



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**EL JUEGO COMO
HERRAMIENTA DIDÁCTICA DE
LA FORMACIÓN AUDITIVA EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

MENCIÓN EN EDUCACIÓN MUSICAL

DICIEMBRE 2018

AUTORA: Sandra López Capa

TUTOR ACADÉMICO: D. Manuel del Río Lobato

RESUMEN

La formación auditiva es un aspecto de la educación musical que en muchos casos no recibe los recursos temporales ni la estimulación temprana que merece o necesita. Por ello, consideramos de vital importancia recordar que conlleva una serie de consecuencias altamente satisfactorias y beneficiosas como pueden ser la atención, la concentración y la memoria. Con el presente trabajo pretendemos potenciar todos esos aspectos mediante una propuesta didáctica cuyo eje motivador sea el juego. Para ello hemos recopilado, adaptado y programado una serie de actividades lúdicas cuyo objetivo principal es facilitar el reconocimiento de diferentes parámetros del sonido, concretamente la intensidad, la altura y el timbre. Para valorar su funcionalidad serán puestas en práctica en dos aulas de primero de Primaria. De dicha aplicación recogeremos los datos necesarios para determinar el grado de consecución de los objetivos planteados al principio.

Palabras clave: educación musical | audición | cualidades sonoras | metodología lúdica | motivación.

ABSTRACT

Auditory education is an aspect of music education that in many cases does not receive the temporary resources or the early stimulation that it deserves or needs. For this reason, we consider it of vital importance to remember that it entails a series of highly satisfactory and beneficial consequences such as attention, concentration and memory. With the present work we intend to promote all those aspects through a didactic proposal whose motivating axis is the game. To do this we have compiled, adapted and programmed a series of recreational activities whose main objective is to facilitate the recognition of different sound parameters, specifically intensity, height and timbre. To assess its functionality, they will be put into practice in two classrooms of the first year of Primary Education. From this application we will collect the necessary data to determine the degree of achievement of the objectives set at the beginning.

Keywords: music education | audition | sound qualities | recreational methodology | motivation.

ÍNDICE GENERAL

1. INTRODUCCIÓN	8
1.1. JUSTIFICACIÓN.....	10
2. MARCO TEÓRICO	12
2.1. EL JUEGO	12
2.1.1. Concepto de juego.....	12
2.1.2. Características del juego.....	12
2.1.3. Tipologías lúdicas.....	13
2.1.4. Funciones fundamentales del juego.....	14
2.1.5. El juego en el contexto educativo	15
2.2. LA MÚSICA	17
2.2.1. El sonido. Parámetros.....	17
2.2.2. Percepción auditiva. Métodos y técnicas.	18
2.2.3. Educación musical.....	20
3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	26
3.1. INTRODUCCIÓN	26
3.2. OBJETIVOS.....	26
3.2.1. Generales.....	26
3.2.2. Específicos.....	26
3.3. CONTENIDOS.....	27
3.4. COMPETENCIAS CLAVE.....	27
3.5. ELEMENTOS TRANSVERSALES.....	29
3.6. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA	29
3.7. TEMPORALIZACIÓN	30
3.8. DISTRIBUCIÓN DE ESPACIOS Y AGRUPAMIENTOS	31
3.9. RECURSOS	31
3.8.1. Materiales	31
3.8.2. Humanos.....	31
3.8.3. Organizativos.....	32
3.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	32
3.11. SECUENCIA DE ACTIVIDADES.....	32
3.12. EVALUACIÓN.....	43
3.11.1. Criterios de evaluación.....	43
3.11.2. Estándares de aprendizaje evaluables.....	44
3.11.3. Instrumentos de evaluación.....	44
4. CONCLUSIONES.....	46
5. REFERENCIAS	49

5.1. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
5.2. WEBGRAFÍA	52
6. ANEXOS	55
6.1. ANEXO 1	55
6.2. ANEXO 2	58
6.3. ANEXO 3	60
6.4. ANEXO 4	62
6.5. ANEXO 5	63
6.6. ANEXO 6	64
6.7. ANEXO 7	66

ÍNDICE DE TABLAS E ILUSTRACIONES

Tabla 1	24
Tabla 2	31
Tabla 3	68
Ilustración 1	33
Ilustración 2	34
Ilustración 3	35
Ilustración 4	35
Ilustración 5	36
Ilustración 6	37
Ilustración 7	38
Ilustración 8	39
Ilustración 9	41
Ilustración 10	56

1. INTRODUCCIÓN

El siguiente Trabajo de Fin de Grado (TFG) cuyo título es “*El juego como herramienta didáctica de la formación auditiva en Educación Primaria*” tiene como objetivo principal investigar sobre la utilización de actividades lúdicas para posteriormente recopilar una serie de propuestas de intervención en el aula. Dichas actividades estarán orientadas a la asignatura de música y más concretamente al trabajo y potenciación de la educación auditiva. Posteriormente se llevarán a cabo en un aula de primaria para finalmente recoger una serie de conclusiones que analicen y expliquen los resultados obtenidos.

Para ello y tomando como referencia el documento titulado “Reglamento sobre la Elaboración y Evaluación de Trabajos de Fin de Grado de la Universidad de Valladolid”¹ cuyo resumen se encuentra en la Guía Docente 2017/2018 (consultada el 13 de marzo de 2018) después de plantear un tema específico se seleccionarán las teorías que mejor lo analicen, se ofrecerán ideas y se otorgarán explicaciones sobre dicho tema. Tomando como referencia dicha guía el trabajo seguirá el siguiente esquema: después de plantear los objetivos que se persiguen realizará una justificación personal sobre la elección del tema, expondré el marco teórico sobre el que se sustenta, así como el diseño de una propuesta de intervención didáctica en el aula de primaria, para finalizar con las conclusiones extraídas de la puesta en práctica de dicha propuesta.

El objetivo principal que perseguimos con el presente proyecto es el de reflejar que el juego puede ser una herramienta muy útil a la hora de realizar nuestra labor como docentes ya que es una parte fundamental en el desarrollo de los más pequeños.

Además, los objetivos específicos derivados del principal son los siguientes:

1. Investigar sobre el juego: características, historia, tipología e importancia.
2. Analizar el juego como herramienta didáctica.
3. Valorar la importancia de la educación musical y el juego en la etapa de Primaria.
4. Recopilar juegos que sirvan de recurso para adquirir conocimientos musicales y faciliten la formación auditiva.
5. Crear una propuesta alternativa y estimulante para trabajar el ámbito auditivo incluido en la educación musical.

¹ Resolución de 3 de febrero de 2012, del Rector de la Universidad de Valladolid, por la que se acuerda la publicación del Reglamento sobre la elaboración y evaluación del Trabajo de Fin de Grado, BOCyL 15 de febrero de 2012. Consultado el 13 de marzo 2018 desde http://www.feyts.uva.es/sites/default/files/GuiaTFGEM2017_0.pdf

6. Desarrollar la sensibilidad auditiva en el alumnado.
7. Mejorar el interés y motivación del ámbito auditivo.
8. Seleccionar actividades que resulten más adecuadas para conseguir las metas propuestas.

Simultáneamente se alcanzarán los objetivos generales del Título cuyo fin fundamental se encuentra incluido en la Guía Docente del Trabajo de Fin de Grado. Este plantea al profesional alcanzar todas aquellas capacidades necesarias para afrontar los retos del sistema educativo, así como adaptar sus enseñanzas a las nuevas necesidades formativas para conseguir realizar sus funciones docentes de forma colaborativa.

Las competencias que deberán alcanzar dichos profesionales se resumen en²:

1. Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, así como su relación interdisciplinar, los criterios de evaluación y los conocimientos didácticos.
2. Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje.
3. Diseñar, planificar, adaptar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje para el alumnado con necesidades educativas específicas.
4. Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y plurilingües, así como fomentar la lectura y el comentario crítico de textos.
5. Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad y al respeto de los derechos humanos.
6. Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal.
7. Conocer la organización de los colegios y la diversidad de acciones de su funcionamiento, así como desempeñar las funciones de tutoría y orientación. Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios.
8. Colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa asumiendo la dimensión educadora de la función docente.
9. Mantener una relación crítica y autónoma respecto a las instituciones sociales.
10. Valorar la responsabilidad en la consecución de un futuro sostenible.

² Resolución de 3 de febrero de 2012, del Rector de la Universidad de Valladolid, por la que se acuerda la publicación del Reglamento sobre la elaboración y evaluación del Trabajo de Fin de Grado, BOCyL 15 de febrero de 2012. Consultado el 13 de marzo de 2018 desde http://www.feyts.uva.es/sites/default/files/GuiaTFGEM2017_0.pdf

11. Reflexionar sobre las prácticas del aula para innovar y mejorar la labor docente.
12. Conocer y aplicar en el aula las tecnologías de la información y de la comunicación.
13. Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual, conociendo además modelos de mejora de la calidad educativa.

Además, quedarán reflejadas las competencias propias del Trabajo de Fin de Grado que figuran en la ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Primaria:

- a. Adquirir conocimiento práctico del aula y de la gestión de la misma.
- b. Ser capaces de aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, dominando las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.
- c. Controlar y hacer el seguimiento del proceso educativo (enseñanza-aprendizaje) dominando las técnicas y estrategias necesarias.
- d. Relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.
- e. 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.
- f. Participar en propuestas de mejora de los distintos ámbitos.
- g. Regular los procesos de interacción y comunicación.
- h. Colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa.
- i. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en los estudiantes.

1.1. JUSTIFICACIÓN

Para desarrollar la justificación explicaré desde un punto de vista personal la elección del tema que desarrolla este TFG. Comienzo considerando la música como un elemento integrado en todas y cada una de las etapas de la vida. Desde que nacemos (e incluso antes) recibimos estímulos sonoros basados en canciones, diferentes timbres de voz y ambientales emocionales. En mi opinión, la música tiene la capacidad de trasladarnos en el tiempo. Podemos revivir nuestra infancia a través de nanas o melodías, recordar momentos importantes de nuestra vida con marchas nupciales o canciones melancólicas e incluso

cambiar nuestro estado de ánimo con determinados sonidos. En todo este proceso interviene un ámbito de la educación musical que en mi experiencia como alumna de las distintas etapas ha sido poco relevante: el auditivo. Es un aspecto que, con un trabajo adecuado y progresivo, se puede desarrollar a lo largo de la vida. Este proceso de aprendizaje se realiza de fuera hacia adentro, es decir, el sujeto adopta un rol de receptor, un estado más pasivo que a la hora de educar otras competencias. Para ello, la percepción musical (oír, escuchar, analizar) debe considerarse al mismo nivel de importancia que las otras dos grandes competencias de la pedagogía musical (la interpretación y la creatividad). En la línea de pensamiento de M^a Pilar Montoro (2004) consideramos la percepción como “una de las bases para plantear los objetivos en el aula, ya que sus procesos resultan ser una parte fundamental de la audición” (p. 6). De esta manera, la capacidad para expresar lo que nos inspira el entorno se relaciona con el desarrollo comunicativo.

Por otra parte, y según la Guía Docente del TFG, este “ofrece al estudiante la oportunidad de profundizar en un tema de su interés, explorándolo con intensidad”. Partiendo de esta premisa, pretendemos realizar una propuesta de intervención didáctica para trabajar la formación auditiva de forma que el alumnado disfrute.

De forma paralela analizamos y valoramos la importancia del juego tanto en la vida del niño, como en Educación Primaria, además de en la asignatura de música. De esta manera explicaremos de forma justificada la elección de esta herramienta didáctica como medio para trabajar la audición.

El juego (al igual que la música) está presente en nuestra vida desde el nacimiento, especialmente en la niñez. Precisamente es en esta etapa donde tenemos el privilegio de encontrar en mayor medida dos de los factores más favorables a la hora de realizar juegos y que debemos aprovechar: la creatividad y la imaginación, dos cualidades que favorecen la predisposición a jugar. Son muchos los filósofos y psicólogos que consideran vital la práctica lúdica para el desarrollo y el aprendizaje infantil. Dicha idea se desprende de las teorías de Groos (1902), Vigotsky (1934), Piaget (1947) o Silva (1995) que más adelante serán resumidas y analizadas en el marco teórico.

En cuanto al uso de dicha herramienta lúdica en el aula de Educación Primaria existen defensores como Esther Hervás (2008) que le otorgan una gran importancia educativa, afirmando que su aplicación provechosa es trascendente y vital, ya que posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual. Este desarrollo no sólo puede conseguirse en la etapa de la niñez, sino que también puede desprender resultados favorables en adultos.

2. MARCO TEÓRICO

Para profundizar sobre el tema y crear una base teórica que defienda nuestra propuesta de intervención organizaremos la información recopilada en los siguientes puntos:

2.1. EL JUEGO

“La cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para ahorrarse una actitud lúdica” Huizinga (1958).

El juego es un mecanismo complejo estudiado por diversos autores (como Huizinga, Piaget, Winnicott, Caillois, Terr o Vigotski) que podemos encontrar tanto en edades tempranas como en adultos. Por ello lo consideramos un elemento que acompaña al ser humano en toda su vida. A continuación, vamos a analizar este recurso con el fin de establecer las bases de nuestra propuesta.

2.1.1. Concepto de juego

Según una de las definiciones que contempla la RAE³ el juego es un “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Por su parte Huizinga (1968) define el juego como “una ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría”. La capacidad del ser humano no sólo para pensar si no también para jugar por entretenimiento convierte a esta última en un elemento fundamental de la vida de toda persona. Dicha concepción del juego fue compartida por Roger Caillois (1997) analizando el estudio de Huizinga en la obra “*Los juegos y los hombres*” (1958).

Tendremos en cuenta estas afirmaciones para determinar un espacio concreto y una normativa clara y conocida por todos en las actividades que llevaremos a cabo. Además, daremos importancia al carácter emocional del juego.

2.1.2. Características del juego

Las características definitorias del juego en las que nos apoyamos están basadas en los estudios de Huizinga (1958) y Caillois (1997):

³ Consultado el 20 de febrero de 2018 de <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=MaS6XPk>.

- El juego es una actividad libre, derivada del deseo y la subjetividad. Por ello, intentaremos establecer unas reglas antes de su realización, con el fin de evitar la dirección y la participación durante su desarrollo.

- Es una combinación de la realidad con la fantasía, por lo que buscaremos la relación que más nos interese en las sesiones.

- Debe poseer un espacio y un tiempo determinado, en este caso el aula y cada una de las sesiones.

- Las reglas no determinan lo que debe suceder, sino las posibilidades que existen dentro del juego.

