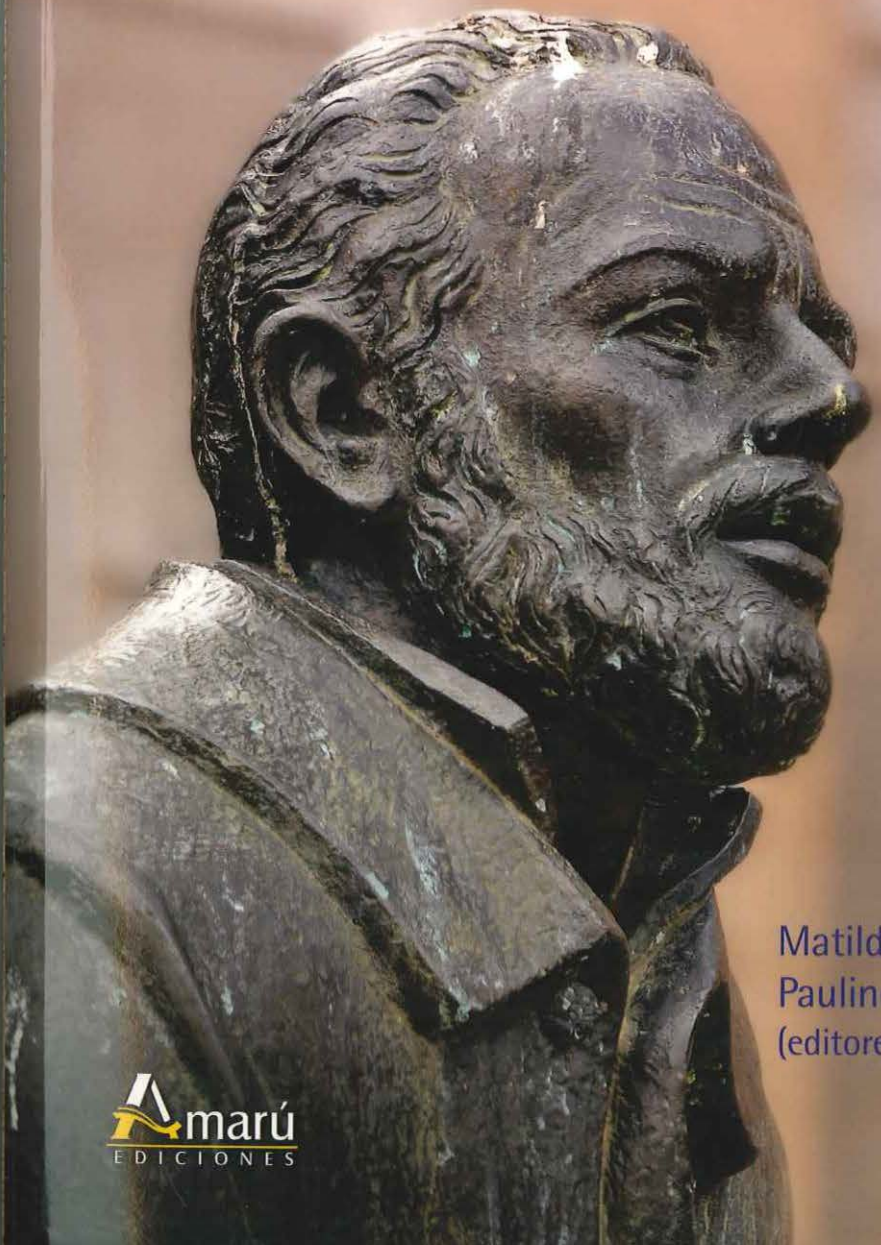
LA MÚSICA ACALLADA

Liber Amicorum

José María García Laborda



Matilde Olarte Martínez
Paulino Capdepón Verdú
(editores)

Amarú
EDICIONES

Amarú Ediciones
C/ Meléndez, 21 • Tel.: 923 261 228 - Fax: 923 267 860
37002 Salamanca
www.amaruediciones.com

© Amarú Ediciones

Colección Musicología Hoy

Maquetación: Gráficas Lope

ISBN: 978-84-8196-355-7
Depósito Legal: S 610-2013

Comité Científico: Silke Leopold (Universidad de Heidelberg), Maricarmen Gómez Muntané (Universidad Autónoma de Barcelona), Ramón Sobrino Sánchez (Universidad de Oviedo), Ralitza Gueleva-Tsvetkova (Universidad S. Kliment Ohridski de Sofia), Antonio Ezquerro Esteban (CSIC), Matilde Olarte Martínez (Universidad de Salamanca), Paulino Capdepón Verdú (Universidad de Castilla-La Mancha), Mª Encina Cortizo Rodríguez (Universidad de Oviedo), Juan José Pastor Comín (Universidad de Castilla-La Mancha)

Directora de la Colección: Matilde Olarte Martínez

Esta publicación ha sido posible gracias a la financiación del Ministerio de Economía y Competitividad, en el proyecto I+D+I (HAR2010-15165) y la Acción Complementaria (HAR2011-15391)

ÍNDICE

PRÓLOGO:
Matilde Olarte Martínez y Paulino Capdepón Verdú 11

Parte I:
MÚSICAS DE ANTAÑO 19

De música y mujeres en la Edad Media: *Maricarmen Gómez Muntané* 21

Inicios del oficio de cantor o maestro cantor en la catedral de Ávila:
Sonsoles Ramos Ahijado 37

Un estudiante de Salamanca (1867): ejemplo de trasvases entre los repertorios culto y popular: *María Encina Cortizo y Ramón Sobrino* 43

La Música Religiosa española entre 1900 y 1936: *Paulino Capdepón Verdú* 67

Higinio Anglés y Peter Wagner en el camino. El viaje de 1926:
Antonio Ezquerro Esteban 83

The Development of Opera de Kurt Schindler. Introducción a su selección musical y recepción: *Juan Carlos Montoya Rubio* 117

La Dona en les tasques de L'obra del Cançoner Popular de Catalunya:Palmira Jaquetti:
Mª Angels Subirats Bayego 133

El Concurso Nacional de Música durante el Primer Franquismo (1939-1959):
una breve aproximación: *Germán Gan Quesada* 149

El nacimiento de la Sociedad Filarmónica de Salamanca en la posguerra española (1940-1948): *M. Isabel Gejo-Santos* 163

Parte II:
TEORÍA Y ANÁLISIS DE LOS FENÓMENOS MUSICALES EN EL SIGLO XX 199

El lenguaje musical en los *lieder* de Kurt Schindler. De Schubert a Debussy:
Judith Helvia García Martín 201

Difusión y Recepción de la Música Rusa en Estados Unidos bajo la actividad de Kurt Schindler: *Jaime Moreira Portela* 225

Exploring the epistolary estate of Kurt Schindler: Using a spreadsheet for facilitating input and sorting of data: *Cornelia Leibrock and Constanze Leibrock* 245

Contextualización del proyecto *Plans for the Study of Spanish Folklore* de Kurt Schindler:
Matilde Olarte Martínez 291

Chronologisches Verzeichnis der Kompositionen und Volksliedbearbeitungen von Kurt Schindler: *Joachim Steinheuer* 311

Traducir la música: el „cubismo musical" en el *Homenaje* (1920) para guitarra de Manuel de Falla: *Thomas Schmitt* 335

