



---

# **Universidad de Valladolid**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL**

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**MENCIÓN DE EDUCACIÓN MUSICAL**

## **TRABAJO FIN DE GRADO**

**El lenguaje musical en el aula de primaria.**

**Una propuesta a través del juego**

Autora: Estefanía Juárez Miguela

Tutora académica: M<sup>a</sup> de los Ángeles Sevillano Tarrero

Julio de 2019

## **RESUMEN**

En este Trabajo de Fin de Grado presento una propuesta didáctica que consta de seis juegos para realizar con el alumnado en 6º curso de primaria. Mediante esta se pretende explicar que el juego es un buen recurso para el aprendizaje del lenguaje musical en el aula. Mediante estos juegos se creará un clima de cooperación entre el alumnado trabajando, aparte de su creatividad, la confianza en sí mismos para conseguir un desarrollo integral. Los juegos de esta propuesta se llevarán a cabo teniendo en cuenta los contenidos explicados ya en clase y se utilizarán como refuerzo de la explicación siendo evaluados mediante una escala de valoración no numérica.

## **PALABRAS CLAVE**

Educación Primaria; Educación Musical; Lenguaje musical; Juego lúdico; Juego didáctico; Aprendizaje Basado en Juegos(ABJ)

## **ABSTRACT**

In this Final Degree Project I present a didactic proposal that consist of six games to be done with the students in the 6th grade os frimary school. Through this it is intended to explain that the game is a good reource for learning the musical language in the classroom. Through these games a climate os cooperation will be created among the students, working in addition to theis creativity, the confidence in themselves to achieve an integral development. The games os this proposal will be arried out taking into account the contents already explained in class, and will be uses as a reinforcement of the explanation; being evaluated by means of a non-numerical rating scale.

## **KEYWORDS**

Primary education; Musical education; Musical language; Playful game; Educational game; Game Based Learning (GBL)

# ÍNDICE

Introducción .....	4
1. Justificación y objetivos .....	5
2. Metodología.....	8
3. Fundamentación teórica.....	9
3.1. El juego. aproximación al concepto .....	9
3.2. El juego en la educación.....	10
3.2.1. Aprendizaje basado en juegos (ABJ).....	11
3.2.2. El juego didáctico y el juego lúdico.....	12
3.2.3. Tipos de juegos.....	13
3.2.4. Elementos del juego.....	15
3.2.3.1. Participantes.....	15
3.2.3.2. Espacio y tiempo.....	16
3.2.3.3. La edad .....	17
3.2.3.4. Las reglas.....	18
3.3. La educación musical en educación primaria.....	19
3.3.1. El lenguaje musical en el currículum .....	20
4. Propuesta de intervención.....	23
4.1. Consideraciones previas .....	23
4.2. Objetivos .....	25
4.3. Contenidos .....	25
4.4. Metodología .....	26
4.5. Evaluación.....	26
4.6. Actividades.....	27
5. Conclusiones.....	45
Bibliografía.....	48

# INTRODUCCIÓN

---

A lo largo del siguiente Trabajo de Fin de Grado, pretendo explicar la importancia del juego como refuerzo del lenguaje musical en el aula.

Como todos sabemos el juego es una parte muy importante en la vida de los niños y por lo tanto debemos sacarle más partido y utilizarlo en todos los ámbitos de su vida para conseguir su formación integral.

En este trabajo hablo de la importancia del juego en general, de cómo utilizarlo en el aula y sobre todo de cómo utilizarlo en la clase de educación musical.

En la propuesta didáctica voy a trabajar seis actividades en las cuales se trabajan los contenidos del lenguaje musical de 6º de primaria.

Cada una de ellas tiene unos contenidos y una serie de objetivos. Los contenidos propuestos para trabajar en cada actividad ya se habrán explicado en clase con detenimiento y usaremos la actividad como refuerzo para adquirir ese conocimiento por parte del alumnado.

Excepto una son juegos que se trabajan en el aula de música, con estos busco el trabajo cooperativo de todo el alumnado, trabajar la integración de todas las personas del aula respetándose entre ellos y haciendo valer sus opiniones personales.

Hay dos actividades más largas en las que los alumnos deberán poner en práctica su creatividad y sus conocimientos de otras asignaturas trabajando de forma conjunta con el profesor correspondiente a esa asignatura.

Como forma de evaluación de los juegos he utilizado una escala de valoración con caritas de colores, aunque puedan parecer infantiles me parece una buena forma de evaluar sin número, ya que debemos tener en cuenta varios aspectos de la actividad y no solo el aprendizaje de los contenidos. El profesor deberá tener en cuenta estas escalas de valoración a la hora de poner la nota final al alumno.

