se anexan al final de cada capítulo del guion literario.

3.2.1. Guiones literarios.

El objetivo principal de este formato, como podrá verse, fue apoyar en seguir los diálogos de cada uno de los personajes, así como voces extras, efectos y algunas acotaciones que nos ayudaron para reforzar las escenas de los seis capítulos de *El Olé Peluchón* que a continuación se muestran.

El Olé Peluchón			
Capítulo #	Nombre	Segmento	Contenido
1	<u>Introducción a un nuevo mundo</u>	Opening	Video introductorio
		Presentación y resumen del programa	Chango: Buenas tardes querido público televidente, peluchones, peluchonas y no peluchones, este es su programa de noticias El Olé Peluchón, yo soy chango Tango y en este capítulo les hablaremos acerca de los diferentes estilos de la danza española. Tenemos aquí a nuestro reportero estrella, el perro Tiento, que nos hablará del acontecimiento del momento. Tiento: Qué tal chango, bienvenidos ustedes al Olé Peluchón. Hoy, nuestra amiga y actriz Bárbara nos invitó a una tarde muy española, una fiesta para conocer la cultura española, donde llegaron cuatro grandes personalidades que nos harán conocer y deslumbramos con la danza española. Veamos la cápsula
		Primera cápsula	Tiento: Estamos aquí en la casa de Bárbara en la alfombra roja de la Tarde Española y viene llegando el gran maestro de folclor español Javi. ¡Maestro! Cuéntenos maestro con qué nos encontraremos hoy. Javi: Tiento yo te hablaré un poco de lo que es mi

			género, el folclor español que son los inicios del baile, la raíz de la danza. El folclor posee una gran cantidad de estilos, pues las diferentes culturas que han habitado España enriquecieron la danza de cada una de las regiones, donde encontramos danzas de diferentes tipos como: danzas guerreras, religiosas, para la agricultura o como mero divertimento. La región de la que yo hablaré se encuentra al norte de España y se llama Galicia, donde surge mi baile favorito, la muñeira, con la cual quisiera transmitirles lo que es el folclor para mí, hablaré de la música... el estilo... el vestuario... en fin Tiento nos veremos después, me voy porque... porque me espera mi compañía para bailar en la fiesta. Tiento: Gracias Javi, maestro legendario del folclor español... Y ese fue el maestro Javi. Ahora arriba a esta alfombra roja la hermosa, talentosa e impresionante bailarina de Escuela Bolera Lula, conocida por su extenso repertorio Lula: <i>Llega interrumpiendo a Tiento sin dejar de hablar, saludándolo le muestra su vestido y le platica un poco de él y de la escuela bolera,</i> Perro Tiento, perro Tiento ¿cómo estás? Te vi de lejos y no pude evitar querer acercarme a ti y mostrarte mi nuevo vestido que utilizaré hoy en la fiesta... ¿ves? es como aquellos trajes de época que Goya pintaba, de hermosos colores, de faldas de bombón y corsés ajustados, de telas con texturas y adornos de encajes. Tiento la escuela bolera muestra sin duda la elegancia y la sutileza del cuerpo donde los movimientos te llevan a imaginar que estás en las nubes como aquellos grandes ballets franceses e italianos. España nos muestra su lado clásico al hacer su propio ballet sin perder el estilo español. Yo, Lula la Curra, llevo al límite estas características en el escenario, ahí me entrego por completo y desaparezco... pero Tiento, qué veo... Sí, sí Tiento pero mira quién está por allá, mi gran amiga Bárbara... ¡Bárbara! ¡Bárbara! Se va.
--	--	--	--

		Tiento: Sí Lula ¡adiós!...Pero ¡no puede ser! Es el verdadero, el único, el inigualable Alonso, el divo de Sevilla. Alonso: <i>Llega rodeado de flashes</i> Tiento, amigo ¿cómo estás? Esta noche, en esta gran fiesta el público tendrá la oportunidad de escuchar mi nuevo éxito de Sevillanas que en esta ocasión interpretaré Tiento: Alonso, ¿sevillanas? Pero ¿por qué sevillanas? Alonso: Buena pregunta Tiento, como sabes mi inspiración es la danza estilizada española, pues soy uno de los mejores bailarines de danza estilizada... y no lo digo yo (<i>risa presumida</i>) lo estilizado y lo teatral es lo más “guai” que hay y las sevillanas es un baile que ha transitado por las tres diferentes escuelas de la danza española, justo como la danza estilizada, por eso he decidido cantar mi éxito de Sevillanas a Triana. Tiento: Qué maravilla Alonso, qué pena que esta vez no tengamos el placer de verte bailar. Alonso: Tiento, Tiento, amigo Tiento claro que sí, esta tarde les mostraré una pieza de zarzuela que bailaré y que por su puesto está inspirada en un episodio de mi vida, es algo más clásico pero lo clásico nunca pasa de moda...por cierto tengo planeado ir al Olé Peluchón así que amigos... espérenlo pronto. <i>Tiento se queda embobado con todo lo que dice el divo de Sevilla cuando María del Sol llega por atrás de él muy enojada.</i> Tiento: Y ese fue Alonso el Divo de Sevilla María del Sol: <i>Voltea a Tiento y le dice:</i> Y a mí ¿por qué no me presentas? A la grandiosa bailaora María del Sol, yo que he estudiado, bailado, me he presentado por el mundo y por eso soy reconocida, por mi flamenco, este baile andaluz difundido por los gitanos que tiene la
--	--	---

			fuerza en los pies, la elegancia del cuerpo, mucha expresión y mucho arte; el flamenco se baila con vestidos hermosos de lunares, grandes flores y volantes por todos lados, se usan abanicos, bastones y mantones, castañuelas y peinetas, grandes faldas y zapatos majos. Cuando un montón de amigos y familia nos reunimos se escucha el cante, el toque, comienza el baile y así la juerguita donde el flamenco vive y es vida... no puedo creerlo Tiento, pero yo me presento sola. Buenas tardes amigos yo soy María del Sol y he llegado a esta fiesta que conmigo empieza, adiós. Tiento: Pero... pero... María... vaya, qué mujer, lástima, esta vez se me ha escapado. Bueno amigos, estas han sido las personalidades de esta tarde española en la casa de Bárbara, seguiremos informando de esta gran fiesta del año. Yo soy el perro Tiento para el Olé Peluchón.
	Inter/estudio		Chango: Gracias Tiento por la exclusiva alfombra roja de la fiesta de Bárbara, cuántas historias y qué personajes, todos grandes maestros de la danza española. Tiento: Y lo que falta Tango, pero siempre el Olé Peluchón estará presente. Chango: Gracias querido amigo, es momento de ir con Bunny La Geditana y la moda española.
	Segunda cápsula		Bunny: Amigos bienvenidos a la sección más colorida, más arriesgada y más adictiva del Olé Peluchón, la sección de modas. Esta vez les quiero mostrar las últimas tendencias de la moda directamente desde España para esta temporada. <i>En el folclor las características del vestuario dependen de la región a la que pertenezca el baile, aunque en general el vestuario siempre es vasto y muy colorido, de faldas largas adornadas con listones, con estampados de flores o lisas, se usan también mandiles y fajillas, blusas blancas y chalecos negros con o sin adornos, con tocados grandes y llamativos, medias blancas, alpargatas y</i>

			<i>claro también se usan las castañuelas.</i> <i>En la escuela bolera vemos como el tul levantaba las faldas que no eran largas, más bien abombadas, con adornos de buen gusto, los corsés que delinean las formas del cuerpo y acentúan la cintura, con formas que alargan el torso y escotes que realzan el cuello. Los tocados son discretos, se usan zapatillas y por supuesto castañuelas.</i> <i>En los vestuarios de flamenco encontramos muchos volantes, ya sea en las mangas, el cuello o en la falda, de colores variados y faldas amplias o ajustadas hasta las rodillas, telas adornadas de flores, lunares y de diferentes texturas. Los accesorios como aretes, flores, peinetas y broches son llamativos y coloridos, también se utilizan mantones, sombreros, bastones, abanicos, castañuelas y batas de cola.</i> <i>La danza estilizada propone nuevos estilos retomando características del folclor, la escuela bolera y el flamenco, los diseños, colores, texturas y accesorios del vestuario son libres, a consideración del coreógrafo, de los diseños, tanto del hombre como de la mujer y varían entre lo clásico y lo moderno. Al igual que el vestuario los elementos que se utilizan dependen de la idea coreográfica y pueden ser mantones, sombreros, bastones, abanicos, castañuelas, bata de cola, etc.</i> <i>Como ven, la moda española tiene muchas posibilidades y las características varían por la época, las regiones y lo que se quiera transmitir al bailar.</i> <i>Regresamos contigo Chango.</i>
		Inter/estudio	Chango: Bueno queridos Peluchones, esto ha sido una probada del mundo de la danza española, nosotros no nos despedimos sin antes presentar nuestro flash, flash informativo.

		Tercera cápsula Flash Flash	Voz: Recuerda, la danza española se forma de 4 estilos, el folclor (imagen), la escuela bolera (imagen)... Además del vestuario de cada estilo podemos acompañar los bailes con distintos accesorios (imagen, imagen, imagen)
		Inter/estudio	Chango: y eso ha sido todo por hoy, los esperamos en nuestro siguiente programa para más sorpresas de la danza Española con el Maestro Javi. Nos vemos la próxima vez en el mismo canal y con el mismo Peluche. Hasta pronto.
		Dinámica	¿Cuál de estos personajes no es de danza española? (colocar 3 ejemplos de imágenes de bailarines, a, b ó c, para que ellos escojan por eliminación: Si elegiste la opción b es correcto, si no vuelve a ver el video y nuestro próximo capítulo para aprender sobre el folclor español).
		Ending	Créditos y agradecimientos.