La recepción de Hindemith y Honneger en Madrid: las tres H: *María Palacios Nieto* 351

O Interesse do musicógrafo Pedro De Freitas pelo património musical, histórico e cultural de Portugal e de Espanha: a sua definição de música: *Susana De Brito Barrote* 365

La teoría musical de Josep Cercós: *Miquel Alsina y Agustín Delgado* 385

Análisis de la obra *Amalgama* para saxofón alto y piano de José María García Laborda: *Urbano Ruiz-Alejos* 401

Parte II:
COMPONIENDO MÚSICA INCIDENTAL 427

Familienähnlichkeiten: was Oper und Film verbindet – und was nicht: *Silke Leopold* 429

A New Yorker in Beverly Hills: La Música de George Gershwin en el Cine: *Sergio de Andrés Bailón* 437

Kurt Schindler para niños. Las Metodologías Musicales Activas aplicadas *The Mummers' Revel*: *Juan Carlos Montoya Rubio* 483

La vigencia del patrimonio musical de la provincia de Salamanca a través de los Medios Audiovisuales. Gerardo Gombau y la Música de Cine: *Virginia Sánchez Rodríguez* 497

Las partituras como herramientas para un adecuado análisis musical-cinematográfico. El caso de Augusto Algueró Dasca: *Sofía López Hernández* 517

Estrategia educativa basada en *Sesame Street*: Stomp en el aula. Cómo tomar referencias desde la percusión corporal: *Francisco Javier Romero Naranjo y Amparo Alonso-Sanz* 543

La educación musical y creatividad. Hacia una revisión crítica de la teoría: *Juan José Pastor Comín* 561

RESÚMENES Y ABSTRACTS 575

ESTRATEGIA EDUCATIVA BASADA EN "SESME STREET": STOMP EN EL AULA. CÓMO TOMAR REFERENCIAS DESDE LA PERCUSIÓN CORPORAL

FRANCISCO JAVIER ROMERO NARANJO, AMPARO ALONSO-SANZ[1]
(Universidad de Alicante)

INTRODUCCIÓN

Es por todos conocido el valor educativo que ha tenido *Sesame Street* en diferentes culturas, debido a las adaptaciones hechas en los distintos países. Específicamente nos afecta la adaptación como *Barrio Sésamo* en España, y su repercusión en nuestra Cultura Visual. El proceso de coproducción en España ejemplifica un proceso de "glocalización", en el que el programa español se ha visto influenciado tanto por las realidades globales como por las locales referidas en la emisión televisiva (Moran, 2006). Este carácter "glocal" es característico también en otras versiones como resalta Warshel (2009, p. 21) respecto a la isarelí y palestina.

El enfoque educativo que posee este programa televisivo ha sido analizado de forma académica desde diferentes ámbitos como: el lingüístico, matemático, multicultural, nutricional, musical, artístico... entre otros. Razón por la que nosotros aportamos un nuevo estudio desde el punto de vista artístico-musical con relación a la figura de la compañía Stomp al ser focalizado este programa sobre la percusión corporal y la realización de ritmos con objetos cotidianos.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

En el ámbito literario destaca la publicación de *Mates & Strommen* (1995) que buscan la relación de la serie *Sesame Street* con la iniciación a la lectura. Mediante el programa en CD-ROM "Sesame Street: Letters" (Cowan, 1995) de Creative Wonders (formerly EA*Kids) queda evidenciada la relación educativa con la aproximación a las letras desde las tecnologías de la información y la comunicación para un uso escolar.

Un *software* similar de Creative Wonders, pero esta vez dirigido al aprendizaje de conceptos matemáticos básicos para un público entre 3 y 6 años, es "Sesame Street numbers"

[1] Ambos autores contribuyeron igualmente (Both authors contributed equally).

(1994) destacado por su grado de interactividad por Maughan (1995). Desde el punto de vista académico en el ámbito matemático destaca la publicación de Morgenlander (2010) que resalta la importancia del co-visionado de los capítulos por los niños acompañados de adultos que les guíen en una lectura visual dialógica tanto desde el enfoque matemático como desde la narración social y emocional. La vinculación entre esta serie y las ciencias alcanza incluso proyectos educativos para la realización de 20 programas específicos centrados en las ciencias, tecnologías, ingenierías y matemáticas (Elkin, 2012).

También se ha puesto en valor la marcada intención de la serie por resaltar aspectos multiculturales, como asevera Palm (2012): "The *Sesame Street* co-productions make a conscious effort to give screen time to representations of various ethnic, gender and religious groups". (p. 22)

La influencia de los personajes televisivos de *Sesame Street* desde el punto de vista nutricional también ha sido estudiada a nivel de tesis doctoral (Jayne, 2008).

A nivel musical destacamos las reflexiones sobre los mensajes implícitos y explícitos hallados en los vídeos musicales de esta serie, en el trabajo de Jellison & Wolfe (1999) al entrevistar tanto a adultos como a alumnos inmersos en experiencias educativas para escolares. Desde el punto de vista de la pedagogía musical, Berk (2008, p. 49) tras estudiar los efectos de la música en el aprendizaje, afirma: "Instructors could create adult student versions of Sesame Street in their live face-to face classrooms. The application of music technology will be a start to break the mold of traditional teaching practices".

Mostramos nuestro asenso con esta tendencia que introduce en la formación del profesorado la habilidad de versionar en sus clases capítulos televisivos con intención educativa. Desde la Educación Artística, y concretamente desde un enfoque generativo y positivo de la pedagogía nos hemos centrado en proponer estrategias de aprovechamiento de los beneficios de este tipo de series televisivas que forman parte de la Cultura Visual infantil, por sus aportaciones educativas al trabajo colaborativo, y como modelos de interacción y diversión. Si bien durante un tiempo fue la televisión quien se basó en los modelos educativos de la escuela para sus programaciones infantiles, ahora es el momento de que la educación sea quien importe el modelo interactivo característico de la televisión y de los videojuegos para sus propuestas pedagógicas (Alonso-Sanz, 2011, 2012, 2013; Alonso-Sanz y Orduña, 2013). Desde la perspectiva de la Cultura Visual los años 60 se caracterizaron entre otros por la emisión del primer capítulo de *Sesame Street* (Chalmers, 2005). Desde su aparición en 1969 *Sesame Street* ha sido un referente entre los modelos de programación televisiva interactiva, como en la actualidad pueden resultar *Dora la exploradora* (Shore, 2009).

Habiendo quedado demostrado que *Sesame Street* es una serie de interés para la comunidad científica educativa, y tras sus 44 años de existencia, confiamos en esta serie para plantear propuestas pedagógicas inspiradas en ella. Entre la oferta de capítulos hemos escogido "Let's Make Music" (Children's Television Workshop, 2000) por su relación con las disciplinas que nos competen: las artes visuales, la música y la percusión corporal. La relevancia de este capítulo queda resumida por McCormick en la siguiente presentación de la campaña del año 2000:

> The storyline involves Telly Monster losing his tuba and thinking he'll never be able to make music again, but the members of Stomp show him otherwise by turning everyday items like cans and broomsticks-not to mention voices and hands-into musical instruments. Even Oscar the Grouch's trash can is pressed into service (no surprise there-Stomp uses trash cans in its stage performances). Sony Wonder is supporting the release throughout August with a national TV ad campaign and an on-screen ad campaign in Loews Cineplex Theatres nationwide, which will involve 250 theaters and 2,900 screens, projected to reach 8 million viewers. (p. 82)

Según nos informa Clark (2008) en la reseña del libro de Robert W. Morrow *Sesame Street and the Reform of Children's Television* la clave del éxito de *Sesame Street* residiría según Morrow en un modelo que combinaría: productores provenientes del mundo de la televisión comercial con educadores y psicólogos investigadores; trabajando juntos en un único equipo. Los productores tratarían de hacer un espectáculo entretenido para competir con otras programaciones infantiles, mientras que los educadores e investigadores dirigirían el enfoque de los capítulos y sus segmentos, incluso comprobando sistemáticamente su efectividad educativa.