- Utilizaremos la incertidumbre que genera el juego para potenciar la expectación y la atención, así como la resolución de problemas que surjan a raíz de los imprevistos.

- El juego nunca es el mismo, por muchas veces que se realice una misma actividad lúdica, ya que en cada ocasión se acumulan aprendizajes.

- Aparentemente no tiene un fin, será nuestro objetivo que se adquieran conocimientos derivados de su práctica.

- Produce placer, alegría y diversión, característica que orientaremos al fomento del interés y la motivación de los participantes.

2.1.3. Tipologías lúdicas

A continuación, analizaremos la clasificación de Roger Caillois (1958) en función del impulso lúdico que mueve al sujeto. Las actividades planificadas estarán basadas en ellos.

○ **Agôn.** Son juegos en los que predomina la competición, juegos de combate en igualdad de oportunidades que determina el triunfo de un vencedor o equipo. Su práctica exige atención, preparación, esfuerzo y voluntad. En nuestro caso serán juegos normativos de equipos, por parejas o individualmente (como en el caso del pañuelo o las sillas).

○ **Alea.** Juegos determinados por el azar. El jugador permanece pasivo ya que el final no depende de él sino del propio destino. El trabajo, la perseverancia o el esfuerzo no están recompensados en los juegos de este tipo. Por el contrario, la concentración y atención serán imprescindibles en el caso de actividades de este tipo, como el bingo.

○ **Mimicry.** En estos juegos predomina el simulacro. El jugador se convierte en un personaje ajeno a él, basándose en la imitación. Son juegos

muy interesantes en la educación musical, ya que se puede trabajar la dramatización.

○ **Ilinix.** Son juegos en los que predomina el vértigo, buscando romper momentáneamente la estabilidad perceptiva, entrando en un pequeño pánico. Corresponderían a este tipo los movimientos físicos como volteretas o los realizados en parques de atracciones. En todos ellos la adrenalina es el motor motivador. Por cuestiones de espacio y edad, estos juegos no están incluidos en nuestra propuesta.

2.1.4. Funciones fundamentales del juego

En cuanto al análisis de la importancia otorgada por diversas fuentes destacamos la visión de la LOMCE (10 de diciembre de 2013)⁴, que señala el juego como un recurso imprescindible en la etapa de Primaria, tanto como situación de aprendizaje (adaptado a los objetivos educativos) como herramienta didáctica debido a su gran carácter motivador.

Partiendo de las ideas expuestas por el pedagogo estadounidense Jerome Bruner (1986) en una de sus conferencias, hemos resumido una serie de funciones que se derivan de la práctica del juego:

- Reduce la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos, por lo que no tiene consecuencias frustrantes para el niño.
- Consiste en una actividad que se justifica por sí misma.
- Existe una conexión bastante débil entre medios y fines. De este modo, los niños se adaptan a las variaciones del juego. Utilizaremos esta característica para potenciar la exploración, la atención, la improvisación y la imaginación mediante el cambio de normas y objetivos.
- La repetición de un determinado juego sirve para mejorar su práctica y evitar de este modo el aburrimiento.
- El juego raramente es aleatorio o casual, debemos seguir un orden, un sentido y una finalidad mediante la programación de las actividades lúdicas.
- Hace que forme parte de nosotros mismos, en un proceso que se realiza adaptándolo de fuera hacia dentro (al contrario que en los aprendizajes más estáticos). Todo

⁴ Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa. BOE Núm. 298, Sec. I. Pág. 97858-97921. Recuperado el 20 de marzo de 2018 de <https://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>

esto hace que el juego sea una actividad sumamente importante para el crecimiento, como analizaremos con más profundidad en puntos posteriores.

- Tanto el juego como los obstáculos que se proponen para superar divierten. Por ello, el juego es una innegable fuente de diversión.
- Bruner (1986) considera que se puede aplicar el juego a la resolución de problemas, pero de una forma más agradable, lúdica y divertida.
- El juego es libre, espontáneo y aparentemente sin objetivo. Aun así, en ocasiones lo utilizamos para lograr o conseguir algún fin que pretendamos conseguir. Es precisamente desde esta función o particularidad desde la que debemos considerar el aprovechamiento pedagógico del juego, adaptando y guiando su desarrollo hacia los objetivos planteados.

Por su parte, Bernabéu y Goldstein (2009) destacan que a pesar de que el juego no persigue un producto final “promueve una serie de actitudes vitales que transforman al individuo que juega” (p.51). Analizando las funciones del juego que consideran altamente beneficiosas podemos destacar las siguientes:

- Podemos enfocar el juego como un “banco de pruebas permanente” en el que la exploración y el descubrimiento sean dos sensaciones encontradas.
- El juego activa y potencia las relaciones humanas.
- Relacionado con el punto anterior, es conveniente recordar que el juego ayuda a relacionar experiencias vividas con nuevas situaciones, de manera que podemos obtener aprendizajes significativos.
- El juego es una excelente forma de distraerse mentalmente y realizar acciones que no se encuentran en la vida.
- Posee una función anticipatoria, ya que en el campo lúdico se pueden poner en práctica comportamientos para los que no se está preparado, anticipando así situaciones futuras en la vida real.

2.1.5. El juego en el contexto educativo

El valor del juego es aceptado en los primeros años de enseñanza, menguando su uso a medida que avanzan los cursos escolares. Hemos considerado las abundantes ventajas que según Bernabéu y Goldstein (2009) proporciona la integración de actividades lúdicas en el contexto escolar:

- Facilita la adquisición de conocimientos.

- Ayuda a dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante el desarrollo del interés, la motivación y la autoestima del alumnado.
- Fomenta la solidaridad y las relaciones grupales.
- Desarrolla la creatividad, la percepción y la inteligencia emocional.
- Permite trabajar la educación en valores, como la tolerancia y el respeto.
- Otorga cierta libertad a los alumnos, aunque también se desprende un nivel de responsabilidad de ella.

Estos autores consideran el juego como un recurso de primer orden para la educación integral del alumnado. Para ello, los maestros debemos incorporar a los métodos de enseñanza aspectos que favorezcan, según Bernabéu y Goldstein (2009), “una conducta lúdica que amplíe los márgenes de libertad en el aula y que permita aprender con todos los sentidos, y atender a las emociones y a los sentimientos de los alumnos y las alumnas” (p. 65). Los juegos deben tener una adecuada proporción entre libertad y normativa para conseguir guiar las sesiones hacia los objetivos que hemos planteado.

Finalmente, hemos tenido en cuenta la valoración de Vallés (2016) del juego como un recurso interesante para el trabajo de la autoconsciencia emocional. Dicho componente forma parte del ámbito personal de la inteligencia emocional y se define como “la capacidad para percibir los propios estados emocionales, ser conscientes de ellos, valorarlos y comunicarlos” (p.32).

Por ello, y siguiendo la línea del pensamiento de dicho autor, consideramos que las emociones pueden ser capaces de influir en el ámbito cognitivo (ya sea de manera negativa y positiva). De este modo, estrategias metodológicas de carácter lúdico, como el juego, pueden ayudar a que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más adecuado y productivo.

2.2. LA MÚSICA

“La música tiene el poder de producir un determinado efecto en el carácter moral del alma, y si tiene el poder de hacer esto, es evidente que los jóvenes deben ser orientados a la música y deben ser educados en ella...”

Aristóteles (1252 A.C.)⁵.

Comenzamos considerando la música como un elemento integrado en todas y cada una de las etapas de nuestra vida. Desde que nacemos (e incluso antes) recibimos estímulos sonoros basados en canciones, diferentes timbres de voz y ambientales emocionales. Todo esto ya fue defendido por el musicólogo y crítico musical Hanslick (1854) afirmando que “la música actúa sobre nuestro estado emocional con mayor intensidad y más rápidamente que ninguna otra de las Bellas Artes. Unas pocas notas pueden llegar a conmovernos”. Ya desde la Prehistoria el hombre primitivo consideraba la música como una creación sobrenatural utilizada en ritos y a la que se le atribuían efectos mágicos.

Para emprender el breve viaje que desgranará las particularidades y bonanzas de este arte, comenzaremos por el que se considera la materia prima de la música el sonido.

2.2.1. El sonido. Parámetros.

Son muchos los autores que desde la Antigüedad han abordado el tema de la música tomando el sonido como el germen que hizo posible su existencia y crecimiento. Por ello, y con el fin de recopilar una serie de características propias, hemos investigado y expuesto la visión de diversos autores sobre el propio sonido:

- Pitágoras⁶, que consideraba la música como “medicina para el alma”, defendía la idea de que determinadas secuencias de sonidos correspondían a las expresiones realizadas por el conjunto del Universo.

- El astrónomo Kepler (1619) también contemplaba el Universo como un gran instrumento musical, estableciendo además la idea de que cada astro emite un determinado sonido (más agudo o grave en función de su movimiento).

- Para Hanslick (1854) “la acción del sonido es uno de los fenómenos más inmediatos, poderosos y directos”.

Teniendo en cuenta las anteriores ideas partiremos de la definición de Pascual (2002) sobre el sonido como una sensación que se lleva a cabo en el órgano del oído gracias al movimiento vibratorio que se transmite mediante el aire.

⁵ Frase extraída de su obra “*La política*”, Libro VIII. Edición de 1981.

⁶ Incluido en: Jámblico (2003). *Vida pitagórica. Protréptico*. Madrid. Editorial Gredos.

De esta manera comprendemos que, si la música se crea a partir de sonidos, estos se producen mediante las vibraciones de los objetos, es decir, cuando se mueven de un lado a otro. Es por ello por lo que el sonido se considera un tipo de energía cinética.

Debemos considerar que cada uno de esos conjuntos de vibraciones posee una serie de particularidades que en mayor o menor medida forman su identidad y lo convierten en único. Dichas características se consideran cualidades o parámetros y podemos considerar los siguientes:

- **Altura:** está determinada por el número de vibraciones que se emiten por segundo. De esta manera, a mayor número de vibraciones, mayor altura sonora y viceversa. Didácticamente podemos desarrollar esta cualidad mediante la discriminación de alturas, voces e instrumentos que emitan sonidos graves o agudos.
- **Intensidad:** se considera a partir de la amplitud de la onda sonora, medida en decibelios. Determina los acentos, los matices expresivos y sus cambios de unos a otros. Según Barceló (1988) son muchas las personas (no sólo niños) que confunden este parámetro con el anterior, considerando como iguales los sonidos fuertes y los graves.
- **Timbre:** mide la cantidad de armónicos que contiene un sonido, es decir, el número de relaciones especiales que mantienen unas ondas y otras, las que más “encajan”. De este modo permite diferenciar sonidos de igual intensidad, duración y altura mediante el “color” o textura propia de cada voz o instrumento.

Aunque estos tres parámetros son los que trabajaremos en la propuesta realizada, analizaremos y tendremos en cuenta el restante, ya que también se encuentra incluido en las actividades marcadas de manera transversal. Se trata de la duración, que determina el espacio temporal que ocupa, dando lugar a sonidos cortos y largos.

Existen otros elementos como el ritmo (el fluir del sonido en el tiempo) y el silencio (ausencia de sonido) que, combinados con el sonido, construyen la música.

Para finalizar este apartado hemos de tener en cuenta que alcanzar la rapidez en el reconocimiento de estos parámetros conlleva un trabajo desde edades tempranas, de forma individual y en profundidad desde el principio.

2.2.2. Percepción auditiva. Métodos y técnicas.

El sentido del oído es más primitivo que el de la vista y su sensibilidad es mucho mayor que la del ojo. Nos permite además ubicarnos en el espacio, mantener el equilibrio y realizar por tanto movimientos coordinados. Todo esto está relacionado directamente con una

memoria auditiva global que interrelaciona todos los elementos de los que hemos hablado (intensidad, altura, timbre y duración). Como plantea Tomatis (1969), el canal auditivo siempre está abierto, atento y vigilante, recogiendo constantemente la estimulación sonora exterior.

Según Barceló (1988) la audición es “la forma en que el organismo humano interactúa con el conjunto de estímulos y estructuras musicales”. Además, considera que dicha capacidad se ve influida por tres características: el control y la coordinación sensorial, el desarrollo característico de sus elementos, así como el contenido abstracto y sintáctico que transporta.

Para Bentley (1967) la audición de los sonidos musicales depende principalmente de la memoria musical auditiva propia pero también de las experiencias musicales previas. De esta manera el aprendizaje auditivo que se consiga debe ser significativo y servir para enlazarlo con posibles situaciones similares en un futuro.

En cuanto a los métodos y técnicas para trabajar y desarrollar el proceso auditivo hemos investigado sobre el concepto y visión que poseen los principales autores sobre el tema:

- Hemsy de Gainza (1982) mantiene que la audición se desarrolla en tres etapas:
 1. Recepción o alimentación. El sonido llega a nosotros mediante el aire y es analizado gracias al sistema auditivo.
 2. Comunicación de lo percibido, la respuesta que se ofrece al mensaje.
 3. Toma de conciencia sonora, lo que define como “alfabetización sonora”.
- Edgar Willems (1973) considera fundamental la educación del oído tanto en las escuelas como para la formación de las personas. Da la misma importancia al oído absoluto y al relativo, clasificando la audición bajo tres tipos:
 1. Audición sensorial (reacción).
 2. Audición afectiva (lo relacionado con la melodía).
 3. Audición mental (todos los procesos armónicos).
- En su método, Martenot (1970) propone el desarrollo del oído absoluto mediante el uso del diapason, trabajando de esta forma la concentración, la discriminación de melodías, timbres, armonías, la relajación y la audición interior.
- Zoltán Kodaly (1961) por el contrario, centra su metodología principalmente en la audición de sonidos relativos frente a los absolutos.
- Por último, el compositor Aaron Copland (1955) establece los tres planos o aspectos de la audición:

- Plano sensual, en el que se escucha simplemente por puro placer. En ocasiones la audición no es el fin principal, si no que se realiza como medio de evasión o como forma de acompañamiento ambiental en otras tareas.
- Plano expresivo. Considera que la música tiene un significado que no puede expresarse con palabras ya que depende de las emociones y sentimientos. Es quizás la más utilizada por los docentes, preferentemente como música descriptiva, relacionada con historias o incluso música programática.
- Plano musical. Es la audición más musical, ya que observa y analiza la manera en la que se comportan las diferentes cualidades y elementos del sonido. La existencia de este plano se puede dar de forma simultánea con los otros dos, ya que se realiza de forma consciente e inconsciente a la vez.

Es interesante tener en cuenta todas estas metodologías de forma que el uso de la audición sirva para generar conocimientos y aprendizajes que se puedan enlazar y relacionar con situaciones futuras similares o incluso más complejas. Además, mediante la escucha activa se desarrollarán capacidades fundamentales tanto en la educación como en la vida como la atención, la paciencia, la concentración, la relajación o el autocontrol.