# 1. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS

---

El juego es algo innato en el alumnado, desde que tienen uso de razón utilizan el juego en su día a día. El juego para los niños simplemente es placer, y cuanto más se fomente este mejor se formará su creatividad e imaginación.

Tan importante es el juego en la vida de los niños que ¿Por qué no utilizarlo como forma de enseñanza? y más si es de un tema tan importante para la formación de los niños como lo es la música.

El juego permite conocer el mundo, relacionarse con los demás, aprender por sí mismos... En la escuela buscamos la formación integral del alumnado y el crecimiento de su creatividad, no se me ocurre una combinación mejor que la de música + juego para trabajarlo.

A la hora de elegir trabajar el juego como recurso para reforzar la enseñanza del lenguaje musical pensé en el número de horas que he pasado aprendiendo música. Los diferentes profesores que he tenido me han hecho aprender que no solo existe una forma de enseñarla, sino que “cada maestrillo tiene su librillo”.

Me parece muy importante la continua formación del profesorado, pero sobre todo la adaptación de este al nuevo alumnado. No podemos pretender enseñar ahora como se enseñaba hace 50 años, estamos en la era de las nuevas tecnologías y por lo tanto enseñar solo de forma teórica solo nos lleva a que nuestros alumnos no muestren ningún interés en esta asignatura.

Elegí este tema, aparte de porque me parecía muy interesante para el alumnado, porque a su vez aprendería como utilizar el juego como recurso de enseñanza del lenguaje musical. Al aprender nuevas técnicas de enseñanza me formo más como docente y como persona.

No debemos estancarnos en los métodos de enseñanza antiguos, tenemos que avanzar y para ello necesitamos captar la atención de los alumnos en el aula. Mediante el juego los alumnos están aprendiendo mientras se divierten, esto hace que adquieran de una manera más segura los contenidos impuestos en el currículo.

Por lo tanto, este tema me motiva personal y profesionalmente ya que lo que busco con su estudio es la continua formación que necesitaré a lo largo de mi carrera como docente.

Personalmente me ayuda a pensar en los alumnos y cómo hacerles aprender de una forma divertida, pero a la vez consiguiendo que aprendan música. Profesionalmente al ser parte de una formación necesaria en la carrera de todo docente.

En este Trabajo de Fin de Grado demuestro haber adquirido las competencias propias del título de educación primaria. A continuación, explicaré por qué he adquirido algunas de las competencias propuestas.

1. Conocer y comprender las características del alumnado de primaria, sus procesos de aprendizaje y el desarrollo de su personalidad, en contextos familiares sociales y escolares.

Creo que durante mi formación he adquirido esta competencia y gracias a este trabajo la he reforzado. Soy capaz de conocer y diferenciar los diferentes procesos de aprendizaje en el alumnado de 6 a 12 años tanto en el contexto escolar como en el social y familiar. Sabría diferenciar los diferentes tipos de alumnado de primaria con las características que les definen, así como identificar la personalidad de cada uno realizando cambios si fueran necesarios. Sobre esta competencia también he adquirido capacidades para identificar las dificultades de aprendizaje del alumnado y trabajar sobre ellas, además de resolver diferentes situaciones educativas que afecten a estudiantes con distintos ritmos de aprendizaje o capacidades diferentes.

3. Conocer en profundidad los fundamentos y principios generales de la etapa de primaria, así como diseñar y evaluar diferentes proyectos e innovaciones, dominando estrategias metodológicas activas y utilizando diversidad de recursos.

Durante la creación de la propuesta didáctica me he ido dando cuenta de lo aprendido a lo largo de estos cuatro años en el grado de educación primaria. Podría decir que soy capaz de conocer los fundamentos de la educación primaria como etapa obligatoria, a su vez podría analizar diferentes prácticas docentes y saber cuál es la que mejor se adecua a cada tipo de alumnado. Conociendo los principios, objetivos y evaluación del aula para poder diseñar actividades diferentes en el aula innovando.

Los objetivos que me propongo con la realización de este trabajo son:

- Investigar sobre el juego en la educación, sus tipos y los elementos que lo conforman.
- Profundizar y reflexionar sobre el uso del juego en el aula de música como recurso de aprendizaje.
- Identificar los contenidos de Lenguaje Musical en la Educación Primaria más idóneos para ser enseñados o reforzados a través del juego.
- Diseñar una propuesta educativa para Educación Primaria que ejemplifique cómo utilizar el juego para consolidar los contenidos trabajados en Lenguaje Musical.