Este modelo de producción garantiza que como formadores del profesorado, al basarnos en la estructura de uno de los capítulos de *Sesame Street*, importemos por un lado una propuesta desde la Cultura Visual infantil, y a su vez un probado guión educativo en el que basarnos a sabiendas de su poder atractivo y motivador.

Simplemente visitando la *web* <www.sesamestreet.org> uno deduce rápidamente que detrás de cada capítulo de *Sesame Street* existe una fuerte inversión de fondos y capital. Este esfuerzo económico y personal nunca podría abordarse desde la individualidad con la que un docente debe afrontar la programación de una asignatura o de los proyectos que desarrolle. Apoyarnos en la infraestructura de las grandes productoras, siempre desde una pedagogía primeramente crítica (Escaño y Villalba, 2009) y después positiva y regenerativa (Jörg, 2004; Zyngier, 2007, 2008), puede ayudar al docente a generar nuevas propuestas inmersas en la Cultura Visual Infantil.

CONTEXTO Y OBJETIVO

El capítulo "Let's make music" según Bixler (2000) quedaría resumido del siguiente modo:

> A Caucasian and a black male are making rhythmic sounds on a variety of objects when they discover a tuba sitting on a chair and take it, with the intention of finding it's owner. Later, Telly Monster discovers that his tuba is missing from the chair where he had left it, and spends this episode of Sesame Street looking for it. Besides Elmo, Oscar the Grouch, and Bert, this episode also stars members of Stomp, an international percussion sensation created by Luke Cresswell and Steve McNichols. In several short vignettes that appear throughout the production, Bert discovers a blue Muppet man who makes tuba noises through his mouth; six black youngsters

> perform a tap dance with no music other than their own clapping and tapping; several pairs of hands make rhythmic noises with tin cans, balls, hats, and paper bags; three children use pots, lids, barrels, washboard, and tambourine as percussion instruments. An animated sequence follows a pinball on its journey through the pinball machine. Oscar teaches the "Groucheteers" to make music with tin cans. A Muppet bear and three humans make music with glass bottles partly filled with water. Six young black girls perform a hand-clapping, foot-stomping chant. When Elmo and Luke finally convince Telly he can make music without his tuba, he sees' the two fellows who took it. He retrieves the tuba, but instead of blowing into it, he taps on it with his fingers. This high quality production features top-notch acting, guest stars, ethnic diversity, background music, and excellent camera work, story line, and editing. Sesame Street fans will enjoy this video and may even want to experiment with making their own music using readily available objects. (p. 72)

Basándonos en la estructura del capítulo "Let's Make Music" nuestro objetivo consiste en exponer los resultados de un análisis musical, visual y pedagógico para establecer un modelo de actuación educativa. Estas referencias a la percusión corporal, invitando a un grupo de artistas de reconocido prestigio, nos sirve como guión para establecer extrapolaciones. Nuestra propuesta pasa por analizar cada uno de los fragmentos y breves viñetas intercaladas que componen este capítulo, en el que se invita al grupo Stomp a *Barrio Sésamo* para enseñar a hacer música sin instrumentos, simplemente con objetos cotidianos y el propio cuerpo (Romero Naranjo, 2008, 2013); como forma musical contemporánea. Después basándonos en este análisis propondremos a los educadores una forma de invitar artistas al aula; de manera efectiva, desde el punto de vista educativo, y atractiva, desde el punto de vista interactivo. Formularemos algunos ejemplos para distintos casos, según fueran estos artistas invitados músicos, escultores, *performers*, pintores, escultores, actores...con el único requisito de la contemporaneidad y de que generen sus producciones a partir de materias primas o utensilios poco convencionales o transgresores respecto a la tradición, como ocurre con el ejemplo de Stomp. Invitar a artistas al aula es una forma de aproximar al grupo estudiantil no solamente a una profesión, también a una realidad cultural en la que se hallan inmersos.

ANÁLISIS Y RESULTADOS

Los pasos que seguiremos para trabajar con cada fragmento que compone este capítulo serán: [1] analizar musicalmente, [2] visualmente, [3] pedagógicamente y [4] hacer una propuesta de cómo trasladar al aula este tipo de actividades siguiendo la misma estructura cronológica de la serie, [5] y aportando ejemplos de posibilidades para distintas disciplinas artísticas.

En primer lugar se expondrán las viñetas secundarias que a lo largo del capítulo se intercalan entre los fragmentos principales. Las actividades educativas que propongamos basándonos en ellas deberían realizarse con anterioridad a la llegada del artista

invitado, como preparación previa que introduce al tipo de aprendizaje procesual, conceptual y actitudinal que más tarde se desarrollará.

En segundo lugar se expondrán los fragmentos principales que componen el capítulo y que se desarrollan en Barrio Sésamo. Las actividades de aula que propongamos a partir de ellos deberán hacerse con la presencia de un artista invitado.

El docente que desee llevar esta propuesta al aula, necesitará visionar previamente este capítulo o alguna de sus partes (<www.sesamestreet.org>) para una mejor comprensión y seguir las sugerencias del artículo.

VIÑETAS

1ª VIÑETA. MUPPET AZUL EN EL PARQUE

Musicalmente cuando Bert (Blas en España, Beto en Latinoamérica) descubre a un hombre adulto, un *muppet* o títere azul, que emite ruidos de tuba a través de su boca, nos está aproximando a un sonido grave, interesante a nivel infantil por su asociación con la figura paterna, con la fortaleza y la seguridad. Se trata de una melodía anzuelo, un sonido exclusivo que no todo el mundo puede emitir.

Visualmente se otorga el peso a un elemento atractivo y estimulador sensorialmente, que es necesario descubrir entre obstáculos como setos, mobiliario urbano... El mensaje conceptual –la importancia del objeto emisor del estímulo, en este caso la tuba– se refuerza mediante su representación en un pictograma.

Pedagógicamente se ilustra un proceso de demostración por parte del "experto", con explicación procedimental, ante la imposibilidad de reproducción por parte de la audiencia debido no solamente al grado de dificultad, sino al hecho de tratarse realmente de un juego-trampa. Lo que se espera es que el resultado del aprendiz pueda ser de todo tipo, tan grotesco que se asemeje a cualquier otra cosa jocosa, en este caso un sonido similar al mugido de una vaca. Se trata de transmitir la importancia y beneficio del error en el proceso natural de aprendizaje; estar dispuesto a reírse de los fallos, a aceptar la frustración, a comprender que es más importante disfrutar intentándolo que centrarse en el resultado final, en el producto. No es casual que este fragmento se ubique al inicio del capítulo, como introducción preparatoria al aprendizaje de un proceso artístico de posible dificultad.