El Olé Peluchón			
Capítulo #	Nombre	Segmento	Contenido
2	<u>El gran folclor español</u>	Opening	Video introductorio
		Presentación y resumen del programa	Chango: <i>El chango aparece en una escena distraído recordando unos pasos de muñeira.</i> Buenas tardes querido público televidente, peluchones y peluchonas... En este programa les hablaremos del folclor español y para eso tenemos a nuestro amigo el perro Tiento con la próxima cápsula.
		Primera cápsula	<i>Viaje del perro Tiento a Galicia.</i> El folclor español es la raíz de la danza española. Este género se comenzó de una manera independiente, los danzantes bailaban por separado improvisando el baile... aparecieron las

			danzas circulares que crecieron en participantes, que eran paganas y pasaron a ser de carácter religioso, guerrero, agrícola o festivo. En la Edad Media la afición del pueblo hacia los bailes fue en aumento, esto se debió a las invasiones, las cruzadas, el intercambio cultural entre los pueblos y la influencia del pueblo árabe, de fenicios, griegos, cartagineses celtas, entre otros, que dio gran variedad de formas y modalidades a la danza regional española. En este viaje a España visité Andalucía, Extremadura, Murcia, Madrid, Aragón y finalmente Galicia; estas distintas regiones conforman parte del folclor español, entre ellas, Galicia es una región boscosa la cual se considera un lugar mágico y misterioso. Ahí podemos encontrar enigmáticos personajes que habitan los bosques, las montañas o el mar; estos seres mitológicos permitieron explicar al hombre el mundo que los rodeaba, poner cara a sus temores y dar respuesta a todos aquellos fenómenos que no llegaban a comprender. En Galicia surge el baile preferido por muchos, la muñeira, uno de los bailes folclóricos más representativos del norte de España. También puede llamarse “gallegada”... La Muñeira es un baile que quiere decir molinera, pues nació en los molinos y era una forma de distracción para los campesinos mientras esperaban a que el grano fuera triturado por las máquinas. Actualmente es una danza de tipo instrumental que utiliza instrumentos como la gaita acompañada de pandero o tamboril y es de aire muy alegre.
		Inter/estudio	Chango: Muy interesante, gracias Perro Tiento. Después de esta información nos hemos dado a la tarea de traer a un invitado especial que nos hablará del tal mencionado baile de la muñeira. Bienvenido Maestro Javi, cuéntenos ¿qué es la muñeira? Javi: Bueno chango déjame decirte que la muñeira

			es uno de los bailes folclóricos más representativos de norte de España y te lo explicaré mejor con un cuento...
		Segunda cápsula	Cuento. Galicia...<i>Lugar lleno de montes, ríos y espesos bosques que encierran historias mágicas y personajes misteriosos. Una tarde, bebiendo de un río entre grandes robles se encontraba Meiga, una hechicera que cruzaba el bosque encontrando grandes aventuras... -¡Hey Meiga! (se oía) - ¿Quién está ahí, quién me habla? – Voltea, soy el roble más antiguo, el protector del bosque. - ¿Qué quieres de mí roble? – Meiga, en este bosque mágico viven los Mouros, seres que ayudan al bosque y viven en él. Esta tarde, mientras trabajaban en el molino llegó un temible mago llamado Nubreiro que originó una espantosa tormenta que podía afectar terriblemente al bosque, ¡tú los puedes ayudar Meiga!- Esta bien, iré...</i> <i>Al llegar al molino, los Mouros pensaron que Meiga era igual que el malvado mago Nubreiro, hasta que el Mago Nubreiro le dijo – Vete de aquí Meiga no tienes oportunidad, Meiga no hizo caso e intentó parar la tormenta con sus hechizos pero el Mago siguió lanzando truenos e inundando el bosque, los Mouros entendieron por qué estaba ahí y decidieron ayudarla, Meiga les contó que el roble la había mandado y los Mouros le dijeron que si su historia era cierta confiarían en ella pues cualquier amigo del roble era amigo de todo el bosque, El mago es muy fuerte y mis hechizos son insuficientes pero tengo un plan... como la ambición de Nubreiro era muy grande y los Mouros tenían un tesoro escondido, los Mouros y Meiga fingieron ser derrotados, Nubreiro se alegró, entró al molino para reclamar el tesoro, pero nunca esperó que Meiga lanzaría un hechizo sorpresa que lo paralizó y los Mouros lo encerraron en una jaula que le impedía usar sus poderes. Fue así como derrotaron al Mago y recuperaron al bosque gracias a la amistad que surgió entre los Mouros y Meiga. Al otro día todo el bosque festejó en un</i>

			<i>carnaval en honor a esa nueva amistad y por la alegría de haber salvado el bosque, con tanta alegría empezaron a bailar todos unidos con Meiga. Maravillados, todos aprendieron la danza y cada vez que conseguían un nuevo amigo la bailaban, llamando a la danza Muñeira.</i>
		Inter/estudio	<i>Regresamos al estudio y todos escuchando a Javi.</i> Chango: Maestro, creo que hemos entendido la esencia alegre y fantástica de la muñeira, muchas gracias por tan ilustradora entrevista. Javi: Qué te puedo decir Chango... el folclor es mi vida. Chango: Es momento de ir con Bunny que nos tiene preparado algo. Adelante Bunny.
		Tercera cápsula	Bunny: Bienvenidos a la sección de modas de El Olé Peluchón, en el mundo del espectáculo captamos unas fotos inéditas del maestro Javi en la gran fiesta de Bárbara, dónde lucen Javi y su compañía; que emoción formar parte de la tarde española. Aquí vemos cómo está ejecutando una muñeira, pero lo más importante es su estilo... Los hombres van vestidos con una chaquetilla, chaleco, fajilla, pantalón, alpargatas... y a su compañía las mujeres visten una falda larga con unas cintas negras en la parte inferior, que va encima de la enagua y el pololo, las medias blancas o caladas, un mandil negro a modo de delantal, una blusa o camisa blanca y encima un chaleco de paño negro y zapatos negros de tacón bajo. En verdad excelente estilo.
		Inter/estudio	Chango: Siguiendo con la entrevista al maestro Javi. Maestro y ¿qué tipo de música es la que utilizan en la muñeira? <i>Entra música y Javi explica el tiempo con algún paso.</i> Javi: Chango, como ya lo mencionamos la música tiene un aire alegre y muy marcado en tres

			tiempos... Suenan las percusiones y las gaitas... Chango: Bueno amigos esto ha sido todo por hoy, agradecemos a nuestro invitado y nos despedimos sin antes presentar el flash flash. Adiós.
		Cuarta cápsula "Flash flash"	Voz: recuerda que el folclor es la historia de la cultura española y las influencias de las culturas con las que ha convivido y que ha dejado muchos restos en el folclore del país, como la celta. La muñeira es un baile divertido y dinámico, en su música escuchamos gaitas y tamboriles y su vestuario es muy colorido.
		Dinámica	¿Qué actitud crees que sea la correcta para la danza? (colocar imágenes de los personajes del cuento <i>a, b o c</i>, dos respuestas correctas. En caso de que hayas contestado <i>c</i> vuelve a ver el video y nuestro próximo capítulo para aprender sobre la escuela bolera. Recuerda que una actitud de amistad con todos tus compañeros es importante en la danza pero también con tu familia y amigos.
		Ending	Créditos y agradecimientos.

El Olé Peluchón			
Capítulo #	Nombre	Segmento	Contenido
3	<u>De la corte para España</u>	Opening	Video introductorio
		Presentación y resumen del programa	<i>Aparecen los personajes viajando en una máquina del tiempo y después aparece el Chango en un cuarto de época caracterizado de rey.</i> Chango: Damas y caballeros, peluchines y peluchones de la realeza, hemos regresado en el tiempo para adentrarnos al valioso patrimonio de la danza española. Todo comienza aquí en el siglo XVII, cuando en mi querida tierra España, en Madrid, Barcelona y Sevilla, abundaban representaciones de ballet y ópera y donde

		majestuosas compañías llegaban desde Italia y Francia. <i>Anuncian al rey chango Tango la llegada de dos directores de compañías de ballet Tiento Francés y Piolo Italiano.</i> Chango: Pasen amigos a esta tertulia real, contadme qué hay en el mundo de la danza. Piolo: Todo de maravilla en Italia, con mucho estilo y delicadeza, tanto que puedo asegurar que Italia es el boom del ballet. Tiento: En realidad Piolo me atrevo a decir que Francia es el boom del ballet por tanta innovación y elegancia que existe en la ópera. Chango: Ni uno ni otro amigos, en mi reino, pues España también tiene su ballet clásico español y su estilo no tiene par pues es la danza culta y popular española a la cual le llaman escuela bolera.
	Primera cápsula	Bunny: Amigos he podido infiltrarme al camerino de Lula, la increíble bailarina de escuela bolera que está a punto de salir a escena y no podía dejar pasar la oportunidad de apreciar su vestuario de cerca. <i>Escena de Lula vistiéndose para su presentación en la tertulia</i> Bunny: Observen cuánta elegancia, las telas, los colores y las formas, todo muy adecuado para la época, esas faldas con tul que parecen volar y miren los accesorios... Lula, Lula, ¿qué vas a usar hoy? Lula: Bunny estas son mis castañuelas y son un instrumento que acompañan a la música y adornan mis movimientos. <i>Se escucha la música del Olé de la Curra, Lula sale corriendo. Entra video de la coreografía; salen también imágenes de Lula como si ella estuviera bailando.</i>

