



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

**“El juego musical como recurso educativo en la
etapa de Educación Primaria”**

Realizado por: David Bascuñana Corrales

Tutor: Soledad Atienza Valero

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. JUSTIFICACIÓN.....	8
3. OBJETIVOS	10
4. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO	11
5. MARCO TEÓRICO	13
5.1. EL JUEGO. DEFINICIÓN SEGÚN DIFERENTES AUTORES	13
5.2. PARÁMETROS DE LA PERSONALIDAD QUE DESARROLLA EL JUEGO.....	17
5.3. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN RUSSEL	18
5.4. IMPORTANCIA DEL JUEGO MUSICAL EN EL AULA.....	19
5.5. EL PAPEL DEL DOCENTE EN EL JUEGO.....	20
5.6. LA MÚSICA Y EL JUEGO COMO INSTRUMENTOS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN EDUCACION PRIMARIA	22
5.7. LA MÚSICA Y EL JUEGO EN LA LOMCE	24
5.8. LOS JUEGOS DIDÁCTICOS. APRENDIENDO MÚSICA UTILIZANDO EL JUEGO. IMPORTANCIA DE LA CANCIÓN.....	26
5.8.1. La canción como elemento combinativo de música y juego.....	27
5.9. TIPOS DE JUEGOS MUSICALES	30
5.9.1. Juegos rítmico melódicos	30
5.9.2. Juegos de percusión corporal y psicomotrices	30
5.9.3. Juegos con las TICs. Podrán realizarse de manera individual (cada alumno con su ordenador) o colectiva (con la pizarra digital).	31
5.9.4. Juegos combinatorios de Plástica y Música	31
5.9.5. Juegos creativos.....	32
5.10. PRINCIPALES METODOLOGÍAS MUSICALES EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA.....	33
5.10.1. Método Dalcroze	33
5.10.2. Método Kodaly.....	34
5.10.3. Método Orff.....	35
5.10.4. Método Willems.....	36
5.10.5. Método Martenot.....	36
5.10.6. Método Ward.....	37
6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA	38
7. UNIDAD DIDÁCTICA 1: “LAS CUALIDADES DEL SONIDO”	39
7.1. TEMPORALIZACIÓN	39
7.2. OBJETIVOS GENERALES	39

7.3.	CONTENIDOS	39
7.4.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	40
7.5.	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.....	40
7.6.	COMPETENCIAS	41
7.7.	SESIONES	41
8.	UNIDAD DIDÁCTICA 2: “LOS INSTRUMENTOS MUSICALES”	48
8.1.	TEMPORALIZACIÓN	48
8.2.	OBJETIVOS GENERALES	48
8.3.	CONTENIDOS	48
8.4.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	49
8.5.	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.....	49
8.6.	COMPETENCIAS	50
8.7.	SESIONES	51
9.	UNIDAD DIDÁCTICA 3: “TÉCNICAS DE RELAJACIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO MUSICAL”	59
9.1.	TEMPORALIZACIÓN	59
9.2.	OBJETIVOS GENERALES	59
9.3.	CONTENIDOS	59
9.4.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	59
9.5.	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.....	60
9.6.	COMPETENCIAS	60
9.7.	SESIONES	60
10.	CONCLUSIONES FINALES	66
11.	LISTA DE REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	68
	ANEXOS.....	71
	ANEXO I: INSTRUMENTOS MUSICALES DE LA AUDICIÓN.....	71
	ANEXO II: “BINGO DE INSTRUMENTOS MUSICALES”	73
	ANEXO III: “CUENTO DALCROZE”.....	74
	ANEXO IV: “MANDALA PARA COLOREAR I”	76
	ANEXO V: “MANDALA PARA COLOREAR II”	77

Resumen:

En este trabajo se explica el juego musical como recurso educativo en la etapa de Educación Primaria, importante en los alumnos de estas edades para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea lo más completo y eficiente posible. Por un lado, el juego conforma un recurso básico en el ámbito educativo con el que el alumno desarrolla habilidades, destrezas y conocimientos para su futuro próximo. Por otro lado, la música constituye una de las materias que se estudian durante toda la etapa de Educación Primaria, que junto al juego potenciará la creatividad.

Durante el desarrollo de este trabajo se estudiará la importancia y los parámetros de la personalidad que el juego musical desarrolla en los alumnos, el papel que lleva a cabo el docente cuando se practica y enseña con un juego, la función del juego en el desarrollo de la creatividad, como aparece reflejado en la actual ley educativa (LOMCE), y los diferentes tipos de juegos musicales y metodologías que se practican en la etapa de Educación Primaria.

Por último, se desarrollará una propuesta didáctica de intervención para observar la relación entre el juego y la música.

Palabras clave: juego musical, niños, creatividad, profesor, educación.

Abstract:

This work explains the musical game as an educational resource in the primary education stage. It's important in students of these ages so that the teaching-learning process will be as complete and efficient as possible. On the one hand, the game forms a basic resource in the educational environment with which the student develops skills, abilities and knowledge for their near future. On the other hand, music is one of the subjects studied throughout the primary education stage, which together with the game will enhance creativity.

During the development of this work, we will study the importance and parameters of the personality that the musical game develops in students, the role played by the teacher when practiced and taught with a game, the role of the game in the development of creativity, as reflected in the current education law (LOMCE), and the different types of musical games and methodologies practiced in the primary education stage.

Finally, a teaching intervention proposal will be developed to observe the relationship between the game and music.

Key words: musical game, children, creativity, teacher, education.

1. INTRODUCCIÓN

El juego es considerado una actividad lúdica universal, común a todas las etnias, épocas y para cualquier estamento social al que se pertenezca, aunque sí es cierto que para unas sociedades el juego es entendido como una actividad moderna mientras que, para otras, simplemente es una actividad simple como jugar en la arena con un palo de madera. Con esta pequeña reflexión podemos observar que, en gran medida, el juego es entendido de una u otra forma en función del nivel económico de cada estamento social.

Por medio del juego y su historia no sólo podemos conocer el presente de las distintas sociedades, sino el pasado de las mismas. Una parte importante del capital cultural de cada etnia es encontrado en su patrimonio lúdico, que es enriquecido por el resto de generaciones que se van sucediendo.

Todos los niños del mundo juegan de una u otra forma, y es una actividad tan importante que podríamos decir que es la razón de ser durante la infancia. El juego es un proceso vital, debido a que posibilita un adecuado desarrollo del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad.

Según Sanuy (1998), juego proviene del inglés “game”, que a su vez procede de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría. En él se debe dar la oportunidad de divertirse y disfrutar a la vez que desarrollamos distintas habilidades. Con el juego, los niños deben aprender en la escuela de una manera divertida y motivadora, y que ayude a fomentar el desarrollo de la creatividad. Además, puede ser utilizado como una forma de descanso porque el niño desde que nace hasta que tiene uso de razón así lo considera.

Uniendo juego y música, conseguimos una mezcla mucho más potente a la hora de desarrollar una serie de habilidades como son la creatividad, la atención, la memoria, la inteligencia o las emociones, esta última muy importante al haber adquirido creciente importancia en el ámbito educativo el trabajo de la educación emocional en el desarrollo de nuestras clases.

Por tanto, en este trabajo se abordará el estudio del juego en general y del juego musical como aquello que puede ayudar al docente a transmitir una serie de conocimientos y habilidades de una forma mucho más entretenida, amena, motivadora y divertida, con la que los alumnos se sientan protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje. Por último,

se desarrollará una unidad didáctica en la que utilizaremos el juego musical como protagonista en el desarrollo de las diferentes sesiones.

2. JUSTIFICACIÓN

“El juego musical como recurso educativo en la etapa de Educación Primaria” ha sido el título que he elegido para la elaboración de mi TFG porque desde mi punto de vista, el juego forma parte de la vida del ser humano. Desde que nacemos, tenemos el impulso o la necesidad de divertirnos, y no hay mejor manera de llevarlo a cabo que jugando.

De una u otra forma, el ser humano juega durante toda su vida; cuando somos niños jugamos en la calle, en casa, con juguetes, instrumentos de música, entre otros. A medida que vamos creciendo, la concepción de juego va madurando debido a que ya no jugamos de la misma forma que cuando somos pequeños, pero sigue estando presente en nosotros de alguna forma como, por ejemplo, cuando practicamos alguna actividad deportiva.

El juego ligado a la música constituye un recurso de vital importancia porque posibilita una forma de aprender enriquecedora, que considero muy importante introducirla desde que somos muy pequeños, ya que con la música podemos desarrollar algunos aspectos como la creatividad, la imaginación o la atención. Además, a través del juego en cualquier asignatura, podemos conseguir un grado de mayor motivación en el alumno, fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y con el que evitaremos que el niño se aburra en momentos puntuales durante el desarrollo de nuestra clase.

El juego también es una actividad valiosa en la vida del niño porque influye en su desarrollo físico, mental, emocional y social. Aporta beneficios porque asimilamos conceptos enriqueciendo nuestros procesos sensoriales, motores y cognitivos, es decir, el pensamiento, el lenguaje y la memoria.

Por otro lado, la importancia del juego en la música se manifiesta en que el niño a través del mismo demuestra su comportamiento, los impulsos y emociones que desarrolla, su conducta e incrementa su personalidad.

Otro de los motivos de la elección de este tema es que el niño aprende y valora lo que es la cultura de nuestro país y de otros (es la base para trabajar la interculturalidad), porque el juego es una forma cultural con la que pasamos nuestro tiempo de una manera más entretenida y divertida.

Por todas estas razones, pienso que el juego musical como recurso educativo es un tema atractivo e interesante tanto para los alumnos como para los docentes, que debemos

utilizar durante el desarrollo de nuestras unidades didácticas y conseguir así que los objetivos que nos propongamos previamente sean alcanzados con un cierto éxito educativo.

3. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden alcanzar con este trabajo final de grado “El juego musical como recurso educativo en Educación Primaria” son los siguientes:

1. Concienciar y dar la importancia que merece y necesita un recurso educativo como es el juego dentro del área de música y en la etapa de Educación Primaria.
2. Enseñar los parámetros que el juego desarrolla en la personalidad del ser humano.
3. Mostrar una clasificación del juego según un autor destacado como es Russell.
4. Conocer la importancia que tiene el papel del profesor en el desarrollo del juego.
5. Concienciar que a través del juego y la música el niño desarrolla un pilar fundamental como es la creatividad.
6. Conocer la función que posee el juego musical dentro del actual marco curricular (LOMCE).
7. Aprender diferentes juegos musicales y didácticos con los que nos divertimos, aprendiendo de una forma lúdica.
8. Desarrollar una propuesta de intervención didáctica a través de dos recursos educativos fundamentales: el juego y la música.

4. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

El título de este TFG “El juego musical como recurso educativo en Educación Primaria” está relacionado con las siguientes competencias:

- Conocer, participar y reflexionar sobre la vida práctica del aula, aprendiendo a colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa, relacionando teoría y práctica.

A través del juego, el docente podrá conocer la motivación, las emociones o la creatividad que tienen sus alumnos, practicar con ellos de una forma divertida y entretenida, y reflexionar sobre lo que ocurre en el interior de clase, es decir, la relación que mantienen unos con otros. Aprenderá a relacionar teoría y práctica, ya que antes o después de jugar, se puede trabajar la teoría y, posteriormente, aplicarla para que la entiendan practicando con un juego.

- Adquirir conocimiento práctico del aula y de la gestión de la misma.

Con la realización de diferentes juegos musicales, el docente conocerá cómo funciona su clase y en función de ello, tomará medidas para gestionar de la forma más eficaz posible el desarrollo de ésta.

- Ser capaces de aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.
- Ser capaces de regular los procesos de interacción y comunicación en grupos de estudiantes de 6-12 años.

El juego es una actividad lúdica que nos ayudará a la consecución de estas dos competencias porque es cierto que el juego ayuda a crear un ambiente de aprendizaje y enseñanza más motivador. También es cierto que los alumnos pueden alterarse jugando y pueden tener problemas para comunicarse e interaccionar con el resto, pero es el momento idóneo para que el docente aprenda a poner orden distribuyendo el turno de palabra, y explicando que para llegar a entendernos todos, es necesario escuchar y dialogar.

Ayudará a que finalmente todos los alumnos se diviertan y tengan una mejor relación personal entre ellos.

- Controlar y hacer el seguimiento del proceso educativo y, en particular, de enseñanza y aprendizaje mediante el dominio de técnicas y estrategias necesarias.

Con el juego lograremos esta competencia porque es una técnica y estrategia idónea para observar que todos los alumnos cumplen o no con los objetivos previos que el docente se ha propuesto conseguir con dicha actividad lúdica.

- Ser capaces de relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.

Esta competencia se verá cumplida cuando planteemos un juego musical en el que relacionemos la teoría trabajada en clase con una puesta en práctica que permita al alumno entenderla y comprenderla de una manera más sencilla.

- Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente.

A través de la puesta en práctica de juegos musicales originales, seremos capaces de crear una actividad docente innovadora para que nuestros alumnos trabajen la imaginación y la creatividad, mejorando de una forma considerable nuestro trabajo en las aulas.

- Participar en las propuestas de mejora en los distintos ámbitos de actuación que un centro pueda ofrecer.
- Ser capaces de colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social.

Si somos capaces de trabajar dentro del aula de una forma diferente y creativa (como en este caso, con el juego musical), seremos también capaces de abrirnos a cualquier puerta que desde el centro o los diferentes sectores de la comunidad educativa nos ofrezcan para mejorar el proceso educativo.

5. MARCO TEÓRICO

5.1. EL JUEGO. DEFINICIÓN SEGÚN DIFERENTES AUTORES

Para comenzar con la fundamentación teórica, considero necesario conocer algunas de las definiciones que se tienen sobre el juego según algunos de los autores más relevantes en esta materia.

El juego es una actividad que se presenta en todos los seres humanos. Es cierto que sólo suele asociarse con la infancia, pero en realidad se da durante toda la vida del hombre, incluso cuando es una persona adulta. Todo el mundo suele identificarlo con diversión, ocio y satisfacción, con la actividad contraria al trabajo; pero su trascendencia es mucho mayor de lo que se acaba de indicar, porque a través del juego se pueden transmitir valores, normas de conducta, o puede formar parte de una actividad educadora desarrollando aspectos de la personalidad del niño.

Autores clásicos como Platón o Aristóteles daban importancia al proceso de aprendizaje a través del juego, e incluso animaban a los padres de los niños a que les dieran juguetes para así poder formar sus mentes y poder llevar a cabo actividades que desarrollarían como personas adultas en el futuro. A partir de la segunda mitad del siglo XIX, Spencer (1855) explica que el juego es el resultado de un exceso de energía acumulada, y que, a través del mismo, se podían gastar esas energías sobrantes.