Para trasladar esta viñeta al espacio educativo proponemos que el alumnado salga hasta el patio, una zona con bancos, vegetación, papeleras... que nos facilite sortear obstáculos siguiendo las pistas del estímulo sensorial que pueda emitir el objeto que hemos seleccionado como conductor de nuestra secuencia de aprendizaje. Podría ser el ruido de la cámara al fotografiar si invitáramos a un fotógrafo, o manchas en el suelo de caramelo si invitásemos a un pintor que en vez de pinturas emplea alimentos para crear sus obras. Al hallar el foco del estímulo un "experto" hará una demostración procesual, podría ser el propio profesor. Por ejemplo escenificando como generar un *dripping* con

caramelo (azúcar quemado que solidifica al enfriarse), pero dándoles al alumnado caramelo líquido (el cual se escurriría al poner el lienzo en vertical porque no solidifica) con el que nunca podrían lograr el mismo resultado. La obra conclusa por ejemplo una fotografía, un lienzo... se mostraría como un estandarte, pictograma ilustrativo del concepto que se desea transmitir. Es muy importante que el profesor, ante la estupefacción del alumnado, explique que la intención no era reírse de ellos, sino conseguir que todos se divirtieran y extrañaran al no alcanzar el producto final "esperado". El metaconocimiento en este caso es fundamental, facilitarles la reflexión sobre las intenciones educativas, para que más tarde, al intentar realmente hacer sus propias creaciones se encuentren preparados para afrontar el error con optimismo y voluntad de aprendizaje.

2ª VIÑETA. *COLLAGE* DE OBJETOS Y RUIDOS

Musicalmente a través de objetos cotidianos se presenta un ritmo de *funky,* emulando una batería mediante la sustitución de cada una de las partes de este instrumento (por ejemplo el hielo en el vaso sustituye al platillo, o la ventana de guillotina al bombo). La música no está ejecutada por intérpretes sino articulada de forma tecnológica mediante un montaje digital. Es una forma de despertar el sentido auditivo hacia nuevos timbres y sonoridades focalizados a través de cotidiáfonos. Se encuentra articulado dentro de la nueva estética de la música contemporánea, que busca nuevas sonoridades y texturas, igual que en la pedagogía musical como ha justificado Murray Shafer (1965, 1975).

Visualmente se compone de diversos fragmentos de vídeo que se superponen como en un collage. De forma similar a un comic se observan diversas viñetas simultáneamente, dispuestas de forma casi caótica. En cada una de ellas un vídeo se activa o paraliza en función del sonido que debe emitirse. Se observan enfrentados diagonalmente una ventana de guillotina frente a una puerta, ambas se abren y cierran; y sobre ellos un pie derecho y uno izquierdo, que golpean el suelo; un vaso metálico, en el que cae un cubito de hielo; un huevo, que se esclafa. Cada una de estas viñetas posee un color primario o secundario predominante para contrastar frente al resto.

Pedagógicamente se invita a estar atento a los estímulos sensoriales (en este caso sonidos y ruidos) que nos envuelven en nuestro entorno inmediato. Si desarrollamos la capacidad perceptiva como fase previa, incluso si creamos un repertorio o muestrario, más tarde en fases de ejecución y creación podrán ser incorporados.

Para trasladar esta viñeta al espacio educativo se puede proponer al profesorado la creación de catálogos de posibilidades con su alumnado. Una posibilidad es que el alumnado prepare estos recursos y materiales con el docente. Por ejemplo podría generarse: un pantone de colores fabricados con cartulinas, o ruletas de texturas en círculos concéntricos, o cajitas con mondas vegetales o recortes de revistas clasificados por colores. Si el artista invitado fuera un pintor más tarde el alumnado podría trabajar creando un cuadro a partir de estos recursos que previamente ha preparado.

3ª VIÑETA. STEPPING CON EL 6

Musicalmente nos ofrece ritmos de percusión corporal en el marco de la cultura norteamericana cuyo ejemplo más claro es el *stepping*. Con una base coreográfica y simbólica demuestran las posibilidades de coordinación de los infantes al igual que la rapidez a la que se puede ejecutar.

Visualmente un plano general nos ofrece la visión de un parque infantil, zona lúdica, que nos predispone a entender que lo que ocurrirá será divertido. El escenario queda delimitado mediante unos tableros donde se ha grafiado el número 6 y unas flores. Seis niños de raza negra actúan vestidos con monos vaqueros, como uniforme de trabajo, y camisetas de colores saturados. Cada vez que uno de ellos se incorpora a la actuación se le presenta con un breve plano corto que permite observar sus caras de felicidad.

Pedagógicamente se trabaja transversalmente contenidos matemáticos con relación a los artísticos. En este caso el ritmo se asocia a los números. De esta forma el espectador que ya tiene adquirido el concepto numérico puede avanzar más allá al relacionarlo con aspectos de danza y música. Y al revés, aquellos menores que se encuentran en proceso de adquisición de este concepto pueden alcanzarlo a través de la inteligencia corporal, musical y visual-espacial. Además se otorga importancia a las actividades artísticas que puedan proceder de culturas inmigrantes.

Para trasladar esta viñeta al espacio educativo proponemos trabajar relacionando la disciplina artística que guarda relación con el artista invitado y un número. Por ejemplo si se invitase a un ilustrador de cuentos contando un determinado número de elementos en una ilustración de un libro (nº de pájaros), o tratando de decir cuántos elementos de un determinado tipo había en una ilustración tras haberla visto unos segundos. Si además queremos trabajar la interculturalidad y la integración, como se hace en esta serie, el libro escogido para trabajar las imágenes podría ser originario de un país extranjero del que procedieran los padres de algún alumno.

4ª VIÑETA. MANOS HACIENDO MÚSICA CON CUALQUIER COSA

Musicalmente es un fragmento clásico de la compañía Stomp en la que son capaces, con una gran habilidad, de crear ritmos con diversas texturas y timbres con objetos cotidianos. Es importante destacar que han obviado el cuerpo y las caras de los intérpretes para fortalecer la idea de que con objetos insignificantes se pueden crear grandes cosas.

Visualmente destacamos que el encuadre tan cerrado únicamente nos deja ver brazos y manos, como únicos personajes, ante un fondo de un estudio de grabación. Aparecen todo tipo de objetos con los que esas manos producen música sucediéndose con celeridad: pelotas, latas, bolsas de papel, cajitas...

Pedagógicamente estaríamos ante demostraciones procesuales de creación que aparentemente parecen no estar dirigidas, en las que se participa de forma colaborativa interactuando con otras personas en una relación armónica.

Para trasladar esta viñeta al espacio educativo podríamos aprovechar las tecnologías de la información y la comunicación, proyectando vídeos disponibles en internet donde

se recojan ejemplos de producciones artísticas contemporáneas en las que no se recurran a objetos de producción convencional o tradicional, relacionados por supuesto con la disciplina del artista invitado. Por ejemplo escenas del famoso *Cirque du Soleil* en las que varios trapecistas actúan con telas en vez de columpios, si el artista invitado fuese un acróbata.