		Inter/estudio	<i>Regresamos con Tango, Tiento y Piolo a su plática...</i> Tango: Lula se ve maravillosa bailando El Olé de la Curra ¿no creen? Piolo: Tenías razón Chango, la escuela bolera es toda la esencia de los ballets italianos y franceses con el estilo español. Tiento: Es impresionante ella y también su interpretación, pero ¿ustedes saben la historia de cómo surgió ese baile? Tango/Piolo: ¡No! ¿De qué historia estás hablando? Tiento: Cuando Lula la bailarina iniciaba su carrera artística...
		Segunda cápsula	Cuento. <i>Lula era una bailarina que tenía una sed incontrolable de pisar los escenarios y bailar como ninguna; ella aprendió diferentes bailes con maestros de escuela bolera, como el olé que es un baile de origen gaditano.</i> <i>Lula, muy entusiasmada de este estilo, inventó su propia versión del Olé. Un día se inspiró tanto que lo bailó en una plaza, todos se acercaban a admirarla y al final el público la aclamó como nunca, todos le preguntaron cómo se llamaba ese baile y ella no sabía qué decir, así que alguien gritó: ¡ella es de la familia Curra entonces lo llamaremos al baile el Olé de la Curra!</i>
		Inter/estudio	<i>Regresamos con el Chango, Tiento y Piolo recibiendo a Lula después de su presentación y hablan un poco de su baile; Chango los deja hablando y voltea a la cámara.</i> Chango: Amigos míos, esto ha sido la escuela bolera y su historia en tiempos de la realeza...
		Tercera cápsula "Flash flash"	Voz: Recuerda que la escuela bolera comenzó en el siglo XVII y XIX; es una mezcla de danza popular y culta en España alimentada de los ballets de Francia e Italia. Surge en Madrid, Sevilla y

			Barcelona. Es un baile elegante y con mucha gracia. El olé de la curra es uno de los bailes de la escuela bolera (fotos)
		Inter/estudio	Chango: Ha sido increíble esta experiencia de haber viajado en el tiempo. Nos vemos en el próximo capítulo. <i>Se ve cómo los peluchones van a la máquina del tiempo y aparecen luces para llevarnos al final.</i>
		Dinámica	¿Cuál de estos tres sonidos está vinculado con la escuela bolera? Aparece audio de violín, trompeta y castañuela, <i>a, b o c</i> , si tu respuesta fue <i>a</i> es correcta, si no vuelve a ver el video y nuestro próximo capítulo para aprender sobre el flamenco.
		Ending	Créditos y agradecimientos.

El Olé Peluchón			
Capítulo #	Nombre	Segmento	Contenido
4	<u>El misterio del flamenco</u>	Opening	Video introductorio
		Primera cápsula	<i>Video introductorio describiendo de dónde viene el flamenco.</i> El flamenco es el conjunto del cante, el toque y el baile, este género gitano tiene influencias árabes, hindús y judías consolidándose al sur de España, en Andalucía. El pueblo gitano fue el responsable de traer estas culturas a España ya que se establecieron adoptando la cultura del lugar y enriqueciendo la suya, desarrollando este género dancístico. Hay tantos bailes en el flamenco que se dividen por familias, pero de los principales bailes podemos mencionar las Alegrías de Cádiz, los Fandangos de Huelva, las Bulerías de Jerez, la

			Soleá o los diferentes tipos de tangos flamencos.
		Presentación y resumen del programa	<i>Aparece chango en el tablao</i> Chango: Estoy aquí en uno de mis lugares favoritos, el tablao de los peluchones flamencos, esperando presenciar a la gran bailaora María del Sol. Pero antes veamos lo que es un café cantante.
		Primera cápsula	El principal escenario donde se manifiesta el flamenco es el café cantante donde el ambiente era ideal para ver y oír flamenco. Este era un establecimiento público en el que se ofrecían sesiones con bailes y cante flamenco, además de otras manifestaciones artísticas. Estos espectáculos se desarrollaban en un salón, donde se alzaba un escenario de madera llamado tablado en el cual actuaban los artistas. Sentados en forma de círculo al fondo del escenario, y mientras las mujeres iban haciendo sus bailes, el resto participaba de la ceremonia animando con palmas y jaleos, con la guitarra o el piano acompañando en sincronización con el cante a cargo de los dos o tres cantaores del cuadro. Posteriormente las grandes figuras hacían también intervenciones en solitario.
		Inter/estudio	Tiento: Chango, acabo de conseguir una entrevista con María del sol. Chango: Bueno Tiento, qué esperas, no pierdas esa oportunidad y consíguenos más información del flamenco. <i>Tiento enamorado se va y busca a María del Sol. Se abre camerino.</i> Chango: Mientras yo seguiré disfrutando del buen arte.
		Segunda cápsula	Tiento: María, es un honor estar con semejante belleza. <i>Se le queda viendo enamorado.</i> María del sol: Sí, sí, sí Tiento gracias, pero ¿a qué

			se debe la visita? Tiento: María, para todo nuestro público explícanos ¿cómo es el flamenco? María del sol: Te hablaré del misterio del flamenco. Para empezar su estilo se caracteriza por la fuerza, la emoción desenfrenada y contenida, tú me entiendes, la interpretación, la expresión y la emotividad es fundamental para el baile, y la técnica, bueno esa es otra cosa, la técnica ha ido evolucionando refiriéndonos a lo corporal y al trabajo con los zapateados. El aire de estos bailes puede ser alegre o doloroso, siempre intenso, muy asentado a la tierra y con una sensualidad que no sólo se refleja en el cuerpo sino también en la expresión. Pero bueno Tiento, ya no tengo tiempo, debo salir a escena. Tiento: Y esa fue la bailaora María del Sol, que en este momento veremos bailar. <i>Sale María del Sol al tablao a bailar por tangos.</i>
		Inter/estudio	Termina de bailar María del Sol y los peluchones aplauden. ¡Bravo, bravo! María del sol agradece, baja del escenario. Chango: ¡Wow! qué gran bailaora. María del sol se acerca con el chango. Chango: María, como siempre es un placer verte bailar. Nos podrías explicar qué fue lo que bailaste hoy? María del sol: por supuesto Chango, te explicaré de mi arte, lo que he bailado hoy fueron unos tangos (un video que acompañe). El tango flamenco es un género alegre y festero. El tango o habanera se dice que procede de las contradanzas que llegaron de América por los esclavos de Santiago de Cuba, quienes comenzaron a desarrollar el patrón del tango llevándolo a La Habana, después a España donde comenzó a

			insertarse como uno de los números centrales en las zarzuelas, cuyas letras dieron lugar al tango de Cádiz (Nuñez, 2011). Chango: María, me ha surgido una pregunta. He oído el baile del tango por allá en Argentina, ¿tiene algo que ver con el flamenco? María del Sol: Muy buena pregunta Chango, te diré que el nombre es el mismo, sin embargo sus características son totalmente diferentes, para nada es lo mismo, bueno sólo en el nombre, por eso te digo que está el tango de Argentina y los tangos flamencos. Chango: Me ha quedado clarísimo, aparte de bailaora eres una gran maestra. Es momento de regresar al estudio con nuestro amigo Montes tanguillo para escuchar la Playlist del flamenco.
		Playlist	MONTES Tanguillo: Tres pistas de tangos Montes; hable del compás con un video.
		Tercera cápsula	Bunny: la locura del tango ha crecido tanto que está en todos los rincones de ciudad peluche. La moda que se usa para bailar tangos es la siguiente... <i>Pasamos videos del baile.</i> El vestuario flamenco consiste para las mujeres en faldas largas con o sin vuelo actualmente, blusas, vestidos completos o incluso pantalones adornados con lunares, holanes, flores o barbas (dependiendo lo que se baile). Los hombres pueden usar pantalones, fajilla, chaquetilla, chaleco o camisa; tanto hombre como mujer usan zapatos de tacón, accesorios como bata de cola, bastón, abanico, castañuelas, mantilla, mantón, sombrero.
		Inter/estudio	<i>Chango haciendo unos pasitos como que está bailando detrás de cámaras</i> Chango: Y esto ha sido todo por hoy, desde este mágico tablao, y con el baile, toque y cante me despido de ustedes amigos, hasta la próxima

			edición de El Olé Peluchón.
		Cápsula "Flash flash"	<i>Todos están bailando, damos el pequeño resumen y al final María del Sol se queda sola. Voz de María del Sol: Recuerda que el baile flamenco se originó en Andalucía con el pueblo gitano. Se consolida en los cafés cantantes donde se reunían guitarristas bailaores y cantaores. EL carácter del flamenco es fuerte y existen distintos palos. Uno de ellos es el tango, un baile alegre que va en 4 tiempos.</i> <i>Vestuario: ponemos imágenes de mantón, bastón, etc.</i>
		Dinámica	¿Escucha con atención y menciona qué música pertenece al flamenco? Aparece audio de mariachi, flamenco y lady Gaga, <i>a, b o c</i> , si tu respuesta fue <i>b</i> es correcta, si no vuelve a ver el video y nuestro próximo capítulo para aprender sobre la danza estilizada.
		Ending	Créditos y agradecimientos.

El Olé Peluchón			
Capítulo #	Nombre	Segmento	Contenido
5	<u>Una revelación española</u>	Opening	Video introductorio
		Presentación y resumen del programa	Chango: Noticia de último minuto, Alonso el divo de Sevilla viene llegando a las instalaciones de El Olé Peluchón rodeado de una gran multitud; vamos con el perro Tiento que tiene todos los detalles.
		Primera cápsula	Tiento: Chango, estamos aquí esperando a Alonso el divo de Sevilla, detrás de mí se encuentra una multitud entusiasmada para verlo; parece que está ahí en ese carro... Alonso, Alonso dinos ¿a qué debemos tu visita?