Sin embargo, Lázarus (1883) explica que los seres humanos realizaban actividades con cierta dificultad y dureza que les producían fatiga, y el juego constituía la actividad idónea para descansar y alcanzar la relajación. Por otra parte, Groos (1898, 1901) dice que el juego es una forma de ejercitar los instintos antes de que estos estén ya desarrollados al completo; consistiría en una actividad preparatoria para desarrollar algunas de las funciones necesarias para la madurez. El fin del mismo sería producir placer.

Al comenzar el siglo XX, nos encontramos con las ideas de Hall (1904), que asocia el juego con la evolución de la cultura humana, o lo que es lo mismo, el niño mediante el juego vuelve a experimentar la historia de la humanidad. Por otra parte, Freud relacionó el juego con la necesidad de expresión y comunicación de impulsos de carácter erótico o agresivo, y con la necesidad de expresión y comunicación de sus experiencias vitales y

las emociones que acompañan estas experiencias. El juego ayuda a liberar los conflictos para resolverlos a través de la ficción.

Piaget destacó la importancia del juego en los procesos del desarrollo del niño. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica, es decir, los diversos juegos que el niño va practicando durante su desarrollo infantil están ligados a las transformaciones que experimentan las estructuras cognitivas del mismo. Sin embargo, Bruner y Garvey (1977) basándose en Gras, explicaron que con el juego los niños pueden ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en la que viven. Vygotsky (1991) a través de sus propias palabras, expresó que “el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”. A través del juego, de una forma consciente y divertida, el niño puede centrar su atención, expresarse, concentrarse, regular sus emociones o memorizar sin dificultad. El niño construye su propio aprendizaje y su propia realidad social y cultural, de ahí, el hecho de que sea un autor constructivista. Cuando juega con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando de manera continua lo que él llama *zona de desarrollo próximo*; ésta es “*la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces*”.

El juego es una actividad fundamental en la vida del niño. Erikson menciona algunas de las ideas acerca del juego en la etapa escolar (Torres, 2007):

- El juego de los niños no es igual que el de los adultos.
- El niño se ocupa de que el juego sea una tarea interminable.
- El juego es una actividad necesaria y esencial porque desarrolla su personalidad al relacionarse con otros niños gracias al proceso de socialización.
- Las reglas del juego varían en función del grupo que realice dicha actividad, por lo que son establecidas entre los jugadores y no por el adulto.
- El juego condiciona el proceso de crecimiento y socialización del individuo; se refiere a que el niño juega con su amigo invisible al no tener a alguien con quién expresar sus sentimientos o pensamientos. Por ello, no debe intervenir cuando el niño interacciona con ese amigo invisible.

Según Torres (2007), el juego es un conjunto de actividades divertidas y agradables a través de las cuales se fortalecen valores como el respeto, la honradez, la tolerancia, la responsabilidad, la solidaridad, la confianza en uno mismo, la seguridad, el compañerismo, la atención o la imaginación; todos ellos hacen que resulte más fácil incorporarse a la vida cotidiana.

Cada juego contiene sus propias reglas que son las que señalan las pautas que debe seguir un determinado jugador y expresan cuál es el resultado del juego. El resultado puede ser tanto material como espiritual; material porque se puede ganar un trofeo o dinero, y espiritual porque el hecho de ganar hace que el sujeto tenga una mayor confianza sobre sí mismo. Por otro lado, es importante utilizar el juego simplemente como motivo de entretenimiento y diversión, es decir, no es necesario utilizar siempre este recurso como método de aprendizaje ya que es conveniente que el niño en algún momento del día juegue simplemente para disfrutar y pasárselo bien haciendo aquello que más le gusta. En caso de usarlo continuamente como una estrategia de enseñanza podría provocar una pérdida de motivación o interés por el mismo.

Existen diferentes formas de jugar, incluso sin necesidad de utilizar algún instrumento para llevar a cabo dicha acción; simplemente se necesita un poco de imaginación. Sin embargo, nos encontramos con otras situaciones en las que el juguete es el elemento más importante del juego porque sin él no se podría llevar a cabo dicha actividad. Podemos considerar juguete desde una pelota, una muñeca o un peluche. Cada juego se adapta al desarrollo evolutivo, la personalidad y el sexo del niño.

Con frecuencia, los padres del niño, cuando juegan con él, intentan que a través del juego pueda obtener ciertos conocimientos, pero los niños a menudo suelen sentirse frustrados por ello. Sin embargo, es posible crear un vínculo entre el que enseña y el que aprende. Es por ello que se le da una gran importancia al juego en el aprendizaje, y, más particularmente, al juego dentro del aula, ya que constituye la mejor forma de aprender.

Algunos de los motivos que corroboran lo anterior fueron estudiados por Torres (2007), y son los siguientes:

- En primer lugar, los juegos deben considerarse como una actividad importante dentro del aula por ser una forma distinta de adquirir un aprendizaje, descanso y recreación al estudiante. En esta situación, destaca la figura del profesor, puesto

que es el encargado de idear los juegos que se adapten a los intereses, expectativas, necesidades, edad y al ritmo de aprendizaje.

Dentro del aula, el alumno necesita actividades que le provoquen emociones placenteras, llenas de armonía y colorido, y explicaciones y acciones con las que el alumno pueda manifestar sus competencias, su respeto, su espíritu de sacrificio y otras cualidades que puedan desarrollarse en un ambiente agradable. Sin embargo, muchos docentes se estancan al utilizar estrategias tradicionales basadas en la exposición a través de la pizarra y la tiza, aun sabiendo que el alumno solamente es capaz de asimilar el 20% de la hora de clase. No es capaz de cambiar sus métodos de enseñanza creyendo que el alumno es el culpable de la situación al ser un mal educado o desatento sin reflexionar antes sobre la actividad que está realizando.

- En segundo lugar, el juego constituye un método importante ya que ayuda al alumno a resolver aquellos conflictos internos que pueda tener, y a enfrentarse a situaciones con sabiduría y decisión donde la clase se transforma en un contexto a través del cual jugar es aprender y aprender es jugar.
- En tercer lugar, es necesario que los alumnos, cada cierto tiempo, (sobre todo los de primer y segundo curso) se levanten de sus asientos y realicen alguna actividad como imitar algún animal o andar alrededor de las mesas porque estar sentados de forma permanente conduce a la pérdida de la atención.

El juego, además de servir como método de enseñanza, puede ser utilizado como un tiempo de descanso, periodo en el cual el docente controla y orienta el proceso de aprendizaje del estudiante.

Leif y Brunelle mantienen que la importancia del juego en la escuela tiene su fundamento en acabar con el aburrimiento de los alumnos por los métodos de enseñanza monótonos y repetitivos que emplean los docentes, por lo que es necesario crear e innovar con nuevas actividades que motiven durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, fueron creados los *juegos didácticos*, a través de los cuales es posible en el proceso de enseñanza, la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por los deberes escolares, y de respeto y cooperación con el resto de compañeros. Otro de los motivos que ratifica el valor que tiene el juego dentro de la educación es que actúa de una forma distinta en función de la edad; juego libre para el niño y juego guiado para el adolescente.

Prieto Figueroa recalca la importancia del juego, pero sin hacer del aula un centro de juego que no tiene sentido, sino planificando las actividades de acuerdo a los intereses del alumno donde el juego sea una forma efectiva de adquirir el aprendizaje. Según sus palabras, por tanto, “el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión”. Además, el juego da la oportunidad al estudiante de modificar y enriquecer sus experiencias, concentrar su voluntad y su inteligencia, y conocer sus límites para conseguir realizar determinadas actividades que facilitan su integración en el medio que le rodea, favoreciendo su desarrollo físico, mental, emocional y social.

Por otra parte, la importancia del juego se debe a la manifestación que tiene el niño en el mismo, debido a que a través de él demuestra su comportamiento, los impulsos y emociones que experimenta, sus pautas de conducta, y a la vez que mejora y fortalece su personalidad.

Tanto dentro como fuera del aula, el juego es una actividad muy rica por las habilidades que se desarrollan con él. Además de funcionar como elemento de distracción y de placer, consigue que experimente en muchos otros ámbitos de la vida. Por ello, no solamente es importante en la etapa de Educación Infantil, sino que también destaca en la de Educación Primaria al ser considerado una herramienta correcta; esto es debido a que en esta etapa se combinan actividades de enseñanza y aprendizaje con carácter lúdico y otras que precisan un grado de esfuerzo mayor, pero ambas tienen que cumplir con la misión de ser motivadoras y gratificantes.

5.2. PARÁMETROS DE LA PERSONALIDAD QUE DESARROLLA EL JUEGO

Según la autodidacta Irene López Chamorro, mediante el juego y el empleo de juguetes, el niño puede llegar a desarrollar cinco parámetros de la personalidad:

1. La afectividad. Su desarrollo se manifiesta en el niño desde su etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. Favorece el desarrollo emocional del niño debido a que es una actividad que le proporciona placer, entretenimiento, alegría y le permite regular sus energías de una manera positiva a la vez que libera tensión.

El juguete se convierte en un soporte afectivo cuando el niño se encuentra en situaciones conflictivas y, para superarlas, tiene que establecer relaciones con algunos objetos.

En la etapa infantil, el desarrollo de una buena afectividad se puede conseguir a través de juguetes como muñecos o peluches, o juguetes que incitan a la simulación de situaciones adultas como puede ser vestirse o peinarse.

2. La motricidad. La actividad psicomotriz es fundamental en el desarrollo del niño porque proporciona sensaciones agradables contribuyendo al desarrollo de su maduración motriz.

Además, va conociendo su esquema corporal desarrollando algunos aspectos como la coordinación, el equilibrio o la agilidad.

3. La inteligencia. El desarrollo de la capacidad intelectual del niño está íntimamente ligada al desarrollo sensorio-motor, que a su vez está también relacionada con la genética, los recursos y medios que aparezca a su alrededor.

Según Piaget, casi todos los comportamientos intelectuales pueden convertirse en juego al repetirse una vez y otra hasta que se asimilan. Cuando el niño juega con los juguetes aprende a analizarlos, dando un primer paso hacia el razonamiento.

Los juegos que estimulan la inteligencia son los puzzles, dominós o piezas de estrategia, entre otros.

4. La creatividad. De una forma natural, el juego conduce a la creatividad debido a que los niños se sienten forzados a utilizar destrezas que les proporcionen oportunidades de ser creativos cuando se expresan o inventan.

5. La sociabilidad. El juego ayuda al niño a su integración social ya que favorece a relacionarse con otros. Aunque en los primeros años el niño juega solo, cuando crece acaba disfrutando con la compañía de otros niños.

5.3. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN RUSSEL

Russel considera que el juego es la base existencial de la infancia, una manifestación de la vida que se adapta a la inmadurez del niño y al desequilibrio de sus diversas funciones. Clasifica el juego en cuatro grupos relacionados entre sí:

1. Juego configurativo: En este tipo de juegos lo importante para el niño es su disfrute mientras se lleva a cabo el desarrollo del mismo sin importarle tanto el resultado final, es decir, si gana o pierde.
2. Juego de entrega: En estos juegos existe siempre una relación variable entre configuración y entrega. En el ejemplo del juego de la pelota, el niño está condicionado a jugar de una manera por las condiciones que presenta el objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja...), pero acaba introduciendo la configuración (ritmo de los botes, tirar por el suelo, por el aire...). Otros juegos de entrega son los bolos, los aros, las peonzas, entre otros.
3. Juego de representación de personajes: El niño imita a un personaje, animal o persona humana asumiendo aquellas características que más le han llamado la atención. Utiliza un número reducido de rasgos; por ejemplo, cuando imita a un león solo toma los rugidos y su andar felino. La representación de otro personaje ayuda al niño a vivir la vida del otro con un olvido de la propia.
4. El juego reglado: Es en el que la configuración y el desarrollo de la actividad son llevados a cabo a través de reglas que limitan un poco la acción, pero no tanto que sea posible desarrollar la creatividad del niño. La regla no es vista como un impedimento a la acción sino como lo que la promueve. Los niños suelen ser muy estrictos con el cumplimiento de las normas, ya que de esta forma lo consideran fiable y seguro. Es el que más perdura hasta que somos adultos, pero es en este momento en el que la diferencia con respecto a cuando se es niño reside en que lo importante no es jugar sino ganar.

5.4. IMPORTANCIA DEL JUEGO MUSICAL EN EL AULA

El juego musical en la escuela comienza a ser importante a principios del siglo XX, ya que se crea el movimiento de la Escuela Nueva, a través de algunos músicos y pedagogos como Emile J. Dalcroze. En contraposición, podemos observar que, en la actualidad, la música en la escuela está perdiendo la importancia que merece con respecto al resto de asignaturas.

Para conseguir una clase de música en condiciones, es necesario una buena relación entre el docente y el alumno, y debe ser interdisciplinar con el resto de áreas de conocimiento.

La música favorece el desarrollo adecuado del lenguaje, la inteligencia y la atención, además de desarrollar otras habilidades como la paciencia, la autodisciplina, la coordinación, la sensibilidad, el trabajo grupal o la concentración.

El juego musical constituye un papel importante en las actividades musicales, ya que acerca al niño al conocimiento de valores musicales y artísticos. Touriñán y Longueira (2010) afirmaron que “la educación por la música, es educación en valores (...) en la música se enseñan valores y con la música se aprende a elegir valores”.

Además, ayuda a conocer la cultura del pueblo y las emociones del ser humano. Por ello, podemos considerarlo como base para el desarrollo de la interculturalidad, aspecto muy importante en las escuelas actualmente.

Para finalizar, la música y el juego son dos elementos muy importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como relacionados entre sí. Esta importancia se demuestra en un buen desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas. Además, el alumno disfruta y está más motivado cuando utiliza el juego en el proceso de enseñanza, por lo que deberíamos plantearnos el empleo de estos recursos a la hora de impartir nuestras clases.

5.5. EL PAPEL DEL DOCENTE EN EL JUEGO

La función del docente es la de guiar y orientar el juego indirectamente creando oportunidades, ofreciendo tiempo y espacio oportuno, proporcionando material y, sobre todo, explicando juegos de acuerdo a la edad de los alumnos.

Cuando seleccionamos un juego, hemos de tener en cuenta que las experiencias que se realicen sean positivas. Debe ser hábil y tener iniciativa, al igual que una buena capacidad de comprensión para poder resolver las situaciones que sean conflictivas.

El maestro pretende que a través del juego se dé un aprendizaje social, es decir, que los alumnos obtengan experiencias sociales y emocionales mientras juegan, como puede ser alegría o enfado. Para resolver estas situaciones, Giebenhain (1982) propone utilizar el diálogo que permitiría la asimilación cognoscitiva de vivencias para así llegar a la conciencia. Por ejemplo, si un alumno es golpeado por otro, inmediatamente después

debe existir un diálogo entre ellos para que la agresión no se vea fortalecida y no se acumulen energías negativas que provoquen ganas de venganza.