5ª VIÑETA. GRAFIAMOS LA MÚSICA CON OBJETOS COTIDIANOS

Musicalmente es de gran interés porque los niños son capaces de experimentar musicalmente. Descubren por sí mismos las capacidades rítmico-sonoras que poseen los instrumentos de la cocina y sus posibles combinaciones rítmicas.

Visualmente nos interesa resaltar la excelente fórmula empleada para representar los sonidos mediante grafismos, colores saturados, tamaños y formas diferentes de forma superpuesta a las grabaciones de niños de distintas razas que producen música con objetos cotidianos. La traducción de la música en forma de ondas, cuadrados, zigzags... que se transforman según la intensidad, el volumen o el tipo de instrumento empleado está muy relacionada con la sinestesia de los sentidos.

Pedagógicamente se vincula la inteligencia musical con la visual-espacial mediante traducciones de una disciplina a otra. Conectar un mismo concepto desde dos disciplinas diferentes ayuda a atraer la atención de quienes disfrutan más con unas que con otras, o de quienes lo aprenden más rápido a través de un sistema u otro.

Para trasladar esta viñeta al espacio educativo proponemos realizar actividades en las que se crucen unas disciplinas con otras. Una posibilidad si se invitara a un ilustrador podría ser hacer un dictado de un cuento en el que no hubiera que escribir, sino dibujar lo que se va escuchando en una representación que indistintamente pueda tener un orden narrativo o una composición no secuencial. Otra alternativa si se invitara a un actor podría ser observar un cuadro y reproducirlo teatralmente vistiéndonos con telas u objetos cotidianos para reproducir trajes y accesorios (un embudo puede ser un sombrero).

6ª VIÑETA. 1,2,3,4....12

Musicalmente mediante un compás 4/4 se canta la secuencia numérica del 1 al 12 estructurada de manera que posea una fácil retentiva. Visualmente se observa la sucesión de imágenes dibujadas a lápiz que representan un efecto dominó entre juegos de *pinball*, minigolf...donde los números que son cantados van apareciendo representados gráficamente.

Pedagógicamente se refuerzan aprendizajes conceptuales mediante reglas mnemotécnicas artísticas.

Para trasladar esta viñeta al espacio educativo un concepto cualquiera se representará artísticamente, por ejemplo pintar un mamífero, fotografiar flores, hacer un juego de manos palmeando una canción que mencione ese concepto si los invitados fueran un pintor, un fotógrafo o un mimo.

7ª VIÑETA. UN BOTE VIEJO

Musicalmente aporta la posibilidad de acompañar una melodía con un bote a la par que se canta, con la finalidad de hacer ver que no se necesitan grandes instrumentos, ni tampoco una gran habilidad interpretativa para acompañarla.

Visualmente es una escena sencilla donde un personaje presente en la mayoría de los capitulos, Bert (Blas o Beto), nos presenta una acción que combina el reciclaje de un viejo bote para producir música. Un fondo monocromo y homogéneo facilita que la atención se concentre únicamente en el mensaje verbal de esta marioneta que se acerca o aleja de la pantalla.

Pedagógicamente se transmite mediante la letra de una canción la importancia de recuperar y reciclar objetos antiguos con intenciones artísticas. Reforzar conceptos importantes mediante canciones pegadizas que pueden sonar durante la ejecución de los trabajos es una buena estrategia.

Para trasladar esta viñeta al espacio educativo proponemos la creación y memorización de una sencilla letra repetitiva que reitere la idea de la importancia del reciclaje para la creación. Por ejemplo: con envases, *tetrabricks* y cajas de cartón construimos una artística instalación.

8ª VIÑETA. NIÑOS AFRICANOS TOCANDO EL TAMBOR

Musicalmente ofrece unas polirritmias de origen africano ejecutadas por niños. La complejidad rímtica es muy amplia y demustra con ello las posibilidades que poseen los niños si son claramente estimulados desde la infancia.

Visualmente destaca que unos niños afroamericanos estén tocando música en una zona rural, casi salvaje, ataviados con sus trajes típicos; especialmente en contraposición al resto de imágenes urbanas predominantes en el capítulo.

Pedagógicamente se insiste de nuevo en las aportaciones culturales de diversas procedencias, la riqueza que aporta la multiculturalidad en un entorno formativo.

Para trasladar esta viñeta al espacio educativo podemos invitar al alumnado cuyos orígenes familiares sean diferentes al de la nación en la que se imparte clase, que hagan demostraciones artísticas propias de otras culturas (y relacionadas con la disciplina del artista invitado) ante sus compañeros. Por ejemplo como son las comidas típicas, si se va a invitar a un reconocido *chef*.

9ª VIÑETA. LOS RUIDOS DE LOS ANIMALES

Musicalmente es muy ilustrativo por la enseñanza de las figuras musicales a la par que las notas agudas y graves, siendo un recurso educativo propio de Schafer (1975). El niño relaciona de forma interdisciplinar el movimiento del animal con la duración de la nota, el timbre que posee y sobre todo el color que se puede relacionar con ese sonido en cuestión.

Visualmente una animación sencilla de dibujos de animales nos introducen en la asociación entre los ruidos que producen éstos al caminar y los sonidos de ciertos instrumentos. El tamaño de los animales se vincula a sonidos graves o agudos.

Pedagógicamente se refuerza un concepto de forma visual.

Para trasladar esta viñeta al espacio educativo insistiremos en la comprensión de conceptos relacionados con la disciplina artística escogida mediante la proyección de mapas conceptuales, emoticonos, fotografías o cualquier otro tipo de imágenes que apoyen las explicaciones.

10ª VIÑETA. *HANDCLAPPING*

Musicalmente aporta un juego de coordinación infantil grupal ejecutado de forma circular como nuestra de los procesos infantiles de esa edad. La secuencia de aprendizaje narra un proceso natural proveniente de los juegos de coordinación infantil.

Visualmente se ofrece una panorámica de cinco niñas en círculo cantando a la vez que palmean sus manos en un juego infantil habitual, mientras una sexta y más pequeña amiga observa desde fuera y trata de imitar. Hasta que una de las compañeras la lleva a parte para enseñarle el juego.

Pedagógicamente destaca el aprendizaje horizontal entre pares, no es un adulto el transmisor de las enseñanzas en este caso. El afán integrador de la figura circular se ve roto solamente cuando es preciso ayudar a aprender a un igual, entonces la disposición espacial se rompe para adaptar el ritmo y forma de participar, ralentizando y estructurando los pasos a seguir con mayor claridad. Finalmente todos estarán preparados para participar conjuntamente.

Para trasladar esta viñeta al espacio educativo invitaremos a cinco estudiantes de un curso superior al aula para que demuestren un proceso artístico que aprendieron el año anterior. Después cada uno de ellos irá enseñando individualmente a los niños y niñas más pequeños cómo resolver esa actividad y al finalizar se hará un ensayo general o actividad conjunta. Por ejemplo como recitar una poesía para la actuación de final de curso, aprendiendo primero párrafos sueltos y luego toda ella, si se fuera a invitar a un escritor.

11ª VIÑETA. *PARTS OF THE BODY*

Musicalmente es interesante que a través de un *rap* se emplee un juego de coordinación infantil cuya finalidad es conocer las partes del cuerpo humano y disociarlas a través del movimiento.