		Alonso: Tiento amigo, vine a El Olé Peluchón para hablar de mi nuevo éxito y mi inspiración que es la danza española... con permiso. Tiento: Y ese fue Alonso el divo de Sevilla, regresamos al estudio.
	Inter/ estudio	Chango: Bienvenido Alonso (flash, flash, flash) ok, sí, sí, ya entendimos... Como decía, Alonso ¿cómo estás? Alonso: Muy emocionado Chango por estar aquí presentando mi nuevo éxito de sevillanas estilizadas. Chango: Fue de lo que nos enteramos por los paparazis, digo por la publicidad, pero ¿Sevillanas? ¿Tú cantando? Cuéntanos ¿por qué surgió toda esta producción? Alonso: Buena pregunta Chango, como sabrás yo soy bailarín antes que nada y la danza estilizada me ha inspirado a hacer tantas cosas; pues como sabes la danza estilizada tiene un sinfín de posibilidades. Chango: Claro Alonso, pero no sé tanto como tú... anda, cuéntanos más... Alonso: Bueno Chango, la danza estilizada retoma los bailes folclóricos, la técnica de la escuela bolera y el estilo flamenco, es decir, la danza estilizada es la fusión de las tres escuelas de danza española y su conocimiento es fundamental no sólo para los bailarines sino también para los músicos, pues grandes compositores españoles también se inspiraron en este movimiento clásico. Fue así como la música de grandes orquestas, acompañadas por castañuelas, fueron coreografiadas y utilizadas para ser llevadas al teatro donde se juntaba música, baile y teatro. Chango: Qué interesante Alonso, ¡cuántas experiencias! Alonso: Por cierto, te contaré cómo conocí todo

			este mundo clásico teatral...
		Segunda cápsula	Cuando era pequeño mis padres me llevaban mucho a ver espectáculos de danza, fue ahí donde conocí a Javi el fabuloso maestro de folclor, ¡cuánta historia! Después conocí a la hermosa y elegante bailarina Lula, ¡cuánta gracia tenía en sus movimientos y qué toque el de esas castañuelas y cuánta fuerza había en esa mujer María del Sol y qué porte! Todos estos maestros juntos presentaron una zarzuela donde bailaron la boda de Luis Alonso... <i>(Pasa fragmento de video)</i>. Esa pieza fue una gran revelación para mí, en esa función redescubrí mi nombre, me enamoré de la danza y empecé a bailar. Mi arte nace de la fusión de la escuela bolera, el folclor español y el flamenco, creando la danza estilizada.
		Inter/estudio	Chango: entonces ¿fue así como te convertiste en un gran bailarín de danza estilizada tan joven? Alonso: así es Chango, como te darás cuenta la danza estilizada fue lo último que surgió de la danza española. Y hoy presento mi voz al público con una Sevillanas. Chango: Alonso, entiendo todo lo que implica la danza estilizada pero entonces ¿por qué quieres cantar sevillanas? ¿Qué tienen que ver con lo estilizado? Alonso: Tango, ¡tú no quieres que pare de hablar! Te voy a explicar: las sevillanas es un baile que transitó por los tres estilos españoles y se pueden bailar también muy clásico y estilizado, por lo que creo que es un buen ejemplo para la danza estilizada ¡¡olé!! Chango: Entonces ¿qué esperamos? Deléitanos con tu gran éxito.
		Tercera	<i>Alonso canta una copla mientras los peluchones</i>

		cápsula	<i>bailan. Después llega chango.</i> Chango: ¡Qué sevillanas! Alonso: Chango, quiero agregar que aparte de bailarín y cantante también soy fanático de la moda y quisiera compartirles el vestuario que se puede usar para la danza estilizada. <i>Aparecen imágenes de vestuario.</i> Chango: Bueno, gracias Alonso por habernos visitado; hoy aprendimos que la danza española puede ser muy versátil y no tiene límites. Nos despedimos por hoy pero antes el flash, flash, flash.
		Tercera cápsula “Flash, flash”	Recuerda que la danza estilizada es la fusión de las 3 escuelas. Las Sevillanas y las piezas clásicas de zarzuelas, como la boda de Luis Alonso, son parte de ella.
		Dinámica	De los siguientes videos ¿cuál es una coreografía de danza estilizada? Aparece video de contemporáneo, folklore y danza estilizada, <i>a, b o c</i> , si tu respuesta fue <i>c</i> es correcta, si no vuelve a ver el video y nuestro próximo capítulo para aprender sobre coreografía.
		Ending	Créditos y agradecimientos.

El Olé Peluchón			
Capítulo #	Nombre	Segmento	Contenido
6	<u>El espacio del universo</u>	Opening	Video introductorio
		Presentación y resumen del programa	Chango: Amigos, bienvenidos al último capítulo de El Olé Peluchón. A lo largo de esta temporada hemos visto que a todos nos gusta bailar pero ¿qué necesitamos para bailar? Tiento: es una buena pregunta Chango, pero no

			somos los indicados para contestarla, por ello he hablado con todos los profesionales de la danza española para que nos enseñaran qué tenemos que hacer para bailar en un escenario Chango: Excelente, ¡voy por mis zapatos! <i>Llegan a un salón de danza. Los peluchones están listos para su clase y se para el maestro Javi</i> Javi: Buenas tardes alumnos, bienvenidos al taller de coreografías de peluchones. Hoy vamos a aprender qué es la ubicación espacial pues cuando uno baila no sólo nos movemos en nuestro lugar sino por todo el espacio
	Primera cápsula		<i>Se pone de fondo música de muñeira.</i> <i>Se explican las partes del escenario.</i> Empecemos con nuestro espacio personal donde no choquemos con nuestros compañeros, ahora caminemos por todo el espacio del salón. ¡Deténganse! y recuerden que tienen que tomar distancia con el compañero de al lado o de enfrente para evitar accidentes (<i>momento chistoso de choques</i>). Ahora veremos las figuras esenciales que se pueden hacer en un escenario (<i>imágenes</i>), líneas horizontales y verticales, diagonales o círculos y otras más complejas como una cruz, una equis, medio círculo y una “V” (<i>imágenes de los peluchones acomodándose</i>) Peluchón: Pero ¿qué más podemos hacer? Javi: Paciencia, que la maestra Lula nos explicará qué más podemos hacer. <i>Se para Lula.</i> Lula: Es hora de ver otra cosa. En la danza existen los niveles altos, medios y bajos, por ejemplo (<i>imágenes de saltos, movimientos del torso y de los pies, escuela bolera estilizada, flamenca y folclórica, después peluchones haciendo los distintos niveles</i>)

			¡Peluchones hagan nivel alto, medio y bajo! <i>Peluchones haciendo las figuras.</i> Muy bien. María del Sol: Bueno basta de juegos, vamos a ver algo que defina nuestros movimientos. Primero los movimientos lentos, que dan una intención de control (<i>imágenes</i>); los rápidos que demuestran agilidad y destreza sin perder un dominio claro del movimiento (<i>imágenes</i>); también están los cortados, que son movimientos fuertes que paran por un momento y vuelven a empezar intermitentemente (<i>imágenes</i>); y por último los movimientos fluidos, que son como un río que nunca se para. María: ¿Quedó claro? Peluchones ¡atentos! para utilizar estos movimientos (<i>mientras los peluchones se le quedan viendo a María del Sol embobados, se le hace un close up a Tiento que se muestra enamorado de María y aparecen corazones</i>) Bueno ya les explicamos cómo moverse, las figuras, los niveles y las calidades de movimiento. Ahora tratarán de hacer lo siguiente: Peluchones, hagan una diagonal en nivel alto con movimientos rápidos (<i>imágenes</i>). Peluchones, hagan una línea recta nivel bajo con movimientos lentos (<i>imágenes</i>). Peluchones, hagan un círculo nivel medio con movimiento cortado (<i>imágenes</i>). Peluchones, hagan una “V” con movimiento fluido nivel medio (<i>imágenes</i>). Alonso: Bueno peluchones, ya tienen su primer coreografía, les daremos unos minutos para que afinen detalles. <i>(afinando detalles en cámara rápida Bloopers)</i> <i>Oscuro y coreografía con música española.</i>
--	--	--	---

			<i>Pasa un video haciendo la coreografía de los peluchones con las secuencias.</i> <i>Maestros se paran a aplaudir y ponemos a todos los peluchones.</i> Chango: Bueno amigos esto ha sido todo por hoy, es momento de que ustedes usen su creatividad para hacer su primer coreografía y no olviden mandárnosla al correo del Olé Peluchón. Nos veremos la próxima temporada de EL OLÉ PELUCHÓN ¡Adiós!
		Dinámica	Con los elementos que hemos presentado a lo largo de El Olé Peluchón es momento de crear tu propia coreografía. ¡Elige la música de tu agrado y empieza!
		Ending	Créditos y agradecimientos.

3.2.2. Guion televisivo.

El guion televisivo nos da la secuencia, pero lo más importante es que especifica el tipo de toma que planeamos, el audio que debe ir en las escenas y sobre todo el tiempo que cada segmento requiere para tener un control de la duración del capítulo. Este formato se realizó para los seis capítulos.