Giebenhain también indica que, para reforzar el aprendizaje social, los alumnos deben resolver sus problemas por sí mismos mientras que el papel del docente será el de establecer la metodología e intervenir cuando se rompen los principios pedagógicos.

Algunos de los principios pedagógicos que se recomiendan al docente son los siguientes:

- Conocer muy bien el juego antes de presentarlo y tener preparado el material necesario.
- Motivar antes y después de poner en práctica el juego.
- Explicar claramente y de una manera sencilla el juego antes de empezarlo. Además, debe conseguir la atención de los alumnos y dar la oportunidad de un turno de preguntas.
- Después de explicar el juego, se demuestra visualmente con un pequeño grupo de alumnos, para que quede totalmente claro.
- Si sucede algo diferente a lo que es el desarrollo del juego, lo mejor es detener el juego y explicar el fallo.
- Antes de comenzar el juego, los alumnos deben conocer sus fundamentos para que desarrollen sus destrezas.
- Pueden introducirse variaciones cuando el grupo está preparado.
- Si resulta monótono, lo mejor será cambiar de juego para que los alumnos no se aburran.
- El docente debe involucrarse en el juego mostrando interés por el mismo.
- Todos los alumnos han de participar y si alguno de ellos no lo hace, hay que pensar por qué.
- Cuando se enseña el juego, hay que explicar también sus dificultades y riesgos.
- Si hay equipos, deben ser homogéneos y parecidos en fuerza y habilidad.
- Hay que intentar que los jugadores que pierdan, no queden por completo fuera del juego, sino que sigan participando.

5.6. LA MÚSICA Y EL JUEGO COMO INSTRUMENTOS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN EDUCACION PRIMARIA

Los docentes suelen hablar de la creatividad en la educación a través de autores como Gardner, Bono o Gilford, que afirman que la creatividad dentro del currículo ofrece una enseñanza más interesante y comprensiva. Sin embargo, a pesar de que últimamente consideramos muy importante la creatividad dentro de la educación, Tom Peters afirma, en el libro de Díaz y Riaño (2007), que seguimos estancados en el mismo sistema educativo que conlleva un modelo de enseñanza-aprendizaje tradicional.

Se discute si la creatividad es una cualidad innata o se puede desarrollar. Según Boden, en el citado libro de Díaz y Riaño (2007), no es correcto considerar la creatividad o la inteligencia como una capacidad que se encuentra limitada solo para unos pocos; todos, unos más que otros, tenemos algo de creatividad.

Por lo tanto, la creatividad es aquello que se puede desarrollar y mejorar. Existen técnicas y metodologías que ayudan a encontrar e incrementar la parte creativa del ser humano. Gardner, en Díaz y Riaño (2007), dice que para que los niños adquieran una gran capacidad creativa es necesario que tengan la oportunidad de explorar y descubrir lo que les rodea. No obstante, a pesar de que la creatividad es algo natural en los niños, si no se trabaja desde la escuela puede acabar desapareciendo con el paso de los años.

Sternnberg y Lubart (1999), afirman que la creatividad necesita una confluencia de seis fuentes diferentes pero relacionadas entre sí, y éstas son las habilidades intelectuales, el conocimiento, la forma de pensar, la personalidad, la motivación y el entorno. Por tanto, aunque el niño esté dotado de cierta creatividad, ésta puede incrementarse si se emplean los procedimientos adecuados para ello.

Llegamos al punto en el que la enseñanza a través de la música contribuye a la mejora de la primera. Los juegos constituyen un recurso esencial para el desarrollo de la creatividad en el niño y, de este asunto se tratará a continuación.

La música está considerada por algunos autores como un campo creativo relacionada sobre todo con la composición, pero en los últimos años se está ampliando su campo con

otros aspectos como la improvisación, la interpretación, la audición, la escritura y el análisis.

La creatividad musical es “la ocupación de la mente en el proceso estructurado activo de pensar el sonido con el propósito de producir algún producto que es nuevo para el creador” (Webster, 1987, p.40).

Algunos pedagogos musicales han diseñado propuestas creativas y experimentales que se basan en la relación escuchar-interpretar-crear, y están siendo cada vez más empleadas por los docentes en sus clases de música y, de esta manera, cada vez son más los que se ofrecen a participar en proyectos de innovación para fomentar la creatividad en el alumnado.

Podemos considerar el juego como un medio que fomenta la creatividad debido a que, durante su desarrollo, el niño utiliza toda su imaginación e ingenio. Además, le ayuda a motivar y fomentar su participación en aquellas actividades que pueden ser de menos gusto para él. Esto ha sido comprobado a través de numerosas investigaciones que han demostrado que el juego es una vía para alcanzar la creatividad. Cuanto más juegue el niño, mayor será su habilidad creativa e imaginativa.

Bruner (1984), apuntó lo siguiente:

“Jugar para el niño y para el adulto... es una forma de utilizar la mente, e incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía” (p.219).

Con esta definición, Bruner nos confirma que el juego actúa como una estrategia de desbloqueo y de liberación expresiva constituyendo una vía para alcanzar la creatividad. Además, nos explica que mediante el juego se educa por la combinación de diferentes destrezas: pensamiento, lenguaje y fantasía.

Lotman (1973) define el juego como “ensayo sin riesgos”, es decir, posibilita que el niño se coloque voluntariamente en situaciones que no pertenecen a la realidad pero que, al ser análogas, resultan útiles como forma de obtener distintos tipos de comportamiento.

El juego va más allá de lo que se conoce, ya que si se produce algún fallo no tiene consecuencias graves y, como señala Bruner (1984), esto es lo que convierte al juego en un medio para explorar y crear.

Es fundamental que el niño asocie la música con el movimiento y el juego para poder expresarse, además de que esta relación música-juego puede desencadenar el gusto y el placer por las tradiciones musicales de nuestro país, nutriendo al niño culturalmente.

El juego musical mejora también la psicomotricidad y para que elementos como la música, el canto o el ritmo atraigan al niño, se pueden utilizar técnicas que empleen canciones populares adaptadas, cuentos rimados o canciones inéditas. El juego musical posibilita que el niño pueda mejorar su creatividad de comunicación, a ser autodependiente y a desarrollar la confianza en sí mismo.

Por todo ello, considero el juego musical como un recurso realmente importante a la hora de mejorar la creatividad, la expresividad y la improvisación. Como docente, creo que es vital que utilicemos este tipo de recurso dentro de las aulas con el fin de motivar al alumnado y hacer de su aprendizaje algo ameno y entretenido, a la vez que incrementa su capacidad creativa.

5.7. LA MÚSICA Y EL JUEGO EN LA LOMCE

España se caracteriza en el marco educativo por la gran cantidad de cambios que se han producido en sus leyes educativas a lo largo de la historia.

En el año 2013 se aprobó la Ley Orgánica 8/2013 del 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).

El REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, dictamina que el currículo básico de Educación Primaria se divide en las siguientes áreas: troncales, específicas y de libre configuración autonómica. La expresión musical se encuentra dentro del bloque de asignaturas específicas y, a su vez, dentro de la Educación Artística.

La LOMCE señala que el ser humano utiliza tanto el lenguaje plástico como el musical para poder relacionarse y comunicarse con el resto.

Entender, conocer e investigar desde que somos pequeños los fundamentos de estos lenguajes provocará que el alumnado desarrolle la atención, la percepción, la inteligencia, la memoria, la imaginación y la creatividad. Del mismo modo, el conocimiento musical permitirá el disfrute del patrimonio artístico y cultural.

Esta ley, como se ha indicado anteriormente, divide el área de Educación Artística en dos partes: Educación Plástica y Musical. Éstas, a su vez, se dividen en otros tres bloques que aun estando relacionados entre sí mantienen diferencias con el resto, pero que en su desarrollo metodológico el docente podrá impartir los bloques de manera conjunta.

Los bloques en los que se divide la parte de Educación Musical son tres; el primero de ellos es la escucha, en el que el alumno investigará las posibilidades del sonido; el segundo corresponde al desarrollo de habilidades para la interpretación musical; y el tercero corresponde al desarrollo de capacidades expresivas y creativas desde el conocimiento y práctica de la danza.

La ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, en la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Castilla y León (BOCYL, 2014), que indica lo que sigue sobre la Educación Musical:

En cuanto al área de música, dividida en tres bloques, el denominado de escucha debe considerarse transversal a los otros dos. La variedad de audiciones, canciones, piezas instrumentales y músicas para coreografías y danzas que se trabajan a lo largo de la etapa se considera fundamental para una correcta educación intercultural de los alumnos. El cuidado de la voz, del oído, la correcta postura corporal, la coordinación de movimientos y la relajación, a través de una correcta respiración, también son parte importante del aprendizaje musical en esta etapa, ya que adquirir buenos hábitos en la infancia proporciona una base sólida para el futuro. Por último, los conceptos teóricos, tanto del lenguaje musical, como de la historia de la música, y el conocimiento de los diferentes instrumentos musicales complementan culturalmente el aprendizaje (p.44559).

Igual que en el REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, la ORDEN EDU 519/2014, de 17 de junio, diferencia la Educación Musical en tres bloques, que son la escucha, la interpretación musical, y la música, el movimiento y la danza.

En el bloque de la escucha, se trabajan contenidos referidos a la discriminación auditiva de las cualidades del sonido, la voz y los diferentes instrumentos musicales. Además, se tienen en cuenta las normas que hay que respetar durante el desarrollo de audiciones y conciertos, y se destaca la importancia del silencio.

En el bloque de la interpretación musical, los conocimientos adquiridos del lenguaje musical se practican con la interpretación vocal e instrumental.

Por último, en el bloque de la música, el movimiento y la danza, se trabajan aspectos relacionados con la expresión corporal, el baile y la relajación.

Finalmente, dentro de las orientaciones metodológicas, se destaca la importancia del juego, BOCYL (2014):

[...] El juego debe ser la base de la expresión artística en esta actividad, la vía para lograr la integración de los alumnos en las actividades de una forma activa y participativa, creando un clima de naturalidad para afianzar las rutinas necesarias y la correcta utilización de los materiales. Así, la participación lúdica se constituye en recurso didáctico de aprendizaje y en vehículo para la percepción y manifestación de los contenidos propuestos.

5.8. LOS JUEGOS DIDÁCTICOS. APRENDIENDO MÚSICA UTILIZANDO EL JUEGO. IMPORTANCIA DE LA CANCIÓN.

Cuando hablamos de “didáctica” nos solemos referir a un concepto usado en el mundo educativo. Esta palabra proviene de la rama de la Pedagogía, que se ocupa de encontrar técnicas y métodos para mejorar la enseñanza con el fin de que los conocimientos lleguen a los alumnos de una manera menos aburrida y monótona.

Por otro lado, Muñoz (2003) dice que el juego didáctico es el que responde a una finalidad definida por su autor, en el diseño original del juego, o por el docente a partir de su programación de trabajo que ha realizado previamente. El fin del mismo es que el niño aprenda de una forma concreta y lúdica.

Cuando se selecciona el juego se debe tener en consideración la edad de los niños, así como las características de los mismos, y los objetivos y contenidos que queramos llegar a conseguir.

Muñoz (2003) explica que en función del tipo de juego que pongamos en práctica, los alumnos desarrollarán capacidades de tipo cognitivo, social o una mezcla de ambas. Además, en los juegos cooperativos se consigue que los alumnos se relacionen entre ellos, lo que posibilita que aprendan conceptos relacionados con el ámbito social-afectivo.

Muñoz (2003) define los juegos musicales como aquellos que se centran en cualquiera de los temas relacionados con la música en el desarrollo de los mismos.

Cualquier actividad lúdico-musical que conlleve unas reglas para su puesta en práctica podría considerarse como un juego. Asimismo, los juegos musicales pueden convertirse en didácticos definiendo en ellos los objetivos que se quieren alcanzar y su relación con los objetivos y contenidos con la educación musical.

Un tipo de juego que puede ser didáctico es el simbólico. En él, los niños juegan de manera espontánea sin tener en cuenta ningún objetivo educativo, pero acaba convirtiéndose en educativo una vez que se crean con la finalidad de que aprendan contenidos académicos. El juego didáctico es utilizado por el docente para transmitir contenidos escolares a través de momentos lúdicos. Cuando existe un objetivo de aprendizaje, el juego se convierte en una tarea escolar.

El niño mientras juega aprende contenidos de manera inconsciente ya que no piensa en la asimilación de los mismos sino en cómo realizar de la mejor forma posible el juego.

5.8.1. La canción como elemento que combina de música y juego

La vida del niño no puede entenderse sin el juego ya que es una necesidad tanto a nivel individual como de relación, constituyendo un elemento muy importante en su desarrollo permitiéndole explorar el mundo de los mayores, ya sea en juego de imitación o de normas.

Por otro lado, nos encontramos con la canción, que constituye un elemento de comunicación, de evasión y de relajación lúdica. La mayoría de juegos tradicionales se encuentran relacionados con canciones y retahílas que hacen trabajar la memoria de los

niños, la dicción y el ritmo. Además, con ellos podemos trabajar el lenguaje, el ritmo y psicomotricidad.

Encontramos una distinción del juego en función del lugar en el que se lleve a cabo. Por un lado, están los juegos que se pueden realizar en la calle y son aquellos que no tienen ninguna intención educativa. Por otro lado, diferenciamos los juegos que se realizan en clase con alguna intención didáctica, y, en este caso, con el objetivo de desarrollar conceptos relacionados con la música.

Con ambos juegos se desarrollan conocimientos, habilidades o destrezas, pero la diferencia principal radica en el hecho de que los juegos que se realizan en la calle tienen la única misión de que el niño disfrute sin tener en cuenta el fin educativo, mientras que los que se realizan en clase sí tienen dicho fin.

A continuación, se enumerará una clasificación de algunos de los juegos que se realizan en clase para desarrollar el área de música y de los que se llevan a cabo en la calle. Para ello, he tenido en cuenta la clasificación realizada por Zamora, que a su vez ha utilizado la del Folklore musical Infantil (V.V.AA., 2002).

- Juegos realizados en la calle:

-Ritmos y lenguajes: en este grupo sólo se incluyen aquellas canciones que implican un movimiento rítmico realizado con las extremidades y en las que no se producen desplazamientos. Además, pueden ir acompañadas de golpes rítmicos de manos y pies, con mímica o gestos, retahílas, encadenados...