2.2.3. Educación musical

Debemos comenzar considerando que la educación musical no es solo tocar o cantar. Engloba muchos otros aspectos que la definen y que podemos desarrollar estructurados y adaptados en el aula con el fin de trabajar su desarrollo integral, así como las estrategias y conocimientos musicales propios de cada etapa y nivel.

También tendremos en cuenta que, según los tipos de enseñanzas musicales establecidos por Alsina (1997) en función de las demandas de los participantes, nos encontraríamos ante un nivel básico y fundamental el que se ofrece en la mayor parte de los centros de Primaria. De esta forma, las capacidades básicas que se desarrollan en la asignatura serán la expresión, la comunicación y la percepción, aspecto que será la base en la que centraremos nuestro trabajo.

Este arte contribuye enormemente al desarrollo de la personalidad individual, así como de la inteligencia. En este punto pretendemos desarrollar aquellos aspectos que relacionan música y educación, como pueden ser la importancia de la música como gran desarrollador integral de capacidades, las metodologías que proponen técnicas más amplias y activas, así como los principios musicales que se derivan de ellas.

2.2.3.1. Valor formativo de la educación musical

Como ya hemos considerado, la música contribuye en gran medida el desarrollo de la inteligencia y la personalidad. Además, como expuso Pascual (2002), “su práctica desde edades tempranas ayuda al perfeccionamiento auditivo, mejora el desarrollo de la memoria y favorece la capacidad expresiva, fomentando también la formación de un juicio crítico que integra el saber cultural y el gusto estético” (p. 4). Por ello, Kodály (1961) estableció conveniente el inicio de la práctica musical “nueve meses antes del nacimiento” añadiendo posteriormente que incluso “nueve meses antes del nacimiento de la madre”⁷.

Como hemos señalado en anteriores ocasiones, el desarrollo de la educación musical en los centros de Primaria potencia muchos aspectos formativos relacionados con el aprendizaje. Su objetivo principal, siguiendo las ideas de Pascual (2002), es despertar y desarrollar todas las facultades del hombre, más allá de las musicales. Está demostrado que su práctica mejora la comprensión y la respuesta inteligente, agudizando los sentidos y abordando los valores culturales. Desde el punto de vista intelectual, además, desarrolla y perfecciona la capacidad lingüística mediante la articulación, la vocalización, la comprensión y la expresión. Del mismo modo aborda aprendizajes de otras materias como la lectura, la coordinación psicomotriz, el cálculo y el lenguaje. Campbell (1998) relaciona los dos hemisferios cerebrales mediante el vínculo que une las matemáticas con la música. Por último, y teniendo en cuenta los aspectos sociales, nos encontramos situaciones en las que la música crea lazos afectivos y de cooperación en las actividades en grupo (tanto instrumentales como en el aula), fomentando la relajación individual y autoconocimiento personal, mejorando de este modo su autoestima y crecimiento. Haciendo referencia a una de las características de nuestro trabajo, la educación musical es un importante elemento desarrollador de la creatividad y la motivación, dado su carácter activo.

2.2.3.2. Metodologías musicales

Pese a que cada maestro es el responsable de elaborar su propio método de trabajo orientado principalmente a alcanzar aprendizajes significativos, motivadores y que integren conocimientos previos, consideramos de vital importancia analizar las metodologías elaboradas por diversos autores. De esta forma podemos seleccionar aquellos rasgos,

⁷ Reproducido por SANUY, M. y GONZÁLEZ SARMIENTO, L. (1969). *Orff-Schulwerk. Música para niños*, Madrid: Unión Musical Española, pp. 15-16.

objetivos o técnicas que mejor se adapten para conseguir la consecución de los objetivos planteados.

Los autores más adecuados que hemos decidido seleccionar en relación con nuestro trabajo corresponden a la llamada “Escuela Nueva”, surgida a comienzos del siglo XX y cuyo nexo común es la ruptura con la educación rígida imperante hasta el momento para liberar y abrir las puertas a nuevas técnicas activas. Con el fin de facilitar las comparativas entre los rasgos fundamentales, los hemos resumido y recogido en la siguiente tabla:

AUTOR	ELEMENTOS PRINCIPALES	DESARROLLO
DALCROZE (1865-1950)	La educación musical a través del movimiento y el ritmo.	<ul style="list-style-type: none"> -La rítmica como herramienta fundamental en la educación musical. - El movimiento favorece el desarrollo y el equilibrio del sistema nervioso. - La educación del oído con el fin de alcanzar la perfecta audición interior, la discriminación de timbres y la lectura a primera vista.
KODÁLY (1882-1967)	Desarrollo del oído a través del canto.	<ul style="list-style-type: none"> - Práctica del canto como instrumento principal y del que parte toda la enseñanza musical. - El solfeo silábico para facilitar su aprendizaje y vencer las primeras dificultades. - Antepone el solfeo relativo al absoluto, trabajando la capacidad de transporte a primera vista. - Sistema de canto basado en la fononimia, relacionando alturas sonoras con gestos.
WILLEMS (1890-1978)	Educación auditiva y discriminación de los parámetros sonoros.	<ul style="list-style-type: none"> - Se trata de un método activo que persigue el desarrollo auditivo mediante la realización de juegos. - Busca alcanzar una audición relativa, en la que se aprecien las relaciones tonales entre los sonidos absolutos.

		<ul style="list-style-type: none"> - El ritmo se encuentra en sintonía con los movimientos corporales. - Utiliza el pentagrama de once líneas con el fin de trabajar simultáneamente la clave de sol en segunda y la de fa en cuarta.
ORFF (1895-1982)	Lenguaje musical, sonido y movimiento.	<ul style="list-style-type: none"> - Otorga gran importancia tanto a la improvisación como a las creaciones musicales. - Considera el cuerpo como un completo instrumento musical en el que las características tímbricas posibles son extensas. - El lenguaje y las palabras son una llave fundamental para acceder a las cuestiones rítmicas mediante ostinatos rítmicos y sílabas. - Las melodías son sencillas y de carácter popular, lo que facilita su aprendizaje. - Uso de formas musicales elementales como el eco, el ostinato y el canon. - El desarrollo de la creatividad se experimenta mediante la improvisación rítmica, melódica y armónica.
MARTENOT (1898-1980)	Educación activa del solfeo.	<ul style="list-style-type: none"> - La iniciación musical se realiza mediante diversos juegos y propuestas musicales lúdicas. - Desarrollo del sentido rítmico, relacionado con el ritmo de cada ser humano. - Relajación de cada parte del cuerpo con el fin de alcanzar un óptimo estado físico y mental. - Trabajar la audición partiendo de un estado de silencio y una relajación previa.

		<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de entonación que nacen de los movimientos que realiza el propio sonido. - Desarrollo del equilibrio tonal mediante improvisaciones melódicas incluidas en ejercicios y juegos. - Iniciación al solfeo por medio de lectura rítmica y lectura de notas. - La armonía y el transporte son trabajados a partir del aprendizaje de las escalas mayores y menores.
SUZUKY (1898-1998)	Formación auditiva y práctica instrumental	<ul style="list-style-type: none"> - Educación personalizada y lúdica. - Participación de los padres de forma activa. - Desarrollo de capacidades expresivas, creativas y artísticas. - Desarrollo de la personalidad individual. - Formación temprana.

Tabla 1. Relación de autores de la "Escuela Nueva" y sus rasgos. Realizada a partir de la obra de Pascual Mejía (2002).

2.2.3.3. Principios de la educación musical

Para finalizar este apartado, hemos recopilado una serie de valores que se desprenden de las diversas metodologías pedagógico-musicales que compartimos con Pascual (2002):

- La música posee un alto valor educativo ya que favorece la formación integral de la capacidad musical, pero también de otras facultades humanas como son las intelectuales, las sociológicas, las psicológicas o las psicomotoras (p.14).
- Es una educación dirigida a todo el mundo. Como defiende Pahlen (1961), todos tenemos una musicalidad interna, definida como la capacidad para interpretar y apreciar la música. De esta forma nuestra meta no es fabricar músicos, sino personas que amen y valoren la música (p. 27).
- No deben primar los resultados, sino la existencia de procesos creativos en los que la imaginación y la participación sean las protagonistas. La participación debe suponer que sea el propio alumnado el protagonista de su aprendizaje, siendo guiado por el profesor durante ese camino.

- La educación debe crecer, progresar y madurar con la persona, siendo partícipe de su realidad y su entorno más cercano, adaptándose a los constantes cambios de intereses y capacidades.
- Como ya hemos comentado a lo largo de este trabajo, debe llevar asociada una metodología activa, que se fundamente en el descubrimiento experimental.
- Su carácter lúdico debe responder a unos objetivos y una programación con sentido mediante ejercicios que se asemejen al juego.
- Fomenta el aprendizaje cooperativo, así como el trabajo en equipo y el reparto de funciones.
- Su valor global hace que se pueda relacionar con otras áreas de conocimiento, no sólo la artística.
- Tiene cabida en todos los momentos de la vida de una persona.
- La educación musical es variada, ya que está compuesta por infinidad de aspectos.

3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

3.1. INTRODUCCIÓN

Las actividades seleccionadas para la propuesta de intervención didáctica están dirigidas al alumnado del primer ciclo de Primaria, concretamente para el primer curso. Para contrastar los resultados se desarrollarán las sesiones en dos grupos diferentes a los que llamaremos 1º A y 1º B.

El primer conjunto lo forman 12 alumnos del colegio Pinoduro de Tudela de Duero mientras que 1º B posee 10 alumnos del colegio Félix Cuadrado Lomas del municipio de La Cistérniga.

La propuesta se basa en la utilización del juego como principal herramienta didáctica para trabajar el aspecto auditivo en Educación Musical.

3.2. OBJETIVOS

3.2.1. Generales

- Seleccionar aquellas actividades lúdicas que mejor se adapten a los objetivos a conseguir.
- Adaptar las actividades a las necesidades y condiciones de cada grupo.
- Valorar la eficacia del juego como herramienta didáctica
- Diseñar, planificar y evaluar un proceso de enseñanza-aprendizaje, en este caso basado en una metodología lúdica.

3.2.2. Específicos

- Desarrollar la sensibilidad auditiva.
- Discriminar parámetros del sonido.
- Desarrollar la percepción auditiva y la sensibilidad sonora.
- Mantener una actitud de concentración y escucha.
- Desarrollar la memoria auditiva (escuchar, retener y reproducir sonidos).
- Discriminar las cualidades del sonido.
- Desarrollar la capacidad del silencio y la atención.
- Desarrollar el sentido de la direccionalidad audio-rítmica.
- Descubrir, reconocer e imitar sonidos onomatopéyicos.

3.3. CONTENIDOS

Según el Decreto 26/2016 de 21 de julio⁸, desarrollaremos algunos de los contenidos incluidos en el Bloque 1, titulado “ESCUCHA”. Más concretamente, dichos contenidos propios del curso objeto que se encuentran incluidos en las actividades seleccionadas son los siguientes:

- Cualidades de los sonidos del entorno natural y social. Sonido, ruido, silencio. Identificación y representación mediante el gesto corporal. Sonidos fuertes/sonidos suaves. Sonidos largos/sonidos cortos. Sonidos graves/sonidos agudos.
- La música vocal. Tipos de voces: infantiles y adultas, masculinas y femeninas. El timbre.
- Discriminación auditiva tercer clasificación de los instrumentos del ámbito escolar.
- Conocimiento y práctica de actitudes de respeto en audiciones en el aula.

3.4. COMPETENCIAS CLAVE

Basándonos en la ORDEN ECD/65/2015 de 21 de enero⁹, el desarrollo de la presente propuesta de intervención pretende conseguir la adquisición de las siguientes competencias clave:

a) Comunicación lingüística

La competencia en comunicación lingüística se inscribe en un marco de actitudes y valores que el individuo pone en funcionamiento: el respeto a las normas de convivencia; el ejercicio activo de la ciudadanía; el desarrollo de un espíritu crítico; el respeto a los derechos humanos y el pluralismo; la concepción del diálogo como herramienta primordial para la convivencia, la resolución de conflictos y el desarrollo de las capacidades afectivas en todos los ámbitos; una actitud de curiosidad, interés y creatividad hacia el aprendizaje y el reconocimiento de las destrezas inherentes a esta competencia (lectura, conversación, escritura, etcétera) como fuentes de placer relacionada con el disfrute personal y cuya promoción y práctica son tareas esenciales en el refuerzo de la motivación hacia el aprendizaje. Al inicio de cada sesión se recordará de manera breve las normas propias de la clase de Música, así como cada regla particular al explicar cada juego. De esta forma incluimos el respeto (tanto por

⁸ Decreto 26/2016 de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

⁹ ORDEN ECD/65/2015 de 21 de enero, por la que se establece la relación entre competencias y elementos del currículo.

las normas de convivencia como por los derechos humanos y el pluralismo) así como el ejercicio activo de la ciudadanía. Además, esta competencia está altamente representada en los diferentes cuentos que narraremos relacionados con cada parámetro sonoro. Durante el desarrollo de las actividades deberemos promover el diálogo como herramienta para la resolución de conflictos, así como la empatía (reflejada en el concepto de saber ganar y perder en determinados juegos). Finalmente recogeremos datos referentes al interés, motivación o curiosidad mostrado por el alumnado principalmente mediante la comunicación directa (preguntando qué les ha parecido, qué juegos les han gustado más, qué han aprendido con ellos, si lo han pasado bien...).

b) Competencia matemática.

De esta competencia abordaremos principalmente el área del espacio y la forma, ya que en bastantes juegos se trabajamos con la dirección, posición e incluso la perspectiva. Además, intentaremos conseguir que entiendan y expresen gracias a su cuerpo la relación entre las propiedades del sonido y el espacio físico (por ejemplo, grave/agudo con abajo/arriba o piano/fuerte con pequeño/grande).

c) Aprender a aprender.

Esta competencia se caracteriza por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje. Esto exige, en primer lugar, la capacidad para motivarse por aprender. Esta motivación depende de que se genere la curiosidad y la necesidad de aprender, de que el estudiante se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje. Todo lo anterior contribuye a motivarle para abordar futuras tareas de aprendizaje. Dicha motivación será perseguida mediante la utilización de una herramienta didáctica que no considera al alumnado como un participante pasivo: el juego. De este modo hemos recopilado una serie de actividades que resulten atractivas al curso seleccionado con el fin de conseguir los objetivos propuestos de manera que resulten lo más interesantes posible.

d) Competencias sociales y cívicas.