Introducción a un nuevo mundo

El Ole Peluchón Capítulo 1					
Secuencia		Imagen	Audio		Tiempo
			Sonido	Diálogos	
Escena 1: Estudio del Olé Peluchón	P1	Plano medio	Música de introducción descende suavemente	Chango Tango	30''
	P2	Plano entero	Música de fondo suave	Chango y Tiento	30''
Escena 2: Alfombra roja Casa de Bárbara	P1	Plano medio	Efectos de flash y tumulto de personas	Perro Tiento	45''
	P2	Plano entero	Muñeira de fondo suave	Perro Tiento y Javi	45''
	P3	Plano entero	El Olé de la Curra de fondo suave	Perro Tiento y Lula	45''
	P4	Plano entero	La Boda de Luis Alonso de fondo suave	Perro Tiento y Alonso	45''

	P5	Plano entero	Tango de fondo suave	Perro Tiento y María del Sol	45''
Escena 1: Estudio del Olé Peluchón	P1	Plano entero	Música de fondo suave	Chango y Tiento	15''
Escena 3: Pasarela de modas	P1	Plano medio	Música y efectos que van descendiendo para fondo	Bunny	10''
	P2	Plano entero con imágenes	Música de fondo suave	Bunny	50''
Escena 1: Estudio del Olé Peluchón	P1	Plano medio	Música de fondo suave	Chango Tango	10''
Escena 4: Flash Flash	P1	Plano entero	Música	Voz de fondo	60''
Escena 1: Estudio del Olé Peluchón	P1	Plano medio	Música de fondo suave	Chango Tango	10''
Escena 5: Dinámica	P1	Plano entero Fondo con imágenes	Sin audio	Voz de fondo	1'
Créditos finales			Música suave	Sin diálogos	40''

El gran folclor español

El Ole Peluchón Capítulo 2					
Secuencia		Imagen	Audio		Tiempo
			Sonido	Diálogos	
Escena 1: Estudio del Olé Peluchón	P1	Plano medio	Música de introducción descendiende suavemente	Ninguno	10''
	P2	Plano medio	Música de fondo suave	Chango Tango	30''
Escena 2: Bosque de Galicia	P1	Plano entero	Música de fondo suave, efectos de sonidos del bosque	Perro Tiento	30''
	P2	Plano entero con imágenes	Música	Perro Tiento	45''
	P3	Plano entero	Música de muñeira	Perro Tiento	30''
Escena 1: Estudio del Olé Peluchón	P1	Plano entero	Sin música	Chango Tango y Mtro. Javi	30''
Escena 2: Bosque de Galicia	P1	Plano entero con imágenes	Música de fondo suave con efectos para el cuento	Maestro Javi	1'45'
Escena 1: Estudio del Olé Peluchón	P1	Plano entero	Muñeira de fondo suave	Chango Tango y Mtro. Javi	30''

Escena 3: Sección de modas	P1	Plano entero	Muñeiras de fondo	Bunny	20''
	P2	Plano entero con imágenes	Muñeiras de fondo	Bunny	1'
Escena 1: Estudio del Olé Peluchón	P1	Plano entero	Música Muñeira fuerte	Chango Tango y Mtro. Javi	20''
	P2	Plano medio	Música de fondo suave	Chango Tango	10''
Escena 4: Flash Flash	P1	Plano entero	Música	Voz de fondo	60''
Escena 5: Dinámica	P1	Plano entero	Sin audio	Voz de fondo	1'
Créditos finales			Música suave	Sin diálogos	40''

De la corte para España

El Ole Peluchón Capítulo 3					
Secuencia		Imagen	Audio		Tiempo
			Sonido	Diálogos	
Escena 1: Máquina del tiempo	P1	Plano entero	Efectos	Ninguno	45''
Escena 2:	P1	Plano medio	Música que desciende suavemente	Chango Tango	1'15''

Salón del rey Chango	P2	Plano entero	Música de fondo bolero suave	Chango Tango, Perro Tiento y Piolo	1'15''
Escena 3: Camerino de Lula	P1	Plano medio	Sin música	Bunny	20''
	P2	Plano entero	Olé de la Curra de fondo y casta.	Bunny y Lula	1'
Escena 4: Baile de Lula	P1	Plano entero con imágenes	El Olé de la Curra	Ninguno	30''
Escena 2: Salón del rey Chango	P1	Plano entero	Música Olé de la Curra de fondo suave	Chango y Tiento	45''
Escena 4: Lula en la plaza	P1	Plano entero	Música y efectos para el cuento, voz de fondo	Tiento	1' 15''
Escena 2: Salón del rey Chango	P1	Plano medio	Música de fondo suave	Chango Tango	15''
Escena 4: Flash Flash	P1	Plano entero	Música	Voz de fondo	1'
Escena 1: Estudio del Olé Peluchón	P1	Plano entero	Música de fondo suave	Chango Tango	20''
Escena 5: Dinámica	P1	Plano entero	Sin audio	Voz de fondo	1'
Créditos finales			Música suave	Sin diálogos	40''

El misterio del flamenco

El Ole Peluchón Capítulo 4					
Secuencia		Imagen	Audio		Tiempo
			Sonido	Diálogos	
Escena 1: Video introductorio	P1	Plano entero con imágenes	Música flamenca de fondo	Voz de fondo	45''
Escena 2: Tablao de los Peluchones	P1	Plano medio	Música flamenca de fondo	Chango Tango	30''
Escena 1: Video introductorio	P1	Plano entero	Música flamenca de fondo	Voz de fondo	45''
Escena 2: Tablao de los Peluchones	P1	Plano entero	Música de fondo suave	Chango Tango y Perro Tiento	30''
Escena 3: Camerino de María del Sol	P1	Plano entero	Música y efectos que van descendiendo para fondo	Perro Tiento y María del Sol	1' 45''
Escena 4: Sección musical	P1	Plano medio con imágenes	Música de fondo suave, Tangos de Triana, la Niña de los Peines, Miguel Poveda y Camarón de	Montes Tanguillo	1' 30''

			la Isla		
Escena 5: Sección de modas	P1	Plano medio con imágenes	Música de fondo suave	Bunny la Geditana	1'
Escena 2: Tablao de los Peluchones	P1	Plano medio	Música de fondo suave	Chango Tango	20''
Escena 6: Flash Flash	P1	Plano entero con imágenes	Música de fondo suave	Voz de fondo	1''
Escena 5: Dinámica	P1	Plano entero con imágenes	Sin audio	Voz de fondo	1'
Créditos finales			Música suave	Sin diálogos	40''

Una revelación española

El Ole Peluchón Capítulo 5					
Secuencia		Imagen	Audio		Tiempo
			Sonido	Diálogos	
Escena 1: Estudio del Olé Peluchón	P1	Plano entero	Música de introducción desciende suavemente y efectos	Chango Tango	20''
Escena 2: Fuera del estudio	P1	Plano medio	Efectos de flash y tumulto de personas	Perro Tiento	20''

	P2	Plano entero	El baile de Luis Alonso de fondo suave	Perro Tiento y Alonso	40''
Escena 1: Estudio del Olé Peluchón	P1	Plano entero	Música de fondo suave	Chango Tango y Alonso	1'
Escena 3: Alonso de pequeño	P1	Plano medio	Música y efectos que van descendiendo para fondo	Alonso	1'15''
Escena 1: Estudio del Olé Peluchón	P1	Plano entero	Música de fondo suave	Chango Tango y Alonso	45''
	P2	Plano medio	Sevillanas	Música	45''
	P3	Plano entero	Música de fondo suave	Chango y Alonso	
Escena 4: Flash Flash	P1	Plano entero con imágenes	Música de fondo suave	Voz de fondo	1'
Escena 5: Dinámica	P1	Plano entero con imágenes	Sin audio	Voz de fondo	1'
Créditos finales			Música suave	Sin diálogos	40''