-Saltar a la comba o con la goma: este juego siempre ha sido asociado mayormente con las niñas. Actualmente, la comba ha sido sustituida por la goma, pero se siguen empleando las mismas canciones. Sin embargo, algunas canciones tradicionales como *La reina de los mares* están siendo sustituidas por otras más modernas como *Para bailar el twist*.

-Juegos de palmas: son juegos realizados en pareja y suelen ser más utilizados por las niñas. Los movimientos que realizan son palmada, palmada de frente y cruce. Estos movimientos suelen ser bastante rápidos y las melodías son sencillas. Algunos ejemplos son *Doctor Jano* y *Los Esqueletos*.

-Juegos de cruzar piernas: Son juegos realizados en pareja y del mismo modo, generalmente llevados a cabo por niñas. Consiste en saltar abriendo y cerrando las piernas y, también, cruzando una pierna entre las del compañero. Se van alternando; mientras una abre las piernas, la otra cruza una pierna y viceversa. Las melodías que se emplean son comunes (*El elefante; El ciempiés*).

Existen muchos otros juegos que se pueden realizar en la calle como *El escondite o juegos con pelota*. Sin embargo, estos juegos podrían también ser utilizados dentro del aula para conseguir algún fin educativo, con sus variantes correspondientes.

- Juegos que se pueden realizar en el aula:

-Juegos en fila india: suelen ser juegos para niños de mayor edad, hasta adolescentes. Existe un guía que se encarga de dar órdenes para que el resto las ejecute. Son juegos jocosos, dinámicos y en los que se desarrolla alguna habilidad especial. Algunos ejemplos son *Mamá pato* o *El baile de Garbancito*.

-Corros: es un juego puesto en práctica en muchos lugares, sobre todo Latinoamérica. Es uno de los más antiguos, y con él se celebra algo importante. Pueden completarse con algo de mímica o escenificación y, en otros momentos, posee una forma estática. Algún ejemplo: *El señor Don Gato*.

Además, existen variantes en función de la posición, de los movimientos y de la participación.

-Ocupar las sillas: es una variante del juego de las sillas. Todos los participantes están sentados en círculo a excepción de uno que lleva en su mano un palo. Mientras cantan, el que no tiene silla va caminando y golpeando a quien quiera con el palo, haciendo que se levanten y le sigan. Cuando él quiera, soltará el palo y es en ese momento cuando todos correrán a buscar una silla. El que no tome asiento, coge el palo y vuelve a repetir el proceso.

-Cánones: constituye la primera forma de cantar armónicamente mediante entradas que se suceden de la misma melodía, requiriendo, por tanto, cierta madurez para ello. Ya algunos de los más célebres compositores de la Historia de la Música, como Wolfgang Amadeus Mozart o Ludwig van Beethoven, los produjeron, aunque su existencia se remonta, al menos, a la Edad Media. Los hay

tradicionales clásicos como *El gallo ha muerto*, pero también hay otros más modernos y recientes como *Tumbai, tumbai*.

La mayoría suelen ir acompañados de gestos.

-Danzas y juegos danzados: aquí se incluyen una serie de juegos en los que se baila y canta. Suelen tener un carácter dinámico y alegre y necesitan un mínimo de 8 a 10 personas para ponerlos en práctica.

5.9. TIPOS DE JUEGOS MUSICALES

Encontramos una gran variedad de juegos musicales, ya que existen muchos autores que han investigado en este campo. Sin embargo, dentro del aula considero que los más destacados para llevar a cabo son los siguientes:

5.9.1. Juegos rítmico melódicos

-Eco: El maestro se encarga de reproducir un ritmo en un pandero y, posteriormente, los alumnos lo imitarán a través de palmadas sobre su propio cuerpo o realizando algún tipo de desplazamiento.

-¿Me sigues?: Una vez que dividimos la clase en cuatro grupos, cada uno deberá estar sentado en círculo y tendrá como tarea crear un ritmo. El primer grupo desarrollará su ritmo, mientras que el segundo deberá repetir el del primer grupo y unirlo con el suyo, y así sucesivamente con el resto.

5.9.2. Juegos de percusión corporal y psicomotrices

-Bota el balón: Cada alumno se desplaza libremente con un balón por un espacio mientras el profesor realiza un ritmo con el pandero para dirigir la marcha. Los niños tendrán que desplazarse y botar el balón según el ritmo que están

escuchando. Cuando el maestro deje de tocar el pandero, los alumnos deben quedarse quietos con la pelota en las manos hasta que el docente vuelva a tocar.

-¡Cuidado con el guarda!: En este juego, los alumnos imaginan que están en un museo, distribuyéndose por todo el aula adoptando una posición de la que no pueden cambiar ni moverse. Hay un guarda por la sala del museo y, cuando éste se dé la vuelta, será el momento en el que los alumnos puedan moverse.

En el momento en el que el maestro pare la música, los alumnos deberán quedarse quietos. Si el profesor observa que algún niño se mueve, lo eliminará del juego.

5.9.3. Juegos con las TICs. Podrán realizarse de manera individual (cada alumno con su ordenador) o colectiva (con la pizarra digital).

-Dictado de ritmo: El alumno escuchará una nota musical. Justo a continuación, deberá decir de qué nota se trata, realizando el mismo sonido que acaba de escuchar.

-¿Qué instrumento suena?: En este juego, el alumno escucha un instrumento musical y deberá de pulsar en la pizarra el dibujo correspondiente a dicho instrumento.

5.9.4. Juegos combinatorios de Plástica y Música

-Dibujar canciones: Dividimos la clase en grupos de cuatro alumnos. El maestro repartirá a cada grupo una tarjeta en la que aparecerá el nombre de una canción conocida. El alumno tendrá que representar mediante un dibujo dicha canción, y el resto debe adivinar el título de la misma. En realidad, de este modo, se trabajan los musicogramas, otra importante herramienta para la enseñanza de la música en las aulas.

-Mural: Dividimos la clase en dos grupos: los pintores y los observadores. Mientras un grupo pinta el mural, el otro permanece fuera del aula bajo la supervisión de otro profesor. A continuación, colgamos un papel en la pared y repartiremos una tiza a cada miembro del grupo de los pintores.

Los pintores deberán representar la música que ha realizado el maestro con las claves o las maracas. Cuando se ha finalizado el mural, el grupo de los observadores entra al aula y deberá asociar cada dibujo a su instrumento correspondiente.

5.9.5. Juegos creativos

-Sonidos y sentimientos: En este juego, el maestro escribirá en la pizarra dos columnas de conceptos musicales en las que habrá seis palabras, numeradas del 1 al 6.

En la columna de la derecha, escribirá las palabras correspondientes a las formas de producir el sonido (1. Largo, 2. Corto, 3. Agudo, 4. Grave, 5. Fuerte, 6. Débil), mientras que en la de la izquierda escribirá diferentes sentimientos (1. Alegría, 2. Miedo, 3. Tristeza, 4. Enfado, 5. Ira, 6. Poder).

Los alumnos deberán sentarse en círculo y lanzar los dados; primero el que representa la columna derecha y luego el de la izquierda. Por último, un alumno tendrá que representar con el instrumento que él quiera la combinación musical resultante del lanzamiento de los dados. Por ejemplo, si saca un 5 y un 6 deberá utilizar notas fuertes expresando poder.

-El chapuzón musical: El docente dividirá la clase en cuatro grupos; cada uno deberá seleccionar una canción famosa y tendrá que guardar recortes de revista que la representen, con un máximo de 12 recortes. Después, guardarán los recortes en un sobre y se lo dará a otro grupo, con la regla obligada de que ningún grupo tenga sus propios recortes.

Finalmente, cada grupo deberá adivinar de qué canción se trata a través de los recortes de las revistas.

5.10. PRINCIPALES METODOLOGÍAS MUSICALES EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

A comienzos del siglo XX, Emile J. Dalcroze, un famoso pedagogo, revolucionó la educación musical. Su objetivo fue el de configurar un proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la motricidad musical.

Este hecho conformó un antes y un después en la enseñanza de la música porque anteriormente consistía meramente en una formación teórica inicial a través del lenguaje musical y, después, práctica, aprendiendo a manejar un instrumento. Desde este momento, podemos afirmar que se han producido una gran cantidad de cambios y avances en la educación musical.

Con la entrada de los métodos activos, se produce dicho cambio, al buscar que la actividad musical permita al alumno desarrollar su creatividad, su imaginación y participación, de una manera interdisciplinar con el resto de asignaturas. Todos apuestan por una pedagogía musical vivencial y activa, o lo que es lo mismo, con la que el alumno pueda “sentir” la música antes que teorizar sobre ella.

No podemos olvidar aquí la importancia del juego, ya que debe ser utilizado como recurso didáctico ayudando al niño a aprender de forma natural y divertida.

A continuación, estudiaremos algunos de los principales métodos activos de la educación musical.

5.10.1. Método Dalcroze

Emile-Jacques Dalcroze (Viena, 6 de julio de 1865 – Ginebra, 1 de julio de 1950), configuró una educación musical en la que el cuerpo fuese el intermediario entre el sonido y el pensamiento, descubriendo el mundo exterior a través del movimiento. Por primera vez, y como novedad, se utiliza la motricidad y sensorialidad como formas previas a la experiencia directa con la teoría y la escritura musical.

Abramson (1997) apuntó que la intención de este método era la de conseguir en el alumno conexiones reales, eficientes, rápidas y precisas entre sus oídos, su mente y su cuerpo, a través del movimiento para interpretar los mensajes musicales.

Para su puesta en práctica en clase, es necesario utilizar todo el espacio del que dispongamos y, la finalidad del mismo es que los movimientos sean desarrollados por el alumno en un tiempo y espacio determinado.

Los materiales que se suele utilizar en esta metodología son aros, varas y pelotas, al igual que el propio cuerpo. El alumno debe ir interiorizando a través del gesto los distintos parámetros musicales como las alturas, dinámicas, texturas, energías y procesos armónicos, todo antes de los conceptos de la lectura y escritura.

El método de la rítmica creado por Dalcroze consiste en que el sentido y conocimiento de la música son desarrollados a través del movimiento corporal. Es una educación múltiple, al estar abierta a todas las experiencias con las que se desarrolla la psicomotricidad y creatividad. Las materias básicas de este método son la rítmica, el solfeo y la improvisación.

En clase podemos trabajar este método con ejercicios como andar a ritmo de negras, correr a ritmo de corcheas o saltar a ritmo de corchea con puntillo y semicorchea. De esta forma, el alumno diferenciará y reconocerá auditivamente las diferentes figuras musicales, interiorizadas a través del movimiento permitiéndoles reconocer visualmente las notas musicales.

5.10.2. Método Kodaly

Zoltan Kodaly (Hungría, 16 de diciembre de 1882 - Budapest, 6 de marzo de 1967) es el creador de este método, que toma como base el canto y, de forma más concreta, la canción popular. Expone que la canción popular es la lengua materna del alumno, y que debe aprenderla desde que nace al igual que aprende a hablar. Las bases de la música son aprendidas a través del juego.

Los recursos que pueden utilizarse en clase son las sílabas rítmicas, que consiste en utilizar determinadas sílabas para la lectura de las diferentes figuras (“ta” para la negra; “ti-ti” para las corcheas; y “tiri-tiri” para las semicorcheas), que podemos trabajar en la pizarra, vocalmente o con instrumentos corporales y con instrumentos de percusión, con ejercicios de lectura, lectura contrarrítmica, canónica, juegos de discriminación, etc.

Además, también trabaja las canciones a dos voces, busca el desarrollo armónico, utiliza la voz y el piano y emplea la fononimia, o representación del dibujo del sonido con el gesto de la mano en el espacio.

5.10.3. Método Orff

Su creador es el compositor y pedagogo Carl Orff (Múnich, 10 de julio de 1895- *ibidem*, 29 de marzo de 1982), que toma como base el ritmo del lenguaje y, da importancia a las rimas, retahílas, refranes, etc.

Buscaba la unión del movimiento libre, la gimnasia, la música y la danza. De modo similar a Dalcroze, señala que la vivencia musical involucra toda nuestra expresión corporal.

El aprendizaje musical está vinculado a la palabra, el movimiento y la danza, con una metodología grupal y activa.

El cuerpo es utilizado como instrumento de percusión con ejercicios de imitación, improvisación, lectura y creatividad. A edades tempranas, la imitación tiene un papel muy importante, ya que los alumnos imitan las propuestas del maestro como, por ejemplo, los ecos rítmicos.

En este método, destaca el instrumental Orff. Es característica la utilización de instrumentos para la práctica educativa musical debido a que produce una atracción en el niño y por las buenas condiciones que poseen estos instrumentos.

Los instrumentos son variados, lo que supone que el niño pueda desarrollar diferentes timbres o alturas, y son versátiles porque se pueden emplear con juegos de imitación, lectura, improvisación, entre otros.

Para finalizar con este método, ha de quedar claro que el objetivo del mismo es el desarrollo de la expresividad y la creatividad en el niño, en lugar de obtener un gran desarrollo de destrezas técnicas.

El juego debe tenerse en cuenta en este método porque la danza aparece en muchos juegos, y muchas de las actividades lúdicas musicales tienen como meta el aprendizaje de instrumentos musicales, de gran relevancia para este autor.

5.10.4. Método Willems

Su creador, Edwar Willems (Bélgica, 13 de Octubre de 1890-Génova, 18 de Junio de 1978), expresó que la música es la actividad humana más global y armoniosa que cualquiera pueda llevar a cabo.

Este método está destinado en particular a los comienzos en la educación musical, pero sus principios son válidos y aplicables a cualquier edad. En la primera etapa, busca desarrollar la audición, la rítmica y el aprendizaje del nombre de las notas musicales, por lo que el punto de partida es la melodía.

Utiliza como base la canción y, el ritmo, es utilizado con el cuerpo basándose en el sentido del tiempo. Cuando el desarrollo musical es ordenado y coherente, es decir, partiendo primero del orden de los sonidos, luego de los nombres, de las notas escritas, etc, puede pasarse a las experiencias abstractas.

En el día a día dentro de clase es característico que este método utilice una gran cantidad de materiales para el desarrollo auditivo, con actividades de clasificación o discriminación auditiva. Podemos emplear campanas, cascabeles, cencerros, tarros sonoros o cualquier tipo de objeto que los propios alumnos puedan fabricar.

Por último, también son utilizados los movimientos corporales naturales y característicos que parten de la música, como giros, marchas o carrera con saltos.

5.10.5. Método Martenot

Creado por Maurice Martenot (14 de octubre de 1898 – 8 de octubre de 1980), quiere conseguir el desarrollo integral del ser humano con todas sus facultades de una forma armoniosa. La educación auditiva es un aspecto fundamental en este método, consistente en un trabajo melódico, armónico y tímbrico. Recomienda que los padres canten “nanas” a sus hijos debido a que de esta forma los niños interiorizan el sentido del ritmo musical a través del balanceo. Las canciones infantiles son utilizadas a través del canto libre con sencillas melodías y se cantan con su letra y luego con la sílaba “la”. Por otra parte, son característicos la imitación, la improvisación melódica, el reconocimiento de timbres o los ejercicios de transporte auditivo de una nota nueva.