## 2. METODOLOGÍA

---

Para elaborar este trabajo he hecho un estudio de diferentes libros y artículos en los cuales se hablaba sobre el juego en el aula, nuevas metodologías, formas de enseñanza, música en el aula...

He leído sobre cómo ha ido cambiando la forma de enseñar educación musical en el aula a lo largo de la historia, cómo los métodos son diferentes, pero a la vez siguen teniendo un hilo conductor que les hace iguales.

Existen numerosos artículos y libros, pero muchos de ellos están basados en fuentes bastantes antiguas. Existen diversas opiniones sobre la enseñanza musical en España sobre todo si diferenciamos a los profesores de música profesional y a los profesores de música de la escuela.

Centrándome en la escuela he ido recopilando información sobre la metodología de enseñanza y sobre cómo modificarla para hacerla más dinámica y mejor para los alumnos. Pero lo más importante ha sido el juego en el aula, qué es el juego, cómo utilizarlo en el aula, qué partes lo componen, cuándo y cómo utilizarlo como recurso de manera eficaz.

Después de la recopilación de información de estos libros y artículos pase a la creación de mi propuesta didáctica. Está formada por seis actividades en las que se refuerzan los contenidos del lenguaje musical trabajados anteriormente en el curso de 6º de primaria.

Todos los juegos tienen unos contenidos y objetivos propuestos, así como una evaluación para poder tener en cuenta a la hora de la nota final de la asignatura de los alumnos.

Mediante esta propuesta pretendo utilizar el juego como forma práctica de trabajo en la enseñanza del lenguaje musical, para que lo tomen como una diversión, pero siempre en continua formación del alumnado.



## 3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

---

### 3.1. EL JUEGO. APROXIMACIÓN AL CONCEPTO

Lo primero que debemos saber es el concepto de juego, existen numerosas definiciones, dependiendo de la forma en la que lo analices, podemos ver el juego desde el psicoanálisis, Freud lo definió como medio para la elaboración del luto, en cambio Klein lo afirmaba como modo de expresión de sus deseos y fantasmas (Citados en Loos y Metref, 2007, p. 13). Desde la pedagogía, definimos el juego como el medio que se corresponde con la fase de evolución del ser humano para aprender la infancia. Incluso también lo define como “un instrumento de los individuos ‘jóvenes’ para aprender las reglas de la vida social y para integrarse gradualmente en la sociedad” (Loos y Metref, 2007, p. 13).

A lo largo de la historia, en todos los lugares los niños han jugado, es una necesidad de la infancia y así aparece en la Convención de las Naciones Unidas realizada el 20 de noviembre de 1989 sobre los derechos del niño y la niña.

Artículo 31:

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño y la niña al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas apropiadas para su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.
2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del menor a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística y recreativa y de esparcimiento. (Unicef, 2006, pp. 23 y 24)

Según la RAE, en sus dos primeras acepciones, el juego es “La acción y efecto de jugar por entretenimiento” y “El ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Para los autores Loos y Metref (2007)

El juego es una forma de exploración y descubrimiento de la propia corporalidad, del movimiento y de la interacción con los demás y con el ambiente circundante, donde la atención debe ponerse en el proceso y no en el resultado final. (p. 13)

Marín (2018) habla del juego como una “metodología y estrategia, esencia de lo lúdico, puede transformar de forma radical y disruptiva el proceso de la enseñanza y del aprendizaje” (p.15).

Winnicott (1999) afirma que “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida”. (p.75).

Por último, Gutiérrez Párraga (2012) nos habla de la relación del niño con la realidad durante el proceso del juego

En el terreno del juego infantil, en el que el niño no pierde el contacto con la realidad, sino que más bien se separa momentáneamente de ella de una forma intencionada, para volver después a una realidad que está ya vinculada con una nueva forma de percepción adquirida a través del juego, convirtiéndolo así en una experiencia vital. (p.166)

### **3.2.EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN**

Cuando hablamos del juego en educación nos imaginamos a niños divirtiéndose, mientras aprenden contenidos del currículo, pero podemos ir mucho más allá. Los autores Loos y Metref (2007) señalan que el juego aparece en el cerebro y no es algo que aprendamos a hacer. Cuando jugamos, el cerebro produce dopamina, que es una de las sustancias que el cuerpo utiliza para la creación de redes nerviosas en el cerebro. Existen estudios e investigaciones de cómo alumnos hiperactivos tienen el nivel de dopamina muy bajo, esto explica la importancia del juego en el aula para prevenir hiperactividad y dificultades en el aprendizaje. No solo utilizamos el juego para divertir a los alumnos, lo utilizamos para ayudarles a adquirir competencias sociales que van a necesitar a lo largo de su vida para tener relaciones sanas con los demás, como pueden ser la empatía, la compasión, la autoestima y el altruismo.