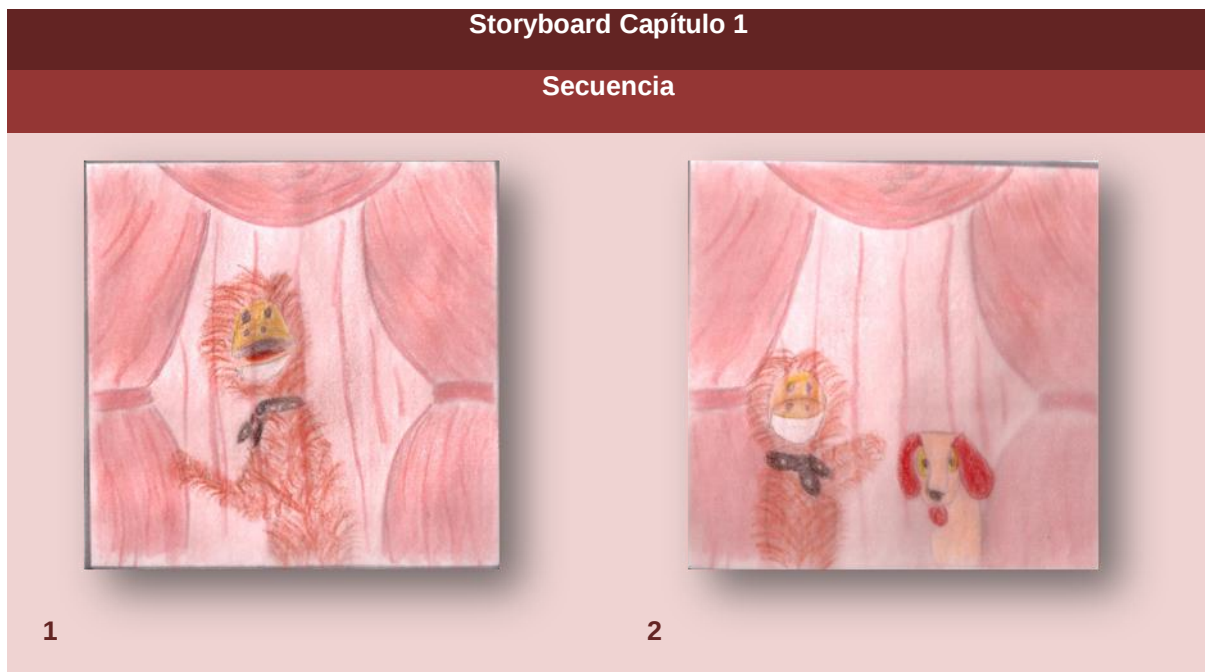
El espacio del universo

El Ole Peluchón Capítulo 6					
Secuencia		Imagen	Audio		Tiempo
			Sonido	Diálogos	
Escena 1: Salón de danza	P1	Plano entero	Música de introducción desciende suavemente	Chango y Tiento	30''
	P2	Plano medio	Música de fondo suave	Chango Tango y Perro Tiento	30''
	P3	Plano entero con imágenes	Música de fondo suave	Mtro. Javi y Peluchón	1'
	P4	Plano entero con imágenes	Música de fondo suave	Lula	1'
	P5	Plano entero con imágenes	Música de fondo suave	María del Sol	1'
	P5	Plano entero con imágenes	Música de fondo suave	Alonso	1'
	P6	Plano entero	Música de fondo suave y efectos	Sin textos	1'45''
Escena 2: Estudio del Olé Peluchón	P1	Plano entero	Música de fondo suave	Chango Tango	30''
Créditos finales			Música suave	Sin diálogos	40''

3.2.3. Storyboard.

El storyboard nos ayudó a entender la secuencia de la historia y nos guio para la filmación de las escenas. El formato nos permitió pre-visualizar tanto la historia, como los personajes que aparecerían en las escenas, y por supuesto los escenarios que queríamos de fondo para realzar la imagen. Este formato se realizó para los seis capítulos.

Introducción a un nuevo mundo





3



4



5



6



7



8



9

El gran folclor español

Storyboard Capítulo 2

Secuencia



1



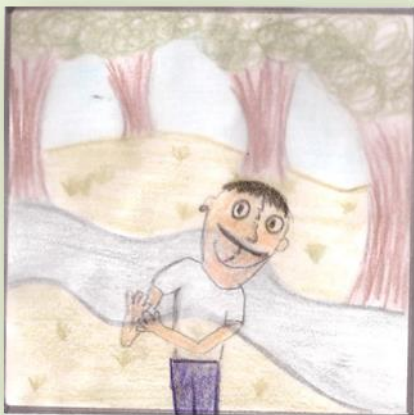
2



3



4



5



6



7

Storyboard Capítulo 3

Secuencia



1



2



3



4



5



6



7

El misterio del flamenco

Storyboard Capítulo 4

Secuencia



1



2



3



4



5



6



7



8

Una revelación española

Storyboard Capítulo 5

Secuencia



1



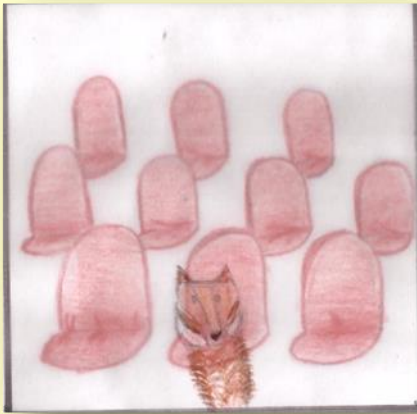
2



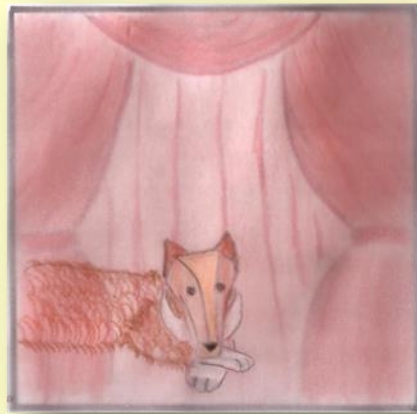
3



4



5



6



7

El espacio del Universo

Storyboard Capítulo 6

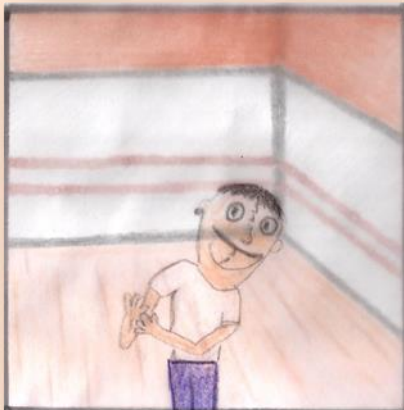
Secuencia



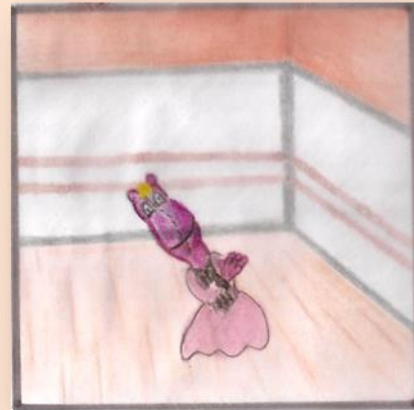
1



2



3



4



5



6



7



8

3.3. Post-producción

En esta última etapa explicaremos cómo fue el proceso posterior a la grabación y recopilación del material para presentar el Olé Peluchón, qué programas se utilizaron para la edición de los capítulos, qué funcionó respecto a lo planeado, qué problemas se nos presentaron y cómo se solucionaron, cuáles fueron los cambios más significativos y cómo es que nuestro programa refuerza la materia de educación artística a nivel de educación básica con los programas de la S.E.P.

El equipo y herramientas que utilizamos para crear el Olé Peluchón fueron los siguientes:

- Títeres, marionetas y muñecos
- Pantalla Sony bravía 4k 3D de 65 '' (pulgadas)
- Cámara de video SJ5000 PLUS con estructura
- Cámara canon EOS REBEL T3
- Lámpara LED de 96, 6.0 v
- Lámpara de tocador
- Tripies y bases para cámaras
- Computadora Mac mini
- Celulares y tabletas
- Telas para fondo
- Accesorios de danza española

La edición de los capítulos del Olé Peluchón se realizó con los siguientes programas:

Adobe:

- Premier CS6 - para video.
- Audition CS6 – para el audio.

Dictófono App para iPhone - para el audio.

Las tomas se trataron de guardar o grabar en la secuencia de cada capítulo, sin embargo no siempre sucedió así, por lo que al tener en el set las luces y las posiciones de cámaras que más nos agradaban aprovechábamos para grabar todos los segmentos posibles aunque fuera en un orden diferente. La mayoría de las tomas necesitaron algún tipo de edición; debido a la luz, al fondo o al tiempo de grabación se hicieron algunos arreglos para mejorar la imagen, pues a pesar

de que se contó con buen equipo no era el indicado para hacer grabaciones profesionales.

Al igual que las grabaciones, las fotografías que tomamos también fueron editadas para poder usarlas en diferentes segmentos; al material que creamos se le tuvieron que hacer arreglos de color, de luz o recortes de tiempo. El arreglo de audio y de audio con imagen fue muy importante, ya que al seleccionar la música de fondo ambientamos todos los capítulos y se dio vida al programa una vez hecho el doblaje de los distintos personajes.

Este doblaje lo hicimos nosotras mismas, cada una hace la voz de distintos peluches dándoles la personalidad necesaria para el tipo de personaje que es y para la información que les corresponde transmitir en el programa. A continuación les presentamos la lista del doblaje:

- ❖ Chango Tango: Angélica Perea
- ❖ Perro Tiento: Carmen Bautista
- ❖ Maestro Javi: Carmen Bautista
- ❖ Lula la Curra: Angélica Perea
- ❖ María del Sol: Carmen Bautista
- ❖ Alonso el divo de Sevilla: Angélica Perea
- ❖ Bunny La Gaditana: Angélica Perea
- ❖ Piolo: Carmen Bautista
- ❖ Bárbara: Angélica Perea
- ❖ Montes Tanguillo: Carmen Bautista
- ❖ Tollo: Angélica Perea

3.3.1. Edición.

La edición para crear el Olé Peluchón consistió en el ensamblaje de tomas de los diferentes capítulos según la planeación y los guiones que ya se tenían.

Los segmentos o partes en las que organizamos el programa fueron hechas con todas las tomas que se realizaron. Las cortinillas (opening y ending), la presentación del programa, los inter en el estudio y las diferentes cápsulas tuvieron que pasar por un proceso de discriminación para lograr su ensamblaje, es decir, que no todo lo que grabamos se utilizó, sino que escogimos las mejores tomas para los segmentos y eliminamos algunas otras.

En este proceso de discriminación y análisis del material también descubrimos cuáles segmentos del programa funcionaban bien y cuáles no, por lo que no sólo se eliminaron tomas, sino que también se adicionó, cuando fue necesario, una toma o segmento diferente a lo planeado para que funcionara mejor el capítulo.

Como ya lo mencionamos, a pesar de la planeación inicial hicimos modificaciones en el programa; los formatos fueron una guía muy útil puesto que ya teníamos los diálogos, las secuencias y los tiempos aproximados, pero nunca dudamos que eso podría cambiar en el proceso de producción. Tal fue el caso del segmento de las dinámicas, que en un principio se planearon como un material físico y de ejercicios presenciales que por medio de un cuadernillo se podían elegir de acuerdo al capítulo que se estuviera viendo y que se podía ejecutar con la ayuda de las instrucciones y de material didáctico que se proporcionaría; después la idea se simplificó, pero sin perder el objetivo de ser una dinámica que pone a prueba el desarrollo cognitivo del alumno.

