



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL
DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA DE LA
EXPRESIÓN MUSICAL

TRABAJO FIN DE GRADO:

APLICACIONES PARA EL USO DIDÁCTICO DE MUESCORE EN LEEMÚSICA

Presentada por TAMARA MAESTRO SÁNCHEZ para
optar al Grado de Educación Infantil por la Universidad de
Valladolid.

Tutelado por:

M.^a DEL ROSARIO CASTAÑÓN RODRÍGUEZ

RESUMEN

Este proyecto, desarrollado como Trabajo de Fin de Grado, mantiene como objetivo principal complementar la aplicación del Programa Leemúsica de M.^a del Rosario Castañón, facilitando su uso a los docentes que lo imparten. Con este propósito, se han diseñado dos herramientas (un plugin y una página web) para agilizar al cuerpo de docencia, el uso de un recurso digital específico (que puede emplearse en el Programa) y amplificar el abanico de trabajos y actividades que se realizan en el aula, mientras se lleva a cabo Leemúsica.

La elaboración de los instrumentos que se han propuesto, ha sido posible debido a la intervención de softwares externos tales como Photoshop, Photoscape, Sony Vegas Pro 13, así como el uso de una plataforma para la creación de páginas web sin coste económico (Wix), entre otros, dando lugar a dos herramientas gratuitas, sencillas, de fácil manejo y accesibles para todo el que las requiera.

Mi deseo es que la página web se utilice durante todo el segundo ciclo de Educación Infantil (de 3 a 6 años), por ello, he realizado dos adaptaciones curriculares de las actividades que lo requieran (para personas con dificultad auditiva y dificultad visual) además de establecer la forma en la que los adultos tienen que abordar la página, en función de sus conocimientos musicales.

Palabras clave: Educación infantil, adaptación curricular, Programa Leemúsica, plugin, recurso digital, página web.

ABSTRACT

The objective of this TFG is complement the application of M.^a del Rosario Castañón's Readmusic Program making easy the use for the teachers who teach it. For that I made two tools (a plugin and a website) to speed up the use of a specific digital resource for teachers (which can be used in the Readmusic Program) and amplify the work and activities for the classroom while it is carrying out Readmusic.

I use many external software (Photoshop, Photoscape, Sony Vegas Pro 13, Wix platform...) for development two simple and free tools which are accessible to anyone who wants them.

I want to my website to be used throughout the pre-school education (from 3 to 6 years), so I made two curricular adaptations for activities (for people with hearing difficulties and visual difficulties) I have also communicated the way for adults has to use this page depending on their musical knowledge.

Key words: Pre-School Education, curricular adaptations, Readmusic Program, plugin, digital resource, website.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	9
OBJETIVOS	10
OBJETIVOS GENERALES.....	10
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10
JUSTIFICACIÓN	11
RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO.....	12
RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA.....	13
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	14
1. LA MÚSICA EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	14
1.1 Capacidades musicales en función de la edad.....	14
1.2 Música en la familia y en la sociedad.....	15
1.3 Los maestros de infantil y la música.....	16
2. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	17
2.1 Las TIC en el aula de música.....	19
3. LEEMÚSICA/READMUSIC. CÓMO INTRODUCIR EL LENGUAJE MUSICAL EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL.....	20
3.1 La música y el lenguaje.....	21
3.2 Destinatarios de Leemúsica.....	21
3.3 Desarrollo del Programa.....	22
3.3.1 Espacio y materiales.....	23
3.3.2 Temporalización.....	23
3.3.3 Contenidos.....	24
3.3.4 Evaluación.....	25
METODOLOGÍA	26
1. CONTENIDOS Y COMPETENCIAS QUE SE ABORDAN CON LAS HERRAMIENTAS.....	27
1.1 Contenidos curriculares.....	27
1.2 Competencias básicas.....	29
2. APLICACIONES PARA EL USO DIDÁCTICO DE MUESCORE EN LEEMÚSICA.....	30
2.1 Musescore.....	31

2.1.1	¿Qué es un plugin?	31
2.1.2	Plugin Colornotes.qml previo a la modificación	32
2.1.3	Plugin LeemusicaColorNotas.qml	33
2.2	La Web 2.0	33
2.2.1	Wix	34
2.2.2	LeemúsicaJuegosTMS	34
	• Descripción física de la página	35
	• Cuento de Plin	36
	• Actividades	37
3.	EVALUACIÓN	43
	ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL TRABAJO	46
	CONCLUSIONES	48
	LISTA DE REFERENCIAS	51
	ANEXOS	53
	ANEXO I: TUTORIAL PLUGIN LEEMUSICACOLORNOTAS.QML	54
	ANEXO II: IMÁGENES DE LEEMÚSICAJUEGOSTMS	56
	ANEXO III: RÚBRICAS DE EVALUACIÓN	61

INTRODUCCIÓN

Si quieres educar a los alumnos mediante los conocimientos, ama y domina tu materia, y ellos le tomarán gusto a la asignatura y la amarán como tú, e influirás en su educación, pero si a ti mismo no te gusta lo que enseñas, ya puedes obligar a los alumnos a estudiar, que no tendrás influencia alguna que ayude a educarlos.

LEV NIKOLAIÈVITX TOLSTOI

En el Preámbulo XI de la *Ley Orgánica 8/2013 del 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa* (BOE núm. 295, 10 diciembre 2013) vienen explicadas las ventajas de incorporar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC en adelante) al sistema educativo, ya que son una pieza fundamental para conseguir cambios significativos en las metodologías de enseñanza-aprendizaje y mejorar la calidad educativa. Igualmente, la tercera área del *Decreto 12/2007 del 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León* (BOCyL núm. 1, 2 enero 2008) llamada Lenguajes: Comunicación y representación, integra las TIC como lenguaje y requiere que los niños en edades tempranas se inicien en el manejo de las mismas para adquirir contenidos, comunicarse y disfrutar.

Algunos centros escolares cuentan con un equipamiento tecnológico musical bastante elevado (equipos de música, teclados electrónicos, altavoces...) que combinado con las nuevas tecnologías (pantallas digitales, acceso a internet, softwares informáticos...) pueden descubrir al cuerpo docente un amplio número de posibilidades aplicables a la didáctica de la expresión musical.

En el área curricular citada anteriormente, se contempla el lenguaje musical como un medio de expresión vinculado al aprendizaje del lenguaje. Partiendo de esta idea, el Programa Leemúsica de M.^a del Rosario Castañón, es una metodología que permite aprender el lenguaje musical de manera progresiva, basándose en el desarrollo psicológico del lenguaje y en el autodescubrimiento, introduciendo las TIC en edades tempranas. Con la intención de hacer más accesible este programa educativo, que ya cuenta con una aplicación TIC, he elaborado dos herramientas informáticas que son el núcleo de este Trabajo de Fin de Grado (un plugin y una página web).

Pertenezco al Grado en Educación Infantil modalidad generalista, en mi último año académico, he cursado la asignatura Expresión y comunicación a través de la música como optativa y decidí formar parte de este Trabajo de Fin de Grado de mutuo acuerdo porque me iba a permitir combinar mis habilidades digitales para enriquecer la metodología del Programa y suponía un reto con el que he podido desarrollar mis competencias musicales y pedagógicas con mayor profundidad.

Compaginando mi nivel informático con mis habilidades artísticas he podido cumplir las expectativas que me propuse al comenzar, confiando en que mis aportaciones sirvan de ayuda en el campo de la educación musical infantil con apoyo de las TIC.

OBJETIVOS

Este Trabajo de Fin de Grado persigue los siguientes objetivos:

1. OBJETIVOS GENERALES:

1. Complementar, a través de las TICS, la metodología del Programa Leemúsica de M.^a del Rosario Castañón.
2. Adaptar el software externo *Musescore* a las características del Programa Leemúsica para facilitar su uso a los docentes.
3. Ser capaz de ordenar y clasificar los elementos en función del nivel escolar en el que van a impartirse posteriormente.

2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Elaborar una herramienta didáctica sencilla de usar para niños y adultos.
2. Compaginar mi nivel informático y mis aptitudes artísticas para adaptar la enseñanza a las nuevas necesidades de formación.
3. Crear actividades para fijar los contenidos del Programa que van a trabajar.
4. Realizar adaptaciones curriculares de las actividades creadas para favorecer la integración.
5. Demostrar que se pueden ajustar recursos básicos para trabajar contenidos concretos.

JUSTIFICACIÓN

La sociedad actual se encuentra en constante cambio y avanza rápidamente hacia la era del progreso tecnológico, tal es el punto, que hemos sido absorbidos por la era tecnológica, miremos donde miremos hay alguien con smartphones, smartwatch, portátiles en bolsas, auriculares bluetooth, reproductores de música, drones, cámaras digitales... La importancia que tienen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) es desmesurada.

La escuela es un agente educativo que refleja la sociedad, por ello, debe utilizar esta tecnología para enriquecer sus procesos de enseñanza y mejorar la calidad educativa. De este modo, cuando los niños salgan a la sociedad, estarán cualificados para incorporarse a ella.

La mayoría de las aulas cuenta con una Pizarra Digital Interactiva (PDI) pero son muchas las razones por las que el profesorado, en ocasiones, no las utiliza (miedo, complejidad, falta de formación tecnológica, falta de recursos ajustados a sus necesidades, escasez de tiempo...), sin embargo, el uso de las TICs en el ámbito educativo, puede ayudar a los docentes a desarrollar propuestas innovadoras relacionadas con los contenidos que trabajan.

No es el único medio para elaborar propuestas innovadoras, pero la aplicación de la tecnología en las aulas, siempre que se tengan claros unos objetivos y se produzca un seguimiento adecuado por parte del docente de su utilización, puede presentar grandes logros en la formación de los niños.

La propuesta metodológica del Programa Leemúsica de M.^a del Rosario Castañón cuenta con una herramienta TIC para pantallas digitales que responde a la demanda de la sociedad de la información, sin embargo, debido a un contratiempo informático, temporalmente no se puede acceder a ella. Proponiendo una solución, he elaborado una página web didáctica, funcional, gratuita y motivadora que complementa los contenidos trabajados en el Programa y, teniendo en cuenta que la perspectiva de la Educación Infantil es globalizadora, las actividades propuestas consideran los contenidos de Leemúsica desde todos los ámbitos, no solamente desde el punto de vista musical.

Como futura docente espero poder acceder a las suficientes herramientas y recursos que supongan una mejora en la calidad de mi enseñanza, por ello he elaborado un plugin para el programa *Musescore* que colorea las notas de manera automática, atendiendo a las características del Programa Leemúsica, al que se ha dado un uso didáctico en la página web anteriormente mencionada.

Esta herramienta tiene como fin facilitar y agilizar el uso de *Musescore* en la metodología de M.^a del Rosario Castañón, pues permitirá a los docentes colorear todos los elementos de una partitura a la vez y se compartirá desinteresadamente con todo el que quiera usarla.

RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

El TFG que se ha llevado a cabo se relaciona directamente con las siguientes competencias del Título de Grado Maestro en Educación Infantil:

Competencias generales:

4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. Esta competencia conlleva el desarrollo de:
 - c) Habilidades de comunicación a través de Internet y, en general, utilización de herramientas multimedia para la comunicación a distancia.

Esta competencia se ajusta perfectamente a este Trabajo de Fin de Grado debido a que la página web que se ha creado está dirigida tanto a un público especializado (maestros de mención) como no especializado (maestros generalistas y padres), haciendo uso de herramientas multimedia que permiten comunicarse a distancia.

Competencias específicas:

Dentro de este apartado se han desarrollado todas aquellas competencias que tienen que ver con los contenidos curriculares que se trabajan, la adaptación curricular, las TICs, el juego y la evaluación del proceso.

• Módulo A: De formación básica:

1. Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo 0-6, en el contexto familiar, social y escolar.
3. Conocer los fundamentos de atención temprana.
9. Adquirir recursos para favorecer la integración educativa de estudiantes con dificultades.
15. Capacidad para analizar e incorporar de forma crítica el impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas, así como las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.
34. Capacidad para saber atender las necesidades del alumnado y saber transmitir seguridad, tranquilidad y afecto.

• Módulo B: Didáctico disciplinar:

1. Conocer los fundamentos científicos, matemáticos y tecnológicos del currículo de esta etapa, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.
13. Ser capaces de realizar experiencias con las tecnologías de la información y comunicación y aplicarlas didácticamente.

14. Conocer el currículo de lengua y lectoescritura de la etapa de educación infantil, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.
29. Conocer los fundamentos musicales, plásticos y de expresión corporal del currículo de la etapa infantil, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.
30. Ser capaces de utilizar canciones, recursos y estrategias musicales para promover la educación auditiva, rítmica, vocal e instrumental en actividades infantiles individuales y colectivas.
31. Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.
32. Ser capaces de elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad.

- **Módulo C: Prácticum y Trabajo de Fin de Grado:**

6. 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.

RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

Como competencias específicas del TFG se definen las siguientes:

- Reunir e interpretar datos significativos para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole educativa.
- Ser capaz de elaborar un documento que permita transmitir información, ideas innovadoras educativas o propuestas educativas.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1. LA MÚSICA EN EDUCACIÓN INFANTIL.

Decreto 122/2007, 27/12, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León (BOCyL núm. 1, 2 enero 2008):

El lenguaje musical es un medio de expresión que desarrolla la sensibilidad, originalidad, imaginación y la creatividad, necesarias para todas las facetas de la vida. Posibilita el desarrollo de capacidades vinculadas con la percepción, el canto, la utilización de objetos e instrumentos sonoros, el movimiento corporal, y la creación que surge de la escucha atenta, la exploración, la manipulación y el juego con los sonidos y la música. (p.17).

La música es un elemento clave en las aulas, permite a los niños entrar en contacto con el mundo que les rodea de manera socializada, proporciona maneras alternativas de expresarse, fomenta la imaginación y es un medio de disfrute. Una buena educación musical permite desarrollar la paciencia, la memoria, la concentración y el trabajo en equipo al realizar actividades en grupo como el canto o la orquesta, proporcionando, además, un canal útil para trabajar otros contenidos curriculares.

A lo largo de nuestra formación académica como docentes son múltiples las ocasiones en las que vemos la importancia y ventajas que tiene la estimulación temprana en los niños, por ello, sus principales figuras de apego (tutores legales, padres y docentes) tienen la función de fomentar su interés conectándoles con sus capacidades sonoras y proporcionándoles diferentes estímulos auditivos, siendo conscientes de las oportunidades musicales que ofrece cada etapa en función del desarrollo evolutivo de los niños.

1.1 Capacidades musicales en función de la edad:

Tabla 1.

Capacidades musicales en función de la edad.