Estas competencias incorporan formas de comportamiento individual que capacitan a las personas para convivir en una sociedad cada vez más plural, dinámica, cambiante y compleja para relacionarse con los demás; cooperar, comprometerse y afrontar los conflictos y proponer activamente perspectivas de

afrontamiento, así como tomar perspectiva, desarrollar la percepción del individuo en relación con su capacidad para influir en lo social y elaborar argumentaciones basadas en evidencias.

Adquirir estas competencias supone ser capaz de ponerse en el lugar del otro, aceptar las diferencias, ser tolerante y respetar los valores, las creencias, las culturas y la historia personal y colectiva de los otros. Todas estas capacidades son necesarias para adquirir una buena actitud de aprendizaje, no sólo a la hora de participar en juegos sino en cualquier actividad educativa.

e) Conciencia y expresiones culturales.

Esta competencia incorpora también un componente expresivo referido a la propia capacidad estética y creadora y al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal. Implica igualmente manifestar interés por la participación en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico.

3.5. ELEMENTOS TRANSVERSALES

De acuerdo con el art. 10 del Real Decreto 126/2014¹⁰, las actividades propuestas estarán relacionadas de forma transversal con los siguientes elementos:

- Comprensión lectora, expresión oral y escrita.
- Emprendimiento.

3.6. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

Para determinar la metodología que utilizaremos como pilar nos hemos basado en el Decreto 26/2016, en el que se señalan las estrategias interactivas como las más adecuadas en un proceso de enseñanza-aprendizaje basado en competencias (como es este caso). De esta forma hemos seleccionado una metodología activa, en la que el alumnado sea el principal protagonista de su aprendizaje. Con la utilización del juego pretendemos crear un clima de trabajo interactivo y a la vez motivador, de forma que los participantes reciban los estímulos necesarios para no perder el interés por las actividades.

Utilizaremos el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como herramienta para fomentar en el alumnado la participación y la motivación. Dicho aprendizaje se basa,

¹⁰ Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

sencillamente, en aprender jugando. Para Danniels (2018) debemos diferenciarlo, ya que: “para que una actividad se considere juego, no es necesario aprender, pero sigue siendo fundamental en la definición del aprendizaje basado en el juego” (p.7).

Todo ello será adaptado para conseguir los objetivos musicales planteados y de acuerdo con las ideas de la metodología elaborada por Willems, centrada especialmente en la discriminación auditiva mediante el empleo de juegos con instrumentos (entre otras herramientas). Defendía la idea de realizar actividades lúdicas que desarrollen la audición, práctica que va mucho más allá del mero hecho de jugar con la música. La práctica lúdica fue del mismo modo empleada e introducida por otros autores del siglo XX en sus metodologías, como Jaques Dalcroze (1907). De esta manera, buscaremos y adaptaremos actividades lúdicas que nos ayuden a trabajar la formación auditiva, buscando el equilibrio entre motivación y consecución de los objetivos planteados.

Por otro lado, tendremos en cuenta los criterios metodológicos de Pilar Pascual (2002), por los que otorgaremos importancia a los aprendizajes significativos de manera que se conecten con conocimientos previos, creando una utilidad para la vida. Para ello, el método de enseñanza-aprendizaje que llevaremos a cabo en esta propuesta será altamente motivador gracias al componente lúdico.

Además, y siguiendo las consecuencias metodológicas del juego según Bernabéu y Goldstein (2009) perseguimos favorecer una conducta lúdica que amplíe los márgenes de libertad en el aula. Somos conscientes del constante cambio que sufre el entorno del alumnado y por consiguiente su forma de adquirir conocimientos. La metodología lúdica posee un alto grado de motivación mediante una enseñanza divertida, activa e interesante a ojos del alumnado, pero a la vez guiada con el fin de orientar al alumnado hacia los objetivos propuestos.

Por último, y debido a que la mayoría de los juegos se realizan en grupo o por equipos, contemplaremos una metodología cooperativa, basada en el respeto, la colaboración, la participación de todos y el trabajo en equipo. Todo esto servirá como medio para la resolución de problemas que puedan surgir durante el desarrollo de los juegos.

3.7. TEMPORALIZACIÓN

Las actividades se agruparán en 6 sesiones de 50 minutos cada una que se llevarán a cabo durante 3 semanas del último trimestre escolar, tal y como recoge el calendario de la siguiente tabla.

JUNIO 2018				
LUNES 4 1° B	MARTES 5 1° A	MIÉRCOLES 6 1° B	JUEVES 7 1° A	VIERNES 8
LUNES 11 1° B	MARTES 12 1° A	MIÉRCOLES 13 1° B	JUEVES 14 1° A	VIERNES 15
LUNES 18 1° B	MARTES 19 1° A	MIÉRCOLES 20 1° B	JUEVES 21 1° A	VIERNES 22

Tabla 2. Temporalización prevista para la propuesta de intervención. Elaboración propia.

3.8. DISTRIBUCIÓN DE ESPACIOS Y AGRUPAMIENTOS

Para el desarrollo de las actividades en ambos centros contaremos con un espacio amplio y sin obstáculos.

Como ya hemos señalado anteriormente, los 22 alumnos se dividen en dos grupos (de 12 y 10 individuos respectivamente). A la hora de realizar los diferentes juegos la agrupación se llevará a cabo según las reglas de la propia actividad. Dichos grupos se realizarán de la forma más compensada posible, de manera que las capacidades y oportunidades sean similares. Además, y con el fin de evitar en gran medida el componente competitivo por equipos, combinaremos los grupos, mezclando a los participantes, de manera que no tengan en cuenta los “puntos” que lleva cada conjunto, sino que se centren en la realización del propio juego.

3.9. RECURSOS

3.8.1. Materiales

✓ Instrumentos de percusión determinada e indeterminada, instrumentos de viento y de cuerda. Si no es posible disponer de todos ellos (especialmente los de viento y cuerda), se puede sustituir por un reproductor que posea la grabación de los sonidos instrumentales.

✓ Fotocopias, lápices y gomas para las actividades en las que se realice una ficha o lámina. Tarjetas de instrumentos.

✓ Sillas o cojines.

✓ Pañuelos o cintas para vendar los ojos.

✓ Cuerdas de colores.

3.8.2. Humanos

El maestro. Debe programar y adaptar los juegos a los objetivos y las características del alumnado para estimular el aprendizaje significativo. Además, debe acompañarlos

durante todo el proceso guiando a los alumnos haciéndoles partícipes de su propio aprendizaje.

3.8.3. Organizativos

Tendremos en cuenta las características del aula que según Pilar Pascual (2002) son propicias para ella desarrollo de los ejercicios musicales:

- Un aula independiente, donde podamos realizar las sesiones, guardar los instrumentos y almacenar los materiales necesarios.
- Un espacio amplio y sin obstáculos, en el que los grupos se puedan desplazar con total libertad.
- Debe ser luminoso y estar bien ventilado, con el fin de que el clima y la temperatura sean lo más conveniente posible para la práctica de los ejercicios.
- Necesita unas buenas condiciones acústicas, especialmente de aislamiento y reverberación.
- El suelo ha de ser de cualquier superficie que resulte cálida y limpia ya que ciertas actividades serán realizadas sentados sobre él.

En ambos centros contaremos con aulas de características similares a las mencionadas, en especial las referentes al tamaño y la luminosidad. Por ello son propicias para realizar tanto juegos de movimiento (desplazamientos, carreras o saltos) como otros más tranquilos, que realizaremos en el suelo.

3.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Aunque en ninguno de los grupos encontramos alumnos que necesiten medidas de atención a la diversidad, todas las actividades propuestas son adaptables a los distintos ritmos de aprendizaje que puedan existir.

Debemos tener en cuenta las características generales de cada grupo y más concretamente de cada alumno. De esta forma buscaremos los recursos y herramientas óptimas para la correcta atención individualizada.

3.11. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

Como hemos indicado anteriormente, las sesiones a desarrollar serán 6. Para un óptimo provecho del tiempo serán agrupadas en 3 temas, en función del parámetro sonoro al que van dirigidas. De esta manera obtendremos 3 temáticas auditivas que serán: INTENSIDAD, ALTURA y TIMBRE. Con el fin de captar la atención del alumnado y hacerlo partícipe del proceso cada bloque sonoro tendrá el título de un cuento, que será

narrado al principio de las sesiones a modo de introducción. Después del desarrollo de las actividades se llevará a cabo una pequeña asamblea final en la que se valorará lo realizado y se cantará la canción de despedida de la clase de música. Para reforzar los contenidos este canto se realizará con variaciones contrastadas, correspondientes a la temática concreta (fuerte, piano, agudo o grave).

- **PRIMER PARÁMETRO DEL SONIDO. LA INTENSIDAD.**

1ª sesión “¡Que llega el circo!” (intensidad)

Actividad 1. Lectura del cuento “Garib y la princesa Zeinab” (10 minutos): con el alumnado formando un círculo en el suelo, contaremos esta historia (ANEXO 1) como introducción al mundo de la intensidad, haciendo hincapié en diferentes sonidos que suenan más o menos fuerte en función de la distancia. De esta manera el alumnado tendrá ejemplos de los diferentes niveles para descubrir la intensidad, además de adquirir hábitos de escucha y atención mediante las normas ya instauradas.

Quando el tamborilero se encuentra lejos, la princesa Zeinab escucha su tambor con una intensidad muy suave.

Voz $\frac{2}{4}$ Un tam - bor sue - na ya no muy le - jos de - be.an - dar
pp

Palmada $\frac{2}{4}$

Durante la búsqueda del tambor por parte de la princesa, la canción se va realizando cada vez más fuerte.

Voz $\frac{2}{4}$ Un tam - bor sue - na ya no muy le - jos de - be.an - dar
p

Palmada $\frac{2}{4}$ Un tam - bor sue - na ya no muy le - jos de - be.an - dar

mientras los alumnos participan cantando la canción y acompañando con palmas ejecutadas con la intensidad adecuada.

Voz $\frac{2}{4}$ Un tam - bor sue - na ya no muy le - jos de - be.an - dar
mf

Palmada $\frac{2}{4}$ Un tam - bor sue - na ya no muy le - jos de - be.an - dar

Finalmente, cuando Zeinab se encuentra próxima al tambor, la intensidad debe ser la más fuerte, hasta que tropieza con él.

Voz $\frac{2}{4}$ Un tam - bor sue - na ya no muy le - jos de - be.an - dar
f

Palmada $\frac{2}{4}$ Un tam - bor sue - na ya no muy le - jos de - be.an - dar

Ilustración 1. Partitura para la lectura del cuento "Garib y la princesa Zeinab". Elaboración propia.

Actividad 2. Juego “El pregonero” (10 minutos): El juego se plantea como un «casting». El circo necesita nuevos pregoneros que avisen de su llegada a las ciudades. Para ello deben tratar de recitar la canción que se muestra de diversas formas: piano, fuerte, allegro, lento, con miedo, con sueño, con alegría, llorando y mediante la combinación de los reguladores de intensidad (<, >, ><, <>). Al final elegiremos entre todos a los pregoneros ideales, que serán aquellos que mejor sepan adaptar su voz a las diferentes cualidades que se vayan asignando por el profesor. Debemos otorgar importancia a la expresión corporal, al respeto por los compañeros en su turno y al acierto en el uso de las diferentes cualidades del sonido.

The image shows a musical score for the game "El pregonero". It consists of six staves of music, each with a treble clef and a 4/4 time signature. The lyrics are: "Ni - ños ni - ñas pa - dres ma - dres ya lle - gó el cir - co a la gran ciu - dad". The dynamic markings are: *p* (piano) for the first, third, and fifth staves; and *f* (forte) for the second, fourth, and sixth staves. The score is designed to be performed with varying dynamics and expressions.

Ilustración 2. Partitura del juego "El pregonero". Elaboración propia.

Actividad 3. Juego “cojines musicales” (20 minutos). El juego consiste en realizar desplazamientos alrededor de los cojines (o pañuelos) colocados en círculo. El número de cojines será siempre uno menos que el de jugadores. Si el instrumento suena piano andarán de puntillas y cuando suene fuerte girarán pisando con fuerza. Cuando deje de sonar el instrumento, los jugadores deben sentarse en uno de los cojines. Quien no lo consiga, dejará

de participar. El juego persigue la escucha activa acatando sus normas, pero también el descubrimiento de la intensidad mediante las capacidades básicas de coordinación y movimiento.

Cuando el instrumento de percusión suena piano, deben girar alrededor de las sillas de puntillas, siguiendo el ritmo.

p

Cuando suene fuerte, deben marcar el pulso con los pies en el suelo con fuerza.

f

Ilustración 3. Esquema rítmico del juego "Cajones musicales". Elaboración propia.

Actividad 4. Vuelta a la calma (10 minutos): aprendemos y cantamos la canción “fenomenal” con percusión corporal. Cuando controlen los golpes y la mecánica iremos realizando variaciones de intensidad de acuerdo con la historia contada al principio de la sesión, en este caso de forma fuerte, piano y con diferentes reguladores. Con esta actividad pretendemos facilitar la experimentación con la intensidad mediante una interpretación coordinada grupal de una canción al unísono acompañada por percusión corporal recreando diferentes niveles de la cualidad.

* Canción original

Voz *3* Fe - no - me - nal Fe - no - me - nal

Palmada *5*

Vo. *3* lo ha - beis he - cho fe - no - me - nal

Palm.

* Primera variación. Pianísimo y golpeando con dos dedos en la palma de la mano.

Voz *3* Fe - no - me - nal Fe - no - me - nal

Palmada *5* *pp*

Vo. *3* lo ha - beis he - cho fe - no - me - nal

Palm.

* Segunda variación. Forte y sustituyendo las palmas por golpes con los pies en el suelo.

Voz *3* Fe - no - me - nal Fe - no - me - nal

Palmada *5* *f*

Vo. *3* lo ha - beis he - cho fe - no - me - nal

Palm.

Ilustración 4. Partitura y variaciones de la canción "Fenomenal". Elaboración propia.

2ª sesión “Jugando en el circo” (intensidad)

Actividad de introducción (5 minutos): Repasamos el cuento con el que iniciamos la sesión anterior (Garib y la princesa Zeinab). Recordamos la diferencia entre sonidos fuertes y suaves.