La secuencia del proceso de edición que se llevó a cabo fue: la discriminación y análisis de las grabaciones, la edición de éstas y la toma de grabaciones complementarias, el ensamblaje para formar cada uno de los capítulos y por último la grabación del audio.

En ningún momento de las grabaciones se contó con micrófonos que ayudaran a tener un buen audio, por lo que optamos por tomar en cuenta sólo la imagen,

eliminar el audio y posteriormente, cuando se tuvieran los capítulos armados, hacer un doblaje como el que se hace en producciones de animación.

Este procedimiento nos obligó a hacer modificaciones en los guiones literarios, por ejemplo, en relación con los diálogos iniciales el personaje hacía más o menos articulaciones con la boca, por lo que se cortó o alargó el diálogo, se incluyeron nuevas tomas o por la duración de los segmentos se modificaron.

Cabe mencionar que Angélica Perea, encargada del ensamblaje del material, tuvo un conocimiento limitado puesto que no tuvo una experiencia formal previa de los programas que se utilizaron. El problema estuvo en que eran programas exclusivos para diseñadores, por lo cual se apoyó de los tutoriales y experimentación del programa y sus funciones.

El Olé Peluchón es un proyecto que requiere de gran inversión de tiempo, dinero y esfuerzo. Tiempo en la planeación y creación de los videos, en las grabaciones de audio y video y en todo el trabajo de edición. Además el tiempo invertido en el trabajo de investigación. Es una inversión de dinero por la creación de los personajes que se necesitaban, por los programas, los logos e imágenes nuevas y el equipo que hacía falta para las grabaciones.

Por último, el esfuerzo que se realizó para hacer este proyecto lo mejor posible con una ayuda limitada para el manejo de los títeres, las grabaciones y el doblaje.

3.3.2. Contenido educativo y medios.

El Olé Peluchón se vincula con los programas de educación básica en la rama de educación artística destinada a primer grado, ya que es un material educativo que con el desarrollo de actividades de enseñanza-aprendizaje, favorece el logro de aprendizajes esperados según el contenido de cada capítulo.

Las diferentes actividades que proponemos, refiriéndonos no sólo a las dinámicas finales sino a cada video, dan una experiencia que promueve -por medio de la danza, la música, el teatro y las artes visuales- el pensamiento artístico e impulsa en el alumno su percepción, sensibilidad, imaginación y creatividad. Esto da una visión integral de las artes y es medio para reconocer una variedad de posibilidades expresivas a partir del quehacer artístico, donde nosotras usamos la actividad lúdica como estímulo que propicia el autoconocimiento, la creación individual que fortalece su identidad, la creación colectiva donde reconocen la diversidad cultural y sobre todo encuentren sentido de pertenencia en un grupo.

(Fuente consultada <http://www.curriculobasica.sep.gob.mx/index.php/edu-artistica>)

Introducir al alumno en el mundo de la danza española por medio de diferentes lenguajes artísticos y fomentar sus capacidades expresivas ayuda en el desarrollo de competencias para la vida que es en lo que se basa la asignatura de Educación Artística. El enfoque de *El Olé Peluchón* fortalece la expresión y construcción de ideas, pensamientos, emociones y sentimientos, así como el desarrollo de competencias sin dejar de lado los valores y actitudes.

Como la finalidad del material es meramente educativa y sin fines de lucro se tendrá acceso a este proyecto de titulación en el sitio web de videos YouTube, donde se encuentra la tercera temporada de *El Olé Peluchón*. Los videos están protegidos por una licencia estándar de esta página la cual consiste en que el material se podrá mostrar y reproducir gratuitamente y será accesible para todo público, sin embargo, nosotras retenemos todos los derechos del contenido sin oportunidad de que otro particular pueda descargarlo y/o modificarlo y la licencia se finalizará en cuanto se remuevan o se borre dicho material.

Con la reflexión y análisis que siguió de producir este programa y de terminar esta tercera temporada concluimos en no dejar el proyecto y comprometernos en dar seguimiento a otras temporadas con más información y nuevos objetivos, como la

aportación que hacemos de identificar habilidades para la vida, como la disciplina, la expresión, la amistad, la emotividad y lo más importante, el trabajo en equipo.

El conocimiento del medio y la parte valorativa que también consiste en conocer y respetar mi cuerpo y el de los demás, se refuerza de una manera lúdica y original. Tomemos en cuenta que el contenido actitudinal está muy en boga con las competencias y El Olé Peluchón trata de reforzarlo en los diferentes segmentos y contenidos del programa.

Conclusiones

El Olé Peluchón proporciona herramientas para comprender la danza española, las cuales brindan una visión creadora y favorecen procesos cognitivos importantes para la vida cotidiana del alumno.

Basado en el programa de educación básica en México este proyecto ayuda a la creación de material didáctico para la educación artística vinculada a los grados de educación primaria. Al mismo tiempo fortalece la enseñanza de la danza española para poblaciones infantiles, ya que en nuestra experiencia no hay muchos recursos que puedan ayudar al docente a abordar de una manera lúdica y motivante para los alumnos temas importantes que requieren verse en clase.

Creemos que es muy valioso el interés por generar material de apoyo para la experiencia de enseñanza-aprendizaje y más si puede aplicarse en diferentes ámbitos educativos como el formal y el no formal o como es el caso, en distintos ámbitos tecnológicos, de manera que haya mayor interés y difusión por el desarrollo de la educación artística en México.

Hablando de la educación formal y no formal, la educación artística tiene más oportunidad de desarrollarse o ser estudiada desde un ámbito no formal, ya que la mayor oferta de clases, hablando de la enseñanza de la danza española, se encuentra en las academias, casas o centros de cultura, modelos que generalmente tiene una visión empresarial sin descartar que algunas han elaborado su propio plan de clases, a diferencia de la educación formal donde la ENDNGC es el único espacio que da una oferta en la enseñanza de la danza española.

Por lo anterior, *El Olé Peluchón* puede ser un apoyo para el docente en un ámbito formal o bien servir para ampliar la diversidad cultural en la educación básica (utilizando la 3ra temporada de manera introductoria a la danza española). En un ámbito no formal tenemos la oportunidad de profundizar en distintos temas específicos de la materia, así como dar un referente visual de los diferentes estilos

de la danza española, lo que ayuda a un mejor entendimiento y desarrolla el interés por la materia.

Al mismo tiempo *El Olé Peluchón* es un medio de difusión para la danza española, el cual motiva al aprendizaje de la materia, sensibiliza al alumno cognitivamente ya que da opciones creativas y lúdicas para el aprendizaje. Vemos este material didáctico como una opción que aumenta el gusto por este estilo dancístico y en esa línea pretendemos seguir el proyecto.

El medio de transmisión de *El Olé Peluchón* es el segundo punto clave de la divulgación del material, ya que los medios de difusión masivos, el internet y las nuevas tecnologías son elementos que no podemos descartar de la educación en la actualidad, puesto que se están incluyendo en todos los niveles básico, medio superior y superior, e influyen también de manera indirecta en la educación y, por supuesto, en la cultura. Hemos utilizado esto a nuestro favor porque creemos que la población infantil tiene mayor facilidad de acceso a estos medios (si hablamos de cultura los niños, actualmente “nativos digitales” (Prensky, 2001), son aquellos que con facilidad manejan la nueva tecnología porque ha sido parte de su contexto cultural desde que nacieron).

Por estas razones *El Olé Peluchón* no sólo es de fácil alcance y apoya en el contexto educativo como ya lo mencionamos, sino que también puede ser un detonante para que los niños se interesen en ir al teatro, a centros culturales, a eventos artísticos y evidentemente se acerquen a la danza, a la música, al teatro y a distintas actividades artísticas.

Por último hablaremos de la experiencia que ha sido toda la producción de *El Olé Peluchón*. El factor más importante fue la inversión de tiempo para la preproducción (planeación, investigación, recopilación y creación del material), la producción (grabación de video y audio) y la post producción (edición). Valorando el producto final vemos que fue una gran inversión de tiempo y recursos

materiales con los cuales, a pesar de las limitaciones, trabajamos con mucho entusiasmo para hacer un trabajo de calidad digno de un proyecto con las características del Olé.

Los retos más trascendentales a los que nos enfrentamos fueron en primer lugar tener que adaptarnos a los recursos de equipo y recursos humanos con los que contábamos, es decir, al hacer las grabaciones tuvimos que adaptar los lugares, desde la iluminación (cerrar y tapar todo para después iluminar para lograr la toma), hasta el fondo de la toma y el lugar desde donde manejábamos a los personajes, también el acomodo de la cámara para que funcionaran los planos de grabación.

El otro gran reto de este momento fueron las personas con las que contábamos para grabar, ya que permanentes sólo estábamos nosotras dos, las responsables del proyecto, y a veces otras dos personas más. La mayoría de los personajes se manejan con dos manos o más y en los capítulos encontrarán segmentos donde salen más de tres personajes; al mismo tiempo teníamos que estar al pendiente de la iluminación y de que los personajes estuvieran en el lugar justo para que no salieron del plano de la cámara y se vieran todos de cuerpo completo. Como se puede notar se necesitaban mínimo cinco personas durante las grabaciones.