De 3 a 4 años

- El aumento de la curiosidad nos permite presentarles nuevos contenidos provocando su interés.
 - Controlan los movimientos de su cuerpo de manera globalizada y en referencia al espacio, lo que les permite seguir directrices o moverse libremente en un baile.
 - Son capaces de seguir las pulsaciones o el ritmo de una canción mediante pequeños movimientos o el habla. Distinguen los tempos de una canción y pueden aprenderse canciones completas.
 - Pueden transmitir las sensaciones que les provoca una canción de manera gráfica, por medio del dibujo o garabato.
 - Su capacidad imaginativa les proporciona un recurso muy práctico para inventarse canciones completas.
-

Nota. Fuente: Obtenido de las ideas de (Akoschky, Alsina, Díaz & Giráldez, 2008, p.22)

Tabla 2.

*Capacidades musicales en función de la edad.***De 4 a 5 años**

- La facilidad que tiene para antropomorfizar elementos, permite que presentemos nuevos contenidos por medio de personajes animados. Podemos dar vida a nuevos instrumentos, músicos, notas...
- Su representación simbólica aumenta y tiene acto comunicativo, por lo que pueden representar sonidos gráficamente.
- Pueden agrupar elementos y sonidos por un criterio estático, haciendo seriaciones sencillas de hasta tres notas diferentes, pero no pueden repetir dicha seriación a la inversa.
- El control de su cuerpo es mayor, lo que les facilita inventar melodías acompañando su voz por instrumentos.
- Aumenta la capacidad de entonación y la memorización de canciones.

Nota. Fuente: Obtenido de las ideas de (Akoschky et al. 2008, p.23)

Tabla 3.

*Capacidades musicales en función de la edad.***De 5 a 6 años**

- La capacidad para segmentar los movimientos de su cuerpo con mayor facilidad, les permite realizar movimientos diferentes con pies y manos, por ejemplo, saltar mientras dan palmas.
- Pueden seguir el ritmo y las pulsaciones de las canciones dando palmas.
- La mejora de la grafomotricidad les permite combinar diferentes trazos, lo que posibilita una mayor precisión a la hora de representar sonidos.
- La voz de los niños durante el canto alcanza la extensión de décima, pudiendo hacer intervalos de una sexta ascendente o descendente.
- La clasificación de elementos puede atender a varios criterios, lo que permite clasificar formas y sonidos, posibilitando el crear ritmos y melodías.

Nota. Fuente: Obtenido de las ideas de (Akoschky et al. 2008, pp.23-24)

1.2 Música en la familia y en la sociedad:

Parafraseando la idea principal de Hargreaves (1998, p. 197), tanto la sociedad de manera general, como la familia y la escuela de manera más concreta, actúan de mediadores entre la música y el ser humano.

Al igual que muchas facetas de la vida, la música se encuentra condicionada por la sociedad. El papel que sus miembros le den a esta y a las personas que la practican, puede ocasionar que las futuras generaciones aprecien o deroguen sus propiedades, funcionalidad y profesión. La solución para Small (2003, citado en Akoschky et al. 2008, p. 26) consiste en “generar entornos y ofrecer oportunidades que, a la vez, favorezcan la interacción musical formal e informal y lleven al desarrollo real y a la musicalización del conjunto de la sociedad”.

Los padres son un modelo de imitación, razón por la que deben fomentar el interés de sus hijos por este medio de expresión combinando todo tipo de recursos, tanto escolares como alternativos, que permitan la entrada y permanencia de la música en la vida de los más pequeños.

Con la idea de que el aprendizaje musical se realice de la manera más natural para los niños, la metodología empleada debe basarse en la observación, la escucha, la imitación, la experimentación... pudiendo continuar con la formación en los hogares.

1.3 Los maestros de infantil y la música:

Como futuros docentes, debemos tener en cuenta que la formación musical no conlleva la preparación de músicos profesionales, sino que se trata de una inteligencia más que abordar para hacer más completo el progreso de los niños a la vida adulta.

Debido a las jornadas laborales de los padres, muchos niños pasan excesivas horas en el colegio, lo que origina que se deriven en los docentes tareas correspondientes a las familias. Sin embargo, la equidad es necesaria, y para que la formación de los pequeños sea significativa, completa, duradera y placentera ha de ser una tarea compartida por ambas partes para garantizar su correcto desarrollo.

Existe cierto dilema sobre quién debe enseñar música en los centros de educación infantil, es algo inusual que lo haga un maestro especialista, normalmente es una tarea que recae sobre los maestros de aula y para la que no suelen sentirse suficientemente preparados. Pese a que algunos docentes generalistas cuentan con formación musical, la mayoría evitan impartir música en las aulas porque consideran que no poseen las habilidades necesarias para hacerlo.

Al igual que Janet Mills (1989) cuando afirma “la música es para todos los profesores y lo ideal es que los niños hagan música con su maestro de aula, no con un especialista que solo tendría un contacto esporádico con ellos” (p. 2), si somos capaces de abordar el resto de áreas sin ser matemáticos profesionales, biólogos, escritores o pintores, podemos enseñar música del mismo modo, si poseemos una habilidades básicas que Silvia Malbrán (1991, pp.20-22; citado en Akoschky et al. 2008, p. 33) define como “habilidades de interpretación, habilidades de discriminación auditiva y habilidades didáctico-musicales”, que pueden adquirirse por medio de la formación inicial o por formación externa, y que, a continuación, pretendo explicar de manera sencilla:

- Habilidades de interpretación: En este apartado se incluyen destrezas como el canto (con acompañamiento y sin él), baile, imitar sonidos, producir ritmos para moverse...
- Habilidades de discriminación auditiva: Cualidades como saber analizar las diferentes alturas de una canción, la duración, el timbre, la velocidad...
- Habilidades didáctico-musicales: En este apartado están incluidas las aptitudes que todo maestro, sea especialista o generalista, debe dominar, puesto que tenemos que ser capaces de

crear recursos de cualquier tema con un fin didáctico para los niños. Diseñar actividades, innovar metodologías, elaborar recursos... y relacionarlo con las demás áreas para que el aprendizaje sea lo más completo posible.

La solución más evidente a este dilema partiría de la colaboración de especialistas y generalistas, pidiéndose consejo los unos a los otros e incluyendo contenidos comunes en sus programaciones, pero en ocasiones esto no es posible, por lo que la labor del maestro del aula es fundamental. La música no ha de verse como un instrumento de entretenimiento con el que abordar otras materias (la canción de multiplicar), para que su enseñanza resulte significativa y no se pierda el interés, tiene que desarrollar las capacidades musicales de los niños por medio de actividades, objetivos, contenidos y criterios de evaluación, siempre desde una perspectiva placentera para todas las partes implicadas.

La música en el aula abre ante nuestros ojos un mundo de posibilidades que no podemos dejar pasar por alto, teniendo en cuenta que la respuesta de los niños hacia este medio puede ser muy intensa, por lo que debemos proponérselo a través de diferentes propuestas que les proporcionen placer a lo largo de su vida, abordando diferentes materias. (Akoschky et al. 2008, p.10).

2. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN EDUCACIÓN INFANTIL.

Ley Orgánica 8/2013, del 10 de diciembre de 2013 para la mejora de la calidad educativa (BOE núm. 295, 10 diciembre 2013), preámbulo XI:

(...) La incorporación generalizada al sistema educativo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que tendrán en cuenta los principios de diseño para todas las personas y accesibilidad universal, permitirá personalizar la educación y adaptarla a las necesidades y al ritmo de cada alumno o alumna. Por una parte, servirá para el refuerzo y apoyo en los casos de bajo rendimiento y, por otra, permitirá expandir sin limitaciones los conocimientos transmitidos en el aula.

(...) Las Tecnologías de la Información y la Comunicación serán una pieza fundamental para producir el cambio metodológico que lleve a conseguir el objetivo de mejora de la calidad educativa.

El Decreto 12/2007 del 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León (BOCyL núm. 1, 2 enero 2008), hace referencia a las TIC en varias ocasiones:

Se fomentará una primera aproximación a la lectura y a la escritura, así como experiencias de iniciación temprana en habilidades numéricas básicas, en las tecnologías de la información y la comunicación y en la expresión visual y musical, y se potenciará la educación en valores, con

especial referencia a la educación en la convivencia y en la igualdad entre mujeres y hombres en los ámbitos escolar, familiar y social. (p.7)

Además, la presencia del ordenador en el aula como recurso didáctico, consecuencia de la plena incorporación de las tecnologías de la información y de la comunicación en la sociedad, exige un tratamiento específico por parte del docente para conseguir que el niño y la niña hagan de él un instrumento útil en su aprendizaje. (p.9)

Los medios de comunicación, los transportes y las tecnologías de la información, la incorporación a nuestra sociedad de ciudadanos procedentes de distintos entornos sociales, los acontecimientos que ocurren en otros lugares, y la utilización de la lengua extranjera, amplían nuestro entorno físico, social y cultural y favorecen el desarrollo de actitudes de aceptación y respeto a otras culturas. (p.12)

Es el área que integra todas las formas de lenguaje oral, escrito, artístico, corporal, audiovisual y de las tecnologías de la información y la comunicación, que el niño a lo largo de su permanencia en la escuela infantil debe desarrollar. Los amplios contenidos de aprendizaje de esta área necesitan y complementan al resto de las áreas. (III. Lenguajes: Comunicación y representación, p.13)

El lenguaje audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación presentes en la vida infantil, requieren un tratamiento educativo que, partiendo de una cuidada selección de recursos y materiales, inicien a niñas y niños en la comprensión de los mensajes audiovisuales y en su utilización adecuada. (III. Lenguajes: Comunicación y representación, p.14)

Dentro del área Lenguajes: Comunicación y representación, se establecen los contenidos a tratar en relación con las tecnologías de la información y comunicación dentro del bloque 2 (p.15)

Establecer una educación personalizada, universal, basada en las competencias y que permita la óptima adquisición de aptitudes que posibiliten salir al mundo actual, requiere de una transformación metodológica que implica el uso de las tecnologías en las aulas. Es el profesorado el que debe adaptarse a la educación (y por consiguiente a la sociedad) y no al revés, por ello es necesario que el cuerpo docente se actualice y rompa con las metodologías clásicas para adaptarse a este nuevo modelo de enseñanza.

Este conjunto de herramientas permite mejorar la formación del profesorado, ya que puede compaginarse con los horarios laborales y sirven como apoyo en el proceso de formación de los niños. Sin embargo, requiere de una mayor adaptación por parte de los adultos que de los pequeños, que conviven con las tecnologías desde el primer momento sin mayor dificultad.

No se trata de abordar todos los contenidos en las aulas por medio de las TIC, sino de establecer unos objetivos claros y llevar a cabo un seguimiento de su uso, que permita compaginar las metodologías empleadas hasta ahora con el uso irregular de la tecnología. En la actualidad, la mayoría de las aulas cuenta con una Pizarra Digital Interactiva (PDI), que, compaginadas con la formación necesaria para su uso, puede ayudar a los docentes a desarrollar propuestas innovadoras.

La incorporación de las TIC como medio de comunicación e información es un instrumento indiscutible e indispensable para los fines educativos en el siglo XXI. Es por ello que deberemos tener una mirada amplia e integral al interactuar con las TIC dentro de la escuela, que permita ir fijando algunos criterios con sentido pedagógico en el uso responsable de Internet. (Ávalos, 2010, p.8).

2.1 Las TIC en el aula de música:

El aula de música siempre ha sido un espacio en el que han coexistido numerosas tecnologías; esta disciplina permanentemente ha necesitado servirse de equipos de música, reproductores de vídeo, grabadoras, teclados electrónicos... con la finalidad de facilitar el trabajo del profesorado, potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la música y enriquecer las clases. Pero desde hace algunos años se está produciendo un cambio de tendencia en el tipo de tecnologías disponibles en el aula, siendo la informática y las tecnologías de la información y comunicación (en adelante TIC) las que mayor protagonismo han ganado. Estas tecnologías han irrumpido en el aula de educación musical proporcionando gran cantidad de posibilidades tecnológicas nuevas, o mejorando y agilizando las ya existentes. (Cabero & Otero, 2011, p.15).

La combinación de las nuevas tecnologías (pantallas digitales, Internet, páginas web...) con el equipamiento tecnológico musical del que disponen las aulas (micrófonos, altavoces, equipos musicales, programas de grabación, programas de edición de partituras...) y la tecnología de carácter general aplicada a la educación (cámaras digitales, videocámaras, proyector...) pueden descubrir al cuerpo docente un amplio número de posibilidades aplicables a la didáctica de la expresión musical.

Es el equipo docente el que debe escoger los recursos tecnológicos adecuados que llevar a cabo en el aula, y para ello, es necesario que el profesorado conozca los tres motivos principales por los que usar las tecnologías en el aula según Marqués (2009, citado en Cabero & Otero, 2011, p.20):

1. Fomenta la alfabetización digital del alumnado: (...) El objetivo principal es desarrollar en los niños la formación musical, no que aprendan a utilizar programas informáticos musicales. (...)
2. Favorece la productividad del profesorado: El profesorado debe aprovechar las ventajas que proporcionan las tecnologías al preparar apuntes y ejercicios, buscar información, comunicarse con otros compañeros, gestionar la clase, etc. (...)

3. Innovar y mejorar las prácticas docentes: (...) Las tecnologías permiten realizar nuevas actividades en el aula que antes simplemente no se contemplaban, y de la misma manera también permiten enriquecer las antiguas actividades, o simplemente retomarlas desde nuevas perspectivas. (...)

Para aplicar las TIC en el aula de música debemos tener clara una idea principal: La expresión musical, partiendo de las metodologías de grandes pedagogos como Orff y Kodally, se aprende haciendo, por medio del canto, del baile y tocando instrumentos. Es un medio de expresión activo y participativo que no puede ser completamente sustituido por las TIC, sino que estas herramientas únicamente sirven para completarlo.

La elaboración de recursos digitales para el aula musical conlleva, en ocasiones, mucho esfuerzo y disponer de conocimientos informáticos (en el uso de algunos programas), pero, sobre todo, implica mucho tiempo, razones por las que las herramientas musicales para el uso docente o el uso infantil son escasas y si el profesorado precisa de algún recurso para trabajar contenidos y actividades concretas, como norma general, deberá ser quien lo elabore.

3. LEEMÚSICA/READMUSIC. CÓMO INTRODUCIR EL LENGUAJE MUSICAL EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL¹.

Leemúsica es un programa educativo y progresivo que permite adquirir con facilidad el lenguaje musical, basado en el desarrollo psicológico del lenguaje, utilizando múltiples recursos. Fundamentado en el autodescubrimiento de elementos sencillos que se complican progresivamente, permitiéndonos aprender el lenguaje musical como un idioma más, una forma de comunicación donde la lectoescritura sirve para simbolizar y expresar los símbolos.