Actividad 5. Juego “Zapatito musical” (15 minutos): Adaptación del juego tradicional. Un niño vuelto de espaldas en un extremo del aula, en el otro extremo el resto de los niños, cada uno con un instrumento de percusión de madera (o percusión corporal). Mientras el niño que permanece dado la vuelta no mira, los otros tocarán y recitarán el siguiente esquema rítmico de manera simultánea, a la vez que avanzan hacia el que se la liga. Cuando todos los instrumentistas acaban la frase rítmica, deben quedarse inmóviles mientras el que está dado la vuelta se gira y determina quién se está moviendo en ese momento (que volverá al punto de partida). Mediante la escucha activa y la atención deben tener especial cuidado para que el esquema rítmico se realice correctamente de acuerdo con el nivel de intensidad correspondiente. El cuerpo será el instrumento de expresión mediante el movimiento y la coordinación individual.

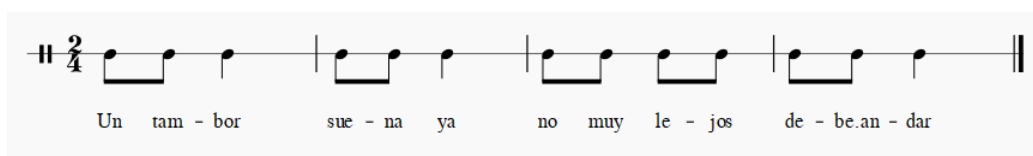


Ilustración 5. Esquema rítmico del juego: "Zapatito musical". Elaboración propia.

Actividad 6. Juego “La búsqueda del tesoro escondido” (10 minutos). Los niños sentados en corro en el suelo, el profesor enseña un objeto que va a esconder. Un niño, que se saldrá del aula mientras se esconde el objeto, deberá encontrarlo; para facilitarle las cosas se le darán algunas pistas. Si se acerca al escondite, el resto de los niños tocarán sus palmas de manera fuerte y si se aleja las palmas sonarán suave, dependiendo de lo lejos o cerca que esté, el volumen de éstas irá subiendo o bajando. Una vez encontrado el objeto otro niño se convertirá en detective y así sucesivamente hasta agotar el tiempo. Debemos valorar la escucha activa, pero también la comprensión de los códigos sonoros asignados, en este caso el mayor o menor nivel de intensidad, relacionado con el espacio.

Actividad 7. Juego “elefantes y jirafas”¹¹(15 minutos): Se elige un alumno que haga de elefante. El resto del grupo serán jirafas que caminarán tranquilamente por el aula mientras suene un instrumento de percusión indeterminada de forma suave. Cuando el sonido pase a

¹¹ Adaptación del cuento ¡Qué viene el lobo! De M^a Pilar Montoro (2004) (p. 58)

fuerte el elefante saldrá de su cabaña y las jirafas deben evitar ser pilladas. Las jirafas atrapadas por el elefante se convertirán en uno de ellos, volviendo a su cabaña. Será importante el grado de escucha activa y de atención que sean capaces de desarrollar para la correcta consecución de los objetivos.

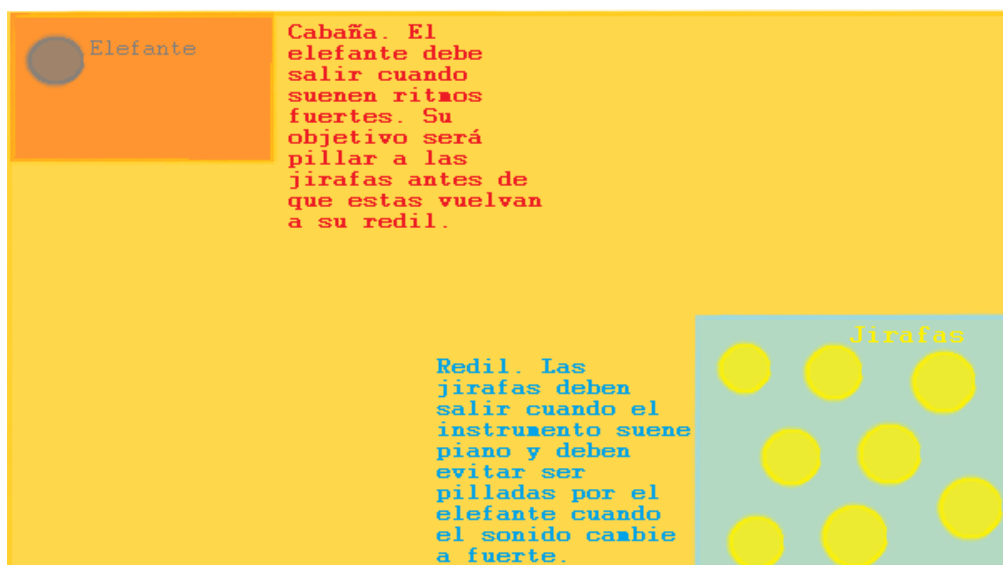


Ilustración 6. Esquema del juego "Elefantes y jirafas". Elaboración propia.

Vuelta a la calma (5 minutos). A la canción aprendida con percusión corporal (ANEXO 2) le añadimos variaciones de intensidad cada vez más complejas (primer golpe fuerte y segundo suave, la parte vocal suave y los golpes fuertes.).

- **SEGUNDO PARÁMETRO DEL SONIDO. LA ALTURA.**

1ª sesión "Aventura en el bosque" (altura)

Actividad 1. Lectura del cuento "El niño y el búho"¹² (10 minutos). Leeremos dicha historia (ANEXO 3) para introducir a los alumnos al mundo de la altura. Mientras, el alumnado estará dispuesto en el suelo, sentado formando un círculo (en el que se incluye el profesor, que será el narrador).

Actividad 2. Juego "El periodista" (10 minutos). Al finalizar el cuento realizaremos una breve actividad de preguntas para observar si han entendido la diferencia de las voces (aguda y grave). Cada niño debe realizar alguna pregunta sencilla al compañero de al lado (¿cómo te llamas?, ¿cuál es tu comida favorita? ¿de qué color tienes los ojos?). La norma en la primera ronda será que deben preguntar y contestar como lo hacía el búho (Grave). En la segunda ronda cambiaremos al otro personaje (Agudo, el niño) y en la tercera complicaremos

¹² Obtenido del libro "Suená, suena 2" de Huidobro/Velilla, 2000. Real Musical.

el mecanismo dejando cualquiera de las dos opciones al periodista (el que pregunta) pero el que contesta debe hacerlo de forma contraria. Debemos tener cuidado y controlar que no exista relación entre fuerte-grave y por ello entre suave y agudo. Para ello asignaremos consignas cruzadas como “búho pequeño” (grave y suave) o “niño grande” (agudo y fuerte), de acuerdo con la siguiente imagen.

	Mensaje grave piano.
	Mensaje grave FUERTE.
	Mensaje agudo piano.
	Mensaje agudo FUERTE.

Ilustración 7. Lámina de apoyo visual para el juego "El periodista". Elaboración propia.

Actividad 3. Juego “El árbol del bosque”¹³ (10 minutos). A lo largo del aula se colocan dos cuerdas paralelas separadas entre sí un metro y medio, aproximadamente. Una de las cuerdas representa la parte alta del árbol, donde se encontraba Agudo mientras que la otra será la parte baja del árbol, donde vivía Grave. Todos los niños parten desde la línea de

¹³ Adaptación de la actividad 4 de la pág. 34 del libro “Suená, suena 2”.

Grave. Con un instrumento melódico tocamos agudo o grave y los niños deberán moverse de línea o quedarse en la que están en función de lo que escuchen. El juego no es eliminatorio, deben intentar desplazarse de “rama” en gran grupo. Comenzaremos con un intervalo amplio, una octava. A medida que la actividad avance lo iremos complicando, acortando la distancia entre la nota grave y la aguda. Antes de comenzar una nueva interválica se la mostraremos primero, conservando siempre la misma nota grave de manera que sea la aguda la que se acerque a ella. Teniendo en cuenta que el objetivo principal es la distinción de dos niveles opuestos de altura musical (grave y agudo), el objetivo secundario será desarrollar capacidades básicas de coordinación y movimiento de forma conjunta.

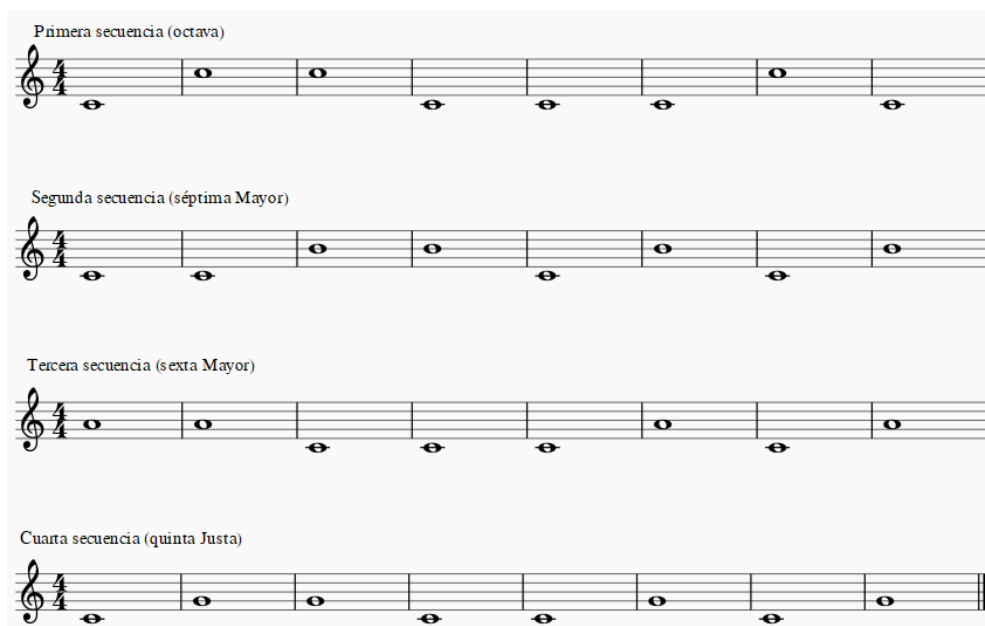


Ilustración 8. Secuencia de intervalos del juego "El árbol del bosque". Elaboración propia.

Actividad 4. Juego de las “sillas musicales” (15 minutos): adaptación del tradicional juego que lleva su nombre. La situación inicial parte de un círculo de sillas (un número menos de los participantes). Utilizamos un instrumento de percusión determinado para emitir sonidos agudos o graves. La norma afecta al modo de caminar alrededor de las sillas, ya que con las notas graves deben imitar al búho (batiendo las alas) y, por el contrario, con las agudas deben caminar dando saltos como si se tratara de un niño alegre.

Actividad 5, vuelta a la calma (5 minutos): en círculo, repasamos brevemente el cuento y la forma de hablar del búho (Grave) y el niño (Agudo). Cantamos todos juntos la canción “fenomenal” con percusión corporal (chasquido de dedos, golpes de pies en el suelo, palmas, golpes en las piernas o frotar las manos), modificando la altura de la voz en función de los personajes del cuento.

2ª sesión “Los sonidos del bosque” (altura)

Actividad de introducción (5 minutos): repasamos el cuento del día anterior, así como la forma de hablar de sus personajes (el búho grave y el niño Agudo).

Actividad 6. “Juego del pañuelo” (10 minutos): repartidos los niños por todo el espacio del aula, cada uno con un pañuelo de la mano. Previamente se habrán tocado las notas correspondientes al parámetro (graves y agudas) para que sean interiorizadas mediante la escucha atenta. Mientras suena una música animada cada cual baila libremente. Cuando pare la música el profesor tocará un xilófono o cualquier otro instrumento melódico. Si toca sonidos agudos los niños se atarán el pañuelo en una parte superior de su cuerpo, de la cintura para arriba, si el instrumento suena grave se atarán el pañuelo en una parte inferior de su cuerpo, de la cintura para abajo. Suena otra vez la música y vuelven a bailar con el pañuelo atado según se lo pusieron en la parada anterior y vuelve a repetirse el juego. Es importante que mediante la expresión corporal recreen las diferentes características de la música y los sonidos que suenan.

Actividad 7. Juego “¿Quién es quién?”¹⁴ (15 minutos). Los participantes se distribuyen en dos grupos separados (cada uno en una parte del aula). Al oír un sonido agudo deben levantarse con los brazos estirados (imitando a Agudo). Por el contrario, al escuchar un sonido grave, deben agacharse. Cuando algún miembro de uno de los grupos se equivoca al ejecutar la consigna dada, pasa a formar parte del otro grupo. Así hasta que uno de los dos equipos se quede sin participantes o hasta llegar a un número estipulado de veces.

Actividad 8. Juego “El detective musical”¹⁵ (15 minutos). Agudo y Grave han sido testigos de un robo en clase y nos ayudarán a encontrar el escondite del ladrón mediante pistas musicales. Un voluntario saldrá de clase y deberá buscar el objeto escondido (el resto de los alumnos sabrá dónde está y poseen instrumentos melódicos) ayudándose de las siguientes pistas: cuando el voluntario esté muy alejado del objeto, se hará silencio; cuando esté a medio camino se ejecutarán sonidos graves y cuando esté muy cerca, los sonidos serán agudos.

Vuelta a la calma (5 minutos): cantamos todos juntos la canción final “fenomenal”, realizando variaciones sobre la percusión corporal y dividiendo el grupo en dos voces (unos cantan como el búho y otros como el niño).

- **TERCER PARÁMETRO DEL SONIDO. EL TIMBRE.**

¹⁴ Juego extraído de “44 juegos auditivos” de M^a Pilar Montoro (2004) (p. 18).

¹⁵ Juego extraído de “44 juegos auditivos” de M^a Pilar Montoro (2004) (p. 20).

1ª sesión “Los instrumentos de la clase de Música” (timbre)

Actividad 1. Lectura del cuento “La increíble clase de Música” (10 minutos).

Mientras contamos la historia (ANEXO 4) vamos recordando las características de los instrumentos incluidos en el cuento, así como de los existentes en el aula. Analizamos de qué material está hecha la superficie sobre la que los tocamos. De esta forma iremos clasificando cada uno de ellos en madera, metal y parche, explicando de forma lúdica las características (tanto físicas como sonoras) de los diferentes instrumentos.

Actividad 2. Bingo instrumental. (15 minutos): Se elaboran tarjetas de cartulinas con varios instrumentos (que tengamos en clase) y con una variada distribución de estos. Cuando algún jugador reconoce en su tarjeta el dibujo del instrumento escuchado, lo tacha. El primer jugador que consiga tachar tres instrumentos de una misma fila horizontal cantará «línea» y el primero que consiga tachar todos los de la tarjeta debe decir «bingo». Facilita la distinción auditiva de los instrumentos (en este caso de percusión) a la vez que fomenta la escucha activa y la atención para no pasar por alto ningún sonido del bingo.