Para trabajar el ritmo, utiliza los ecos rítmicos (el maestro propone un patrón mientras que el alumno le imita) utilizando juegos de pregunta-respuesta marcando el pulso con algún gesto característico. Por otro lado, para desarrollar las actividades musicales, invita a combinar esfuerzos cortos e intensos con un tiempo para relajarse, donde son muy importantes los ejercicios de respiración.

5.10.6. Método Ward

Justine Bayard Ward (Morristown, Nueva Jersey, el 7 de agosto de 1879 - Washington, D.C., el 27 de noviembre de 1975), creó un método inspirado al escuchar un coro de niños en una iglesia católica que interpretaba canto gregoriano. Ward (1964) apuntó que el objetivo más importante era dar una sólida formación a todos los niños en los grados elementales. La formación musical está orientada a la música clásica, a la moderna y al canto gregoriano.

A Ward le interesaron aspectos como la audición, el control de la voz y la afinación, y su método pretende que los niños sean capaces de cantar adecuadamente, expresándose a través de la música; de ahí que trabaje el control de la voz, la afinación y el ritmo.

Con esta metodología se da importancia a la imitación de los modelos que propone el maestro, los dictados melódicos para mejorar la entonación ya sean orales o escritos.

Por último, el ritmo es considerado como el alma de la composición musical, y sólo existe por medio de un impulso (arsis) y una caída (tesis).

6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

CONTEXTUALIZACIÓN

Para finalizar con este trabajo final de grado, he realizado una propuesta de intervención didáctica consistente en la elaboración de tres unidades didácticas con cuatro sesiones para las dos primeras unidades, y tres para la tercera (destinada a 6º de Primaria), con una duración de 45 minutos cada una. La primera unidad didáctica irá destinada a los alumnos de 2º de Primaria (22 alumnos), la segunda a los de 4º de Primaria (24 alumnos), y la tercera y última a los alumnos de 6º de Primaria (20 alumnos).

En cada una de las unidades didácticas se establecerá una temporalización, unos objetivos, unos contenidos, unos criterios de evaluación, unos estándares de aprendizaje y las competencias que se desarrollen con la misma. Realizando estas unidades didácticas destinadas a alumnos con diferentes edades, se pretende demostrar la variedad y riqueza de actividades que se pueden realizar en nuestras clases de Educación Musical, así como la dificultad y el nivel de los juegos a medida que el alumno va creciendo.

7. UNIDAD DIDÁCTICA 1: “LAS CUALIDADES DEL SONIDO”

7.1. TEMPORALIZACIÓN

Esta unidad didáctica se pondrá en práctica en 2º curso de Educación Primaria y constará de cuatro sesiones de 45 minutos de duración. Se elaborará a lo largo de dos semanas: Martes y Jueves, los días 7, 9, 14 y 16 de Octubre de 2017.

7.2. OBJETIVOS GENERALES

- Aprender y diferenciar cuáles son los sonidos del entorno natural y social, así como cuáles son las cualidades de estos sonidos: altura, intensidad, duración y timbre.
- Elaborar un ritmo a través de las diferentes partes que constituyen nuestro cuerpo.
- Reconocer y clasificar algunos instrumentos musicales según su familia: cuerda, viento y percusión.
- Aprender a cantar en coro.
- Aprender a respetar durante el desarrollo de audiciones y representaciones musicales de otros compañeros.
- Aprender a clasificar las voces según su altura.

7.3. CONTENIDOS

- Cualidades de los sonidos del entorno natural y social: altura, intensidad, duración y timbre.
- Conocimiento y práctica de actitudes de respeto en audiciones y otras representaciones musicales.
- Posibilidades sonoras y expresivas del propio cuerpo, de diferentes instrumentos al servicio de la interpretación musical.

-Práctica de técnicas básicas de movimientos y juegos motores acompañadas de ritmos musicales.

7.4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

-Utilizar la escucha musical activa para indagar en las cualidades y posibilidades del sonido.

-Entender la importancia del cuidado de la voz, como instrumento y como recurso expresivo, partiendo de la canción y de sus posibilidades para interpretar, tanto de manera individual como en grupo.

-Interpretar solo o en grupo composiciones sencillas que contengan procedimientos musicales de repetición y variación, asumiendo la responsabilidad en la interpretación en grupo y respetando tanto las aportaciones de los demás como a la persona que asume la dirección.

-Explorar y utilizar las posibilidades sonoras y expresivas de diferentes instrumentos musicales.

-Adquirir capacidades expresivas, creativas, de coordinación y motrices a través de los juegos realizados con las diferentes cualidades del sonido.

7.5. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

-Identifica, clasifica y describe, utilizando un vocabulario preciso, las cualidades del sonido del entorno natural y social.

-Distingue los diferentes tipos de instrumentos y contrastes de velocidad e intensidad tras la escucha de obras musicales, siendo capaz de emitir una valoración de las mismas.

-Reconoce y clasifica los instrumentos escolares indagando en sus posibilidades sonoras y describe diferentes registros de la voz.

-Conoce elementos básicos del lenguaje musical para la interpretación de obras.

-Controla la postura y la coordinación con la música cuando interpreta sonidos.

7.6. COMPETENCIAS

1. Comunicación lingüística. Competencia básica que se desarrolla durante todas las sesiones, ya que los alumnos interactúan tanto con el profesor como con sus compañeros con el fin de poder aprender las cualidades del sonido.
2. Aprender a aprender. Esta competencia aparece durante el desarrollo de todas las sesiones debido a que el alumno está adquiriendo consciencia de sus propias capacidades (intelectuales, físicas y emocionales), así como de lo que se puede conseguir por medio de uno mismo y de lo que se puede hacer con ayuda de otros compañeros.
3. Competencias sociales y cívicas. Otra competencia que se desarrolla a lo largo de toda la unidad didáctica debido a que los alumnos deben respetar y convivir con el resto de sus compañeros, aprendiendo a intercambiar opiniones, ayudándose para solucionar las diferentes tareas que se les propongan, entre otras.
4. Conciencia y expresiones culturales. La música es una disciplina que forma parte de nuestra cultura y día a día, por lo que es una competencia que se trabaja de esta manera.

7.7. SESIONES

SESIÓN 1: ¿SABEMOS QUÉ ES EL TIMBRE Y LA INTENSIDAD?

OBJETIVOS:

- Diferenciar los sonidos según su intensidad: fuertes o suaves.
- Identificar los sonidos según su timbre.

CONTENIDOS:

- Distinción auditiva de las diferentes intensidades.
- Reconocimiento de los diferentes sonidos según su timbre.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Utilizar la escucha musical activa para indagar en el timbre e intensidad del sonido.
- Diferenciar una cualidad musical de otra.

DESARROLLO DE LA SESIÓN:

Juego 1: “Adivinamos el timbre y la intensidad”

En primer lugar, los alumnos estarán sentados en círculo y se les explicará que los sonidos tienen una intensidad diferente, ya que los clasificamos en fuertes o suaves. Como ejemplo, les diremos que cuando es de noche hablamos en un tono de voz bajito porque la gente suele estar durmiendo; sin embargo, por el día hablamos con un tono de voz normal y, por lo tanto, más fuerte.

A continuación, el juego comenzará pidiendo a todos los alumnos silencio absoluto y que permanezcan con los ojos cerrados. Uno de ellos (asignado por el profesor), emitirá un sonido (bien con las manos, piernas, o incluso con un lapicero) y con la intensidad que desee. El resto de alumnos tendrá que diferenciar si el sonido producido es fuerte o suave. Todos los alumnos harán este ejercicio para que puedan producir diferentes intensidades con lo que ellos consideren.

Además, deberán diferenciar el timbre de los sonidos diciendo si se trata de un sonido producido por un animal, un objeto, un instrumento musical o sonidos de la naturaleza.

Cuando todos los alumnos hayan participado individualmente, la segunda parte del juego consistirá que en grupos de 4 alumnos escucharán sonidos a través de un CD que deberán reconocer y diferenciar explicando su timbre. El equipo que más puntos consiga acertando el timbre del sonido será el que gane.

Finalmente, cada grupo deberá preparar una pequeña exposición de 2 minutos en la que pongan ejemplos de situaciones en las que el timbre y la intensidad de un sonido varíe. Por ejemplo, no suena igual un coche de fórmula 1 que un coche utilitario.

SESIÓN 2: LA DURACIÓN Y LA ALTURA

OBJETIVOS:

- Diferenciar dos nuevas cualidades del sonido: la duración y la altura.
- Reconocer y clasificar algunos instrumentos musicales: cuerda, viento y percusión.
- Aprender y clasificar las voces según su altura (grave/agudo).

CONTENIDOS:

- Diferenciación de los sonidos según su duración: largos o cortos.
- Asimilación de la altura de los sonidos: agudos y graves.
- Descripción de los diferentes tipos de voces.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Utilizar la escucha musical activa para indagar en la duración y la altura del sonido.
- Diferenciar una cualidad musical de otra, sumada a la vista en la sesión previa.

DESARROLLO DE LA SESIÓN:

Juego 1: “Duración y altura a través de los instrumentos musicales”

El juego comenzará con una explicación de la duración y la altura de los sonidos. La duración la explicaremos a través del sonido que produce algún instrumento musical como puede ser la flauta dulce, el piano, el triángulo, la pandereta, los crótalos o las claves. En función de cómo toquemos un instrumento, podemos conseguir un sonido de una duración mayor o menor. Por ejemplo, si tocamos una nota musical con la flauta durante unos segundos, estaremos produciendo un sonido largo, pero si simplemente tocamos sin prolongar el sonido (tocando una figura como una corchea), será corto. Este proceso lo repetiríamos con todos los instrumentos anteriormente mencionados.

A continuación, una vez que saben tocar cada instrumento y han entendido qué es la duración, el profesor asignará a cada alumno un papel en el que estará escrito el nombre de un instrumento, con una duración determinada, y, uno por uno, deberán emitir el sonido con el instrumento asignado mientras el resto (sin saber de qué instrumento se trata levantando la mano, deberán adivinarlo diciendo el nombre y la familia a la que pertenece, así como la duración del sonido producido.

Después, explicaremos en qué consiste la altura de los sonidos, que pueden ser agudos o graves. A través de las voces que aparecen en un coro (soprano, contralto, tenor y bajo), pondremos ejemplos para que diferencien simplemente entre un sonido agudo (soprano, asociado a la voz de la mujer o a la de los niños), y un sonido grave (bajo, asociado generalmente a la voz del hombre). Una vez explicado esto, el juego consistirá en escuchar una audición en la que sonarán los siguientes instrumentos: tuba, trombón,

contrabajo, bajo (graves), y oboe, violín, flauta y trompeta (agudos). Los alumnos, en parejas, deberán discutir y clasificar cada instrumento según su altura. La pareja que más aciertos tenga será la ganadora.¹

SESIÓN 3: JUGAMOS AL BINGO DE LOS INSTRUMENTOS

OBJETIVOS:

- Diferenciar el sonido del timbre de los diferentes instrumentos.
- Averiguar la altura de cada instrumento.
- Desarrollar la audición y visualización de los instrumentos musicales.

CONTENIDOS:

- Diferenciación de los diferentes sonidos musicales.
- Desarrollo de la audición y de la vista.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Distinguir los diferentes sonidos producidos por los instrumentos musicales.
- Diferenciar las cualidades del sonido y los instrumentos musicales.

DESARROLLO DE LA SESIÓN:

Juego 1: “El bingo de los instrumentos musicales”

Este juego consistirá en repartir a cada alumno una ficha en la que aparecerán diez instrumentos musicales (triángulo, flauta dulce, oboe, clarinete, tambor, trompeta, batería, xilófono, caja china y piano). Cada uno de estos instrumentos irá sonando de forma aleatoria, y cada alumno deberá de marcar con una X el instrumento que haya sonado. Si consiguen poner cinco X de una fila tendrán que decir “línea”; cuando consigan poner una X a cada uno de los diez instrumentos que han sonado deberán decir “bingo”. Además, el alumno que consiga el bingo, tendrá que decir correctamente si el sonido producido por cada instrumento es grave o agudo, determinando así la altura de cada uno.

¹ ANEXO 1

Si lo dice correctamente, será el ganador y tendrá el derecho a tocar el instrumento que más le apetezca y tengamos en clase.

Este bingo lo repetiremos durante los 45 minutos de clase y servirá para consolidar el nombre de los instrumentos y la altura que produce cada uno de ellos. Como variante, podremos añadir o quitar instrumentos.²

SESIÓN 4: JUGAMOS APRENDIENDO LAS CUALIDADES DEL SONIDO.

OBJETIVOS:

- Aprender y diferenciar cuáles son los sonidos del entorno natural y social: altura, intensidad, duración y timbre.
- Conseguir aprender a cantar en coro.
- Elaborar un ritmo a través de nuestro propio cuerpo.

CONTENIDOS:

- Cualidades de los sonidos del entorno natural y social. Altura, intensidad, duración y timbre.
- Conocimiento y práctica de actitudes de respeto en audiciones y otras representaciones musicales.
- Posibilidades sonoras y expresivas del propio cuerpo, de diferentes instrumentos al servicio de la interpretación musical.
- Práctica de técnicas básicas de movimientos y juegos motores acompañadas de ritmos musicales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Utilizar la escucha musical activa para indagar en las cualidades y posibilidades del sonido.
- Aprender a respetar a los compañeros durante audiciones o representaciones musicales.

² ANEXO II

- Explorar y utilizar las posibilidades sonoras y expresivas de nuestro cuerpo.
- Adquirir capacidades expresivas, creativas, de coordinación y motrices que ofrecen la expresión corporal.

DESARROLLO DE LA SESIÓN:

Juego 1: “Nacho Micho”

El título de este juego es “Nacho Micho”. A través de la siguiente rima, nuestros alumnos de 2º de Primaria trabajarán todas las cualidades del sonido y del ritmo:

Nacho Micho por capricho

mecha la carne del macho

y ayer decía un muchacho

mucho macho mecha micho.

Trabajaremos el ritmo marcándolo con nuestras manos alternando golpes en nuestras pantorrillas con una palmada, así sucesivamente.

Para trabajar el timbre, primero leeremos la rima con voz normal para pasar a leerla una segunda vez susurrándola. De esta manera, los alumnos podrán observar que el timbre de nuestra voz no es igual cuando hablamos en un tono de voz normal que cuando susurramos. Toda la clase lo leerá al unísono tanto con su tono de voz normal como con un tono mucho más suave.