Visualmente aparece una cantante de *rap* con dos ayudantes que incita a tres niños que escuchan música sentados en la escalera de un inmueble, a movilizarse. A esta actividad divertida se suman más niños de la calle posteriormente. Se suceden planos cortos e intermedios siguiendo el ritmo de la música.

Pedagógicamente, la estrategia didáctica es que al aparecer mayoritariamente niños se justifica que el género no tiene por qué segregar este tipo de actividades lúdicas

hacia las niñas. Es un discurso integrador en contra de los sexismos que asocian culturalmente actividades de baile y coordinación al género femenino. Legitiman el juego de coordinación infantil a través de una cantante conocida del mundo del *rap*.

Para trasladar esta viñeta al espacio educativo se propone un ejercicio que transmita que hombres y mujeres somos iguales ante las actividades artísticas, por ejemplo que taladrar, soldar, martillear u otras acciones de fuerza no tienen por qué estar vinculadas a los niños y por ejemplo coser, tejer, cocinar... a las niñas. Seleccionar a un artista invitado que rompa con estos estereotipos es fundamental, por ejemplo si es un chef que sea hombre, si es una escultora que sea mujer.

FRAGMENTOS:

1º FRAGMENTO. TUBA OR NOT TUBA

Musicalmente reconocemos el inicio del programa mediante el empleo de instrumentos no comunes, así como una textura de timbres (sonidos agudos, medios, graves) producidos al golpear en la mesa, caja... como forma de exploración. Silban la melodía de *Sesame Street* acompañada de cotidiáfonos en un primer momento, para después alcanzar el *climax* mediante la percusión corporal, lo cual resulta una escusa para tropezar con el espacio y descubrir un objeto conductor del capítulo, la tuba.

Visualmente reconocemos la importancia de la gestualidad de los rostros en un primer plano, mientras golpean objetos metálicos para transmitir asombro y ofrecer al espectador posibilidades.

Pedagógicamente nos interesa resaltar que la presentación de los artistas invitados se produce de forma directa y sin intermediarios. Este golpe de efecto genera expectación, interés, desconcierto y sorpresa en quien espera. Se trata de una breve demostración de las posibilidades artísticas que se desarrollarán y aprenderán después.

Para trasladar este fragmento al espacio educativo estableceremos un paralelismo entre el barrio y el aula, pues ambos son el entorno inmediato conocido para el alumnado. De forma que los artistas que deseamos dar a conocer a nuestro alumnado deberían hacer una primera aparición en el centro educativo, concretamente en el aula, de forma inesperada, sin anticipación por parte del educador y sin presentaciones. Sería un momento en el que se alardearía brevemente de las posibilidades artísticas que se poseen, mientras estos artistas descubren en el aula un instrumento relacionado con su disciplina, será el objeto conductor de toda la sesión. Sin embargo todavía no se desvela su identidad. Si por ejemplo el artista fuera un fotógrafo podría tratarse de una cámara digital aunque demuestre que se pueden hacer fotos con una caja de cartón –cámara estenopeica- o resultados fotográficos como rayogramas, sin necesidad de poseer una cámara ya sea analógica o digital.

2º FRAGMENTO. THE MISSING TUBA

Musicalmente resulta interesante que se sustituya el instrumento reconocido socialmente para producir música, la tuba, por un objeto casero, la escoba, que hasta el momento únicamente era empleado por el grupo Stomp para generar sonidos con intención musical.

Se introduce que vendrán unos reconocidos y famosos músicos, mientras el monstruo Telly descubre que ha desaparecido su tuba de la silla donde la había dejado (el elemento conector relacionado con los artistas). Entonces visualmente se le otorga el protagonismo a Luke Cresswell, el músico del grupo inglés, que presenta elementos del entorno cotidiano que se pueden aprovechar con intención artística.

Pedagógicamente nos interesa resaltar la clara intención de este fragmento por justificar que con cualquier tipo de objetos podemos producir arte, sin depender de determinadas herramientas, instrumentos, utensilios o materias primas... Nos ayudan a reconocer en el entorno elementos aprovechables artísticamente. Por otro lado el empleo de una persona de reconocido prestigio ayuda a legitimar esta propuesta desde el principio de autoridad. De forma que se educa no solamente a los menores, de forma indirecta también a los adultos, al entorno social (incluiría profesores, padres...). Situando en igualdad de condiciones un elemento aceptado culturalmente, la tuba, con un elemento transgresor y contemporáneo; sin recurrir al opuesto excesivamente clásico como podría haber sido el violín.

Para trasladar este fragmento a nuestra sesión educativa, ahora sí se debiera explicar al alumnado que un reconocido artista va a visitarles en el aula, explicando brevemente algún aspecto de su trayectoria que pueda resultarles de interés. Por ejemplo el director podría hacer esta presentación. Al regresar al aula el profesor mostraría su desaliento ante la desaparición de un elemento muy importante que iban a necesitar; por ejemplo un martillo y un cincel en el caso de invitar a un escultor. Sin embargo al aparecer el artista éste demuestra que puede trabajar perfectamente sin dicho elemento, por ejemplo si fuera un artista fallero o fogueril, tallando poliestireno expandido con un cepillo de púas.

3º FRAGMENTO. WHAT MAKES MUSIC?

Musicalmente de forma indirecta se hace alusión a los juegos de coordinación infantil como una forma de hacer música y que da paso al empleo de otros objetos cotidianos para hacerlo también de forma lúdica.

Visualmente destacamos que esta escena se desarrolla en el barrio, rodeado de gente conocida y de distintas edades, interviniendo cada uno desde donde se encuentra en sus quehaceres para agruparse por propia voluntad. Similar a como ocurre cuando se realiza un happening en un lugar público. De hecho el artista invitado únicamente concluye la actividad con su intervención.

Pedagógicamente nos interesa la reflexión sobre qué cosas de nuestro entorno pueden producir una experiencia estética, cuáles de nuestras acciones las generan y qué tipo de actitudes debe tenerse para que se produzca el placer estético (grado de atención, predispo-

sición, felicidad). En este caso la pregunta que se plantea es ¿qué hace música? y no ¿qué emite un ruido?, y se asocia con el tipo de acciones generadoras de música como tocar un timbre, sorber un batido..., transmitiéndose la idea de que solamente con el corazón abierto, estando atento y con felicidad se logrará.

Para trasladar esta viñeta al espacio educativo proponemos aprovechar un momento del recreo, cuando un mayor número de personas se concentran. El profesor debería manifestar públicamente su desconcierto por no poseer el instrumento necesario para producir arte, mientras otro profesor le alienta manifestándole que no es necesario tenerlo para disfrutar artísticamente. Entonces se inicia una intervención artística conjunta, donde todos los que quieran puedan unirse a participar junto al artista y los profesores. Por ejemplo desarrollar una danza, aunque no haya música de fondo, si se fuera a invitar a un bailarín.

4º FRAGMENTO. USE YOUR VOICE!

Musicalmente se invita a genera música con la propia voz (cantando una secuencia numérica) ante la frustración por no tener el instrumento necesario para ello, la tuba. La estructura métrica y rítmica al cantar, en este caso los números del 1 al 12, responde a una base mnemotécnica en compás de 4/4, y con cuatro compases de duración. Con cotidiáfonos realizan una polirritmia que cuadra perfectamente con la melodía enunciada, creando tiempos y contratiempos. El líder de Stomp le da su toque personal acompañando la melodía con una escoba y aportando un toque personal a esta melodía clásica de *Sesame Street*.