Surgió de la colaboración de los maestros del departamento de Didáctica de la Expresión Musical de la Facultad de Educación y el departamento de Informática de la Escuela Universitaria de Ingeniería Informática, contaron con la ayuda financiera de dos programas de investigación de la Junta de Castilla y León (“El uso de las TIC como apoyo a una nueva didáctica del Lenguaje Musical para niños de 3 a 5 años en el ámbito escolar” y “Leemúsica: Una Nueva Didáctica de la Música en la Escuela Apoyada en las TIC”); así como la colaboración de varios TFG de ingeniería informática y de varios profesores y amigos que han llevado a cabo el programa en centros escolares. A día de

¹ Los datos de este apartado pertenecen a *Leemúsica/Readmusic. Cómo introducir el lenguaje musical en el aula de educación infantil*, por M.^a del Rosario Castañón, 2012, Valladolid: Universidad de Valladolid. Derechos reservados por M.^a del Rosario Castañón. Reproducido [o adaptado] con permiso.

hoy se imparte como metodología musical para formar a futuros docentes de la Universidad de Valladolid.

Aunque inicialmente fue diseñado para aplicarse en educación infantil, este programa puede adaptarse a cualquier edad, de hecho, la autora del libro resalta su interés en la adaptación para las familias, puesto que la formación de los adultos respecto a la música ha sido escasa, pero Leemúsica les permitirá aprender con rapidez y compartir sus progresos con los más pequeños.

3.1 1 La música y el lenguaje:

El lenguaje musical se considera algo complicado y son escasos los maestros que se aventuran a enseñarlo en las aulas de infantil, donde está presente a través de canciones y juegos. Leemúsica propone introducir este medio de expresión desde el segundo ciclo de Educación Infantil de la misma forma que se empiezan a reconocer los signos lingüísticos (vocales y consonantes), respetando los ritmos de aprendizaje de cada niño y su momento de madurez cerebral para el proceso lectoescritor.

Cuando se utiliza Leemúsica de manera simultánea al desarrollo del lenguaje, ambos aprendizajes se unifican en un solo proceso, lo que hace más fácil su adquisición para los niños y permanencia de forma significativa. Los elementos se introducirán de manera progresiva, fomentando tanto la lectura (reconocimiento, interpretación y discriminación) como la escritura y trabajando la coordinación viso-manual de los niños.

Tabla 4.

Principios y conceptos que Leemúsica trabaja comúnmente con el lenguaje

- Prepara la visión para una lateralización lectora de izquierda a derecha.
 - Discriminación de los símbolos gráficos asociados a un sonido.
 - Preparación de la destreza manual.
 - Fomento y desarrollo de la atención auditiva.
 - Cuidado y ejercitación de la actividad fonadora (respiración, fonación, dicción).
 - Ritmificación de la pulsación.
 - Desarrollo de la psicomotricidad y la coordinación corporal.
 - Utilización de la imaginación, la capacidad lúdica y la creatividad.
-

Nota. Fuente: Castañón, 2012, p.11.

3.2 Destinatarios de Leemúsica:

Gracias a este programa, los maestros generalistas podrán enseñar música a los niños con gran facilidad, a la vez que se desarrollan las competencias lingüísticas. Permanecer con la misma clase desde los 3 a los 6 años, proporciona refuerzo emocional, posibilita que la atención de los niños se personalice y se adapten los contenidos con mayor precisión. Leemúsica propone adquirir los símbolos y las grafías musicales simultáneamente a otros aprendizajes, para se adquiera el proceso

lectoescritor de manera colaborativa, a través de diferentes materias (letras, números, notas) en secuencias breves de tiempo a lo largo de todo el día para mantener la atención de los niños.

En el caso de los maestros especialistas, se presentan algunas ventajas: Se encuentran más seguros de sus conocimientos musicales, se realizará una progresión de los contenidos musicales para que el paso a primaria no sea tan complicado, acceden al aula con instrumentos... pero a la hora de aplicar el Programa, deben colaborar abiertamente con el maestro generalista ya que es el que conoce el proceso lectoescritor de los niños.

Leemúsica ofrece a los adultos la posibilidad de aprender música por cuenta ajena o repasar de manera rápida y efectiva sus conocimientos musicales básicos, argumentando una serie de razones para aprender a leer música:

Tabla 5.

Razones para aprender a leer música

- Es fácil y te permitirá comunicarte musicalmente, ya sea leyendo la música de otros o creando tus propias partituras.
 - Aumentarás tu repertorio de canciones muy fácilmente, muchas de las canciones populares son sencillas.
 - La interpretación musical proporciona placer y puede servir para expresar tus emociones.
-

Nota. Fuente: Castañón, 2012, p.20.

3.3 Desarrollo del Programa:

Leemúsica es un programa de aprendizaje del lenguaje musical básico en edades tempranas que trata la música exactamente igual que la adquisición del lenguaje oral: Introduce grafías de manera progresiva y significativa, a partir de estructuras combinatorias sencillas, basa el aprendizaje en el autodescubrimiento y no sólo a partir de la imitación, incentiva el aprendizaje creativo y la capacidad comunicativa haciendo música con otros, creando ideas musicales sencillas que se pueden compartir con los demás e interpretarlas juntos.

La adquisición del lenguaje musical se configura a partir de la asociación de grafías musicales y sus correspondientes sonidos de manera progresiva, creando e interpretando patrones combinatorios, desarrollando la destreza manual y con un fin comunicativo.

Colabora en el desarrollo de las competencias lingüísticas y matemáticas fundamentales, a la vez que lo hace con las grafías musicales: Nos ayuda a trabajar en grupo, a expresar emociones, estimula la imaginación, fomenta la memoria, mejora la coordinación y el movimiento, proporciona sentido espacial, fomenta la empatía, nos proporciona placer...

3.3.1 Espacio y materiales:

Crearemos una zona específica en el aula donde colocaremos todo el material musical del que disponemos, se emplearán instrumentos de percusión no afinada (claves, crótalos, pandeetas, cascabeles...), palillos chinos para desarrollar la percusión y un carrillón de colores llamado “minimetalonotas” con placas individualizadas y una extensión melódica de una octava, que es la que se usa en el Programa.

A mayores, se puede contar con diferentes instrumentos: tubos sonoros, campanas de colores, instrumentos exóticos (especialmente los tambores), los silbadores de pájaros, las flautas de émbolo y las ocarinas, un teclado, una guitarra...

Los materiales audiovisuales, que tengan en cuenta todos los estilos musicales, se utilizarán de manera alternativa para no descuidar la audición. A través de la canción podemos trabajar otros aprendizajes de manera sencilla, lúdica y divertida: Expresión de sentimientos, matemáticas, empatía, juegos, aspectos de la sociedad... Es importante que tengamos varios cancioneros clasificados por temas en el aula, en cualquier soporte.

3.3.2 Temporalización:

Leemúsica ofrece una temporalización orientativa de contenidos y actividades, pero es el docente el que tiene que decidir cuándo avanzar, basándose en la observación directa de los niños.

Tabla 6.

Pautas básicas de Leemúsica

- Trabajar todos los días en sesiones cortas de máximo 15 minutos, por lo que los ejercicios han de ser cortos.
- Establecer rutinas para realizar los procesos.
- Introducir las novedades de manera progresiva, no pasar a un contenido nuevo hasta que no se domine el anterior.
- Trabajar la entonación de manera natural, sin miedo.
- Fomentar el aprendizaje por descubrimiento, respetando el esquema ritmo/instrumento/canto.
- Las actividades grupales tienen que involucrar a todos los niños y hacerles partícipes independientemente de su nivel.
- Los niños tienen que sentirse motivados y animados para hacer música, importa mucho más la progresión que la perfección.

Nota. Fuente: Castañón, 2012, pp.37-38.

En el aula de 3 años, la temporalización se divide en 2 semestres, en el primero las sesiones rítmicas y melódicas se realizarán separadas a lo largo de la jornada escolar, en el segundo se unificarán en una sola. Las sesiones no durarán más de 5 minutos y se alternarán las actividades grupales e individuales.

Durante las primeras semanas en el aula de 4 años se repasarán los contenidos del curso anterior. Las sesiones diarias no durarán más de 15 minutos, trabajarán una partitura semanal por pasos y podrán usar canciones para otros aprendizajes. Las nuevas dificultades rítmicas se introducirán de una en una y a mediados de curso, el compás $\frac{3}{4}$ y la blanca con puntillo.

En el aula de 5 años, durante las 4 primeras semanas, se repasarán los contenidos anteriores. Entre la quinta y décima semana se introducirá la nota LA para trabajar el hexacordo y de la onceava semana en adelante se trabajarán a la vez las notas SI y DO para fomentar el silencio cadencial.

3.3.3 Contenidos:

Los contenidos están divididos por edades (3, 4 y 5 años) para que el aprendizaje sea constructivo y asequible para todos. Se aprende por contraposición de dos elementos, favoreciendo el proceso de discriminación y reconocimiento. No se trata de aprendizajes memorísticos, puesto que los ejercicios cambian cada día para que no se pierda el interés.

Tabla 7.

Contenidos de Leemúsica por edades

Nivel 1: El aula de 3 años

PRIMER SEMESTRE	SEGUNDO SEMESTRE
<ul style="list-style-type: none"> • Grafías básicas: Pentagrama, clave de sol y barra de final de compás • Dificultades rítmicas: Pulsaciones, ritmificación de palabras, sílaba rítmica y palmada sorda para pulsación, NEGRA/TA, y dos CORCHEAS/TITI. • NEGRAS y CORCHEAS reverberan. • Dificultades melódicas: Asociación de colores: MI/Amarillo, SOL/Azul claro. • Esquema corporal: MI/Barriga, SOL/Boca. • Esquema rítmico: Frases de saludo. • Entonación: Interpretación con metalonotas y extensión intra-tonal vocal. • Cadencia al finalizar el semestre SOL/DO, sin explicar el DO. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grafías básicas: Partitura, indicación de compás y barra de compás. • Dificultades rítmicas: Compás 2/4, BLANCAS/TOO, SILENCIO DE NEGRA/CHST y barra divisoria de compás. • Dificultades melódicas: DO/Rojo, Blancas. Acorde en Do mayor • Esquema corporal: DO/Pies.

Nota. Fuente: Castañón, 2012, pp.43-46.

Tabla 8.

*Contenidos de Leemúsica por edades***Nivel 2: El aula de 4 años**

- Dificultades rítmicas: Compás $\frac{3}{4}$, blanca con puntillo y silencio de blanca.
- Dificultades Melódicas: RE/Naranja, FA/Verde
- Esquema corporal: RE/Rodillas, FA/Brazos.
- Corcheas que no reverberan que se trabajan por medio de los grados conjuntos.
- Patrones melódicos por segundas y terceras.
- Acorde en DO MAYOR (DO/MI/SOL)
- Pentacordo ascendente y descendente DO/RE/MI/FA/SOL
- Orquesta de dos y tres instrumentos.

Nota. Fuente: Castañón, 2012, pp.111-112.

Tabla 9.

*Contenidos de Leemúsica por edades***Nivel 3: El aula de 5 años**

- Dificultades rítmicas: Compás 4/4, redonda (TUUUU)
- Dificultades melódicas: LA/Azul oscuro SI/Violeta DO´(agudo)/ ROJO
- Esquema corporal: LA/Orejas, SI/Cabeza, DO´/Manos arriba.
- Entonación de la escala diatónica ascendente y descendente.
- Entonación por intervalos de tercera, 4ª Justa, 5ª Justa y 8ª desde la tónica (DO)
- Entonación de la ESCALA de DO mayor ascendente y descendente.
- Bordón armónico a ritmo de compás como acompañamiento armónico DO/SOL

Nota. Fuente: Castañón, 2012, pp.140-142.

3.3.4 Evaluación:

Después de establecer los contenidos para cada uno de los niveles, Leemúsica ofrece unas rúbricas de evaluación, a modo de ejemplo, para que el docente que lo aplique, tenga una serie de pautas y criterios que seguir a la hora de comprobar si se han alcanzado los objetivos planteados con las actividades, basándose en la observación directa de los niños. Del mismo modo, ofrece unas pautas para evaluar al primer curso de Educación Primaria y a los adultos que decidan llevar a cabo el Programa.

METODOLOGÍA

Para llevar a cabo esta investigación he tomado como referencia los principios metodológicos generales establecidos en el Decreto 122/2007, 27/12, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León (BOCyL núm. 1, 2 enero 2008) (pp. 8-9):

- Dando respuesta a la demanda de la sociedad, se han elaborado dos herramientas digitales que garantizan el uso de las TIC dentro y fuera del aula escolar.
- No existe límite de tiempo para realizar las actividades y se han hecho las adaptaciones pertinentes para niños con dificultades visuales y auditivas, teniendo en cuenta las características de los pequeños y contribuyendo a su desarrollo de manera individualizada.
- Con el propósito de crear experiencias ricas en estímulos, la página web diseñada cuenta con un total de 78 actividades que responden a una intencionalidad educativa clara y dotan a los niños de las competencias y destrezas musicales necesarias para su posterior paso a Primaria.
- Al hacer uso de la página web se llevará a cabo un aprendizaje significativo, puesto que las actividades parten de los contenidos que los niños ya poseen sobre el Programa Leemúsica.
- Los objetivos, actividades y contenidos parten de un centro de interés (Programa Leemúsica de M.^a del Rosario Castañón) y tienen una perspectiva globalizadora, pues no solamente contribuyen a afianzar los contenidos del Programa, sino que trabajan diferentes competencias.
- En la página web se ha dedicado una pestaña exclusiva para las familias donde pueden dar consejo, ideas y seguir los progresos musicales de sus hijos, mostrando nuestro interés por la colaboración familia-escuela.
- La recogida de información para la posterior evaluación de los niños se realiza por medio de la observación directa, gracias a la que podremos completar unas rúbricas en función de los contenidos y objetivos que se han planteado.

Como futura maestra, mantengo el deseo de hacer real la colaboración entre docentes, por ello, las dos herramientas diseñadas disponen de unas pautas para facilitar su aplicación, tienen la función de facilitar la adquisición de los contenidos del Programa y se encuentran disponibles de manera gratuita para todo el que las requiera.

1. CONTENIDOS Y COMPETENCIAS QUE SE ABORDAN CON LAS HERRAMIENTAS.

1.1 1 Contenidos curriculares:

Tabla 10.

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

Bloque 1: El cuerpo y la propia imagen			
ESQUEMA CORPORAL	LOS SENTIDOS	CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO	SENTIDOS Y EMOCIONES
<ul style="list-style-type: none"> • Exploración del propio cuerpo y reconocimiento de las distintas partes; identificación de rasgos diferenciales. • Representación gráfica de la figura humana con detalles que le ayuden a desarrollar una idea interiorizada del esquema corporal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminación de órganos y funciones; exploración de objetos e identificación de las sensaciones que extrae de ellos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tolerancia y respeto por las características, peculiaridades físicas y diferencias de los otros, con actitudes no discriminatorias. • Valoración adecuada de sus posibilidades para resolver distintas situaciones y solicitud de ayuda cuando reconoce sus limitaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación y expresión equilibrada de sentimientos, emociones, vivencias e intereses propios en distintas situaciones y actividades. • Identificación de los sentimientos y emociones de los demás y actitud de escucha y respeto hacia ellos.
Bloque 2: Movimiento y juego			
CONTROL CORPORAL.	COORDINACIÓN MOTRIZ	ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL	JUEGO Y ACTIVIDAD
<ul style="list-style-type: none"> • Progresivo control postural estático y dinámico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración de su coordinación dinámica general y segmentaria. • Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas habilidades. • Iniciativa para aprender habilidades nuevas, sin miedo al fracaso y con ganas de superación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nociones básicas de orientación temporal, secuencias y rutinas temporales en las actividades de aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción, tanto en los juegos como en el ejercicio físico. • Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar. • Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.
Bloque 3: La actividad y la vida cotidiana			
<ul style="list-style-type: none"> • Interés por mejorar y avanzar en sus logros y mostrar con satisfacción los aprendizajes y competencias adquiridas. • Valoración del trabajo bien hecho de uno mismo y de los demás. 			