Bernabeu y Goldstein. (2009) afirman que:

La integración de las actividades lúdicas en el contexto escolar, en todos los niveles de enseñanza, proporciona abundantes ventajas:

- Facilita la adquisición de conocimientos.

- Dinamiza las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mantiene y acrecienta el interés del alumnado ante ellas y aumenta su motivación para el estudio.
- Fomenta la cohesión del grupo y la solidaridad entre iguales.
- Favorece el desarrollo de la creatividad, la percepción y la inteligencia emocional, y aumenta la autoestima.
- Permite abordar la educación en valores, al exigir actitudes tolerantes y respetuosas.
- Aumenta los niveles de responsabilidad de los alumnos, ampliando también los límites de libertad. (p.54)

### 3.2.1. Aprendizaje basado en juegos (ABJ)

Para Espejo y Espejo (2002) el juego es una de las formas más eficaces en el desarrollo de las capacidades del niño. Es la forma natural de aprendizaje, tanto social como afectivo fomentando la adquisición de valores, normas y actitudes. El juego crea en los alumnos la necesidad de logro y la superación de dificultades, pero a su vez son una fuente de motivación dándole gran uso para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo, los sentidos son los órganos con los que nos adaptamos al medio. Los niños como cualquier ser vivo reaccionan ante el medio a través de los sentidos captando la información para después procesarla y saber cómo actuar. Son los encargados de ponernos en contacto con la realidad.

Las autoras anteriores afirman que:

El juego nos ayuda a desarrollar funciones necesarias en el aprendizaje como la motivación, la efectividad y la socialización. A su vez el juego también desarrolla la creatividad, esta tiene una gran importancia en nuestro desarrollo como persona. Por lo tanto, estas autoras argumentan que el juego debe ir orientado a:

- Organizar la adquisición de técnicas de manera progresiva, ganando en dificultad.
- Facilitar el desarrollo de propuestas de alumnos y alumnas.
- Retomar planteamientos anteriores y utilizarlos para enlazar con los futuros.
- Aprovechar los resultados imprevistos en el juego para incrementar la motivación.
- Permitir al niño el uso de estrategias personales.

- Contrastar opiniones y resultados que permitirán en el futuro mejorar los juegos para obtener mejores resultados. (p.18)

El autor Ayén (2017) diferencia entre gamificación y ABJ; para este autor la gamificación es una técnica del juego que se puede utilizar tanto en educación como en grandes empresas a la hora de realizar un trabajo, en cambio el ABJ es la forma de enseñar los contenidos mediante juegos.

Aunque sin darnos cuenta, la mayoría de los docentes, incluimos la gamificación en nuestra metodología. El emplear juegos para hacer las explicaciones más dinámicas no viene de ahora, pero la realidad es que los alumnos no tienen tanto aprecio a este tipo de juegos como a los propuestos de forma lúdica en otras asignaturas. El estudio de este nuevo término de gamificación proporciona a los profesores las herramientas necesarias para el empleo de este en sus clases.

### 3.2.2. El juego didáctico y el juego lúdico

Flores (2009), define los juegos didácticos como “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p. 38). Esta autora quiere decir que, con los juegos, el educando no solo aprende los contenidos seleccionados para su creación, sino que además trabaja otros objetivos de forma natural como pueden ser los valores y normas de la sociedad, las formas de vida... Mediante el juego los alumnos pueden aprender sobre su cultura y como construir la realidad de su mundo.

El juego como elemento lúdico nos ayuda a trabajar contenidos necesarios en los diferentes cursos, pero a la vez puede mejorar su equilibrio, controla los sentimientos, las emociones, su lateralidad y aprende a resolver sus problemas sin conflicto.

En la actualidad nuestra sociedad avanza día a día y sus cambios hacen más difícil a los niños poder jugar. Según Espejo y Espejo (2002), ya no existen tantos espacios libres donde estos puedan desarrollar su personalidad sin peligro alguno, por eso es importante llevar los juegos al aprendizaje en la escuela. La ciudad actual no piensa en ningún momento en el desarrollo de los niños, solo piensa en la comodidad y calidad de vida del resto de las personas.

Otro dato importante al que hacen referencia dichas autoras y por el que ha disminuido el juego es la bajada de la natalidad, antes los niños se pasaban gran parte del día jugando con sus hermanos, interaccionando entre ellos, ahora no es así ya que la gran mayoría de ellos son hijos únicos. Los niños emplean el poco tiempo libre que les queda después de las actividades extraescolares en ver la televisión o jugar con aparatos electrónicos de manera individual.