Visualmente tenemos la interacción entre dos marionetas que discuten posibilidades artísticas, y exploran diferentes recursos en postura pasiva. Hasta que finalmente llegan los artistas invitados haciendo una demostración con escobas que ratifica que se puede crear sin instrumentos.

Pedagógicamente se propone cantar contando, de forma que se relaciona la inteligencia musical y la matemática. Las relaciones que se establecen son por parejas, en este caso es un diálogo lo que introduce la actividad artística que se desarrolla igualmente con esta disposición.

Para trasladar esta viñeta al espacio educativo propondríamos el diálogo entre dos profesores en el aula, por ejemplo la profesora de apoyo y el docente principal, justificando ante el alumnado que se puede crear sin instrumentos o herramientas convencionales. Se corroboraría esto mediante la intervención del artista invitado. Por ejemplo realizarían una demostración cambiando la iluminación del aula con papeles celofán en las ventanas, y finalmente si un director artístico (de cine) fuese el invitado confirmaría la importancia de este recurso.

5º FRAGMENTO. OSCAR'S CAN CAN

Musicalmente reitera la idea de hacer música con cotiófonos tomando como base la idea de una lata para dar paso a otra de grandes dimensiones –un bidón- instrumento básico en los espectáculos de Stomp.

Visualmente se establece un paralelismo entre los tamaños de unas pequeñas latas, con las que se inician los infantes en la creación de música con cotidiáfonos, y unos

enormes bidones, con los que el grupo Stomp hace una reproducción de las actuaciones que desarrollan de este modo en teatros.

Pedagógicamente se refuerza con un juego de palabras *can-can* (lata-lata o pue-de-puede) la actividad de poder realizar música con dos latas. El empleo de lemas alienta a determinadas actitudes. Nombrar las actividades y proyectos con títulos atractivos y sugerentes ayuda al alumnado a participar activamente. Nos transmiten también la idea de que los instrumentos que artísticamente se emplean de forma profesional, se pueden adaptar para facilitar el manejo por parte de menores.

Para trasladar esta viñeta al espacio educativo adaptaremos los instrumentos y herramientas a la edad del alumnado. Y les invitaremos a hacer sus propias creaciones acompañados de un lema positivo que les transmita que ellos pueden lograrlo. Será el momento de finalizar la sesión con una fase de creación acompañados por el artista invitado. Por ejemplo las gubias de un supuesto invitado escultor se podrían convertir en cuchillos de plástico con los que tallar esponja de jardinería. O bien los costosos trajes de bailarines y actores podrían reproducirse con bolsas de basura y papel pinocho que se podrían grapar, pegar, o coser igualmente.

6º FRAGMENTO. BABY BEAR'S BOTTLE BLOWING

Musicalmente explora una nueva forma de hacer música lejos de los membranófos, con aerófonos, en la línea de los cotidiáfonos. Por esa razón emplea unas botellas con agua en su interior que al ser sopladas pueden emitir los sonidos de la escala y a su vez crear melodías.

Visualmente la sección se desarrolla en una de las zonas del barrio, el interior de una tienda. En ella una de las marionetas descubre cómo emitir sonidos soplando en botellas de vidrio y emitiendo ruidos que podrían servir para hacer música ante la imposibilidad de hallar la tuba perdida.

Pedagógicamente se invita a descubrir mediante exploración otras alternativas procesuales en la actividad de creación artística, hallando en el entorno inmediato útiles que sustituyan a los tradicionales.

Para trasladar esta viñeta al espacio educativo podemos diseñar actividades en las que el alumnado tenga que crear a partir de lo que hay por clase, siendo la exploración la que ayude a encontrar elementos válidos. Por ejemplo dejando huellas en plastilina con tapas de rotuladores, suelas de zapatos, juguetes... como haría un ceramista sobre barro con sus palillos de modelar.

7º FRAGMENTO. PUT YOUR HANDS TOGETHER!

Musicalmente el líder de Stomp – Luke – les da una pequeña sesión de percusión corporal para que exploren las posibilidades sonoras de su cuerpo que va desde la cabeza hasta los pies; posteriormente emplea la técnica de pregunta respuesta con la intención de interacturar diversas estructuras rítmicas y hacer sentirse a los niños partícipes de los ritmos realizados.

Visualmente se reúne a marionetas, a un integrante del grupo Stomp y a un grupo de niños en el barrio para aprender a hacer música con su propio cuerpo.

Pedagógicamente aprenden a hacer creaciones artísticas con su propio cuerpo. El método empleado es un adulto que enseña a los menores, fragmentando por pasos la secuencia para luego producirla de forma completa.

Para trasladar esta viñeta al espacio educativo el artista invitado creará con el alumnado, estando los profesores presentes como apoyo, dejando que los aprendices hagan sus tentativas. Se podría por ejemplo enseñar una danza, aprendiendo cada parte de la misma y luego bailando todos juntos, si se invitara a un coreógrafo.

8º FRAGMENTO. SESAME STREET STOMPS!

Musicalmente se escucha un ritmo de samba procedente de forma tradicional de una comunidad rítmica que genera inclusión, al ser necesaria gran variedad de instrumentos. Además es un ritmo alegre, pegadizo, de fácil asimilación. Transmite finalmente alegría, la idea de ser un proyecto vital, sin jerarquías, compartido e inclusivo. Toda persona puede hacer música sin excesivos conocimientos previos.

Visualmente observamos como la marioneta-monstruo que perdió su tuba, sigue preocupada por no tener un instrumento con el que tocar ante la llegada del famoso grupo musical Stomp al barrio, tal y como manifiesta en un diálogo con otro títere. Hasta que llega Luke, del grupo musical, y aclara que no necesitan instrumentos para hacer música, comenzando una demostración al golpear cuantos objetos encuentra por la calle. A esta actividad musical de percusión se unen todos los niños y adultos del barrio en una divertida interacción.

Pedagógicamente supone el culmen de una actividad educativa, la participación conjunta de todos los participantes en una exhibición de los aprendizajes adquiridos. Las exposiciones públicas mejoran el autoconcepto y autoestima del aprendiz que intuye que siendo observado y aplaudido se valora su trabajo. Toda persona puede crear o disfrutar estéticamente de las creaciones artísticas sin tener el grado de conocimientos que le permitan dedicarse profesionalmente a ello, simplemente por el placer que produce este proceso de percepción y/o ejecución creativa.

Para trasladar esta viñeta al espacio educativo se organizaría como actividad final una exposición de los resultados o de los procesos creativos donde se reuniera a toda la comunidad educativa a participar de ello, bien como espectadores o como actores. Podemos hacer coincidir esta actividad con un artista invitado con una sesión de final de curso o de celebración de algún día especial en el que padres, profesores y alumnos suelen coincidir en el salón de actos o áreas de recreo.