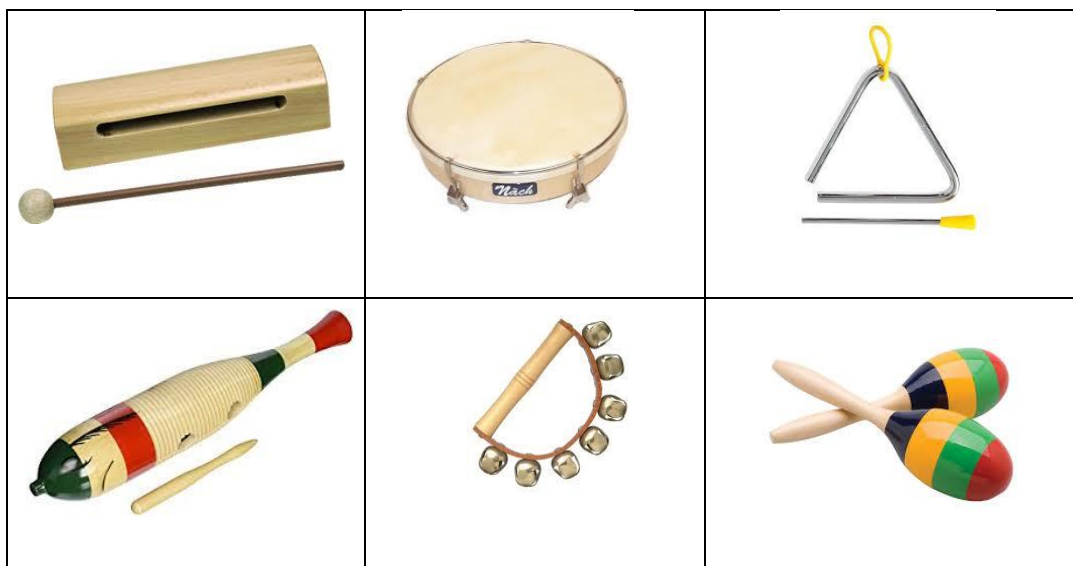


Ilustración 9. Ejemplo de cartón para el juego "Bingo musical". Elaboración propia.

Actividad 3. La gallinita ciega (15 minutos). Todos los niños sentados en el suelo en corro y uno en el centro con los ojos tapados. Se reparte a cada niño un instrumento de percusión de madera, excepto a uno que se le da un cascabel. Comienzan a sonar todos los instrumentos suavemente y el que está en ella centro debe encontrar el cascabel. Después de un par de rondas complicamos el juego, entregando instrumentos de cualquier familia a cada niño. El que está en el centro debe localizar un instrumento en concreto. Si, por ejemplo, se le dice que localice al cencerro, este sonará fuerte y el resto suave. Deben ser capaces de

relacionar la distancia y la posición con ayuda de los sonidos que escuchen, entrenando a su oído para que seleccione un timbre determinado.

Actividad 4. Vuelta a la calma (10 minutos): repasamos las características de los instrumentos de percusión del aula (parche, madera y metal). Cantamos la canción final de clase, simulando tocar un instrumento diferente en cada repetición, reproduciendo su correspondiente onomatopeya.

2ª sesión “¿Qué suena” (timbre)

Actividad de introducción (5 minutos): repasamos el cuento de la sesión anterior, así como las características y la forma en la que se tocan diferentes instrumentos de percusión.

Actividad 5. Juego “¡A juntarse!” (5 minutos): con música alegre, los niños se mueven, individual y alegremente por el espacio del aula, cuando la música pare sonará un instrumento y deberán juntarse en función de un código estipulado desde el principio. Por ejemplo, si suena el parche deben formar un corro de 4 niños, si suena el metal un trío y si suena la madera una pareja. Además de desarrollar el reconocimiento auditivo de un tipo concreto de instrumentos de percusión, este juego potencia los reflejos, la cooperación y el trabajo en equipo.

Actividad 6. Juego “¿Quién soy?” (10 minutos). Se eligen varios niños, que deben recordar su nombre al grupo. Después deben alejarse a un lugar donde no se les vea, pero se les oiga. Allí deben ir diciendo por orden una palabra (es conveniente que sea con consonantes vibrantes y vocales cerradas para así trabajar la resonancia). Los demás niños deben adivinar el orden en el que han intervenido. Podemos aumentar la dificultad en función del desarrollo de la actividad (aumentando el número de niños, repitiendo uno de ellos su palabra...). Desarrolla capacidades que van más allá de la escucha musical como pueden ser la concentración, la memoria, la pronunciación...

Actividad 7. Juego “Cada oveja con su pareja”. (10 minutos). Se reparten los jugadores en dos grupos con el mismo número de participantes. A cada jugador de un grupo se le asigna una cartulina con el instrumento que le corresponde. Después se les vendan los ojos. Los jugadores del otro grupo se reparten por el espacio con los instrumentos. Cuando los hagan sonar los jugadores vendados deben dirigirse hacia su instrumento asignado y emparejarse. Una vez conseguido se cambian los papeles entre los dos grupos. Debemos controlar que no hablen para dar pistas a su pareja ya que con este juego buscamos potenciar las relaciones sociales, así como las capacidades básicas de coordinación y movimiento.

Actividad 8. “El pañuelo tímbrico”¹⁶ (15 minutos). Se hacen dos equipos y a cada jugador se le asigna un instrumento de forma que en cada grupo haya un representante de cada uno de ellos. Cada equipo se sitúa en un extremo del aula, formando una línea horizontal y de espaldas al profesor, que estará a una distancia equidistante entre los dos equipos. Se enseñan los instrumentos y cómo suenan. Cuando el profesor toca un instrumento el niño que lo tenga asignado debe salir corriendo a coger el pañuelo y volver a su equipo mientras el otro intenta pillarlo. Si el que tiene el pañuelo logra llegar a su equipo sin que le cojan, el contrario se elimina. Si lo atrapan antes de llegar con el pañuelo, se elimina él.

Actividad 9. Vuelta a la calma (5 minutos): esta vez, empezaremos mezclando varios parámetros (por ejemplo, intensidad y altura). De esta manera podemos cantar la canción como búhos pequeños (grave y suave) o como niños gigantes (agudo y fuerte). Además, podemos incluir otros sonidos (patada en el suelo, chascar la lengua o imitar un instrumento).

3.12. EVALUACIÓN

Siguiendo el artículo 12 del Real Decreto 126/2014, la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, objetiva y global. Tendremos en cuenta y valoraremos tanto los estándares de aprendizaje como el progreso observado en el alumnado a lo largo de las distintas sesiones, así como su dedicación, esfuerzo y rendimiento.

3.11.1. Criterios de evaluación

De acuerdo con el Decreto 26/2016 tendremos en cuenta los siguientes criterios de evaluación en función del bloque al que correspondan:

- Bloque 1. Escucha
 - Utilizar la escucha activa de diferentes paisajes sonoros para indagar en las cualidades del sonido.
 - Conocer y respetar las normas de escucha de audiciones en el aula.
- Bloque 2. La interpretación musical
 - Entender la importancia del cuidado de la voz, como instrumento partiendo de la canción y de sus posibilidades para interpretar, tanto de manera individual como un grupo.
 - Interpretar solo o en grupo, mediante la voz, composiciones sencillas.
- Bloque 3. La música, el movimiento y la danza

¹⁶ Adaptación del juego tradicional del pañuelo incluido en “Suena, suena 2” de HUIDOBRO/VELILLA

- Adquirir capacidades básicas de coordinación y movimiento a través de la práctica de la expresión corporal, disfrutando de su interpretación.

3.11.2. Estándares de aprendizaje evaluables

- Bloque 1. Escucha.
 - Realiza una escucha activa.
 - Utiliza la escucha activa para descubrir las cualidades del sonido.
 - Distingue instrumentos escolares tras la escucha.
 - Es capaz de comportarse de acuerdo con las normas en la escucha de audiciones en el aula.
 - Reconoce, describe y recrea las cualidades del sonido.
 - Bloque 2. La interpretación musical.
 - Reconoce y clasifica los instrumentos escolares.
 - Conoce e interpreta en grupo canciones al unísono.
 - Realiza acompañamientos rítmicos con percusión corporal.
 - Bloque 3. La música, el movimiento y la danza.
 - Identifica y representa utilizando el lenguaje corporal las cualidades de los sonidos del entorno natural y social.
 - Identifica el cuerpo como instrumento de expresión
 - Adquiere capacidades básicas de coordinación y movimiento.

3.11.3. Instrumentos de evaluación

Para conseguir una evaluación lo más objetiva y global posible nos apoyaremos en la observación directa para valorar si se logran de forma individual cada uno de los estándares de aprendizaje, así como en un cuestionario personal (ANEXOS 4, 5 y 6), que será realizado después de las dos sesiones correspondientes a cada parámetro. Los resultados obtenidos mediante la citada observación serán recogidos diariamente en una tabla (ANEXO 7), que refleje la relación entre actividades y la consecución de los estándares de aprendizaje con el fin de llevar un control continuo. También tendremos en cuenta aspectos del comportamiento que consideramos igualmente importantes como son el interés y la participación, el respeto por los compañeros y el material, el esfuerzo a la hora de realizar los juegos y la actitud durante los mismos (valorando positivamente comportamientos de solidaridad o ayuda y evitando la

competitividad). Los cuestionarios individuales serán analizados por el docente tras su recogida, con el fin de supervisar que los conocimientos sean adquiridos correctamente. De esta manera podremos intervenir ante obstáculos de aprendizaje mediante una explicación más profunda con el fin de reforzar ciertos conceptos.

4. CONCLUSIONES

Voy a comenzar mi conclusión y reflexión personal con la frase de uno de los mejores jugadores de baloncesto de la historia, Michael Jordan: “Solo juega. Diviértete. Disfruta del juego”. Incluso a nivel profesional consiguió que su mayor motivación fuera disfrutar del deporte como un juego de niños, sin olvidar lógicamente el objetivo fundamental de su trabajo (ganar los partidos). Esta mentalidad otorga importancia al proceso como objetivo principal y no tanto al resultado del juego. En el aula es la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje lo que debemos tener en cuenta, y no si el alumnado gana o pierde en los juegos. Por tanto, debemos perseguir que la experiencia verdadera, útil y motivadora forme parte del camino y no del destino.

Este TFG nace a raíz de una reflexión personal acerca del excesivo tiempo que pasan los alumnos sentados durante horas en sus sillas escuchando las explicaciones. Está claro que la asistencia a clase forma parte de sus obligaciones en esta etapa, pero el objetivo que nos planteamos como docentes con este documento es conseguir su formación integral utilizando o combinando las múltiples metodologías disponibles.

Con el fin de alcanzar dicho desarrollo pleno a nivel individual en todo el alumnado, hemos optado por el empleo de estrategias metodológicas activas para compensar de esta forma todo el silenciamiento corporal que pueden sufrir los alumnos en el aula. A la hora de seleccionar los contenidos didácticos, hemos decidido decantarnos por el ámbito auditivo, por considerarlo el aspecto de la educación musical que requiere un mayor entrenamiento para conseguir su pleno desarrollo.

A partir de estos pensamientos hemos tenido en cuenta las ventajas o beneficios principales de las actividades lúdicas, proponiendo a los alumnos una forma divertida de aprender y disfrutar de la asignatura. El juego formaría parte de un viaje simulado cuyo destino serían los objetivos educativos que nos hemos marcado anteriormente y que quedan reflejados a lo largo de la propuesta de intervención. De este modo, la forma en la que se adquieren los conocimientos sería más entretenida, sin perder de vista el horizonte de los objetivos marcados, el lugar al que queremos llegar. Obviamente no debemos contemplar el juego como el pilar fundamental, si no que debemos considerarlo una pieza más del puzzle que, correctamente encajada junto a otros recursos, nos ayude a construir el mejor puente posible hacia la consecución de dichos objetivos.

A través de la utilización de juegos en el aula hemos buscado mejorar la motivación por las actividades realizadas. Nuestro objetivo a la hora de plantear y adaptar cada una de ellas ha sido generar la expectación suficiente para crear el mayor interés posible en el alumnado. De este modo hemos decidido elegir e incluir juegos variados en los que no predomine el carácter competitivo, valorando el trabajo en equipo, la concentración, la cooperación, la participación y el interés mostrado.

A continuación, reflejamos los efectos positivos que los juegos programados pueden ejercer sobre los cuatro ámbitos del ser humano participantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje: cognitivo, físico, emocional y social. Dichos logros serían analizados a partir de las observaciones realizadas a lo largo de las sesiones, recogidas en las rúbricas de evaluación y teniendo en cuenta los cuestionarios realizados por el alumnado.

En primer lugar, deberíamos observar una mayor facilidad para adquirir los conocimientos gracias a la mejora de varios componentes emocionales (motivación, interés o autoestima). El ámbito cognitivo se puede ver reforzado gracias a un aprendizaje más divertido y ameno, pero también orientado a la comprensión práctica y lógica de los conceptos.

El segundo componente que hemos buscado desarrollar en las sesiones, el físico, ha sido también un gran protagonista, ya que la mayor parte de los juegos que hemos planteado se llevan a cabo de manera activa, teniendo en cuenta el aspecto motriz del alumno. Con dichas actividades el alumnado puede “liberar” su cuerpo durante las sesiones de música mediante desplazamientos, saltos, carreras y bailes. Por ello, además de compensar el silenciamiento corporal señalado anteriormente, hemos aplicado la psicomotricidad educativa.

En relación con el estado emocional, podremos encontrar un alumnado más distendido, participativo y despreocupado. Se puede dar la existencia de una relación directa entre la realización de estas sesiones y el interés generado por la asignatura. Dicho interés respondería a la expectación que supone “salirse del guion”, de lo realizado normalmente en clase de música. De este modo, mediante la utilización de juegos motivadores y adaptados a su nivel, podemos llegar a mejorar la autoestima de cada participante, ya que al fin y al cabo “todo el mundo sabe jugar y divertirse”, y de una forma aún más natural durante la infancia. Podríamos incluso animar al alumnado a realizar alguno de los juegos propuestos con sus

familiares o amigos fuera del horario lectivo, ampliando los márgenes de la educación al ámbito doméstico.