Nota. Fuente: Decreto 122, 2007, pp. 10-11.

Tabla 11.

*Conocimiento del entorno***Bloque 1: Medio físico: elementos, relaciones y medida**

ELEMENTOS Y RELACIONES	CANTIDAD Y MEDIDA
<ul style="list-style-type: none"> • Propiedades de los objetos de uso cotidiano: color, tamaño, forma, textura, peso. • Relaciones que se pueden establecer entre los objetos en función de sus características: comparación, clasificación, gradación. • Colecciones, seriaciones y secuencias lógicas e iniciación a los números ordinales 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparación de elementos utilizando unidades naturales de medida de longitud, peso y capacidad. • Utilización de las nociones espaciales básicas para expresar la posición de los objetos en el espacio (arriba-abajo, delante-detrás, entre ...). • Reconocimiento de algunas figuras y cuerpos geométricos e identificación de los mismos en elementos próximos a su realidad.

Bloque 3: La cultura y la vida en sociedad

LOS PRIMEROS GRUPOS SOCIALES: FAMILIA Y ESCUELA

- Regulación de la propia conducta en actividades y situaciones que implican relaciones en grupo.

Nota. Fuente: Decreto 122, 2007, pp. 12-13.

Tabla 12.

*Lenguajes: Comunicación y representación***Bloque 1: Lenguaje verbal**

ESCUCHAR, HABLAR, CONVERSAR

Iniciativa e interés por participar en la comunicación oral.	Las formas socialmente establecidas
<ul style="list-style-type: none"> • Utilización del lenguaje oral para manifestar sentimientos, necesidades e intereses, comunicar experiencias propias y transmitir información. Valorarlo como medio de relación y regulación de la propia conducta y la de los demás. • Comprensión de las intenciones comunicativas de los otros niños y adultos, y respuesta adecuada sin inhibición. • Interés por realizar intervenciones orales en el grupo y satisfacción al percibir que sus mensajes son escuchados y respetados por todos. • Curiosidad y respeto por las explicaciones e informaciones que recibe de forma oral. • Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y aprender. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización habitual de formas socialmente establecidas (saludar, despedirse, dar las gracias, pedir disculpas, solicitar ...).

APROXIMACIÓN A LA LENGUA ESCRITA

Desarrollo del aprendizaje de la escritura y la lectura.

- La lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute. Interpretar y etiquetar con sus símbolos y nombres fotos, imágenes, etc. Percibiendo diferencias y semejanzas. Interés por adquirir nuevos códigos, recoger datos, analizarlos, organizarlos y utilizarlos.
- Iniciación a la lectura y la escritura a través de sus nombres, objetos, palabras y frases usuales y significativas.
- Descubrimiento de la utilidad del texto escrito a través de la práctica de la lectura comprensiva.

Los recursos de la lengua escrita.

- Uso gradualmente autónomo de diferentes soportes para el aprendizaje de la escritura comprensiva (juegos manipulativos, mensajes visuales, fotos, carteles, ilustraciones acompañadas de un texto escrito que los identifique, rótulos, etiquetas, láminas, libros, periódicos, revistas...).

ACERCAMIENTO A LA LITERATURA

- Escucha y comprensión de cuentos, relatos, poesías, rimas o adivinanzas tradicionales y contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje en su lengua materna y en lengua extranjera.

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

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

Bloque 3. Lenguaje artístico

EXPRESIÓN PLÁSTICA

- Percepción de los colores primarios y complementarios. Gama de colores. Experimentación y curiosidad por la mezcla de colores para realizar producciones creativas.
- Participación en realizaciones colectivas. Interés y consideración por las elaboraciones plásticas propias y de los demás.

EXPRESIÓN MUSICAL

- Exploración de las posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de objetos cotidianos y de instrumentos musicales. Utilización de los sonidos hallados para la interpretación y la creación musical. Juegos sonoros de imitación.
- Ruido, sonido, silencio y música. Discriminación de sonidos y ruidos de la vida diaria, de sus rasgos distintivos y de algunos contrastes básicos (largo-corto, fuerte-suave, agudo-grave).
- Audiciones musicales que fomenten la creatividad. Actitud de escucha e interés por la identificación de lo que escuchan.
- Aprendizaje de canciones y juegos musicales siguiendo distintos ritmos y melodías, individualmente o en grupo.

Bloque 4. Lenguaje corporal

- Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y la comunicación.
-

Nota. Fuente: Decreto 122, 2007, pp. 13-14.

1.2 2 Competencias básicas:

Tabla 13.

Competencias básicas que desarrollan las herramientas

<p>Comunicación lingüística</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresarse de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su nivel. • Comprender explicaciones orales y mantener actitud de escucha. • Comprender la historia de un cuento. • Comprender la información visual que se les presenta por medio de imágenes, cuentos y juegos. • Reconocer las grafías de los contenidos que se van a abordar.
<p>Comunicación matemática</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender y utilizar las nociones espaciales (dentro, fuera, arriba y abajo) • Identificar, nombrar y representar las formas geométricas básicas (óvalos y líneas rectas) • Ordenar notas musicales atendiendo a uno o más criterios (posición en el pentagrama, color, altura...) • Clasificar correctamente las notas musicales atendiendo a uno o más criterios (posición, altura, color...)
<p>Tratamiento de la información y competencia digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usar la PDI de forma responsable. • Cuidar el material con el trabajamos en la PDI (ratón, bolígrafo...) • Desplazarse a través de las pestañas de la página web. • Seleccionar los contenidos de la página web adaptados a su edad. • Comprender diferentes iconos de la página como volver, siguiente...
<p>Social y ciudadana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar de forma atenta cuando les hablan y guardar su turno de palabra. • Levantar la mano para preguntar. • Solicitar ayuda cuando se requiera. • Respetar las normas de juego. • Prestar ayuda a los iguales.
<p>Cultural y artística</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ser capaz de colorear de manera adecuada las notas con los materiales que se les presenten. • Utilizar el cuerpo como elemento expresivo. • Asociar las partes del cuerpo al sonido que representan. • Desarrollar la capacidad creativa elaborando melodías diferentes. • Seguir el ritmo. • Cantar sin miedo con o sin acompañamiento.
<p>Para aprender a aprender</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar los efectos que provocan sus acciones y aceptar los errores. • Explorar para fomentar su creatividad por medio de la música.
<p>Autonomía e iniciativa personal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actuar con seguridad a la hora de manejar útiles cotidianos. • Colaborar con los compañeros.

Nota. Fuente: Nacarino, M., s.f. *Las competencias básicas en el currículo de E. Infantil*, pp.7-10.

2. APLICACIONES PARA EL USO DIDÁCTICO DE MUESCORE EN LEEMÚSICA.

Da comienzo en este apartado la descripción de la parte práctica de mi Trabajo de Fin de Grado, constituida por dos herramientas digitales de elaboración propia que complementan al Programa Leemúsica de M.^a del Rosario Castañón.

De manera inicial elaboré un único recurso digital para el uso docente, que permite modificar las funciones del software MuseScore para ser utilizado en el Programa Leemúsica/Readmusic de manera gratuita por todos los usuarios autorizados. Tras conocer que la Universidad de Valladolid me concedió el TFG de mutuo acuerdo, quise otorgarle un uso didáctico a dicha herramienta, por ello, realicé una página web didáctica, gratuita y motivadora que complementa al Programa Leemúsica desde un punto de vista globalizador, siguiendo la perspectiva conductista propuesta por Reeves y Reeves (1999):

Desde la perspectiva conductista, los factores críticos para el aprendizaje no son los estados internos sino las conductas observables, y por tanto la instrucción pretende conseguir conductas deseables a través de la disposición de los estímulos, las respuestas, el feed-back y el refuerzo. Los estímulos son, por lo general, pequeñas presentaciones de contenido y se ofrece refuerzo positivo la calidad de la respuesta. (Citado en Cabero & Gisbert, 2005, p. 34)

2.1 MuseScore:

MuseScore es un programa de edición de partituras gratuito, traducido a varios idiomas y de código abierto, que funciona en Windows, MacOS y Linux. Posee un interfaz gráfico llamado “Wysiwyg” que nos permite escribir sobre una partitura visualizando el resultado final. Entre sus funcionalidades podemos encontrar:

Tabla 14.

Funcionalidades de MuseScore

- Actualizaciones automáticas del software.
 - Asistente de creación de partituras.
 - Manual de uso descargable y ayuda en línea.
 - Longitud de partituras y pentagramas ilimitada.
 - Máximo de cuatro voces por pentagrama.
 - Inserción de notas por ratón, teclado o MIDI.
 - Posibilidad de escribir letras y símbolos en las partituras.
 - Exporta e importa a PDF, OGG o WAV.
 - Estilos de reproducción diferentes.
 - Secuenciador integrado.
 - Extensión de las capacidades mediante plugins.
 - Imita una gran variedad de instrumentos.
-

Nota. Fuente: Manual de MuseScore. <http://musescore.org>

2.1.1 ¿Qué es un plugin?:

Un plugin o plug-in, es un término inglés que se emplea en campos informáticos, referido a pequeñas piezas de código que añaden funciones adicionales o características nuevas a un software concreto.

El software Musecore contiene varios plugins pre-instalados de serie, no obstante, pueden adquirirse los que han sido compartidos por otros usuarios desde el repositorio de su página web, modificar los ya existentes o elaborar nuevos códigos con la herramienta *creador de plugins* que contiene el programa, lo que permitirá añadir nuevas opciones al menú del software y llevar a cabo acciones determinadas en una partitura o en una sección de la misma.

2.1.2 Plugin Colornotes.qml previo a la modificación:

Según el manual del software, este código pre-instalado en el programa nos permite colorear la cabeza de todas las notas de un pentagrama o las de una única sección, de acuerdo con el método Boomwhackers (ver Figura 1).

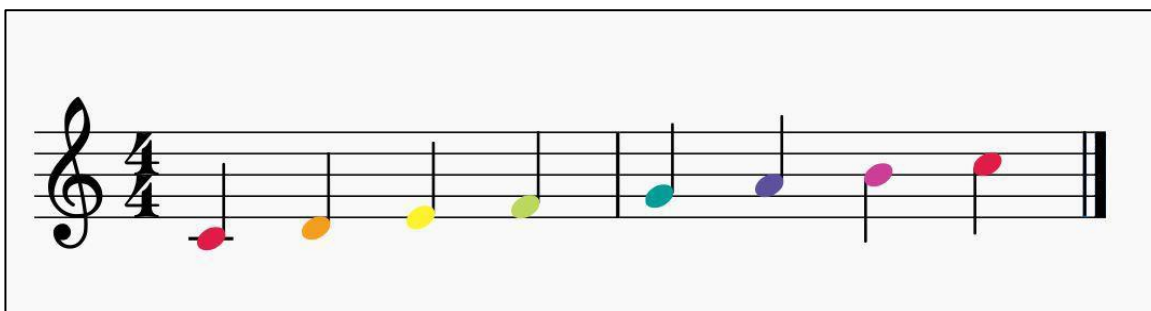


Figura 1. Modelo de aplicación del plug-in Colornotes.qml en Musecore. Partitura de 2 compases en 4/4 con las notas de la escala en Do mayor, siendo el coloreado el siguiente: DO/Rojo, RE/Naranja, MI/Amarillo, FA/Verde pistacho, SOL/Turquesa, LA/Morado, SI/Púrpura y DO'/Rojo.

Ningún ojo humano percibe los colores de la misma manera y la clasificación cromática que he realizado en la figura 1, puede no coincidir con la que realizaría el lector, lo que yo percibo como azul turquesa, para otros puede ser verde azulado o azul verdoso y lo que para mí es púrpura puede considerarse violeta o verse con tonos rojizos. Teniendo en cuenta esta observación, puedo afirmar que esta escala cromática pertenece a las clasificaciones de Maryon (1920) y Rimington (1921) para relacionar sonidos y colores:

Tabla 15.

Correspondencias entre sonidos y tintes de color; a partir de Wells (1980) y Luckiesh (1921)

	DO	RE	MI	FA	SOL	LA	SI
Maryon 1920	Rojo	Naranja	Amarillo	Verde	Azul verdoso	Azul violeta	Violeta rojo
Rimington 1921	Rojo profundo	Naranja carmesí	Amarillo	Verde	Verde azulado	Índigo	Violeta

Nota. Fuente: Alonso, 2011, p.79.

No obstante, esta asociación de colores no coincide con la empleada en el Programa Leemúsica, por lo que si se quiere utilizar con ese fin ha de ser debidamente modificado.

2.1.3 Plugin LeemusicaColorNotas.qml:

Atendiendo a la clasificación cromática de colores y notas empleada por el Programa Leemúsica, que a su vez considero basada en la clasificación de Newton (1700) (ver Tabla 16), procedí a la elaboración de un código válido para el software MuseScore que colorease instantáneamente las cabezas de las notas musicales de una partitura completa o sección, en función del patrón empleado por M.^a del Rosario Castañón (ver figura 2).

Tabla 16.

Correspondencias entre sonidos y tintes de color; a partir de Wells (1980) y Luckiesh (1921)

	DO	RE	MI	FA	SOL	LA	SI
Newton 1700	Rojo	Naranja	Amarillo	Verde	Azul	Índigo	Violeta

Nota. Fuente: Alonso, 2011, p.79.

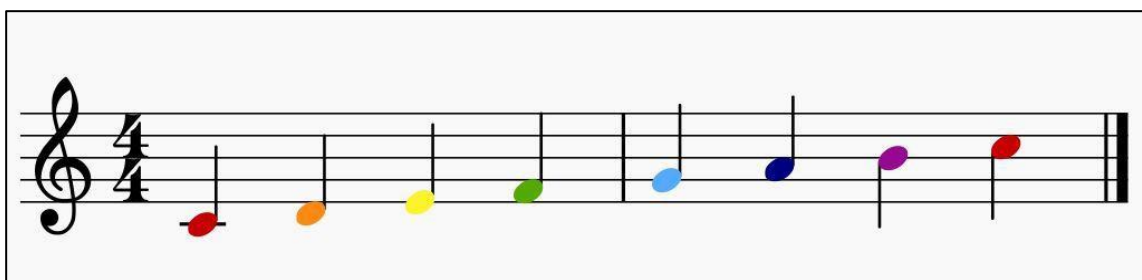


Figura 2. Modelo de aplicación del plug-in LeemusicaColorNotas.qml en MuseScore. Partitura de 2 compases en 4/4 con las notas de la escala en Do mayor, siendo el coloreado el siguiente: DO/Rojo, RE/Naranja, MI/Amarillo, FA/Verde, SOL/Azul, LA/Índigo, SI/Violeta y DO'/Rojo.