La altura la pondremos en práctica recitando “Nacho Micho” como si se tratase de un canon, con diferentes voces. A su vez, explicaremos que en los coros hay diferentes voces según su altura: soprano, contralto, tenor y bajo. A través de un video, escucharemos las diferentes alturas de cada voz y, posteriormente, trataremos de realizar nosotros mismos una especie de coro.

La intensidad la trabajaremos recitando la rima como si tuviese un regulador, es decir, empezaremos suave y poco a poco iremos aumentando el tono de nuestra voz hasta que terminemos muy fuerte, o lo que es lo mismo, realizaremos un regulador *crescendo*. También lo haremos al revés, empezando fuerte y acabando suave, o *decrescendo*.

Por último, para practicar la duración, vamos a utilizar el final de la rima “mucho macho mecha micho”. La trabajaremos a la vez que la altura para repasarla, pero esta vez, cada grupo de alumnos será una figura musical distinta:

- Agudo = corcheas
- Medio = negras
- Grave = blancas

El resultado será algo parecido a lo siguiente:

Mucho macho mecha micho mucho macho mecha micho Mucho macho mecha micho ...

Mu cho ma cho me cha mi cho Mu cho ma cho
...

Mu – u cho – o ma – a cho
– o me – e cha – a ...

Juego 2: “El director de la orquesta rítmica”

El título del segundo juego con el que finalizaremos la cuarta sesión será “El director de la orquesta rítmica”. Consistirá en que uno de nuestros alumnos de la clase será aislado durante un tiempo para que no escuche nada, mientras el resto de alumnos eligen a un director de orquesta que se encargará de elaborar un ritmo con su cuerpo, es decir, a través de palmadas, pisotones, darse golpecitos en la cabeza o en las piernas, silbidos, entre otros. El resto de la clase deberá imitar el ritmo elaborado por el director.

Después, el director junto al resto de alumnos se colocará en círculo realizando el ritmo, y el alumno que estaba aislado entrará y se colocará en medio del círculo con la intención de averiguar quién es el director verdadero. Es muy importante que el director vaya cambiando de ritmos y sonidos para que el niño que se sitúa en el centro pueda observar algún fallo del resto y acertar de quién se trata. Cuando lo acierte, el alumno que era el director pasará a ser quien tenga que descubrir al nuevo director.

8. UNIDAD DIDÁCTICA 2: “LOS INSTRUMENTOS MUSICALES”

8.1. TEMPORALIZACIÓN

Nuestra segunda unidad didáctica irá destinada a 4º curso de Educación Primaria y también estará formada por cuatro sesiones de 45 minutos de duración cada una de ellas. Se impartirá durante dos semanas, los días Lunes y Miércoles: 6, 8, 13 y 15 de Noviembre de 2017.

8.2. OBJETIVOS GENERALES

-Aprender el nombre de los instrumentos musicales correspondientes a las familias de cuerda, viento y percusión, así como su clasificación dentro de cada una de las familias mencionadas.

-Desarrollar la creatividad y la imaginación de los alumnos a través de los diferentes juegos que vamos a realizar con los instrumentos musicales.

-Incrementar y mejorar la atención, la concentración y la agudeza tímbrica del oído a través del reconocimiento de los instrumentos musicales.

-Introducir a los alumnos en el bilingüismo proponiendo que aprendan el nombre de algunos instrumentos en inglés.

8.3. CONTENIDOS

-Identificación y clasificación de la familia de los instrumentos de cuerda, viento y percusión.

-Los instrumentos de cuerda, viento y percusión como medio de expresión.

-Escucha activa a través de audiciones de orquestas sinfónicas.

-Instrumentos en lengua extranjera: inglés.

- Conocimiento y práctica de las normas de comportamiento en audiciones dentro y fuera del centro escolar.

-Creación e improvisación de piezas instrumentales. Higiene y hábitos en la interpretación y la postura corporal.

8.4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

-Explorar y emplear las posibilidades sonoras y expresivas de los instrumentos de cuerda, viento y percusión.

-Respetar a los alumnos y al maestro durante el desarrollo de la clase independientemente de las aportaciones musicales y expresivas que realice cada miembro del grupo.

-Aprender el nombre de algunos instrumentos en la lengua extranjera: inglés.

-Valorar la agudeza tímbrica del oído del alumno, así como la atención y la escucha durante el desarrollo de las diferentes sesiones.

8.5. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

-Identifica, clasifica y describe utilizando el vocabulario necesario los instrumentos de las familias de cuerda, viento y percusión.

-Distingue los instrumentos de las familias estudiadas tras la escucha de piezas musicales.

-Se interesa por descubrir el nombre de los instrumentos de cuerda, viento y percusión.

-Conoce, entiende y observa las normas de comportamiento durante el desarrollo de las diferentes clases.

-Búsqueda de información bibliográfica, en medios de comunicación o en Internet sobre los instrumentos musicales.

-Identifica el cuerpo como instrumento para la expresión de sentimientos y emociones y como forma de interacción social.

8.6. COMPETENCIAS

1. Comunicación lingüística. Esta competencia se trabaja durante el desarrollo de toda la unidad didáctica debido a que nuestros alumnos están continuamente comunicándose entre ellos y con el profesor.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Se trabajan en alguna de las cuatro sesiones, por ejemplo, cuando el alumno tiene que estar atento al intervalo de tiempo del reloj para indicar el periodo en el que ha escuchado los instrumentos que se les pide (sesión 2), o cuando tiene que contar el número de instrumentos que ha escuchado en el juego que proponemos de la sesión 4.
3. Competencia digital. Esta competencia está presente cuando el alumno tiene que utilizar la pizarra digital en el juego del “ahorcado de los instrumentos musicales” (sesión 2).
4. Aprender a aprender. Aparece reflejada en gran parte de la unidad didáctica, debido a que los alumnos están continuamente aprendiendo nuevos instrumentos, cómo funcionan y se tocan, etc.
5. Competencias sociales y cívicas. La considero la competencia más importante debido a que se trabaja durante todo el desarrollo de las sesiones. Los alumnos deben respetar la opinión y el trabajo del otro, así como las instrucciones que da el maestro. Además, la convivencia es un pilar fundamental en nuestra sociedad, por lo que el saber estar y comportarse adecuadamente es considerado de gran importancia.
6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Otra de las competencias que también se trabajan, ya que el alumno debe mostrar sentido de iniciativa cuando va a realizar alguno de los juegos propuestos en las 4 sesiones. Por ejemplo, en el juego de la sesión 1, el alumno que ejerce de director del juego debe tener iniciativa y soltura a la hora de interpretar el instrumento que está sonando en la audición.
7. Conciencia y expresiones culturales. Aprender el nombre de los instrumentos musicales y clasificarlos correctamente forma parte de nuestra cultura, ya que por ejemplo, conocer qué instrumento es la guitarra y que se toca en regiones como Andalucía a través del flamenco, es algo importante culturalmente que nuestros alumnos deben conocer.

8.7. SESIONES

SESIÓN 1: INSTRUMENTOS DE CUERDA

OBJETIVOS:

- Conocer los diferentes tipos de instrumentos de cuerda que existen, así como su clasificación.
- Desarrollar la creatividad y la imaginación del alumnado.
- Trabajar habilidades motoras como la coordinación global, percepción espacio-temporal y ritmo.

CONTENIDOS:

- Identificación y clasificación de los instrumentos de cuerda.
- Los instrumentos de cuerda como medio de expresión.
- Atención, interés, responsabilidad y participación en las actividades de interpretación. Respeto a las normas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Interpretar solo o en grupo mediante instrumentos de cuerda respetando tanto las aportaciones de los demás como a la persona que asume la dirección.
- Explorar y utilizar las posibilidades sonoras y expresivas de los instrumentos de cuerda.

DESARROLLO DE LA SESIÓN:

En esta primera sesión trabajaremos y conoceremos los diferentes tipos de instrumentos de cuerda que existen. En primer lugar, explicaremos que los instrumentos de cuerda se dividen en tres familias: cuerda frotada, cuerda pulsada y cuerda percutida.

Los instrumentos de cuerda frotada son aquellos en los que el sonido surge cuando se frota las cuerdas del instrumento con un arco, que es una vara de madera que tiene de

lado a lado, un conjunto de crines de caballo. Estas crines son las que rozan las cuerdas para que el instrumento produzca su sonido característico. Los instrumentos más representativos de cuerda frotada son: el violín (es el más pequeño y el más agudo), la viola (más grande y un poco más grave), le sigue el violonchelo y, finalmente, el más grande y con sonido más grave: (encontramos) el contrabajo.

Los instrumentos de cuerda pulsada son aquellos en los que el sonido se produce cuando se pellizca o se pulsa la cuerda con los dedos o con una púa, que es una pequeña pieza plana. Hay muchos instrumentos de cuerda pulsada, pero en esta unidad aprenderán a identificar el arpa, la guitarra, el laúd y el clavicémbalo.

Por último, los instrumentos de cuerda percutida son aquellos en los que el sonido está producido cuando se golpean las cuerdas del instrumento por unos macillos, que están unidos a las teclas a través de un mecanismo complicado. El más conocido es el piano.

Una vez que les hemos enseñado cada uno de los instrumentos mencionados con su sonido correspondiente, pondremos en práctica el siguiente juego.

Uno de los alumnos abandona la clase para que no escuche lo que sucede en el interior. Uno de estos alumnos que permanece en el aula será el director de la orquesta de instrumentos de cuerda. Elegirá un instrumento y deberá tocarlo imaginándose a través de la mímica, mientras que el resto de compañeros deberán imitar sus movimientos. El profesor pondrá la audición del instrumento que están imitando los alumnos, que se ubicarán situados en círculo. El alumno que estaba fuera del aula accederá de nuevo para averiguar el tipo de instrumento de cuerda del que se trata (nombre y tipo de familia a la que pertenece) y deberá adivinar quién es el director de la orquesta explicando sus suposiciones.

Cuando adivine quién es el alumno que hace de director de orquesta, éste será el siguiente en salir de la clase mientras el resto asigna, nuevamente, al siguiente director. Repetiremos el juego de forma sucesiva hasta que salgan todos los instrumentos de cuerda que hemos estudiado.

SESIÓN 2: INSTRUMENTOS DE VIENTO

OBJETIVOS:

- Conocer los diferentes tipos de instrumentos de viento que existen.
- Mejorar la atención, la concentración y la agudeza del oído a través de la diferenciación de los diferentes instrumentos.
- Aprender el nombre de los instrumentos en inglés.

CONTENIDOS:

- Identificación y clasificación de los instrumentos de viento.
- Escucha activa a través de audiciones de orquestas sinfónicas.
- Los instrumentos en inglés.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Explorar y utilizar las posibilidades sonoras y expresivas de los instrumentos de viento.
- Aprender el nombre de los instrumentos de viento, tanto en español como en inglés.

DESARROLLO DE LA SESIÓN:

En la segunda sesión estudiaremos y conoceremos los instrumentos de viento. Explicaremos que, en estos instrumentos, el sonido se produce por la vibración del aire que entra dentro del mismo cuando el intérprete sopla. Además, se dividen en viento-madera y viento-metal.

Los instrumentos de viento-madera se llaman así porque están contruidos, o en su origen, se construyeron con madera. El tamaño del instrumento, el espacio que ocupa el aire en su interior y el tipo de boquilla son los elementos que determinan su sonido. En una orquesta, los instrumentos de viento-madera que solemos encontrar son la flauta, el clarinete, el oboe y el fagot.

Por otro lado, encontramos los instrumentos de viento-metal, que se llaman así porque están fabricados de metal. El intérprete, a la vez que introduce por la el aire, debe hacer

vibrar los labios para que el instrumento suene correctamente. Además, el espacio que ocupa el aire en su interior se puede modificar a través de unos mecanismos llamados pistones, o en el caso del trombón, con una vara metálica alargada. Los más comunes son la trompeta, la trompa, el trombón y la tuba.

Tras explicar las diferencias entre los instrumentos de viento y escuchar cómo suena cada uno de ellos, realizaremos el siguiente juego.

Dividiremos la clase en grupos de cuatro alumnos. Cada grupo de alumnos cogerá un folio y un bolígrafo. El profesor pondrá una audición de 4 minutos de duración sobre una orquesta sinfónica, en los que se escucharán todos los instrumentos que la conforman. La audición se escuchará dos veces. En la pizarra digital habrá un reloj que marque los cuatro minutos exactos que esa audición. Cada grupo, deberá apuntar en el folio durante que intervalo de tiempo, en segundos, suenan los instrumentos de viento-madera o viento-metal, con su nombre y clasificándolo con su familia correspondiente. El grupo que acierte todos los instrumentos y consiga la mayor precisión del tiempo de audición en el que se escuchan, será el ganador.

Después de poner en práctica este juego, terminaremos la sesión jugando al “ahorcado de los instrumentos”, en el que un alumno saldrá a la pizarra digital y deberá escribir los huecos de las letras de uno de los instrumentos de viento estudiado durante esta sesión, pero escribiéndolo en inglés, por lo que antes de empezar el juego, dejaremos a cada alumno que busque a través del diccionario el nombre en inglés de cada uno de estos instrumentos de viento. El alumno que acierte de qué instrumento se trata diciéndolo en inglés, será el siguiente en salir a la pizarra para escribir un nuevo instrumento.

SESIÓN 3: INSTRUMENTOS DE PERCUSIÓN

OBJETIVOS:

- Conocer los tipos y familias de instrumentos de percusión que existen.
- Mejorar la atención, la concentración y la agudeza del oído a través de la diferenciación de las notas musicales escuchadas en el xilófono.

CONTENIDOS:

- Identificación y clasificación de los instrumentos de percusión.
- Fomento de la escucha activa a través de instrumentos de percusión como el xilófono.
- Atención, interés, responsabilidad y participación en las actividades de interpretación con instrumentos de percusión.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Explorar y utilizar las posibilidades sonoras y expresivas de los instrumentos de percusión.
- Aprender los nombres de los instrumentos de percusión.
- Observar que el alumno diferencia las notas musicales en el xilófono.

DESARROLLO DE LA SESIÓN:

En la tercera sesión conoceremos cuáles son los instrumentos de percusión. Para ello, comenzaremos la sesión como las anteriores, explicando a nuestros alumnos que los instrumentos de percusión son aquellos en los que el sonido se produce al golpearlos o agitarlos. Además, se clasifican en percusión de altura determinada o indeterminada.

Los de altura determinada son aquellos con los que se puede interpretar notas musicales exactas, es decir, emiten diferentes alturas. Son los timbales, el xilófono, la marimba o la celesta, entre otros muchos.