Atendiendo a la parte social, debemos cuidar que cada alumno sea capaz de trabajar en equipo de una forma cooperativa, respetuosa y empática. Cada grupo debe aprender a trabajar de una forma homogénea, sin menospreciar a ningún componente, aprendiendo a ayudar, pero también a saber pedir ayuda. Las relaciones sociales se pueden ver mejoradas de forma considerable durante el desarrollo de las actividades. Cada persona debe asumir y respetar las normas, incluso se pueden repasar y recordar en un momento determinado del juego. De esta manera asimilan la importancia de la existencia de normas como única forma para que los juegos sean un éxito y todos puedan disfrutar en cada sesión. Por todo lo anterior consideramos oportuno valorar positivamente en los alumnos aspectos como la actitud, el interés y la participación en los juegos de una manera activa y respetuosa, sin tener en cuenta quien gana o pierde.

La realización de este TFG nos ha permitido valorar en su justa medida la inclusión de juegos en el aula como un posible recurso muy útil a la hora de alcanzar los objetivos educativos marcados. De este modo el alumnado podría adquirir los contenidos (en este caso musicales) sin llegar a ser consciente del proceso de enseñanza-aprendizaje que está protagonizando.

Para finalizar esta conclusión queda reflexionar sobre las responsabilidades que debemos asumir e interiorizar tras la obtención de este título universitario. Es aquí donde hacemos una llamada de atención y destacamos la importancia de la escuela, considerándola una base vital para la integración de nuestro alumnado en la sociedad. Ser maestros de Educación Primaria nos ofrece la oportunidad y el privilegio de formar a esas personas del mañana, aquellas que formarán la sociedad del futuro. En nuestras manos está buscar y experimentar con nuevas alternativas y recursos metodológicos que construyan esa ciudadanía de la forma más respetuosa, libre y motivada posible.

5. REFERENCIAS

5.1. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alsina, P. (1997). *El área de educación musical. Propuestas para aplicar en el aula*. Barcelona. Editorial Graó.

Aristóteles. (1981). *La política, Libro VIII*. Madrid. Editorial Nacional. Edición García Gual y Pérez García.

Barceló I Ginard, B. (1988). *Psicología de la conducta musical en el niño*. Palma de Mallorca. ICE Universidad de las Illes Balears.

Bentley (1967). *La aptitud musical de los niños y cómo determinarla*. Buenos Aires. Ed. Víctor Lerú.

Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. España. Ediciones Narcea.

Caillois, R. (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. USA. Fondo de cultura económica.

Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires. Ed. Kapelusz.

Copland, A. (1955). *Cómo escuchar la música*. Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica.

Dalcroze, J. (1907). *Método para el desarrollo del sentido rítmico, del sentido auditivo y del sentimiento tonal*. París. Sandzo.

Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*.

Groos, K. (1908). *The play of man*. D. Appleton.

Hanslick, E. (1986). *On the musically beautiful*. Indianapolis. Editorial Hackett. Traducido por Geoffrey Payzant.

Hemsey de Gainza, V. H. (1966). *La iniciación musical del niño*. Ricordi americana.

- Hemsey de Gainza, V. (2002). *Pedagogía musical: dos décadas de pensamiento y acción educativa*. Buenos Aires. Editorial Lumen.
- Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens* IIs 86. Routledge.
- Jámblico. (2003). *Vida pitagórica. Protréptico*. Madrid. Editorial Gredos.
- Kodály, Z. (1961). *Música para flauta I, II, III*. Budapest. Editio Música.
- Martenot, M (1970). *Método Martenot*. París. Ed. Magnard.
- Montoro, M. P. (2004). *44 juegos auditivos. Educación musical en Infantil y Primaria*. España. Editorial CCS.
- Pascual Mejía, P. (2002). *Didáctica de la Música para Primaria*. España. Editorial Pearson Educación.
- Piaget, J. (1973). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires. Editorial Psique.
- Piaget, J., Lorenz, K., & Erikson, E. (1982). *Juego y desarrollo*. Barcelona. Crítica.
- Silva, L. (1995). *En Busca de Una Pedagogía de Igualdad*. Brasilia, Brasil. Editorial Lisboa.
- Sanuy, M. (1994). *Aula sonora (Hacia una educación musical en primaria)*. Madrid. Ediciones Morata.
- Sanuy, M. y González Sarmiento, L. (1969). *Orff-Schulwerk. Música para niños*. Madrid. Unión Musical Española.
- Terr, L., & Aréchaga Nuñez, I. (2000). *El juego: por qué los adultos necesitan jugar*. España. Editorial Paidós Ibérica.
- Tomatis, A. A. (1969). *El oído y el lenguaje*. Barcelona. Ed. Martínez Roca.
- Vallés, A. (2016). *Psicopedagogía de la inteligencia emocional*. Jaén. Formación Continuada Logoss.
- Velilla, N. & Huidobro, E. (2000). *Suena, suena 2*. Villaviciosa de Odón, Madrid. Real Musical.

Vygotsky, L. S. (1982). *El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño*. Versión castellana de la conferencia dada por Vygotsky en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertszn en 1933. Leningrado. Cuadernos de Pedagogía, 85, pp. 39-49.

Vygotski, L. S., Cole, M., & Lurii, A. R. (1996). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (p. 66). Barcelona. Ed. Crítica.

Vygotski, L. S., Kozulin, A., & Abadía, P. T. (1995). *Pensamiento y lenguaje* (pp. 97-115). Barcelona. Editorial Paidós Ibérica.

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

Willems, E., & Medina, M. C. (2001). *El oído musical: la preparación auditiva del niño*. Barcelona. Editorial Paidós Ibérica.

Winnicott, D. W., & Mazía, F. (1972). *Realidad y juego* (pp. 93-94). Barcelona. Gedisa.

Zorrillo Pallavicino, A. (2009). *Juego musical y aprendizaje. Estimulación del desarrollo y la creatividad infantil*. España. Editorial MAD.

5.2. WEBGRAFÍA

Boletín Oficial de Castilla y León (25 de julio de 2016). Decreto 26/2016 de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. BOCYL-D-25072016-3. Recuperado el 2 de diciembre de 2018 de

<http://bocyl.jcyl.es/boletines/2016/07/25/pdf/BOCYL-D-25072016-3.pdf>

Boletín Oficial del Estado (1 de marzo de 2014). Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. BOE Núm. 52, Sec. I. Pág. 19349-19420. Recuperado el 20 de marzo de 2018 de

<https://www.boe.es/boe/dias/2014/03/01/pdfs/BOE-A-2014-2222.pdf>

Boletín Oficial del Estado (29 de enero de 2015). Orden ECD/65/201 de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. BOE Núm. 25, Sec. I. Pág. 6986-7002. Recuperado el 20 de marzo de 2018 de https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2015-738

Bruner, J. (1986). *Juego, pensamiento y lenguaje*. París. Revista Perspectivas. Volumen XVI, N°1. (pág. 79 a 85). Recuperado el 17 de marzo de 2018 de

<http://unesdoc.unesco.org/images/0006/000692/069206so.pdf>

Comisión Intercentros integrada en el Comité de Definición de Titulaciones de Educación. Versión 4 (2010). *Objetivos generales y competencias del Título de Grado “Maestro -o Maestra- en Educación Primaria”*. Basado en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias. Recuperado el 13 de marzo de 2018 de

<http://www.feyts.uva.es/sites/default/files/taxonomias/CompetenciasGeneralesGEP.pdf>

Danniels, E. (2018). *Definir el aprendizaje basado en el juego. Aprendizaje basado en el juego*. Actualizado en febrero de 2018. Consultado el 2 de diciembre de 2018 desde:

<http://www.encyclopedia-infantes.com/sites/default/files/dossiers-complets/es/aprendizaje-basado-en-el-juego.pdf>

Diccionario de la Lengua Española. *Definición de juego*. Recuperado el 17 de marzo del 2018 de <https://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=juego>

Giordanelli, M. (2011). *La música en la educación, herramienta fundamental para la formación integral*. Astrolabio. 10. 58-67. Recuperado el 17 de marzo de 2018 de http://astrolabio.phipages.com/storage/.instance_14186/art_5.pdf

Hervas, E. (2008). *Importancia del juego en Primaria*. España. Recuperado el 10 de abril de 2018 de https://archivos.csif.es>pdf>Numero_13

LOMCE (10 de diciembre del 2013). Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa. BOE Núm. 298, Sec. I. Pág. 97858-97921. Recuperado el 20 de marzo de 2018 de <https://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>

ANEXOS

6. ANEXOS

6.1. ANEXO 1. CUENTO “GARIB Y LA PRINCESA ZEINAB”

En una lejana ciudad de la India vivía una princesa-niña. Tendida en su diván y asomada a la ventana pasaba todo el día.

- ¿Qué tendrá la princesa? -se preguntaban su padre el rey y su madre la reina –No come, no juega, no canta, no baila...sólo mira por la ventana.

- ¿Estará enamorada? – dijo el rey- es lo que les pasa a todas las princesas.

- No –dijo la reina- Es todavía una princesa-niña- tal vez esté... ¡hechizada o embrujada o hipnotizada!

- No sé – reflexionaba el rey – Creo que deberíamos pasar más tiempo con ella, estamos demasiado ocupados con esto de los asuntos del reino.

-Sí –afirmó la reina- Le hacemos poco caso. ¿Qué te parece si mañana pasamos todo el día con ella?

Pero mañana siempre volvían a decir mañana y la princesa seguía sola en su diván.

Un día, llegó a la ciudad un circo ¡Qué algarabía!; músicos, elefantes, tigres, payasos, trapecistas, domadores, bailarinas. En un momento montaron una gran carpa en mitad de la plaza y a voz en grito anunciaban su función:

¡¡El circo, el circo ha llegado!! ¡¡Niños y niñas, padres y madres, abuelos y abuelas, venid todos al circo!! (esta frase se dice fuerte)

Desde su ventana, la princesa-niña escuchaba las lejanas voces del pregonero del circo:

¡¡El circo, el circo ha llegado!! ¡¡Niños y niñas, padres y madres, abuelos y abuelas, venid todos al circo!! (Esta frase se dice suave)

- Ama, -dijo la princesa- ¿Qué son esas voces?

- Es el circo que ha llegado a la ciudad.

- ¿El circo? Y ¿eso qué es?

El ama miró dulcemente a la princesa y con paciencia le explicó lo que era un circo, sus gentes y sus viajes de ciudad en ciudad.

Por la noche, la princesa no se podía dormir pensando en el circo, tenía que ser muy divertido. Y se imaginaba a los trapeecistas volando por los aires, a los payasos haciendo reír al público...pero lo que más le gustó, de lo que la ama le había contado, era eso de ir de ciudad en ciudad y de pueblo en pueblo...conocer gente, andar descalza por los caminos y campos... ¡ser libre!

Mientras la princesa pensaba en todo esto, muy a lo lejos un viejo tambor cantaba:

The image shows a musical score for the song 'El tambor'. It consists of two staves. The top staff is for the piano, written in treble clef with a 2/4 time signature. The melody is simple, consisting of quarter and eighth notes. The bottom staff is for the palmada (clapping), written in a similar 2/4 time signature with a double bar line at the beginning. The lyrics are written below the piano staff: 'Un tam - bor sue - na.a - llá no muy le - jos de - be.an - dar'.

Ilustración 10. Partitura y acompañamiento rítmico de la canción "El tambor", para la lectura del cuento "Garib y la princesa Zeinab". Elaboración propia.

La princesa, que no sabía muy bien lo que sonaba, corrió a la ventana para escuchar mejor: el sonido era tan suave que apenas se oía. Sin pensárselo dos veces, se vistió y corriendo escaleras abajo salió del palacio y siguiendo el ritmo del tambor se fue a buscarlo, cada vez se oía más claro y fuerte el sonido...tan fuerte que ¡zas! se chocó con el sin haberlo visto.

(Durante la búsqueda del tambor, el profesor va tocando el esquema rítmico anterior, empieza suave y va creciendo poco a poco, los niños acompañan con sus palmas, tocando el mismo esquema y creciendo en sonido, cuando se dice ¡zas!, el profesor da un golpe fuerte)

- ¡Cuidado! – dijo una voz de chico - ¡Mira por donde andas!

- Perdona, es que está todo tan oscuro que no te había visto – se disculpó la princesa ¿Quién eres?

- Soy Garib, el tamborilero ¿y tú?

- Yo soy Zeinab, la princesa-niña.

- ¿Qué haces aquí, Zeinab? ¿No deberías estar en tu palacio suspirando por algún príncipe?

- No digas bobadas, soy una princesa-niña. Dime, ¿qué haces tú con ese tambor?

- Estudiar.

- ¿Estudiar?, ¿eso qué es?

- ¿No sabes lo que es estudiar? Claro, las princesas no necesitan estudiar...bueno, estudiar es que me tengo que aprender esta música para mañana, tengo que tocarla en el Gran Desfile de los Elefantes.

- ¡Eso suena emocionante! –la princesa se quedó pensando y dijo- Garib, si estudio contigo, ¿podré tocar en el Gran Desfile de los Elefantes?

Garib se quedó un momento dudando, pero accedió, así no tendría que pasar el resto de la noche solo y total nadie se daría cuenta.

La princesa Zeinab y Garib pasaron toda la noche estudiando y al día siguiente, en el Gran Desfile de los Elefantes, tocaron de maravilla.

A la princesa le gustó el circo; rió, cantó y ya no quiso marcharse de allí.

En palacio, el rey y la reina seguían tan ocupados en sus asuntos del reino, que no se dieron cuenta de que la princesa había desaparecido, pensaban que seguía en su diván y su ventana...y cada día decían que mañana estarían con ella.

Zeinab se quedó en el circo y pasó a formar parte de la banda de música...otro día os contaré las aventuras que allí vivió. Ahora, ¿os gustaría venir a jugar al circo con ella?

6.2. ANEXO 2. CUENTO “EL NIÑO Y EL BÚHO”

(Siempre que hable el búho Grave el profesor lo hará con voz grave y cuando hable el niño Agudo el profesor lo hará con voz aguda).

Desde lo alto de su rama, como todas las noches, Grave vigilaba el bosque. Porque ya sabemos que a esas horas los búhos nunca duermen. Grave era el búho más viejo y sabio del bosque y todos los animales le respetaban y le querían porque sabían que con él vigilando, no corrían ningún peligro.

Una noche en la que la luna iluminaba todo el cielo, Agudo decidió ir a dar un paso por el bosque. Había tanta luz que no hacía falta, siquiera, llevarse una linterna. Esa calidad no plácidamente cuando ante él apareció el árbol más alto que jamás había visto.

- ¡Qué ganas tengo de subirlo a él! - pensó Agudo – Y así lo hizo.

Agudo, que era muy delgado, ágil y ligero, no tardó ni un minuto en llegar a lo más alto de la copa del árbol. Pero cuando llegó arriba y miró abajo, un ataque de pánico recorrió todo su cuerpo.