Con el fin de evitar un uso indebido del plugin por parte de los futuros alumnos de la Universidad de Valladolid durante el tercer y cuarto curso (que deberán colorear sus notas manualmente de izquierda a derecha) el archivo se encuentra cifrado, no obstante, solicitando los permisos pertinentes a sus propietarias, se otorgarán a los usuarios las credenciales necesarias para utilizarlo.

Facilitando la aplicación de esta herramienta tanto a personas con conocimientos informáticos como a quienes carecen de ellos, he elaborado un tutorial, donde se especifica de manera sencilla los pasos que deben seguirse para su correcta descarga, instalación y posterior funcionamiento. (Ver Anexo I, p.54)

2.2 La web 2.0:

A día de hoy Internet es el escenario de acción para la era tecnológica, ya sea para buscar información, como entretenimiento, para almacenar cosas... es una red mundial donde la Web ocupa casi su totalidad para transmitir información a los usuarios.

Una página web es un documento electrónico que contiene cualquier tipo de información en formato auditivo, visual o de texto y que permite el acceso, normalmente gratuito, a los diferentes usuarios. Está considerada como un fenómeno en la comunicación y ofrece múltiples posibilidades de acción en muchos campos (sobre todo el educativo), ya que permite interactuar con otros usuarios, ofrecer nuestros servicios y no requieren gran esfuerzo para su elaboración.

Como futuros docentes hemos de tener en cuenta que, si la educación se basa en transmitir y comunicar nuestros conocimientos e ideas a los niños para que desarrollen sus capacidades morales, afectivas e intelectuales, sería ilógico no aprovechar el alcance de las páginas Web para ampliar conocimientos y fomentar la participación.

“El desarrollo de la denominada web 2.0 hace que cualquier usuario sin apenas conocimientos informáticos o de programación pueda construir un sitio Web de manera gratuita y sin necesidad de contratar ningún dominio ni servidor. (...)”. (Torres, 2010, p.146).

2.2.1 Wix:

Wix es una plataforma digital gratuita que permite a los usuarios registrados, la creación de páginas web con apariencia profesional, de manera sencilla. Dispone de una amplia gama de plantillas que pueden ser modificadas en función de los gustos de los usuarios y a su vez permiten elaborar herramientas digitales sin tener conocimientos informáticos avanzados.

Esta interfaz posibilita a los clientes establecer un menú de navegación entre las páginas, diferentes pestañas de contenidos, adjuntar archivos multimedia (documentos, vídeos, páginas web, imágenes, textos, juegos en flash o HTML...) y convertirlos en enlace (a otro sitio web, pestaña, juego, imagen, documento...), duplicar páginas... en definitiva, Wix es un espacio gratuito donde compartir y almacenar todo tipo de materiales.

2.2.2 LeemúsicaJuegosTMS:

Empleando la plataforma digital anteriormente mencionada y con la intención de dar un uso didáctico al plugin LeemusicaColorNotas, he elaborado una herramienta digital gratuita para el uso infantil, familiar y docente que complementa los contenidos del Programa Leemúsica de M.^a del Rosario Castañón y resulta muy útil para su aplicación en PDI.

No obstante, pese a ser una plataforma elaborada con fines didácticos que permite el acceso a niños y adultos, debemos tener en cuenta que el uso infantil de materiales digitales siempre ha de ser supervisado por familiares o personal del centro escolar.

- **Descripción física de la página:**

Tras acceder a la URL del sitio (<http://tagsedi6.wixsite.com/leemusicajuegosTMS>) se muestra ante nosotros la página de *Bienvenidos* que nos invita a hacer click con el ratón en cualquier lugar para comenzar, dando paso al cuento sobre *Plin*, la corchea negra que protagoniza la página. (ver figura 3).



Figura 3. Pestaña *Bienvenidos* de la página web LeemúsicaJuegosTMS. Dibujo original de Tamara Maestro Sánchez.

Una vez decidimos si queremos “Ayudar a Plin” en su aventura o “Saltar el cuento” accedemos a una nueva pestaña en la que será necesario elegir la edad de los niños, el trimestre en el que se encuentran (en el caso de 3 años) y si requieren o no adaptaciones curriculares (escogiendo entre dificultad visual o auditiva). (Ver Anexo II, imágenes 3,4 y 5, p.56)

Las pestañas de juegos se encuentran diseñadas de la misma manera para todas las edades: Los iconos de juego (antropomorfizados en su mayoría con ojos y boca para hacerlos más cercanos a los niños) representan los contenidos que se van a trabajar en cada actividad (Clave de Sol, Plin con y sin colores, silencio de negra, armaduras de compás, blanca, blanca con puntillo...), todas las actividades tienen a la derecha un nivel de dificultad clasificado por colores (Rojo/difícil, Naranja/Medio, Verde/fácil) y la mayoría dispone de una versión imprimible de la misma.). (Ver Anexo II, imagen 6, p.56)

Para fomentar el proceso lecto-escritor y facilitar el uso de la página a los más pequeños, las pestañas destinadas al uso infantil, cuentan con un archivo auditivo incrustado que describe las mismas, así como de carteles que nos permiten volver a la pestaña anterior o continuar a la siguiente. Por otra parte, el menú superior de la página web permite acceder a diferentes pestañas destinadas al uso adulto, entre las que se encuentran: (Ver Anexo 2, imágenes 7-11, p.56)

Tabla 17.
Pestañas de LeemúsicaJuegosTMS

Evaluación

- Ofrece a los usuarios una breve explicación sobre el proceso que se ha seleccionado para la evaluación de las actividades y de la propia plataforma.
 - Permite descargar una serie de rúbricas para la evaluación de los niños en función de la edad, para la evaluación docente y la evaluación de la página web.
-

Sobre Leemúsica

- Pestaña de información.
- Permite conocer de manera resumida, cuestiones clave sobre el Programa Leemúsica: En qué consiste, su propósito, contenidos comunes con el lenguaje o cómo llevarlo a cabo.

Leemúsica para padres

- Muestra de manera resumida la importancia de la música para la familia e invita a los padres a iniciarse en Leemúsica por medio de tres pautas sencillas.
- Establece cómo ha de abordarse la página web en función de los conocimientos musicales de los adultos y de la temporalización.

Utilidad de LeemúsicaJuegosTMS

- De una forma simple se pone en conocimiento de los adultos una breve descripción de la página web y de cada una de sus pestañas.

Comentarios

- Sección destinada a que los usuarios de la página web puedan aportar comentarios, ideas de mejora, dudas...
- Ofrece la posibilidad de suscribirse a la página web para no perderse ninguno de los cambios.

Nota. Fuente: Maestro, 2016, *LeemúsicaJuegosTMS*.

Tras haber superado todos los juegos, si damos en el cartel que pone *Terminé*, surgirá una nueva pestaña donde se nos felicita por haber ayudado a Plin a conseguir todos los colores del pentagrama. (Ver figura 4). Pulsando de nuevo en el cartel *Terminé* seremos redireccionados a la pestaña en la que debemos escoger una edad para jugar, de este modo, podremos trabajar contenidos de todas las edades, haciendo la formación musical en el Programa mucho más completa.



Figura 4. Pestaña final de la página web LeemúsicaJuegosTMS.

- **Cuento de Plin:**

Plin es una pequeña corchea negra que, cansada de realizar música con los adultos, sueña con un mundo donde las notas musicales son de colores y los niños humanos entienden la música, así que decide ir en su busca. Tras mucho caminar llega a las puertas de un gran castillo custodiado por una Clave de Sol de color azul que le habla de la Ciudad de Leemúsica, donde deberá superar unas pruebas para ganarse los colores del pentagrama.

Este cuento, de ilustración y elaboración propia, deja abierta una pregunta final a los niños para aumentar su interés por la página web y los juegos que en ésta se encuentran. Situado abajo a la izquierda, hay una impresora que nos redirecciona a la versión imprimible del cuento que puede descargarse de manera gratuita.

- **Actividades:**

Con el deseo de hacer partícipes activos a los usuarios que utilicen la página web para mejorar sus conocimientos sobre el Programa Leemúsica, se han elaborado un total de 78 actividades que han sido adaptadas curricularmente si se consideraba necesario y facilitan el “aprender haciendo”.

Es necesario tener en cuenta que esta cifra hace referencia a un cómputo total de los juegos (incluyendo las versiones imprimibles), sin tener en cuenta si han sido adaptados o no, por lo que, si enumeramos las actividades en función de sus diferencias, no es un número real porque las que no han precisado modificaciones, son repetidas para una misma edad.

Como las actividades se fundamentan en la metodología del Programa Leemúsica, el aprendizaje que se realiza con ellas es progresivo, y no se deberá abordar un nuevo contenido hasta no dominar el anterior. LeemúsicaJuegosTMS no ofrece específicamente juegos musicales, sino que por medio de actividades tradicionales (laberintos, juegos de memoria, juegos de imitación...) aborda los temas del Programa, pudiendo encontrar entre 4 y 7 actividades por edad.

A pesar de que en su mayoría se trata de juegos de elaboración propia que han sido coloreados por medio del plugin LeemusicaColorNotas.qml, en esta página conviven con actividades elaboradas por otros usuarios, manteniendo así la idea de (Castellanos, Martín, Pérez, Santacruz & Serrano, 2011) “La suma de esfuerzos individuales da lugar a una red de conocimiento compartido y a mayor número de personas compartiendo, mayor utilidad de los servicios” (p.38). Personalmente creo que compartir nuestros recursos didácticos con los demás miembros del sistema educativo puede llevar a la elaboración “conjunta” de herramientas más sofisticadas, que contribuyan a completar la formación musical de los niños.

Las actividades propuestas (ver Tablas 18-20) se basan en el autodescubrimiento, la imitación y pretenden ampliar la capacidad de expresión de los niños, por lo que hemos de fomentarles a compartir sus gustos y experiencias sobre las mismas.

Tabla 18.

Descripción de las actividades de 3 años de Leemúsica Juegos TMS

PRIMER SEMESTRE		
Juego 1	Fácil. Con ayuda de un rotulador digital de colores se repasa la forma de la Clave de Sol.	Clave de Sol.
<i>Imprimible</i>	Repasar la línea de puntos que va desde el punto rojo al negro para formar la Clave de Sol.	
Juego 2	Fácil. Completa los diferentes dictados rítmicos con la figura que falta.	Negras y corcheas.
<i>Imprimible</i>	Diferentes dictados para realizar con la mano derecha, la izquierda y ambas a la vez.	
Juego 3	Fácil. Colorean las notas musicales del pentagrama siguiendo el modelo.	MI/SOL sin plica.
Juego 4	Medio. Relacionar las notas con el sonido que corresponda.	MI/SOL sin plica.
<i>Imprimible</i>	Relacionan cada nota con su color.	
Juego 5	Medio. Recortables para que completen la serie lógica.	MI/SOL
Juego 6	Difícil. Realizan las Frases de saludo con los movimientos que correspondan y completan el que falta.	Frases de Saludo.
<i>Imprimible</i>	Recortable para completar las Frases de Saludo.	Esquema corporal.
PRIMER SEMESTRE – APOYO VISUAL (DIFICULTAD AUDITIVA)		
Juego 1	Fácil. Con ayuda de un rotulador digital de colores se repasa la forma de la Clave de Sol.	Clave de Sol.
<i>Imprimible</i>	Repasar la línea de puntos que va desde el punto rojo al negro para formar la Clave de Sol.	
Juego 2	Fácil. Diferentes dictados para realizar con la mano derecha, la izquierda y ambas a la vez.	Negras y corcheas.
Juego 3	Medio. Escogen entre dos opciones de qué color es el MI.	MI
Juego 4	Medio. Escogen entre dos opciones de qué color es el SOL.	SOL
Juego 5	Difícil. Recortables para que completen las Frases de Saludo.	Frases de Saludo.
PRIMER SEMESTRE – APOYO AUDITIVO (DIFICULTAD VISUAL)		
Juego 1	Fácil. Cinco dictados rítmicos diferentes para realizar con la derecha, la izquierda y ambas manos a la vez.	Negras y corcheas.
Juego 2	Medio. Escogen entre dos opciones qué sonido es igual que el MI.	MI

Juego 3	Medio. Escogen entre dos opciones de qué sonido es igual que el SOL.	SOL
Juego 4	Difícil. Escogen entre dos opciones cómo nos despedimos en las Frases de Saludo.	Frases de Saludo. Cadencia.
SEGUNDO SEMESTRE		
Juego 1 <i>Imprimible</i>	Fácil. Entre 4 opciones escoger la forma en la que hacemos el silencio de negra en los dictados rítmicos. Repasar los silencios de negra por las líneas de puntos y formar uno grande uniendo los números.	Silencio de negra.
Juego 2	Medio. Cinco dictados rítmicos diferentes, tienen que hacer la secuencia con la derecha, la izquierda y las dos manos a la vez.	Negras, corcheas, blanca y silencio de negra.
Juego 3 <i>Imprimible</i>	Medio. Se presentan una serie de imágenes en la que siempre hay alguna nota mal. Rodear la nota que está mal.	MI/SOL/DO Negras y blancas.
Juego 4	Medio. Buscar y colorear las 7 corcheas ocultas en una imagen.	Corcheas.
Juego 5	Difícil. Poner las barras de compás en 4 partituras de 2/4.	Compás 2/4. Anacrusa.
Juego 6	Difícil. Contestar a una serie de preguntas variadas.	DO, blancas y Esquema corporal.
SEGUNDO SEMESTRE – APOYO VISUAL (DIFICULTAD AUDITIVA)		
Juego 1	Fácil. Tienen que repasar el silencio de negra por la línea de puntos desde el punto rojo al negro.	Silencio de negra.
Juego 2 <i>Imprimible</i>	Medio. Escoger la forma correcta de colorear la blanca entre 2 opciones. Colorear la blanca de MI/SOL/DO.	MI/SOL/DO blancas.
Juego 3 <i>Imprimible</i>	Fácil. Tienen que escoger el color del DO entre 3 opciones. Colorear la partitura según el modelo MI/SOL/DO.	MI/SOL/DO
Juego 4	Medio. Tienen que escoger el sonido del DO entre 3 opciones.	DO
SEGUNDO SEMESTRE – APOYO AUDITIVO (DIFICULTAD VISUAL)		
Juego 1 <i>Imprimible</i>	Fácil. Entre 4 opciones escoger la forma en la que hacemos el silencio de negra en los dictados rítmicos. Repasar el silencio de negra por la línea de puntos del rojo al negro.	Silencio de negra.