Los de altura indeterminada son aquellos en los que no emiten alturas precisas de los sonidos, por lo que lo importante en este caso es el sonido particular que caracteriza a cada instrumento. Algunos de estos instrumentos son la pandereta, los bongós, el bombo, la caja y el tambor (estos tienen una membrana o parche que se golpea para producir el sonido, también llamados membranófonos). También lo son las castañuelas, las maracas, el triángulo, y uno muy importante, como es la batería, formada por varios instrumentos de altura indeterminada.

Una vez que conocen y diferencien los diferentes instrumentos de percusión, realizaremos el siguiente juego, llamado “intercambio de notas musicales entre dos xilófonos”.

El juego consistirá en que dos alumnos se sentarán dándose la espalda, cada uno con un xilófono, sin que ninguno de ellos pueda ver el instrumento del compañero. Uno de ellos comenzará percutiendo una nota del xilófono, mientras que el otro deberá identificar la nota, tocarla y añadir una nueva. Se jugaría de forma sucesiva, hasta que alguno de los dos fallase. Se permite a cada alumno un máximo de cinco fallos; cuando uno de ellos lo sobrepasase, pasaría a jugar otro alumno. Es similar a un dictado con alturas, ya que deben reconocer qué nota toca el compañero. Para comenzar, se acotarán las notas para que resulte más sencillo, por lo que sólo dejaremos las notas do, mi, sol. Cuando observemos que van identificando esas notas correctamente, iremos poco a poco añadiendo el resto hasta que estén todas.

SESIÓN 4: “RECONOCEMOS LOS INSTRUMENTOS”

OBJETIVOS:

-Afianzar el conocimiento de todos los instrumentos estudiados durante la unidad, clasificándolos en su familia correspondiente.

-Desarrollar la agudeza del oído.

CONTENIDOS:

-Identificación y clasificación de los instrumentos de cuerda, viento y percusión en sus correspondientes familias.

-Fomento de la escucha activa a través de los instrumentos de cuerda, viento y percusión.

-Atención, interés, responsabilidad y participación en las actividades de interpretación con instrumentos de cuerda, viento y percusión.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Identificar y distinguir correctamente los instrumentos y sus nombres.

-Valorar la agudeza tímbrica del oído del alumno, así como la atención y la escucha durante el desarrollo del juego con todos los instrumentos.

DESARROLLO DE LA SESIÓN:

En esta última sesión de la unidad realizaremos un juego que consistirá en repasar todas las familias de instrumentos que hemos estudiado durante el resto de las clases. El desarrollo del juego será el siguiente:

Todos los alumnos de la clase se situarán en círculo, a excepción de uno de ellos al que se le vendarán los ojos y estará fuera de dicho círculo. En el centro del mismo, situaremos diferentes tipos de instrumentos musicales de las tres familias que hemos estudiado durante las sesiones anteriores: cuerda, viento y percusión. Los instrumentos serán todos los que se han estudiado y explicado en el resto de sesiones: violín, viola, violonchelo y

contrabajo (cuerda frotada); arpa, guitarra, laúd y clavicémbalo (cuerda pulsada); piano (cuerda percutida); flauta, clarinete, oboe y fagot (viento-madera); trompeta, trompa, trombón y tuba (viento-metal); timbales, xilófono, marimba y celesta (percusión de altura determinada); pandereta, bongós, bombo, caja, tambor castañuelas, maracas, triángulo y batería (percusión de altura indeterminada).

Cada uno de los alumnos que forman el círculo, deberán coger uno de los instrumentos de una forma muy cuidadosa para que el alumno que está con los ojos vendados no escuche el sonido que produce el instrumento. Si lo escucha deberá decir “alto”, y el alumno que lo estaba cogiendo deberá de depositarlo nuevamente en el centro del círculo sin poder mantenerlo en su haber. Esta acción la repetirán el resto de alumnos que forman el círculo. Una vez que todos hayan intentado coger un instrumento, el alumno que permanece con los ojos vendados se quitará la venda y deberá contar los instrumentos que no ha escuchado cuando el resto de alumnos del círculo los ha ido cogiendo. A la vez que los cuenta, deberá de decir correctamente el nombre del instrumento y la familia a la que pertenece. En este juego, ganará el alumno que más instrumentos haya escuchado (ya que significará que si escucha todos cuando lo cogen el resto de alumnos no tendrá que decir el nombre de ninguno de ellos), si no escucha algunos de los mismos deberá de mencionar su nombre y familia correctamente cuando se quite la venda. Por lo tanto, ganará el alumno que no mencione ningún instrumento, o en su defecto, el que diga menos instrumentos, pero correctamente.

Jugaremos de manera sucesiva hasta que todos los alumnos de la clase hayan pasado por taparse los ojos con la venda.

9. UNIDAD DIDÁCTICA 3: “TÉCNICAS DE RELAJACIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO MUSICAL”

9.1. TEMPORALIZACIÓN

Esta unidad didáctica estará compuesta por tres sesiones y será impartida en 6º curso de Educación Primaria. Cada sesión durará 45 minutos, y serán llevadas a cabo durante semana y media; Lunes, Jueves y Lunes nuevamente (11, 14 y 18 de Diciembre de 2017)

9.2. OBJETIVOS GENERALES

- Aprender a relajarse en situaciones puntuales que lo requieran, a la vez que van aprendiendo a controlar sus impulsos y emociones.
- Conocer diferentes métodos, formas y juegos para alcanzar un estado de tranquilidad.
- Respetar el desarrollo de las diferentes sesiones en las que trabajaremos la relación, así como al resto de los compañeros durante la práctica de las mismas.
- Disfrutar y respetar un ambiente natural como es el parque de una ciudad.

9.3. CONTENIDOS

- Conocimiento y realización de diferentes técnicas con juegos de relajación a través de música relajante o del sonido del propio ambiente.
- La relajación a través del respeto a todos los miembros de la clase.

9.4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Conseguir la adquisición de una actitud respetuosa por parte de cada uno de los alumnos durante el desarrollo de toda la unidad didáctica.

-Valorar la interpretación individual y el esfuerzo que realiza el alumno para alcanzar un estado de relajación.

9.5. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

-Identifica el cuerpo como instrumento para la expresión de sentimientos y emociones y como forma de interacción social.

-Conoce y diferencia diferentes actividades de relajación.

-Respetar y convive con el resto de sus compañeros, siguiendo las normas de clase.

9.6. COMPETENCIAS

1. Comunicación lingüística. Aunque estas actividades han de llevarse a cabo la mayor parte del tiempo en silencio, es cierto que el alumno necesita mantener una comunicación en caso de no entender alguna indicación del profesor, por lo que esta competencia se trabaja durante la unidad.
2. Aprender a aprender. El alumno está aprendiendo a relajarse a través de actividades que nos llevan a conseguirlo. Además, aprende a estar en silencio, a respetar las indicaciones del profesor, o de sus compañeros.
3. Competencias sociales y cívicas. El alumno se relaciona con el resto de sus compañeros y realiza actividades con ellos, por lo que es una competencia fundamental durante toda la unidad didáctica.

9.7. SESIONES

SESIÓN 1: “RELAJACIÓN A TRAVÉS DEL MÉTODO DALCROZE”

OBJETIVOS:

-Conseguir que los alumnos alcancen un estado de relajación, para dejar a un lado el estrés diario.

-Aprender un nuevo método de relajación, sobre todo, para aquellos alumnos que sufran problemas de hiperactividad.

CONTENIDOS:

-Conocimiento y realización de la técnica de relajación de Dalcroze a través de una audición con música relajante.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

-Adquirir capacidades de respeto durante el desarrollo de la actividad (evitando reírse o no tomárselo en serio).

-Observar quién cumple las órdenes que establece el profesor durante el desarrollo del cuento.

DESARROLLO DE LA SESIÓN:

En esta sesión comenzaremos con un juego en el que trabajaremos la relajación a través del método de Dalcroze utilizando un cuento acompañado de música relajante, en el que les iremos dando las indicaciones necesarias. Las fases del mismo serán las siguientes:

En primer lugar, nuestros alumnos se repartirán por toda la clase, se tumbarán sobre unas esterillas esponjosas y cerrarán sus ojos, con el fin de que se encuentren lo más cómodos y relajados posibles.

La actividad comenzará realizando una serie de instrucciones que se irán explicando a los alumnos a través del cuento. Se trabajará la relajación de la frente, los ojos, la nariz, entre otros. Después, nos centraremos en el brazo dominante. Se pedirá que el alumno contraiga el brazo con el puño cerrado y lo flexionará lentamente en cuatro tiempos. Después, deberá distender el brazo progresivamente en ocho tiempos hasta apoyarlo en la esterilla soltando el puño. Al dominar los tiempos, éstos deben ejecutarse en forma simétrica, es decir, 5 tiempos para contraer y 5 para relajar. A continuación, se ejecutará el mismo ejercicio con el brazo contrario y, seguidamente, con ambos brazos al mismo tiempo.

Después de los brazos, pasaremos a las piernas. Inicialmente, el alumno contraerá el muslo flexionando su pierna y estirando la punta del pie. Después, realizará la contracción del muslo sin estirar el pie. Al igual que en el ejercicio anterior, deberá realizarlo en la pierna contraria y, finalmente, con ambas piernas a la vez.

A continuación, el alumno realizará los ejercicios de tensión y relajación siguiendo las mismas pautas anteriormente expuestas con las pantorrillas y los pectorales.

En este momento será el turno del cuello. Los ejercicios de tensión y relajación de este grupo muscular, se facilitarán realizando una mueca forzada con los labios. Los tiempos de contracción y relajación serán de 3 a 5 segundos respectivamente.

Como se ha explicado al comienzo, este juego se trabajará con música de fondo de la siguiente manera; la música (que será una audición sobre elementos de la naturaleza) aumentará en intensidad durante la tensión muscular y disminuirá durante la relajación. Posteriormente, se realizará todo el proceso, pero a la inversa.³

SESIÓN 2: “RELAJACIÓN A TRAVÉS DE LA ESPONJA Y EL GLOBO”

OBJETIVOS:

- Aprender a estar relajado a través de dos juegos en los que primará la convivencia con el resto de compañeros.
- Interpretar una audición musical realizando un masaje de relajación.

CONTENIDOS:

- Conocimiento y realización de diferentes juegos para trabajar la relajación con el resto de compañeros.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Adquirir capacidades de respeto y mostrar interés por los juegos de relajación realizados en clase.
- Valorar la interpretación individual que cada alumno realiza durante el desarrollo de ambos juegos.

³ ANEXO III

DESARROLLO DE LA SESIÓN:

El primer juego que llevaremos a cabo durante esta segunda sesión recibe el nombre de “La Esponja”, y consiste en que los alumnos se colocarán en parejas, uno de ellos se tumbará sobre una esterilla y se pondrá boca abajo de la forma que le resulte más cómoda, cerrando además los ojos. El otro miembro de la pareja, tendrá una pelota blanda que le permitirá realizar un masaje. Este masaje lo deberá realizar siguiendo el ritmo de la audición musical elegida, interpretándola de la manera que crea oportuna, para que su compañero esté lo más relajado posible.

Una vez que termine la audición, se cambiarán los papeles y el compañero que estaba tumbado pasará a ser ahora quien realice el masaje.

Después, cada alumno deberá elaborar en su cuaderno un pequeño comentario sobre las sensaciones que ha sentido durante el desarrollo del juego, y que, posteriormente, deberá de exponer al resto de la clase. Este juego tendrá una duración de 25 minutos.

El segundo juego recibe el nombre de “El Globo”, y consiste en que debemos explicar a los alumnos que van a convertirse en globos de la siguiente manera: de fondo se escuchará una audición musical relajante y los niños llenarán sus pulmones de aire colocando sus manos sobre la zona del estómago, para que observen el cambio que se produce al coger y soltar el aire por medio de la respiración diafragmática. La señal para coger aire la realizará el profesor tocando dos notas agudas con el piano y los alumnos deberán mantener el aire hasta que el profesor realice una nueva señal para que lo suelten, que consistirá en tocar una sola vez con el piano una nota grave.

Tanto la inspiración como la espiración deberán realizarla de manera progresiva y suave. Estarán tumbados boca arriba con los ojos cerrados, imaginándose que son un globo que se encuentra volando por el cielo, visitando el lugar que ellos imaginen (puede ser una ciudad, un paisaje natural, etc.).

Una vez realizado el juego, se unirán en grupos de 4 y tendrán que compartir su opinión sobre cómo se han sentido y narrar cuál ha sido el lugar que han visitado cuando “volaban” en su globo. Esta actividad durará unos 20 minutos.

SESIÓN 3: “PINTAMOS UN MANDALA”

OBJETIVOS:

- Realizar un Mandala en un ambiente tranquilo y diferente al habitual.
- Adoptar un proceso de relajación a través del sonido del ambiente y la realización de un Mandala.
- Expresar sus sentimientos.

CONTENIDOS:

- Conocimiento y realización de un Mandala para trabajar la relajación del alumno.
- La relajación a través del ambiente, de la música y de la pintura.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Respetar al resto de compañeros y al profesor obedeciendo las normas de la actividad.
- Valorar la interpretación que realiza el alumno a través de su Mandala.

DESARROLLO DE LA SESIÓN:

En esta sesión nos desplazaremos al parque de la Alameda de Cervantes (popularmente conocido como parque de La Dehesa), gran jardín de la ciudad de Soria en el que nos encontramos una belleza natural, con una variada vegetación y con algunos animales característicos, como son las ardillas.

Nos situaremos en la parte alta de La Dehesa, sentados en el césped. Allí, explicaremos a nuestros alumnos que deberán pintar un Mandala. No podrán hablar durante el desarrollo de la actividad con ninguno de sus compañeros, simplemente han de limitarse a pintar en silencio mientras están relajados y escuchan el sonido de la naturaleza así como su ritmo interno. Pintarán en función de cómo se sientan y cómo interpreten ellos su Mandala.

Esta actividad durará alrededor de 15 minutos. Cuando terminen su Mandala, se les entregará otro distinto para que repitan el proceso, por lo que la duración será de 30

minutos. Cuando los terminen, finalizaremos la clase pidiendo a dos o tres voluntarios que expliquen al resto de sus compañeros porqué han pintado con un color u otro las diferentes partes de su Mandala. ^{4 5}

⁴ ANEXO IV

⁵ ANEXO V

10. CONCLUSIONES FINALES

Tras la realización de este trabajo final de grado, he llegado a la conclusión de que juego y música constituyen dos conceptos que deben de estar relacionados puesto que los alumnos se divierten, se motivan, se interesan y aprenden de una manera mucho más sencilla los contenidos musicales que hemos tratado con la realización de estas tres unidades didácticas destinadas a los cursos de 2º, 4º y 6º de Educación Primaria.