- ¡Ay madre, qué alto está esto!, ¡qué vértigo! ¡¿Y ahora cómo bajo de aquí?!

Grave, que hasta entonces había comenzado, sin abrir el poco, la situación desde su rama baja dijo:

- ¿Se puede saber quién te ha mandado subir ahí arriba?
- ¿Quién habla ahí abajo? – preguntó Agudo.
- Mejor dime preguntó quién eres tú, porque has invadido mi casa sin pedir permiso – dijo Grave algo enfadado.
- Perdona, no sabía que aquí viviese alguien.
- Claro, es que no preguntas.
- Es que no te había visto, pero si quieres me presento ahora. Me llamo Agudo y vivo en lo alto de la montaña, he bajado al bosque porque la noche estaba clara y al ver este árbol tan litio y tan hermoso, me ha recordado a montaña y me he subido a él.
- ¡Qué nombre tan raro tienes! – dijo Grave.
- Bueno, es que mi mamá me llama así porque dice que tengo la voz muy finita...y ¿tú quién eres?
- Vaya pregunta más impertinente, ¿quién es el único que está despierto durante la noche?

- ¡Ah!, ya sé, eres un búho.
- Te ha costado, ¿eh? - dijo Grave en tono burlón.
- ¿Y cómo te llamas? – preguntó Agudo.
- Me llaman Grave, porque mi voz es gorda.
- ¡Oye, Grave!, ¿me ayudas a bajar de aquí?
- ¿Y cómo quieres que lo haga? Yo no tengo manos... (pensando), pero bueno, si no hay más remedio iré a buscar mi guitarra.
- Lo que faltaba - pensó Agudo – ahora se pondrá a cantar.

Grave se fue y al rato volvió con una guitarra. Desde lo alto, Agudo miraba extrañado y se debía para sí mismo - ¿Qué estará haciendo?

Grave estaba quitándole una cuerda a la guitarra, una vez suelta la cogió con su pico y cuando la subió donde estaba Audio y la ató en lo alto de la copa del árbol.

- ¡Agudo! – dijo Grave – cuélgate de la cuerda y deslízate por ella.
- Me da miedo – dijo Agudo.
- ¡Venga, tú puedes! – le gritó Grave, animándole.

Cerrando los ojos, Agudo se deslizó hasta la rama donde estaba Grave, entonces el búho voló otra vez a la copa y soltó la cuerda.

- Bueno, ahora tendrás que ayudarme a poner la cuerda otra vez – dijo Grave.

Grave ató la cuerda al clavijero y mandó a Agudo que la tensase. Una vez lista, Agudo empezó a tocar la cuerda tensándola y destensándola, entonces se dio cuenta de que al tensarla la voz de la cuerda se iba pareciendo a la suya propia y al destensarla la voz de la cuerda se parecía más a la de Grave.

Grave y Agudo, desde aquel momento, se hicieron muy amigos y vivieron muchas aventuras juntos.

6.3. ANEXO 3. CUENTO “LA INCREÍBLE CLASE DE MÚSICA”

El timbre del colegio sonó anunciando el final de la jornada. Ana recogió sus cosas y salió corriendo al cuarto de baño – no podía aguantarse más – Sus amigas, Teresa y Carmen fueron a esperarla a la puerta. El tiempo pasaba y Ana no salía:

- ¿Qué le pasará? – preguntó Teresa.
- Vamos a entrar –sugirió Carmen y las dos entraron en el cuarto de baño.
- ¡Ana ¿qué pasa?, ¿por qué tardas tanto?! – gritó Carmen.
- Es que no puedo abrir la puerta, ¿por qué no avisáis a alguien?
- No, espera, vamos a intentarlo desde fuera – dijo Teresa.

Teresa empezó a mover el picaporte, pero no había manera, estaba atascado. Luego lo intentó Carmen y tampoco lo consiguió. Ana se desesperaba y desde dentro gritaba:

- ¡Por favor, avisad a Juan, el conserje!

Carmen y Teresa que ya estaban un poco asustadas fueron a buscar al conserje, pero cuál fue su sorpresa cuando vieron que no había nadie, el colegio estaba ya cerrado. Carmen miró su reloj y vio que habían transcurrido veinte minutos desde que el timbre anunció el final de la jornada.

- ¿Y ahora qué hacemos? – preguntó Carmen.
- Primero sacar a Ana del baño –contestó Teresa.
- Ya estaba harta de esperar – protestó Ana.

Carmen y Teresa, preocupadas por la situación, le contaron a Ana lo que pasaba, pero ésta, lejos de asustarse les dijo muy decidida:

- ¡Bien! Esto puede ser emocionante, todo el colegio para nosotras solas- ¡Vamos a recorrerlo!, podremos entrar en las clases de los mayores y ver lo que tienen.

Carmen y Teresa se contagiaron de entusiasmo de Ana, se les fue la preocupación y se pusieron en marcha decididas a inspeccionar el colegio sobre todo las clases de los mayores donde nunca las dejaban entrar porque ellas eran “pequeñajas”.

Cuando subían por las escaleras empezaron a escuchar sonidos extraños...sonaba como música. Al principio se asustaron un poco pero enseguida tomó la iniciativa y con paso ligero se dirigió hacia el lugar de donde procedían estos sonidos. Carmen y Teresa se quedaron algo

rezagadas. Ellas si tenían miedo. Se suponía que el colegio estaba vacío, ¿quién estaba tocando?

- ¡Eh, chicas! ¡Venid! ¡estoy aquí en el aula de música! No vais a creer lo que estoy viendo- gritaba Ana.

Carmen y Teresa corrieron medio temblando y más temblaron todavía cuando se asomaron a la puerta del aula de música y presenciaron lo que allí estaba sucediendo. Todos los instrumentos de madera: claves, cajas chinas, güiros...sonaban animadamente; pero lo más increíble era que sonaban solos. ¡Nadie los tocaba! De pronto la madera calló y empezó a sonar el metal: triángulos, crócalos, platillos...y nadie los tocaba. Callaron los de metal y pasó el turno al parche: panderos, tímboles, bongós...las tres amigas estaban con la boca abierta...aquello era una orquesta sin músicos y sin director, los instrumentos tenían vida propia.

Ana reaccionó rápidamente y sin pensarlo dos veces abrió la puerta del aula bruscamente. Todos los instrumentos dejaron de sonar. Ana les increpó:

- ¡Os hemos pillado!, ahora no intentéis disimular.
- Está bien, no digáis nada, pero mañana se lo contaremos a todo el mundo- continuó Ana.

Silencio total. Teresa algo más decidida les dijo:

- Si no decís nada os llevaremos al laboratorio para que os observen y analicen, os abrirán las tripas y mirarán qué hay dentro de vosotros.
- Nadie te creerá – refunfuñó el pandero.
- ¡Calla bocazas! –dijo el triángulo por lo bajo.
- ¿Así que sabéis hablar? –dijeron Carmen y Teresa al mismo tiempo.
- ¡Pues sí! – contestó la castañuela algo enfadada. - ¿Qué os creáis, que sólo sonamos cuando vosotros nos aporreáis?
- Está bien – dijo Ana- no nos vamos a enfadar, nosotros conocemos vuestro secreto, pero no se lo vamos a decir a nadie porque queremos ser vuestras amigas. ¿Qué os parece si hiciéramos algunos juegos?

Puesto que tenemos que estar aquí toda la noche el tiempo pasará más rápido.

La idea pareció gustar a todos los instrumentos y juntos empezaron a jugar.

6.4. ANEXO 4. CUESTIONARIO INDIVIDUAL DEL PARÁMETRO INTENSIDAD.

Nombre y apellidos: _____

1. ¿Qué has aprendido con los juegos de “Garib y la princesa Zeinab”?

2. Escribe 5 cosas que suenen fuerte (**f**) y 5 que suenen piano (**p**):

Fuerte: _____

Piano: _____

3. ¿Cómo escucha la princesa el tambor cuando Garib se encuentra lejos? _____

¿Y cuando está casi llegando? _____

4. Escribe los reguladores (< o >) en el cuadro según corresponda.







5. ¿Cuál ha sido el juego que más te ha gustado? ¿Por qué? _____

6.5. ANEXO 5. CUESTIONARIO INDIVIDUAL DEL PARÁMETRO ALTURA.

Nombre y apellidos: _____

1. ¿Qué has aprendido con los juegos de “El niño y el búho”?

2. Escribe 5 cosas que sean agudas (como la voz del niño) y 5 que sean graves (como por ejemplo la voz del búho):

Agudo: _____

Grave: _____

3. Dibuja al búho Grave en la parte baja de este pentagrama y al niño Agudo en la parte más alta.

4. De cada pareja de notas, colorea la más grave de color azul y la más aguda de color rojo.



5. ¿Cuál ha sido el juego que más te ha gustado? ¿Por qué? _____

6.6. ANEXO 6. CUESTIONARIO INDIVIDUAL DEL TIMBRE.

Nombre y apellidos: _____

1. ¿Qué has aprendido con los juegos de “La increíble clase de música”?

2. Dibuja 3 instrumentos de percusión en su casa correspondiente.

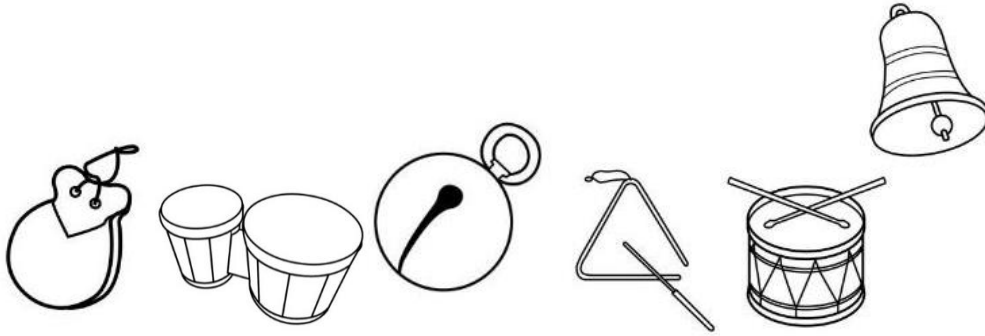
METAL	MADERA	PARCHE

3. Encuentra los 10 instrumentos de percusión ocultos en esta sopa de letras y coloréalos según indica la clave.

E	R	U	F	F	B	O	N	G	O	S	F	T	A
U	U	I	H	O	C	V	U	R	H	Y	S	V	E
N	A	G	E	T	O	U	E	R	O	D	O	F	
M	A	R	A	C	A	S	J	Y	K	K	Y	E	A
H	U	C	R	Ó	T	A	L	O	S	I	P	E	C
T	R	I	Á	N	G	U	L	O	T	F	M	C	Q
P	A	N	D	E	R	O	W	H	G	O	R	H	Y
C	L	A	V	E	S	M	A	U	K	Y	X	M	R
J	O	R	S	E	Q	G	W	L	W	Y	Y	C	J
S	O	N	A	J	A	S	Q	G	Ü	I	R	O	O
F	F	H	X	H	X	E	D	B	U	U	F	D	E
Y	Y	E	T	A	J	X	D	Y	J	Y	B	O	I
C	A	S	T	A	Ñ	U	E	L	A	S	J	E	V
C	A	S	C	A	B	E	L	E	S	L	C	O	U

AMARILLO: instrumentos de percusión de madera.
AZUL: instrumentos de percusión de metal.
ROJO: instrumentos de percusión de parche.

4. Según el código del ejercicio anterior, colorea los siguientes instrumentos.



5. ¿Cuál ha sido el juego que más te ha gustado? ¿Por qué? _____

6.7. ANEXO 7. TABLA DE EVALUACIÓN INDIVIDUAL.

NOMBRE Y APELLIDOS:													
Sesión	Actividad	Estándar de aprendizaje	VALORACIÓN ESTÁNDARES					Comportamiento				Observaciones	Media de puntos
			1	2	3	4	5	R	C	I	P		
1	1	1.1.											
		1.2.											
		1.4.											
	2	1.4.											
		1.5.											
		3.1.											
	3		3.2.										
			1.1.										
			1.2.										
			1.4.										
			1.5.										
			2.3.										
			3.1.										
	4		3.2.										
			3.3.										
			1.4.										
1.5.													
2.2.													
2.3.													
2	5	3.1.											
		3.2.											
		3.3.											
		6	1.1.										
			1.2.										
			1.4.										
			1.5.										
			3.1.										
	3.2.												
	7	3.3.											
		1.1.											
		1.2.											
		1.4.											
	3	1	1.5.										
			3.3.										
			1.1.										
2		1.2.											
		1.4.											
		3.1.											
3			1.1.										
			1.2.										
			1.4.										

		1.5.									
		3.1.									
		3.2.									
		3.3.									
	4	1.1.									
		1.2.									
		1.4.									
		1.5.									
		3.1.									
		3.2.									
	5	3.3.									
		1.4.									
		1.5.									
		2.2.									
		2.3.									
3.1.											
2	6	3.2.									
		3.3.									
		1.1.									
		1.2.									
		1.3.									
		1.4.									
	7	3.1.									
		3.2.									
		3.3.									
		1.1.									
		1.2.									
		1.3.									
8	1.4.										
	3.1.										
	3.2.										
	3.3.										
	1.1.										
	1.2.										
4	1	1.3.									
		1.4.									
		2.1.									
		1.1.									
	2	1.2.									
		1.3.									
		1.4.									
		2.1.									
		1.1.									
	3	1.2.									
		1.3.									
		1.4.									
		2.1.									
		3.3.									
	4	1.4.									
		1.5.									
2.2.											
2.3.											
3.1.											
		3.2.									

		3.3.																			
6	5	1.1.																			
		1.2.																			
		1.3.																			
		1.4.																			
		1.5.																			
		2.1.																			
		3.1.																			
		3.2.																			
		3.3.																			
	6		1.1.																		
			1.2.																		
			1.4.																		
	7		1.1.																		
			1.2.																		
			1.3.																		
			1.4.																		
			2.1.																		
			3.3.																		
	8		1.1.																		
			1.2.																		
			1.3.																		
			1.4.																		
			2.1.																		
			3.3.																		
	9		1.1.																		
			1.2.																		
			1.5.																		
2.2.																					
2.3.																					
3.1.																					
3.2.																					
3.3.																					
PUNTOS TOTALES																					

Tabla 3. Rúbrica de evaluación individual de los estándares de aprendizaje. Elaboración propia.

COMPORTAMIENTO. Se valora de forma global, de 1 a 5, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- R: Respeto por los compañeros y el material.
- C: Cooperación entre iguales.
- I: Interés mostrado durante las sesiones.
- P: Participación en las actividades propuestas.