Juego 2	Medio. Cinco dictados rítmicos diferentes, tienen que hacer la secuencia <u>con la derecha, la izquierda y las dos manos a la vez.</u>	Negras, corcheas, blanca y silencio de negra.
Juego 3	Medio. <u>Tienen que escoger el sonido del DO entre 3 opciones.</u>	DO
Juego 4	Medio. <u>Relacionar el MI/SOL/DO con diferentes texturas.</u>	MI/SOL/DO
Juego 5	Difícil. Colocar las notas en un pentagrama de fieltro.	MI/SOL/DO

Nota. Fuente: Maestro, 2016, *LeemúsicaJuegosTMS*.

Tabla 19.

Descripción de las actividades de 4 años de LeemúsicaJuegosTMS

4 AÑOS		
Juego 1	Fácil. Colorear los grados conjuntos y ver cómo suenan.	Grados conjuntos.
Juego 2	Medio. Unir la nota FA con el color verde resolviendo el laberinto.	FA
Juego 3	Medio. Repetir las secuencias de colores que marcan las notas.	DO/RE/MI/SOL
Juego 4	Difícil. Colocar las barras de compás en 4 partituras de $\frac{3}{4}$. <u>reverberan.</u>	$\frac{3}{4}$ blanca con puntillo, anacrusa y corcheas que no
Juego 5	Difícil. Ayudar a la rana a subir y bajar el Pentacordo escogiendo el color de la siguiente nota.	Pentacordo ascendente y descendente.
<i>Imprimible</i>	Colorear el Pentacordo ascendente y descendente.	
Juego 6	Difícil. Contestar a preguntas variadas.	Acorde en DO mayor, FA/RE, Pentacordo.
4 AÑOS – APOYO VISUAL (DIFICULTAD AUDITIVA)		
Juego 1	Fácil. Colorear los grados conjuntos y ver cómo suenan.	Grados conjuntos.
Juego 2	Medio. Unir la nota FA con el color verde resolviendo el laberinto.	FA
Juego 3	Medio. Unir y colorear cada nota con su color repasando la línea de puntos.	DO/RE/MI/FA/SOL
Juego 4	Difícil. Colocar las barras de compás en 4 partituras de $\frac{3}{4}$.	$\frac{3}{4}$ blanca con puntillo, anacrusa, corcheas no reverberan.
Juego 5	Difícil. Ayudar a la rana a subir y bajar el Pentacordo escogiendo el color de la siguiente nota.	Pentacordo ascendente y descendente.
<i>Imprimible</i>	Colorear el Pentacordo ascendente y descendente.	

4 AÑOS – APOYO AUDITIVO (DIFICULTAD VISUAL)		
Juego 1	Fácil. Relacionar las figuras con el sonido que hacen en los dictados rítmicos.	Negras, corcheas, silencio de negra, blanca y blanca con puntillo.
Juego 2	Medio. Colorear los grados conjuntos y ver cómo suenan.	Grados conjuntos.
Juego 3	Medio. Unir cada nota con su color repasando la línea de puntos.	DO/RE/MI/FA/SOL
Juego 4	Difícil. Colocar las barras de compás en 4 partituras de $\frac{3}{4}$.	$\frac{3}{4}$ blanca con puntillo, anacrusa, corcheas no reverberan.
Juego 5	Difícil. Ayudar a la rana a subir y bajar el Pentacordo escogiendo el sonido de la siguiente nota.	Pentacordo ascendente y descendente.
<i>Imprimible</i>	Colorear el Pentacordo ascendente y descendente.	

Nota. Fuente: Maestro, 2016, *LeemúsicaJuegosTMS*.

Tabla 20.

Descripción de las actividades de 5 años de LeemúsicaJuegosTMS

5 AÑOS		
Juego 1	Fácil. Colorear el pez por secciones en función de la nota dibujada.	Escala DO mayor
Juego 2	Medio. Elegir las figuras que han sonado. Tiene más de 4 pulsaciones.	Negra, corcheas, silencio de negra.
Juego 3	Medio. Colocar las barras de compás en 4 partituras de $\frac{4}{4}$.	$\frac{4}{4}$ blanca con puntillo, anacrusa y redonda.
Juego 4	Medio. Relacionar las columnas de los grados por terceras, cada grupo de notas con su sonido.	Grados por terceras.
Juego 5	Medio. Juego externo. Seleccionar la nota donde para la araña.	Escala DO mayor
Juego 6	Difícil. Tienen que averiguar qué trozo de partitura está sonando.	Escala DO mayor
Juego 7	Difícil. Juego externo. Seguir la secuencia que toca el perro en el piano.	Escala DO mayor
5 AÑOS – APOYO VISUAL (DIFICULTAD AUDITIVA)		
Juego 1	Fácil. Colorear el pez por secciones en función de la nota dibujada.	Escala DO mayor
Juego 2	Fácil. Asociamos las notas a unas imágenes y hacemos un juego de memoria.	Escala DO mayor
Juego 3	Medio. Relacionar cada nota con la parte del esquema corporal.	Esquema corporal completo.
Juego 4	Medio. Colocar las barras de compás en 4 partituras de $\frac{4}{4}$.	$\frac{4}{4}$ blanca con puntillo, anacrusa y redonda.

Juego 5	Medio. Colocar las imágenes asociadas a las notas en grados por terceras.	Grados por terceras
Juego 6	Difícil. Juego externo. Seleccionar la nota donde para la araña.	Escala DO mayor
5 AÑOS – APOYO AUDITIVO (DIFICULTAD VISUAL)		
Juego 1 <i>Imprimible</i>	Fácil. Juego de memoria, unir cada nota con su sonido. Colorear la escala en DO mayor ascendente y descendente	Escala en DO mayor
Juego 2	Medio. Relacionar las columnas de los grados por terceras, cada grupo de notas con su sonido.	Grados por terceras.
Juego 3	Medio. Elegir las figuras que han sonado. Tiene más de 4 pulsaciones.	Negra, corcheas, silencio de negra.
Juego 4	Difícil. Elegir entre dos opciones qué nota es más aguda o grave que la que ha sonado.	Escala en DO mayor
Juego 5	Difícil. Tienen que averiguar qué trozo de partitura está sonando.	Escala DO mayor
Juego 6	Difícil. Juego externo. Seguir la secuencia que toca el perro en el piano.	Escala DO mayor

Nota. Fuente: Maestro, 2016, *LeemúsicaJuegosTMS*.

Durante el proceso de selección y planificación de estos juegos se han tenido en cuenta aspectos curriculares como el tiempo, el espacio, las agrupaciones, la seguridad y los recursos empleados, cuestiones que han de considerarse a la hora de utilizar la página web.

Considero de gran importancia la duración que se asigna a cada actividad para conseguir los objetivos propuestos, si es insuficiente los niños pueden sentirse agobiados y si es excesiva pueden perder el interés. Teniendo en cuenta estos aspectos y respetando la individualidad y los ritmos de aprendizaje de cada niño, no se ha establecido un límite de tiempo para la realización de las actividades, con la intención de que sea el maestro el que regule el tiempo de cada juego en función de los pequeños. Todos tienen que realizar las mismas actividades, puesto que, en música, las repeticiones ayudan a reinterpretar los contenidos y a una mejor adquisición de los mismos.

Es necesario preparar las sesiones con anterioridad, teniendo en cuenta las agrupaciones que se van a realizar para las actividades que lo requieran y la distribución del espacio y materiales. Durante el transcurso de los juegos, la observación del maestro debe ser permanente tanto para el grupo en su totalidad como para cada niño de manera individual, lo que le permitirá tomar decisiones sobre imprevistos que puedan surgir (como la interrupción de una actividad, el cambio a otra, la modificación de un juego para hacerlo más complicado si se aburren...) y llevar un registro de lo ocurrido que servirá para la posterior evaluación.

Las actividades musicales requieren de unos recursos materiales específicos, en el caso de *LeemúsicaJuegosTMS* precisamos de un ordenador de aula con acceso a internet, una PDI táctil para

permitir jugar a todos los niños, instrumental adecuado (piano, metalonotas, palillos chinos...), equipo de sonido y un espacio flexible que nos permita realizar todo tipo de agrupaciones. Por otra parte, será necesario que el maestro que vaya a utilizar esta herramienta disponga de los contenidos del Programa Leemúsica Readmusic y lo esté llevando a cabo en el aula.

Para que los niños adquieran los contenidos fácilmente, debemos repetir las actividades, todos han de realizar los mismos juegos, no obstante, debemos realizar pequeñas variaciones para que no pierdan el interés. Un mismo contenido puede abordarse de diferentes maneras, siempre teniendo en cuenta el grupo de niños, las características individuales de los pequeños y sus intereses, para ampliar y enriquecer sus conocimientos musicales.

3. EVALUACIÓN.

El Decreto 12/2007 del 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, define la evaluación como un proceso relevante para la enseñanza-aprendizaje que debe responder a un proceso continuo y global.

Respetando la individualidad de cada uno de los niños, ha de ser un procedimiento flexible y adaptable que comienza al inicio del curso (donde recogeremos información sobre lo que los niños saben y son capaces de hacer) para, a partir de estos datos, proponer las metas a conseguir por los pequeños durante el uso de la página web y las que pretende alcanzar el maestro que lo lleve a cabo.

Para que dicho procedimiento sea efectivo, durante el curso escolar, el maestro que haga uso de LeemúsicaJuegosTMS deberá desarrollar la observación continua y conjunta del aula, a la vez que la escucha selectiva de niños concretos, registrando sistemáticamente sus progresos y dificultades por medio de unas rúbricas individuales adaptadas a cada edad, donde se han establecido unos ítems a superar por los niños que se ajustan a los contenidos del Programa Leemúsica. (Ver figura 5).

EVALUACIÓN 4 AÑOS				
JUEGO REALIZADO	EVALUACIÓN			OBSERVACIONES
	NO	A VECES	SÍ	
JUEGO 1				
Discrimina y colorea las notas con el color adecuado (DO/RE/MI/FA/SOL).				
Toca la placa del color adecuado				
Entona y conoce el color de las frases melódicas: Grupos de dos notas por grados conjuntos				
JUEGO 2				
Asocia correctamente el color correspondiente a la nota FA				
Presenta destreza óculo-manual para trazar el camino por el laberinto				
Presta ayuda a sus compañeros/as si tienen problemas para encontrar la solución				
JUEGO 3				
Asocia el sonido de las notas a su color de manera correcta (DO/RE/MI/SOL)				
Sabe seguir y repetir una secuencia rítmica concreta				
Presta ayuda a los compañeros/as que lo precisan				
Respeto su turno y el de sus compañeros/as				
JUEGO 4				

Figura 5. Modelo de rúbrica de evaluación de 4 años en LeemúsicaJuegosTMS. Juego 1, juego 2 y juego 3. Obtenido de Maestro, 2016, *LeemúsicaJuegosTMS*.

Al tratarse de un proceso global tendremos en consideración a todos los componentes de la escuela, por lo que no solamente evaluaremos a los niños, sino que el maestro responsable deberá completar una rúbrica que se ajusta a los ítems que se espera que alcance como docente y se animará a los padres a completar las rúbricas desde sus casas, colaborando de forma conjunta en el aprendizaje de los niños. (Ver Anexo III, p.61)

“En infantil” nadie duda de que es la observación el instrumento básico y casi único de evaluación y en el caso que nos ocupa no es diferente: Para evaluar hay que observar. Pero observar no significa mirar. Observar en este caso es sinónimo de comprender. Para evaluar hay que comprender al niño y la niña. Una observación comprensiva del niño precisa de unos esquemas de referencia y nos conduce a la percepción de la dinámica de sus procesos personales. (...) (Arnaiz, 2010, p.2)

Por otra parte, el plugin LeemusicaColorNotas.qml no precisa de herramientas para su evaluación, puesto que ha sido revisado y evaluado de manera conjunta por M.^a del Rosario Castañón y su creadora, Tamara Maestro Sánchez, para ajustarlo con total precisión a los colores establecidos en el Programa Leemúsica. No obstante, se proporcionará un correo electrónico junto con las credenciales que permiten acceder a este código a los usuarios, por si se presenta alguna duda o problema de aplicación del mismo.

ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL TRABAJO

Las herramientas que se han elaborado para este TFG tienen un carácter dinámico, participativo y colaborativo, permitiendo a los usuarios que las utilicen ponerse en contacto directo conmigo, que, como creadora, trataré de resolver rápidamente cualquier duda o problema que surja con respecto a su aplicación y uso.

LeemúsicaJuegosTMS se convierte en un espacio digital donde los usuarios pueden poner en práctica sus conocimientos sobre el Programa, compartir opiniones, relacionarse y disfrutar mientras aprenden jugando. Asimismo, al contener casi todos los contenidos de la propuesta metodológica de M.^a del Rosario Castañón, esta página web puede convertirse en una extensión de las aulas donde se aprenda a leer música, tanto para docentes, padres como para los niños.

El plugin LeemusicaColorNotas.qml no tiene una finalidad didáctica inmediata, puesto que no es una herramienta que puedan emplear los niños directamente, sino que su aplicación como instrumento didáctico se encuentra implícita en otros materiales y tiene de intermediario al docente que imparte música (y emplea este recurso para elaborar partituras y mostrárselas coloreadas a los niños, colorearlas en vivo, elaborar herramientas externas para los pequeños y emplear el plugin para colorear las notas según Leemúsica...).

Sin embargo, el alcance de estas herramientas viene condicionado por el equipamiento tecnológico del que disponen los centros escolares y los hogares en los que van a llevarse a cabo, pues, en ambos casos requieren de un ordenador y en uno de ellos, de una pantalla digital interactiva para las actividades grupales. No supone un inconveniente a gran escala, ya que actualmente ambas instituciones cuentan con un amplio equipo tecnológico.

Dando respuesta al progreso constante en el que está la sociedad digital, en un futuro próximo podremos encontrar la página web LeemúsicaJuegosTMS disponible para dispositivos móviles y tabletas, lo que proporcionará mayor accesibilidad a los contenidos del Programa desde cualquier dispositivo digital.

Este TFG ofrece un amplio abanico de posibilidades innovadoras sobre propuestas metodológicas aplicadas a la música en las aulas de infantil, ya que las relaciona con el campo de la tecnología, un concepto presente en la sociedad.

CONCLUSIONES

La música es un medio de expresión esencial en las aulas, sirve para comunicarse, expresar sentimientos, como medio de entretenimiento... iniciar a los niños en este lenguaje, del mismo modo que lo hacemos con el proceso lecto-escritor, me parece una idea muy interesante, a la par que sencilla.