CONCLUSIONES

Las nuevas tendencias en educación que relacionan los contenidos curriculares con las tecnologías de la información y la comunicación, deberían considerar la repercusión en el ámbito educativo del programa *Sesame Street* por su valor pedagógico ineludible. La estrategia que se ha propuesto facilitaría al profesorado conectar los contenidos curriculares, con el contexto cultural actual que vive el alumnado. Dirigiendo la mirada a la Cultura Visual televisiva, críticamente y después generativamente, sería posible hallar referentes y estructuras en las que basarse para crear actividades y ejercicios. Este trabajo ha ejemplificado una forma de proyecto basado en invitar a un artista al entorno educativo, tomando como referncias un capitulo de *Sesame Street*. Al centrarnos en este programa la propuesta garantiza que la actividad sea efectiva desde el punto de vista educativo, siendo de interés para el docente y atractiva desde el punto de vista interactivo, por su capacidad estimulante para el alumnado.

Sugeriríamos que para la elección de un programa televisivo en el que fundamentar propuestas educativas, se realizase en primer lugar una revisión crítica. No nos parece que cualquier producción televisiva, de antemano, pueda ser válida. Y conviene explicitar, verbalizar y visibilizar al alumnado los valores, creencias y prejuicios que estas series transmiten, acorde con las tendencias de la pedagogía de la sospecha. Algunos factores a considerar podrían ser:

- Garantía de durabilidad en el tiempo, que permita a un amplio colectivo su conocimiento.
- Identificación del alumnado con los personajes de la serie elegida.
- Proyección de materias curriculares de forma directa o transversal.
- Elevado grado de interacción del público.
- Adecuación de los contenidos a la edad a la que se dirige el producto.
- Transmisión de valores relacionados con las necesidades sociales: interculturalidad, género, trabajo colaborativo, entre otros.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALONSO-SANZ, A. (2011). Propuesta a estudiantes de Magisterio. Estrategias de diseño de entornos colaborativos desde la Cultura Visual infantil. *Arte, Individuo y Sociedad*, 23(2), 121-134.

— (2012). Diversión e interacción, un modelo educativo a importar de la televisión. En Hernandez, F. y A. Aguirre (Coomp), *Investigacion en las Artes y la Cultura Visual* (pp. 315-318). Barcelona: Universitat de Barcelona. Dipòsit Digital. Recuperado de <http://hdl.handle.net/2445/22162>

— (2013). Propuestas didácticas resolutivas de conflictos en el aprendizaje colaborativo. Aplicaciones pedagógicas generativas desde la cultura visual en la película animada, los «Pingüinos de Madagascar». *Aularia*, 2(2), 253-262.

ALONSO-SANZ, A. Y ORDUÑA, S. (2013). Referentes relativos a la identidad en la Cultura Visual infantil. *Aula de Innovación Educativa*, 220, 18-24.

BERK, R. A. (2008). Music and music technology in college teaching: Classical to hip hop across the curriculum. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 4(1), 45–67.

BIXLER, B. (2000). Let's make music. *School Library Journal*, 46(11), 72-72. Recuperado de <http://search.proquest.com/docview/211725105?accountid=17192>

CHALMERS, G. (2005). Visual culture education in the 1960s. *Art Education*, 58(6), 6-11. Recuperado de <http://search.proquest.com/docview/199401953?accountid=17192>

CHILDREN'S TELEVISION WORKSHOP (2000). *Let's Make Music*. [Video]. New York: Sony Wonder.

CLARK, D. A. (2008). Sesame street and the reform of children's television. *History of Education Quarterly*, 48(3), 477-479.
Recuperado de <http://search.proquest.com/docview/237055813?accountid=17192>

COWAN, H. (1995). New and exciting--sesame street: Letters. *Electronic Learning, 15*(2), 53-53. Recuperado de <http://search.proquest.com/docview/218783684?accountid=17192 >

ELKIN, A. C. (2012). Can you tell me how to get to with math! *Teaching Children Mathematics, 18*(7), 396. Recuperado de <http://search.proquest.com/docview/954642797?accountid=17192>

ESCAÑO, C. Y VILLALBA, S. (2009). *Pedagogía Crítica Artística*. Sevilla: Diferencia.

MCCORMICK, M. (2000). Blackboard debuts jewel kingdom, adventures series. *Billboard*, 112(30), 82-82. Recuperado de <http://search.proquest.com/docview/227151673?accountid=17192>

JELLISON, J. A., & WOLFE, D. E. (1999). Video songs from *Sesame Street*: A comparison of fifth graders' and adults' opinions regarding messages for preschool children. *Journal of Research in Music Education*, 47(1), 64-64.

JAYNE, C. L. (2008). Elmo eats broccoli: A look at the influence of popular characters on children's food choices. The University of Mississippi. ProQuest Dissertations and Theses, 84. Recuperado de <http://search.proquest.com/docview/304514336?accountid=17192.(304514336)>

JÖRG, T. (2004). Complexity Theory and the Reinvention of Reality of Education. *Proceedings of the 2004 Complexity Science and Educational Research Conference* (pp. 121-146). Canada: Chaffey's Locks.

MATES, B. F., & STROMMEN, L. (1995). Why Ernie can't read: *Sesame Street* and literacy. *The Reading Teacher*, 49 (4), 300-310.
Recuperado de <http://search.proquest.com/docview/203277056?accountid=17192>

MAUGHAN, S. (1995, Math made fun: *Sesame Street*: Numbers. *Better Homes and Gardens*, 73, 234-234. Recuperado de http://search.proquest.com/docview/205315646?accountid=17192

MORAN, K. C. (2006). The global expansion of children's television: A case study of the adaptation of *Sesame Street* in Spain. *Learning, Media and Technology*, 31 (3), 287-287. Recuperado de <http://search.proquest.com/docview/214092893?accountid=17192>

MORGENLANDER, M. (2010). *Adult-child co-viewing of educational television: Enhancing preschoolers' understanding of mathematics shown on* Sesame Street. Columbia University. ProQuest Dissertations and Theses, 147. Recuperado de <http://search.proquest.com/docview/749759795?accountid=17192. (749759795)>

PALM, J. C. (2012). *Muppets abroad: Globalization of multiculturalism and the international co-productions of sesame street.* Chicago: Loyola University. ProQuest Dissertations and Theses, 41. Recuperado de <http://search.proquest.com/docview/1039556356?accountid=17192. (1039556356)>

ROMERO NARANJO, F. J. (2008). Percusión corporal en diferentes culturas. *Música y Educación*, 76 (4), 46-97.

— (2013b). Criterios de evaluación en la didáctica de la percusión corporal – Método BAPNE. *Educatio Siglo XXI*, 31, 1ss.

SCHAFER, M. (1965). *El compositor en el aula*. Buenos Aires: Melos, Ricordi Americana.

— (1975). *El rinoceronte en el aula*. Buenos Aires: Melos, Ricordi Americana.

SHORE, A. (2009). Convergence citizens: The new media literacy of pre-school television. *Afterimage*, 37 (2), 29-32.

WARSHEL, Y. (2009). *How do you convince children that the "army", "terrorists" and the "police" can live together peacefully? A peace communication assessment model.* San Diego: University of California. ProQuest Dissertations and Theses, 735. Recuperado de <http://search.proquest.com/docview/304851743?accountid=17192. (304851743)>

ZYNGIER, D. (2007). Listening to teachers-listening to students: substantive conversations about resistance, empowerment and engagement. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 13 (4), 327-347.

— (2008). (Re)conceptualizing student engagement: Doing education not doing time. *Teachers and Teaching: Theory and Practice, 24,* 1765-1776. (DOI:10.1016/j.tate.2007.09.004).