Sin la realización de actividades entretenidas y diferentes a las habituales, los alumnos acaban sumergiéndose en un estado desapacible y aburrido que provoca que, con el paso del tiempo, pierdan interés por la asignatura de música. Sin embargo, si sabemos aprovechar el amplio campo de oportunidades que garantiza una asignatura como tal, es seguro que los niños se preocuparán y desarrollarán mayor interés por la misma, siempre y cuando el docente se involucre en el proceso de enseñanza-aprendizaje, intentando desarrollar unas actividades o juegos que conviertan al alumnado en los propios protagonistas de su aprendizaje.

La asignatura de música constituye una materia de igual importancia al resto del currículum, ya que a través de ella, los niños experimentan y aprenden cultura tanto de nuestro país como de otros de fuera. Es por ello que ha de tener un papel fundamental y debemos pedir un incremento de horas de la misma para trabajar de una forma más profunda posibilitando que los alumnos desarrollen en mayor medida su imaginación y creatividad, dos aspectos que con el juego musical se consiguen mejorar, lo que está más que comprobados por los estudiosos de la materia, así como por los alumnos y docentes, día a día en las aulas.

Utilizamos el juego en la realización de estas unidades didácticas para mejorar el desarrollo de la persona, teniendo en cuenta que todo juego debe cumplir con unos objetivos previamente definidos. Como sabemos, el juego puede ser libre o dirigido (cuando digo dirigido no debe ser exigido, y debemos saber que su función debe ser auto-educadora). Con los juegos musicales desarrollamos todos los sentidos, además de facilitar conocimientos sobre diversos procesos de aprendizaje que se convertirán después en ideas a través de la inteligencia. Con todo ello, mejoramos el desarrollo integral del

alumno y su capacidad de comunicación, ya que algunos de los juegos de las unidades planteadas posibilitan una mejora de la coordinación de movimientos corporales.

Finalmente, he de decir con la realización de este trabajo he podido aprender multitud de aspectos relacionados con el juego y la música que desconocía. Además, he sido capaz de investigar y de desarrollar diferentes juegos musicales adaptándolos a las características adecuadas a las edades de dichos alumnos, estableciendo una temporalización, unos objetivos, unos contenidos, unos criterios de evaluación, unos estándares de aprendizaje y unas competencias que, sin duda, son necesarias para conseguir tanto el éxito educativo de mis alumnos, como un aprendizaje para mi labor como docente que, con el paso de los años y de la vivencia de diferentes momentos y experiencias dentro de un aula, espero poder mejorar e interpretar de una forma lo más adecuada posible a las características de cada uno de los grupos a los que imparta docencia a lo largo de mi carrera profesional.

11. LISTA DE REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Araújo, J. (2002). Juegos de música y expresión corporal. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A.

Brufal, J. D. Los principales métodos activos de educación musical en primaria: diferentes enfoques, particularidades y directrices básicas para el trabajo en el aula. 5, 2-13. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/336915>

Caro, M. (2015). El juego musical como recurso didáctico para la educación musical en la etapa infantil. [Trabajo fin de grado]. Universidad de Valladolid. Recuperado el 28 de julio de 2015, de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/13474/1/TFG-O%20561.pdf>

Casas, M.V., (2001). ¿Por qué los niños deben aprender música? Colombia Médica, 32(4), 197-204.

Chacón, P. (2008). “El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?”. Nueva aula abierta. Recuperado de: <http://grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

Cocodelo. (2015). Juegos musicales para infantil y primaria. Recuperado el 29 de octubre de 2015, de: <https://cocolelo.com/2015/10/29/juegos-musicales-para-infantil-y-primaria/>

Díaz Gómez, M. y Riaño Galán, M. E. (2007). Creatividad en Educación Musical. Santander: Editorial Servicio de publicaciones Universidad de Cantabria.

Educa con Tic. (2015). Juegos musicales, un mundo de aprendizaje y diversión. Recuperado el 19 de diciembre de 2015, de: <http://www.educacontic.es/blog/juegos-musicales-un-mundo-de-aprendizaje-y-diversion>

Gainza, V. (2003). “La educación musical entre dos siglos: del modelo metodológico a los nuevos paradigmas”. Serie documentos de trabajo Escuela de Educación. Universidad de San Andrés. Recuperado de: <http://studylib.es/doc/5179490/la-educaci%C3%B3n-musical-entre-dos-siglos>

Hallam, S. (2010). The power of music: its impact on the intellectual, social and personal development of children and young people. *International Journal of Music Education*, 28(3), 269-289.

Juegos y canciones musicales. Recuperado de: <http://juegosycancionesmusicales.blogspot.com.es/p/listado-de-juegos-30.html>

Lifeder. 17 técnicas y juegos de relajación para niños. Recuperado de: <https://www.lifeder.com/tecnicas-relajacion-para-ninos/>

López Chamorro, I. (1989). “El juego en la educación infantil y primaria”. *Autodidacta revista on-line*. Recuperado de: http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_3_archivos/i_1_chamorro.pdf

Martínez, S. (2015). El juego como herramienta clave para trabajar la educación musical en educación primaria. [Trabajo fin de grado]. Universidad de Valladolid. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/8083/1/TFG-O%20303.pdf>

Ministerio de Educación y Cultura. Competencia para aprender a aprender. Recuperado de: <https://www.mecd.gob.es/educacion/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/competencias-clave/aprende.html>

Muñoz, J. R. (2003). “El juego en la educación musical”. *Revista Eufonía*. 29, 51-63

Musicalizarse. (2010). Juegos musicales. Recuperado de: <http://musicalizarse.blogspot.com.es/p/juegos.html#.Wg6sC0ribIU>

ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. <http://bocyl.jcyl.es/boletines/2014/06/20/pdf/BOCYL-D-20062014-2.pdf>

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. <http://www.boe.es/boe/dias/2014/03/01/pdfs/BOE-A-2014-2222.pdf>

Técnicas de relajación. (2008). Recuperado el 12 de Octubre de 2008, de: <http://tecrelajacion.blogspot.com.es/>

Tejerina, I. “El juego dramático en la educación primaria”. Biblioteca Cervantes. Recuperado de: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-juego-dramatico-en-la-educacin-primaria-0/html/003f81ec-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html#I_0

Ward, J. (1964). Método Ward “Pedagogía Musical Escolar”. Bélgica: Desclée & Cía Editores.

Willems, E. (1969). Las bases psicológicas de la educación musical. Buenos Aires: Eudeba.

Zamora, A. (2003). “Melodías tradicionales para jugar”. Revista Eufonía. 29, 13-25.

ANEXOS

ANEXO I: INSTRUMENTOS MUSICALES DE LA AUDICIÓN



GUITARRA



OBOE



BAJO



TUBA



CONTRABAJO



FLAUTA DULCE



TROMPETA



VIOLÍN



TROMBÓN

ANEXO II: “BINGO DE INSTRUMENTOS MUSICALES”



ANEXO III: “CUENTO DALCROZE”

Había una vez un niño que iba andando por un bosque frondoso buscando un lugar lo más relajante posible en el que poder escuchar el sonido de la naturaleza. Encontró ese lugar; se trataba de un lago enorme rodeado de un valle repleto de árboles, en el cuál había gran cantidad de aves. Se tumbó en el césped y comenzó a cerrar los ojos lentamente, perdiéndose en sus pensamientos.

Comenzó arrugando la frente durante unos segundos, como si algo allí presente le estuviera incomodando. Volvió a relajarse lentamente mientras pensaba en algo agradable, como bañarse en agua caliente. (x3).

Abrió los ojos de una forma muy amplia para comprobar como comenzaba a esconderse el sol entre las laderas del valle, cómo comenzaba a hacerse de noche y, por lo tanto, cerraba de nuevo los ojos lentamente. (x3).

Arrugaba su nariz como si estuviera oliendo algo que realmente no le gustaba, podría ser una de sus comidas menos favoritas. Volvía a relajarla lentamente mientras intentaba pensar en lo contrario, en el olor de una de sus comidas favoritas. (x3).

Sonreía ampliamente pensando la situación tan cómoda y maravillosa que estaba disfrutando en un paraje natural como aquel, echando la vista al cielo que comenzaba a tener unos tonos rojizos y violetas propios de una puesta de sol. Volvía a relajar lentamente. (x3).

Presionaba la lengua contra el paladar con la máxima fuerza posible, quizás había escuchado el sonido lejano de los lobos que provocaba tensión en él. A medida que el eco se disipaba, iba relajando su lengua lentamente. (x3).

Volvió a escuchar, pero esta vez mucho más cerca el aullido de los lobos hambrientos, por lo que presionó sus dientes por el miedo, pero a medida que se iban disipando los ruidos, se relajaba lentamente (x3).

De repente, una mariposa quería posarse sobre sus labios, por lo que los arrugó como si tratase de darle un beso para que así la mariposa pudiese posarse. Los relajaba lentamente mientras la mariposa volaba a sus alrededores (x3).

Flexionaba el cuello hacia atrás como si intentase ver alguna de las estrellas que comenzaban a verse en el cielo cada vez más oscuro, volvía a su posición inicial y

flexionaba el cuello hacia delante para intentar ver alguno de los últimos rayos de luz del día (x3).

Comenzaba a hacer un poquito de frío, por lo que encogía sus hombros presionándolos contra el cuello. Cuando se le pasaba de forma pasajera ese frío, volvía a relajar lentamente. (x3).

A continuación, comenzó a contraer su brazo dominante con el puño cerrado, de tal forma como si hubiese cogido algo muy valioso que no quisiese dejar escapar. Lo flexionó lentamente en cuatro tiempos. Después, distendió el brazo progresivamente en ocho tiempos hasta apoyarlo sobre el césped soltando el puño. Este proceso lo realizó de forma simétrica durante 5 tiempos, contrayendo y relajando. Después, el niño realizó el mismo ejercicio con el brazo contrario y luego con ambos brazos al mismo tiempo.

Contrajo el muslo de su pierna estirando la punta del pie como el que se despierta por las mañanas y se estira para desperezarse. Después, contrajo el muslo, pero esta vez sin estirar la punta del pie. Realizó la misma acción con la otra pierna y, finalmente, con ambas a la vez, mientras se iba despertando.

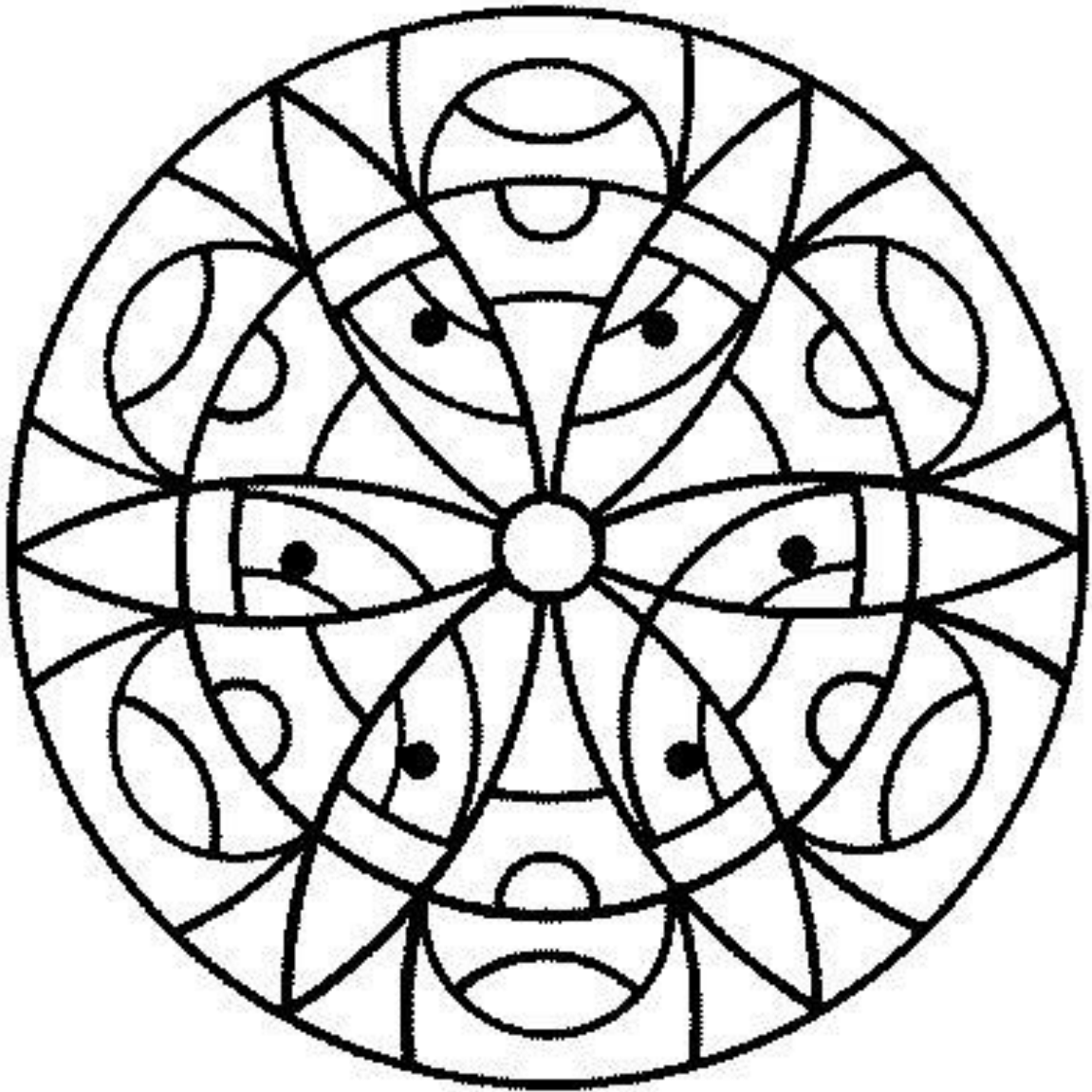
Con las pantorrillas y los pectorales, el niño realizó el mismo proceso de tensión y relajación que con los brazos y las piernas, pensando en lo cómodo y relajado que se encontraba con tal maravillosa naturaleza.

De pronto, escuchó un ruido extraño que le hizo articular una mueca forzada con los labios, relajando y tensando varias veces durante unos segundos. Tras desaparecer el ruido, volvió a un estado de paz y armonía.

(Volver a repasar el cuento para que comprueben que todas las partes del cuerpo mencionadas se encuentran relajadas. Insistir para relajar aún más).

Finalmente, el niño reflexionó sobre su estancia en dicho paraje natural, pensando en lo agradable que había sido escuchar el sonido de la naturaleza de fondo.

ANEXO IV: “MANDALA PARA COLOREAR I”



ANEXO V: “MANDALA PARA COLOREAR II”