No tengo amplios conocimientos musicales, hasta llegar a la Universidad de Valladolid, el único contacto que había tenido con la música tuvo lugar durante mi etapa escolar en primaria, donde tocábamos la misma melodía con la flauta en una partitura con el nombre de las notas escrito debajo. Cuando en 3º y 4º de carrera cursé Expresión musical con la metodología Leemúsica pude comprobar que, aunque mis limitaciones e inseguridades musicales seguían existiendo, crear, componer y tocar música no formaban parte del universo tan complicado en el que habían permanecido hasta el momento.

Sé que existen diversas metodologías y propuestas didácticas para hacer llegar a los niños los conocimientos musicales en edades tempranas, que espero conocer y poner en práctica algún día, no obstante, tras experimentar con la metodología de M.^a del Rosario Castañón en primera persona, puedo recomendar su aplicación de forma sincera, porque si yo he sido capaz de crear música, comprenderla y disfrutar con ello, cualquiera puede hacerlo.

He podido cumplir todos los objetivos que me había planteado al inicio de este Trabajo de Fin de Grado de una manera muy satisfactoria, y, en relación a la serie de competencias relacionadas con el título de Maestro en Educación Infantil, así como las competencias específicas de esta asignatura, que me había estipulado conseguir, he de decir lo mismo, puesto que creo que he abordado y tratado cada una de ellas como se corresponde.

Soy consciente de que las herramientas que he creado no tendrían el resultado actual sin la ayuda que he recibido de mi tutora y familiares más cercanos, puesto que su apoyo, supervisión, entusiasmo y propuestas de mejora, han hecho que me sienta muy orgullosa de lo que he elaborado.

Si el maestro o maestra, confiando en sus posibilidades, acepta el doble desafío que implica hacerse cargo de la enseñanza de la música como lenguaje artístico escolar integrando la visión didáctica de la misma, encontrará muy pronto respuestas positivas por parte de sus alumnos y alumnas. Desde ese lugar irá articulando los contenidos seleccionados, construyendo la trama para el conocimiento y para el desarrollo perceptivo de los niños y niñas y creando las condiciones para la producción sonora y musical, expresiva y comunicativa. Y él o ella será partícipe fundamental de estos logros que compartirá con emoción y con placer, descubriendo en la música valores insospechados e inagotables. Y este es un desafío que vale la pena afrontar. (Akoschky et al. 2008, p.46)

Los niños y niñas pequeñas serán los agradecidos destinatarios de la preparación y del andamiaje que implica una educación musical adecuada a sus posibilidades, a sus necesidades, a sus gustos y a sus preferencias. Entre ellas, la necesidad y el gusto por el juego. (Soto y Violante, 2005, pp. 66-67; citado en Akoschky et al. 2008, p.88)

LISTA DE REFERENCIAS

- Alonso Ruíz, A. (2011). *El color de los sonidos*. Madrid: Visión Libros.
- American Psychological Association. (2010). *Manual de publicaciones de APA versión abreviada*. (2º ed.). NE Washington DC: El Manual Moderno S.A. de C.V.
- Akoschky, J., Alsina, P., Díaz, M., y Giráldez, A. (2008). *La música en la escuela infantil (0-6)*. (1ª ed.). Barcelona: GRAÓ.
- Arnaiz, V. (2010). *LA IMAGEN DE UNO MISMO, ... ¿ES EVALUABLE? Indicadores de mínimos al final de la educación infantil*. Menorca.
- Cabero, J. y Gisbert, M. (2011). *La formación en internet. Guía para el diseño de materiales didácticos*. Alcalá de Guadaíra, Sevilla: MAD, S.L.
- Castañón Rodríguez, M. (2010). *Leemúsica Readmusic. Cómo introducir el lenguaje musical en el aula de educación infantil*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Castellanos, J., Martín, E., Pérez, D., Santacruz, L., y Serrano, L. (2001). *Las TIC en la educación*. Madrid: Anaya multimedia.
- Gobierno de España. (2013). *Ley Orgánica 8/2013 del 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa*. Preámbulo XI.
- Junta de Castilla y León. (2007). *Decreto 12/2007 del 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*.
- Torres Otero, L. (2010). *Las TIC en el aula de educación musical: bases metodológicas y posibilidades prácticas*. Alcalá de Guadaíra, Sevilla: MAD, S.L.

Recursos electrónicos:

- Maestro Sánchez, T. (2016). *LeemúsicaJuegosTMS*. <http://tagsedi6.wixsite.com/leemusicajuegostms>
- Musescore. (s.f). *Manual de usuario*. <http://musescore.org>
- Nacarino Ramos, M., s.f. *Las competencias básicas en el currículo de E. Infantil*. <http://colegiomontserrat.fuhem.es/conoce-el-departamento/documentos-y-recomendaciones/category/2-general-educacion.html?download=12:competencias-infantil>.

ANEXOS

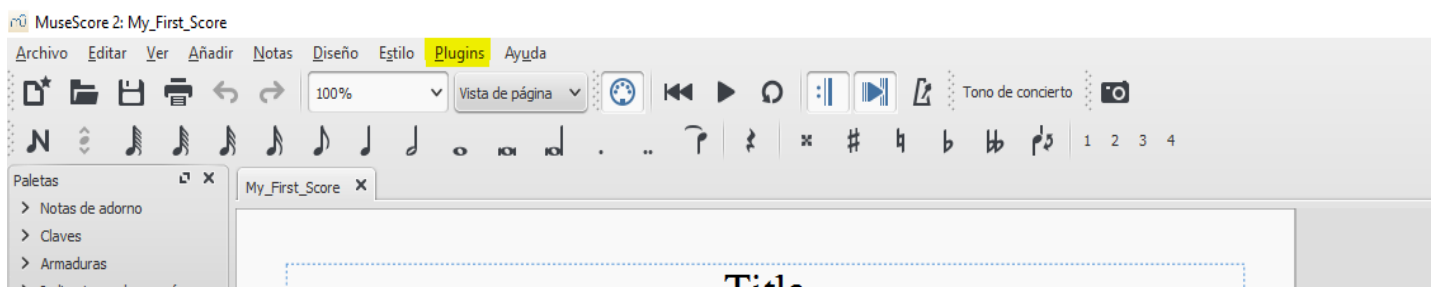
ANEXO I: TUTORIAL PLUGIN LEEMUSICACOLORNOTAS.QML

CAMBIO DE COLORES AUTOMÁTICO DE MUESCORE - POR TAMARA MAESTRO SÁNCHEZ PARA LEEMÚSICA DE MARÍA ROSARIO CASTAÑÓN

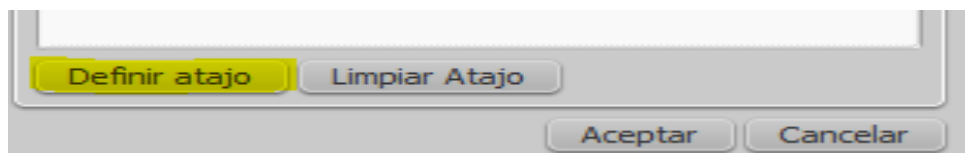
Esto es un tutorial sobre cómo cambiar el color de las notas en el Programa MuseScore de manera automática, creado por Tamara Maestro Sánchez, para aplicarlo al Programa Leemúsica de María Rosario Castañón.

PASOS PARA INSERTAR EL PLUGIN:

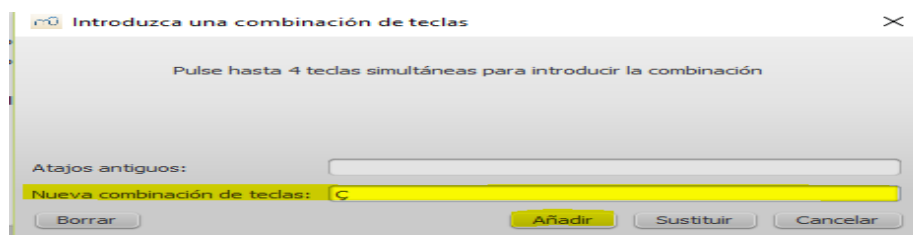
1. Abrir el navegador de internet e introducimos esta URL: <https://www.dropbox.com/s/1h000xubkc7an34/ArchivoCifrado2.rar?dl=0>
2. Accede con tu cuenta Dropbox, o en la ventana emergente haz click en *No gracias, continuar para ver.*
3. Selecciona descargar.
4. Acude a la carpeta de descargas de tu ordenador, y abre el archivo.rar llamado *ArchivoCifrado2.rar*
5. Introduce la **contraseña** con la que has abierto este tutorial.
6. Extrae el archivo en el escritorio. Cópialo.
7. Buscamos en nuestro ordenador la carpeta en la que tenemos instalado el *programa MuseScore*. (Normalmente suele estar en C:/)
8. Entramos en la carpeta llama **plugins** y pegamos el archivo que hemos extraído. Cerramos la carpeta.
9. Abrimos *MuseScore* y cerramos los cuadros de diálogo (En el caso de que nos salgan)
10. En la barra de herramientas, seleccionamos *Plugins* como marca la imagen.



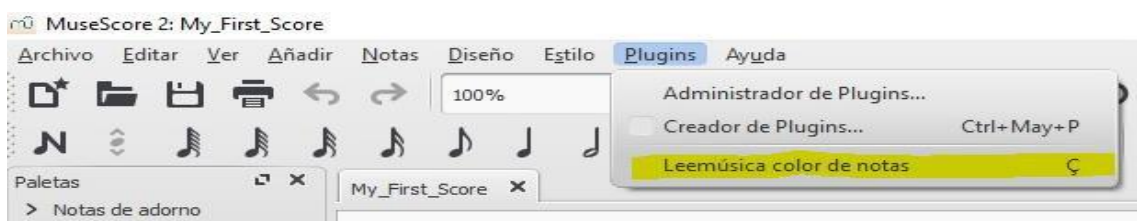
11. Se nos abre una pestaña, hacemos click en *Administrador de plugins*.
12. En la ventana emergente buscaremos **el nombre del plugin que hemos extraído anteriormente** y seleccionamos el cuadro de la izquierda para que tenga .
13. En la parte de debajo de la ventana, hacemos click en *Limpiar atajo*. Posteriormente seleccionamos *Definir atajo*, como marca la imagen.



14. En la ventana emergente, hacemos click en el recuadro que pone Nueva combinación de letras y escribimos el signo que creamos conveniente (En nuestro caso ç). Damos a *Añadir* como muestra en la imagen.



15. Selecciona *Aceptar* en la ventana de *Administración de plugins*.
16. A partir de ahora, nuestro plugin saldrá directamente en la pestaña plugins del menú de herramientas. Lo seleccionamos como marca la imagen.
17. Para ponerlo en marcha correctamente, cerramos el programa y lo volvemos a abrir.



De ahora en adelante, una vez esté terminada la canción, con todas las notas en negro (Sin tener ninguna seleccionada) cuando pulses tu combinación, (En nuestro caso ç) se colorearán todas las notas de manera automática según los colores del Programa Leemúsica de María Rosario Castañón.

*** Es importante no tener ninguna nota seleccionada, de lo contrario solamente se coloreará dicha nota y las demás permanecerán en negro.*

ANEXO II: IMÁGENES DE LEEMÚSICAJUEGOSTMS.

IMAGEN 3: CUENTO DE PLIN.



IMAGEN 4: ESCOGE UNA EDAD.



IMAGEN 5: EDUCACIÓN ESPECIAL.

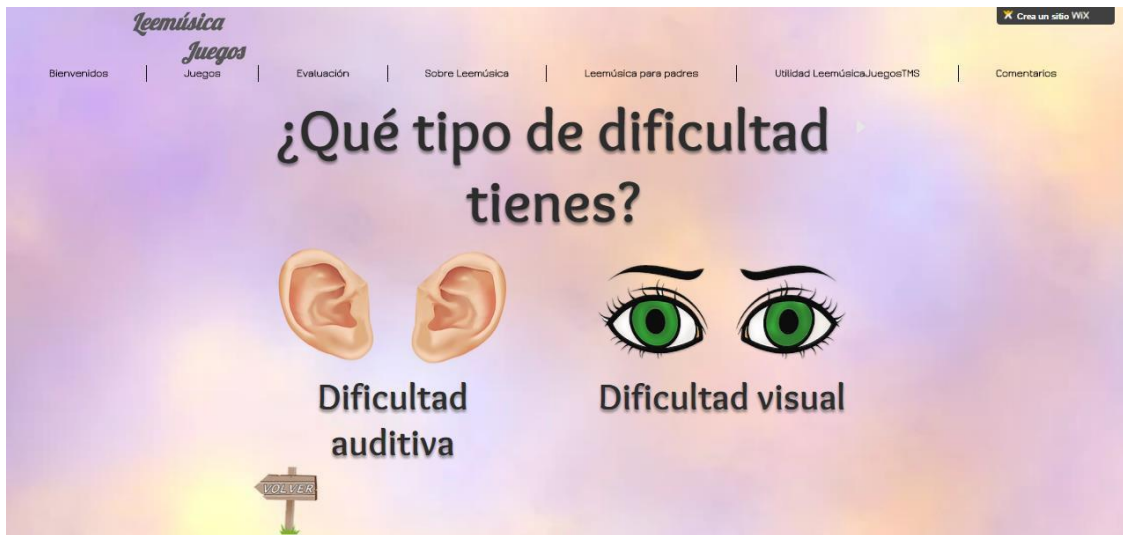
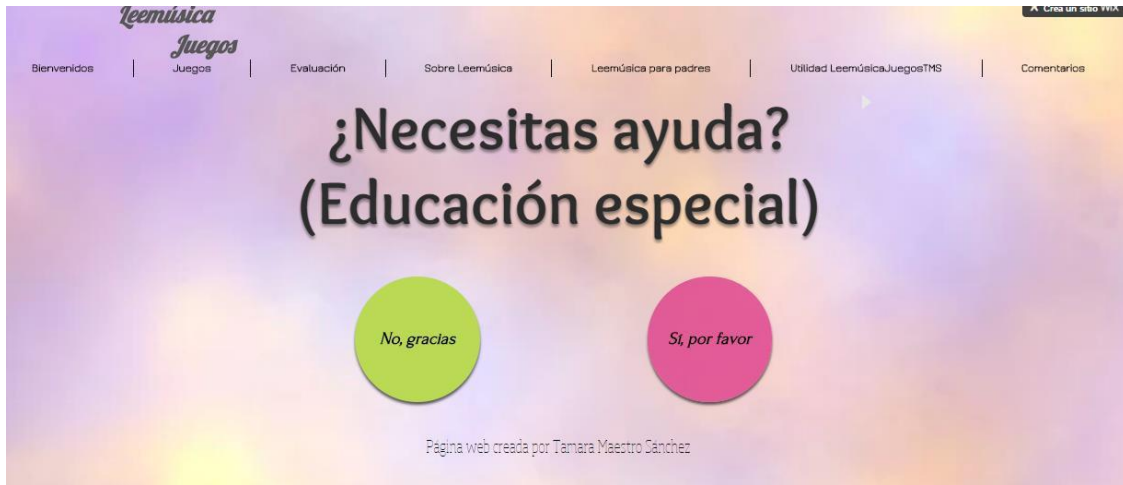


IMAGEN 6: EJEMPLO SECCIÓN DE ACTIVIDADES Y DIFICULTAD.