Aunque hubo muchos retos la experiencia de seguir el proyecto de El Olé Peluchón ha sido invaluable. Durante el proceso descubrimos que había poco material cercano (refiriéndonos a fuentes nacionales) que ayudara a ejemplificar la información, por ejemplo, en el capítulo de escuela bolera no encontramos video de este estilo en México o era muy difícil conseguirlo, por lo que recurrimos al sitio web YouTube y lo utilizamos como referente. En este sentido encontramos un área de oportunidad para buscar o hacer referentes visuales de la materia, que sea de fácil acceso para poder comprender y hacer significativo el tema que se quiera exponer.

Este proyecto es algo que se pretende seguir produciendo y por supuesto aplicarlo de una manera más profunda tanto en la calidad del producto audiovisual como en los temas de interés. Queremos acercarlo también a adolescentes, jóvenes y adultos con enfoques diferentes en las siguientes temporadas.

Referencias

- Acha, J. (2001). *Educación artística escolar y profesional*. México: Trillas.
- Adell, J. (Noviembre de 1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. *EduTec-e. Revista Electronica de Tecnología Educativa* (7). Obtenido de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/570>
- AMADORAFANEL. (3 de Octubre de 2008). *Docstoc*. Obtenido de Docstoc: <http://www.docstoc.com/docs/1695462/Ejemplo-guion-tecnico-TV>
- Ariño, A. (1997). *Sociología de la cultura: La constitución simbólica de la sociedad*. Barcelona: Ariel.
- Arnal, D. M. (2007). *Conceptos de web 2.0 y biblioteca 2.0: origen, definiciones y retos para las bibliotecas actuales*. Obtenido de <http://eprints.rclis.org/9521/>
- Artigas, S. (1992). *Educación formal, no formal e informal*. Montevideo: Aula . Obtenido de inau.gub: <http://www.inau.gub.uy/biblioteca/eduformal.pdf>
- Bono, E. d. (1994). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México: Paidós.
- Ceriani, A. (2012). *Artes del cuerpo digital*. Buenos Aires, Argentina: Edulp. Obtenido de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/27609/Documento_completo_.pdf?sequence=1
- Chalmers, F. G. (2003). *Arte, educación y diversidad cultural*. Barcelona: Paidós.
- Cobo Romaní, C., & Pardo Kuklinski, H. (2007). *Planeta web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Obtenido de http://webjam-upload.s3.amazonaws.com/planeta_web_2___32cb45e2072743a4a09262a3b06c8b6c___1513__.pdf
- Dewey, J. (1960). *Experiencia y educación*. Buenos Aires: Losada.
- Dewey, J. (1960). *Experiencia y educación*. Buenos Aires: Losada.

- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
- Diario ABC. (2 de Febrero de 2009). *ABC.es Cultura*. Obtenido de ABC.es Cultura: http://www.abc.es/hemeroteca/historico-02-02-2009/abc/Cultura/el-ole-de-la-curra-no-existe-en-el-registro_912849059474.html
- Duart, J., & Sangra, A. (2000). *Aprender en la virtualidad*. Gedisa. Obtenido de http://www.terras.edu.ar/aula/cursos/3/biblio/DUART_Joseph_y_SAGRA_Albert-Formacion_Universitaria_por_medio_de_la_web-un_modelo_integrador.pdf
- EDUCARTE. (2006). Conceptos sobre educación por el arte en la estética del doctor Raimundo Kupareo B. *Revista EDUCARTE* 32/33, 18 y 19.
- Eisner, E. (1995). *Educación la visión artística*. Barcelona: Paidós.
- Eisner, E. W. (2004). *El arte y la creación de la mente*. Barcelona: PAIDOS.
- Espada, R. (s.f.). *La danza española, su aprendizaje y conservación*. Madrid: Librerías deportivas Esteban Snaz.
- Fernández Antelo, I., & Cuadrado Gordillo, I. (Febrero de 2008). Nuevas competencias del profesor en el EEES: Una experiencia de innovación docente. *Revista Electronica Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información.*, 9(1), 202-204. Obtenido de Nuevas competencias del profesor en el EEES: Una experiencia de innovación docente.: <http://www.usal.es/teoriaeducacion>
- Giraldez, A., & Pimentel, L. (2011). *Educación artística, cultura y ciudadanía*. Madrid: OEI.
- GUADALINFO. (2010). *Guadalinfo.es*. Obtenido de Guadalinfo.es: http://www.edukanda.es/mediatecaweb/data/zip/1088/page_07.htm
- Guerrero, A. A. (24 de Noviembre de 2013). *oem.com.mx*. Obtenido de *oem.com.mx*: <http://www.oem.com.mx/elsoldepuebla/notas/n3203242.htm>

- Hargreaves, D. J. (2002). *Infancia y educación artística*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Hernández, D., Ferrandiz, C., Prieto, M. D., Sáinz, M., Ferrando, M., & Bermejo, R. (2011). *Inteligencia exitosa y atención a la diversidad del alumno de alta habilidad*. Obtenido de <http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&ved=0CCsQFjAD&url=http%3A%2F%2F Dialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F3621368.pdf&ei=VHVdVcDBLl lazyQSY2oHgAw&usg=AFQjCNHW3jQxYO1ekvU5B9Zh0dAb-plwNw>
- Lowenfeld, V. (1947). *Creative and Mental Growth*. Nueva York: Macmillan.
- Moon, S., Rose, S., Black, A., Black, J., Hwang, Y., Lynn, L., & Memoli, J. (2013). *Releasing the Social Imaginarion: Art, the Aesthetic Experience, and Citizenship in Education*.
- Moreno, O. C. (19 de Mayo de 2014). *El concepto de cultura*. Obtenido de Prezi: <https://prezi.com/39jkaxwxemb/el-concepto-de-cultura/>
- Núñez, F. (2011). *Flamencopolis*. Obtenido de Flamencopolis: <http://www.flamencopolis.com/archives/324>
- Prensky, M. (2001). *nativos digitales, inmigrantes digitales*. MCB University Press, 1-4.
- Ramos, L. B. (1996). *¿Qué es el video educativo?* Obtenido de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=635693>
- Read, H. (1958). *Education through Art*. London: Faber.
- Salinas, J. (25 de Octubre de 2005). *Nuevos escenarios de aprendizaje*. Obtenido de http://www.researchgate.net/publication/232242510_Nuevos_escenarios_de_aprendizaje?enrichId=rgreq-69ec7197-b3d2-4ced-9b25-

9811315485d0&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzIzMjI0MjUxMDtBUzoxMDQxMzY5MDk1MjQ5OTVAMTQwMTgzOTU4MjY2Mw%3D%3D&el=1_x_2)

SEP. (2011). *SEP Gobierno Federal*. Obtenido de SEP Gobierno Federal:
basica.sep.gob.mx/ARTESweb.pdf

Serrano Vida, M., & Gil Corral, J. (2003). *Profesores de enseñanza secundaria*. España: EDITORIAL MAD.

Sorondo, A. A. (1989). La molinería en la danza y en la música. *Folklore*(101), 167-168. Obtenido de <http://www.funjdiaz.net/folklore/07ficha.php?id=928>

Torres, C., & Fernández, J. (2007). *La educación no formal y diferenciada Fundamentos didácticos y organizativos*. Madrid: EDITORIAL CCS.

UNAM. (2009 de Diciembre de 1). *Revista digital universitaria*. Recuperado el 19 de Marzo de 2014, de Revista digital universitaria:
<http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art87/int87.htm>

UNAM. (2009). *Análisis de las tecnologías de la información y de la comunicación (TICs en México)*. Recuperado el 21 de Marzo de 2014, de Análisis de las tecnologías de la información y de la comunicación (TICs en México):
www.paginaspersonales.unam.mx/files/150/TIC_en_Mexico.pdf

UNESCO. (2003). *Organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura*. Recuperado el 21 de Marzo de 2014, de Organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura.:
www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/.../ticsesp.pdf

UNESCO. (2012). *unesco.org*. Obtenido de unesco.org:
<http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/arts-education>

Universidad de Londres. (s.f.). *Desarrollo del pensamiento creativo bloque básico*. Recuperado el 18 de Marzo de 2014, de Desarrollo del pensamiento creativo bloque básico.:

http://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/desarrollo_pensamiento_creativo.pdf

Urbina, V. M. (2003). *Red de revistas científicas de América Latina y el caribe, España y Portugal*. Recuperado el 19 de Marzo de 2014, de Red de revistas científicas de América Latina y el caribe, España y Portugal: www.redalyc.org/articulo.oa?id=44027103

Vela, D. M. (2010). Mexico y las TIC en la educación básica. *Revista e-Formadores*(2). Obtenido de http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0CCIQFjAB&url=http%3A%2F%2Fred.ilce.edu.mx%2Fsitios%2Frevista%2Fe_formadores_pri_10%2Farticulos%2Fdulce_cituk_feb2010.pdf&ei=jXNdVd3mH8OPyASbiYHIAQ&usg=AFQjCNGWFzMrRsVDyhq8CdbHsozebCOPC

Vela, D. M. (s.f.). *Revista e-Formadores*. Obtenido de http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0CCIQFjAB&url=http%3A%2F%2Fred.ilce.edu.mx%2Fsitios%2Frevista%2Fe_formadores_pri_10%2Farticulos%2Fdulce_cituk_feb2010.pdf&ei=jXNdVd3mH8OPyASbiYHIAQ&usg=AFQjCNGWFzMrRsVDyhq8CdbHsozebCOPC

Vigostky, L. (2009). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal.

Vindas, A. G. (2003). *Desarrollo de la creatividad*. Costa Rica: EUNED.

Waiburd, G. (1 de Diciembre de 2009). *Revista Digital Universitaria*. Obtenido de Revista Digital Universitari: <http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art87/art87.pdf>

Wallas, G. (1926). *The art of thought*. Michigan : J.Cape