IMAGEN 7: EVALUACIÓN.

Leemúsica
Juegos | **Evaluación** | Sobre Leemúsica | Leemúsica para padres | Utilidad LeemúsicaJuegosTMS

Evaluación de las actividades:

En este tipo de metodologías de aprendizaje progresivo, tenemos que estar **evaluando constantemente los progresos de los niños**, ya que hemos de estar seguros de no pasar a una dificultad nueva si no se dominan las anteriores.

Como hemos mencionado en otras pestañas, esta página web no hace más que **completar lo trabajado en el aula**, de modo que, **si estamos realizando alguna de estas actividades**, es porque consideramos que **nuestra clase ha comprendido y domina los conceptos que en ellas se trabajan**.

No obstante, cada niño es un mundo y sigue sus propios procesos y velocidades de aprendizaje, por lo que puede que descubramos que no todos se encuentran al mismo nivel y debamos dedicar más tiempo a algunos conocimientos que se han atascado.

Teniendo en cuenta la **individualidad de los niños del aula**, hemos establecido unas **rúbricas de evaluación** que se ajustan a las actividades de la página. No se trata únicamente de una evaluación destinada a los pequeños, sino también a los maestros, porque gracias a ella, sabremos si las figuras más importantes del aula están listas para pasar a la siguiente dificultad, **adaptándonos a su velocidad de aprendizaje y no al revés**.


Las rúbricas se encuentran **divididas en función de la edad de los niños**: 3 años primer semestre, 3 años segundo semestre, 4 años y 5 años; **incluyéndose en cada una la evaluación para los que presentan dificultades auditivas y visuales**.


Se trata de un **sistema muy sencillo** donde marcas con una X las opciones NO, A VECES y SI en función de lo que observemos. Además, teniendo en cuenta que las sesiones de trabajo son muy cortas, puede completarse nada más terminar, o posteriormente si hemos tomado notas durante la realización.


Como suponemos que continuaréis con esta metodología para cursos posteriores y, en el Programa Leemúsica, maestros y niños aprenden juntos, os proponemos un **sistema de evaluación para docentes** con el que podréis reflexionar sobre vuestros progresos, estableceros nuevos objetivos y ver si habéis cumplido con los que os habíais propuesto, con el fin de avanzar satisfactoriamente hacia un futuro.


De igual modo, hemos establecido una **tabla de evaluación para esta página web**, siguiendo el **estándar internacional para evaluar la calidad del Software ISO 9126**, que se encuentra en el mismo documento del sistema de evaluación docente.

Para acceder y poder descargar las rúbricas de evaluación, [haz click](#) en los iconos que se muestran a continuación.


3 años
primer semestre


3 años
segundo semestre


4 años


5 años



Profesores

IMAGEN 8: SOBRE LEEMÚSICA.

Evaluación | **Sobre Leemúsica** | Leemúsica para padres | Utilidad LeemúsicaJu

¿Qué es Leemúsica?

Se trata de un **Programa educativo para aprender con facilidad el lenguaje musical de manera progresiva**, basándose en el desarrollo psicológico del lenguaje y en el descubrimiento.

Convierte al lenguaje musical en algo asequible para todos, que **se aprende como un idioma más**, ligado al proceso de comunicación y a la lecto-escritura.

En este programa, lo importante es **tocar, cantar, jugar, crear y compartir la música con los demás**, a través de elementos sencillos que poco a poco se van complicando.

¿Qué se propone?

Hasta ahora, la música en educación infantil, se manifiesta a través de juegos y canciones. La propuesta de este programa implica **introducir el lenguaje musical, de la misma forma que se empiezan a reconocer los signos lingüísticos** (vocales y consonantes), sin la presión de realizar logros inmediatos, sino preparando a los niños para que cada uno de el paso cuando llega su momento de madurez cerebral para el proceso lecto-escritor.

Si realizamos el aprendizaje musical y lecto-escritor de manera simultánea, **el proceso de aprendizaje se unifica**, razón por la que se convierte en algo más sencillo y permanece de forma mucho más significativa.

Principios y conceptos comunes de Leemúsica con el lenguaje:

- Preparar la visión para una lateralización lectora y escritora de izquierda a derecha
- Discriminación de los símbolos gráficos asociados a un sonido
- Preparación de la destreza manual
- Fomento y desarrollo de la atención auditiva
- Cuidado y ejercitación de la actividad fonadora (respiración, fonación, dicción)
- Ritmificación de la pulsación
- Desarrollo de la psicomotricidad y la coordinación corporal.
- Utilización de la imaginación, la capacidad lúdica y la creatividad

Al enseñar Leemúsica al mismo tiempo que desarrollamos el lenguaje musical, **estamos trabajando otras capacidades lingüísticas**, de forma que ambos aprendizajes se ayudan el uno al otro a conseguir los mismos fines de manera más eficaz.

¿Cómo llevarlo a cabo?

- **La música es un lenguaje más:** Ha de realizarse a la vez que el proceso lecto-escritor, asociando una grafía a un sonido
- **Respetando el tiempo de aprendizaje de los niños/as:** Todos tenemos intención comunicativa y expresiva desde el momento en que nacemos, pero cada niño/a necesita su tiempo para aprender el lenguaje lecto-escritor, al igual que sucede con la música
- **Presentando los contenidos de manera progresiva:** No pueden aprender todos los símbolos a la vez, hay que presentarlos poco a poco y repetirlos varias veces.
- Debido al **aprendizaje progresivo**, cada edad tiene sus propios contenidos, no podemos empezar directamente por los contenidos de 5 años, ha de hacerse de manera ordenada: 3 años, 4 años y 5 años, solamente cuando los conocimientos estén bien establecidos, pasaremos a una nueva dificultad.
- Fomentando el **aprendizaje por descubrimiento** más que por imitación tanto en profesores como en niños/as.
- Estableciendo **rutinas diarias** que nos permitan la continuidad del trabajo a través de sesiones de trabajo muy breves (Máximo 15 minutos) para conseguir el máximo de atención de los niños/as.
- **Incitar a la creatividad y la comunicación de los niños/as:** Componer piezas jugando con las notas, los timbres y los ritmos, descubrir cómo suena instrumentalmente, cantando y creando estructuras y compartiéndolo con los demás.

IMAGEN 9: LEEMÚSICA PARA PADRES.

Leemúsica para adultos:

Lo más importante de todo, ¡**FELICIDADES!**

Si estás leyendo estas líneas, quiere decir que has decidido tener acceso al amplio mundo del lenguaje musical, por ello, felicitamos tus esfuerzos y estaremos encantados de guiarte a lo largo de tu decisión. Siempre que tengas dudas sobre el Programa Leemúsica, no dejes de preguntar al maestro que te ha hablado de esta página, estará encantado de ayudarte.

La música en familia es uno de los capítulos pendientes de la educación musical en España, pero es **fundamental para una auténtica integración de la música en la vida cultural cotidiana.**

Por desgracia, el lenguaje musical ha estado **fuera del alcance de la formación de la mayor parte de los adultos españoles**, al menos hasta ahora, ya que este sistema les permitirá aprender con rapidez y facilidad, a la vez que comparten este aprendizaje con sus hijos o nietos.

El programa Leemúsica ofrece a los adultos una **programación para aprender a leer música de manera progresiva:**

- **Contenidos establecidos por niveles:** Para favorecer la adquisición del lenguaje musical por parte de los adultos, el Programa Leemúsica ha dividido los contenidos que se imparten a los niños durante la etapa de Educación Infantil (3-6 años) en **6 niveles de dificultad**, que se pueden llevar a cabo de manera autónoma en el domicilio, precisando de la ayuda externa de una persona con conocimiento musical para los niveles 5 y 6.
- **Estableciendo la duración aproximada de permanencia en cada nivel:** Para que sirva como guía, se ha establecido en semanas, el tiempo aproximado que los adultos debemos permanecer en cada nivel. No obstante, la **temporalización es aproximada** y puede ser adaptada a las necesidades de cada persona. Lo importante es **no precipitarse al siguiente nivel hasta dominar todos los contenidos del nivel anterior.**
- **Respetar el aprendizaje progresivo:** Al igual que los niños, independientemente de la edad que tengas, deberás empezar por los contenidos iniciales, estableciendo un orden adecuado. **No puedes aprenderlo todo a la vez, cada cosa necesita su tiempo.**

Y en este momento estarás preguntándote **¿Cómo abordo esta página?** Nos gustaría darte un par de consejos para diferentes situaciones:

- **Tienes conocimientos musicales:** Has tenido acceso a la música por parte de conservatorios, lo has estudiado por cuenta ajena y te manejas perfectamente. No te preocupes, este es tu sitio. El fin de esta página web es que tus hijos, nietos, o sobrinos complementen sus conocimientos del Programa Leemúsica. Esto quiere decir, que **desde tu domicilio, podrás ayudar a que los niños repasen lo que han trabajado en el aula** y completar una rúbrica de evaluación si lo crees necesario.
- **No tienes conocimientos musicales, pero has decidido aprender lenguaje musical:** ¡Enhorabuena por tu decisión!
 - **Si ya estás en conocimiento de las tablas de temporalización que ofrece el Programa Leemúsica,** una vez hayas progresado con los niveles, esta página web te ayudará en tu proceso de aprendizaje de forma lúdica y sencilla, a la vez que trabajarás con los mismos contenidos y actividades que realiza tu hijo en el aula, haciendo vuestra formación mucho más rica y elaborada. Si precisas de una **forma física de registrar tus progresos en el Programa**, en la pestaña **Evaluación** encontrarás diferentes rúbricas (dependiendo de la edad y los contenidos trabajados) que puedes ajustar a tus necesidades. No te alarmes porque sean evaluaciones para niños, ten en cuenta que compartís los contenidos.
 - **Si por el contrario, no conoces la temporalización establecida en el Programa Leemúsica para los adultos,** pide información

IMAGEN 10: UTILIDAD DE LEEMÚSICAJUEGOSTMS.

Leemúsica Juegos

Bienvenidos | Juegos | Evaluación | Sobre Leemúsica | Leemúsica para padres | **Utilidad LeemúsicaJuegosTMS** | Comentarios

Utilidad de la página web LeemúsicaJuegosTMS:

La página web LeemúsicaJuegosTMS es una **herramienta TIC gratuita** que tiene como fin **complementar la metodología del Programa Leemúsica** a través de juegos de visión general.

- Hemos creado juegos de visión general porque no se trata específicamente de juegos musicales, sino que a través de juegos cotidianos (juegos de memoria, laberintos, juegos de repetición, fichas...) trabajamos los conceptos del Programa Leemúsica.

Parte de un **cuento** con el que se introduce el programa para dar paso a una serie de **actividades**, cuyos iconos de colores vivos, atractivos y de tamaño considerable, indican la dificultad de las mismas.

Se ha diseñado teniendo en cuenta los **niveles metodológicos** para la secuenciación de contenidos que establece el programa, siendo éstos más complicados conforme avanza la edad.

Se encuentra dividida en **varias secciones o apartados:**

- **Bienvenidos:** Esta pestaña comienza con un cuento sobre la protagonista de la página que nos da pie a las actividades.
- **Juegos:** Esta pestaña engloba la suma de 78 juegos diferentes (Divididos entre juegos activos y versiones imprimibles) que se encuentran debidamente repartidos en función de las edades (3 años, 4 años y 5 años).
- **Evaluación:** Se trata de una pestaña en la que se nos ofrece la posibilidad de descargar diferentes **rúbricas de evaluación** (Para evaluar a los niños/as y para los maestros/as) en consecuencia con la edad que tengan los pequeños.
- **Sobre Leemúsica:** Gracias a este apartado podemos conocer, de manera resumida, cuestiones claves sobre el Programa Leemúsica, como por ejemplo **en qué consiste, lo que se propone, los principios y contenidos relacionados con el lenguaje o cómo llevar a cabo el Programa.**
- **Leemúsica para padres:** Nos muestra la importancia que tiene la música en la unidad familiar y se invita a los padres y madres a seguir esta metodología para que aprendan a leer música junto a sus hijos/as.
- **Comentarios:** Sección destinada a que los usuarios de la página web puedan aportar **ideas, propuestas de mejora, comentarios y dudas.**

¡Esperamos que disfruten de esta aventura musical, tanto como hemos disfrutado nosotros creándola!

Página web creada por Tamara Maestro Sánchez

IMAGEN 11: COMENTARIOS.

Leemúsica Juegos ✕ Crear un sitio WIX

Bienvenidos | Juegos | Evaluación | Sobre Leemúsica | Leemúsica para padres | Utilidad LeemúsicaJuegosTMS | **Comentarios**

Sección de comentarios

Nos enorgullece que hayas hecho uso de esta página web para hacer más completo el aprendizaje de los contenidos del Programa Leemúsica de M^{ra} del Rosario Castañón.

Esperamos que haya contribuido a que los niños/as profundicen en los contenidos y competencias musicales que han adquirido con el Programa Leemúsica, siempre a través del juego. Confiamos en que el uso de esta página web no solamente os ha ayudado a trabajar los contenidos del Programa de manera dinámica, sino que también ha cooperado en demostrar que los juegos más sencillos pueden aplicarse a cualquier tema, haciendo el aprendizaje algo más completo y lúdico.

Vuestra opinión es muy importante para nosotros debido a que nos ayuda a que esta página web crezca y siga progresando, así que os presentamos un espacio donde podéis compartir vuestras dudas, propuestas de mejora, ideas y opiniones, a las que responderemos lo más rápido posible.

Si no quieres perderte los cambios y novedades de la página web puedes suscribirte dejando más abajo tu correo de contacto.

MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA PARTICIPACIÓN Y COLABORACIÓN.

Nombre Mensaje

Email

Asunto

¡Únete a nuestro lista de correo y no te pierdes ninguna novedad!

Dirección de email

Página web creada por Tamara Maestro Sánchez

ANEXO III: RÚBRICAS DE EVALUACIÓN.

Rúbrica de evaluación de 3 años primer semestre:

http://media.wix.com/ugd/60b681_aa9009b652ef403a9a5ae1e897807f62.pdf

Rúbrica de evaluación de 3 años segundo semestre:

http://media.wix.com/ugd/60b681_5184c8ab251948238752242610bf086d.pdf

Rúbrica de evaluación de 4 años:

http://media.wix.com/ugd/60b681_51ffec8249134f8b8c341e72fc7308ec.pdf

Rúbrica de evaluación de 5 años:

http://media.wix.com/ugd/60b681_9154772454fe43c9bf9167ef988d410b.pdf

Rúbrica de evaluación de profesores:

http://media.wix.com/ugd/60b681_fbc40a489ae946bb8662b2535c0158fc.pdf