A pesar de esto se sigue pensando que el juego es algo primordial en la vida de los niños y muy necesario para el proceso de desarrollo total y maduración. La sociedad actual debería ser más consciente de esto y dar la ayuda necesaria a las familias e instituciones escolares para que puedan proporcionar a los niños las mejores condiciones de juego.

Esta idea queda plasmada en el Principio 7 de la Declaración de los Derechos del Niño donde podemos leer: “El niño debe disfrutar plenamente de los juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”. (Naciones Unidas, 1959).

Debemos saber diferenciar entre los juegos lúdicos y los juegos didácticos en los cuales deben existir una serie de objetivos y contenidos. Estos contenidos deben desarrollarse a través del juego y ver si los niños se han dedicado solo a jugar o a su vez han ido adquiriendo más nivel sobre lo aprendido. Si se produce algún cambio en el nivel podemos decir que se han cumplido los objetivos y por lo tanto se puede considerar como juego didáctico.

### 3.2.3. Tipos de juego

Existen muchas formas de clasificar los juegos

La siguiente clasificación la hacen Alicia y Amparo Espejo (2002), ambas autoras distinguen entre los siguientes tipos:

**Juegos divertidos:** favorecen el disfrute y el gusto por el aprendizaje de forma natural, los niños son los protagonistas.

**Juegos motivadores:** sirven para hacer más amenos ciertos contenidos del currículo que pueden resultar áridos para los alumnos.

**Juegos dinámicos:** requieren la participación continua y activa de todos los alumnos pero siempre con control, apoyo y seguimiento del docente de forma constante.

**Juegos para la diversidad:** se favorece el trabajo de actitudes fomentando el respeto e integración de todos los niños.

Huizinga (1958), distingue cuatro bloques diferentes de juegos en los cuales predomina la competición, el azar, el simulacro o el vértigo.

Los **juegos de competición** son juegos en los cuales, los jugadores se enfrentarán en igualdad de condiciones para llegar a un claro vencedor. En este tipo de juegos se destaca la utilización de la atención, preparación, esfuerzo y voluntad.

Los **juegos de azar** tienen una gran característica, la última decisión no depende de los jugadores por lo que los alumnos no trabajan ni hacen esfuerzos.

En los **juegos de simulacro**, el jugador o jugadores se olvidan de su propio yo y se convierten en otros personajes en un mundo diferente. Los alumnos suelen realizar juegos de este tipo mediante la imitación, representaciones teatrales. Pueden utilizar juguetes que representar herramientas de las que se sirven las personas a las que imitan.

Como podemos observar cada autor tiene una forma de clasificar los juegos, creo que cada persona podría clasificar los juegos de una forma diferente, aun así, es posible que siempre existiese diferencia entre los juegos lúdicos y los juegos didácticos.

Estudiando la clasificación de estos autores creo que es posible la adaptación de numerosos juegos para la clase de música. Por ejemplo, los que se refieren como de simulación podemos utilizarlos a la hora de realizar un cuento sonoro en el que cada alumno asume un personaje. Los juegos de azar en el aula pueden llevarse a cabo mediante juegos de mesa como las cartas.

En cambio, los juegos populares, de movimiento, dinámicos... necesitarán más adaptación y esta dependerá del espacio del aula de música. Los juegos dedicados al trabajo de la

diversidad deberían emplearse en todas las asignaturas ya que no es un tema únicamente de música sino de la formación total del alumnado.

### 3.2.4. Elementos del juego

Loos y Metref (2007) defienden que el juego no debe utilizarse únicamente como forma de entretenimiento, debemos ir más allá e incluirse dentro del proyecto de la enseñanza global de la vida. Para ello es necesario que haya medios como pueden ser el espacio, los compañeros y sobre todo la libertad para que los propios alumnos sean capaces de reelaborar, imitar, montar, desmontar, crear y recrear todo lo que ha tenido ocasión de descubrir.

Podemos definir como elemento del juego a muchas cosas, como pueden ser objetos que intervengan en el juego, las actitudes de los alumnos, los propios participantes ya sean alumnos a profesores. No todos los juegos necesitan elementos materiales para poder realizarse y los que necesitan elementos materiales no siempre son los mismos por lo que he hecho una selección de elementos que intervienen en el juego tanto lúdico como didáctico.

#### 3.2.3.1. Participantes

##### **Profesor y alumnos**

La metodología ha ido variando a lo largo de los años, antes no se buscaba la diversión de los niños, sino que solo querían que estos adquirieran los diferentes contenidos propuestos. Los profesores en sus aulas deben ser capaces de cambiar esto.

López (2008) resalta que existen clases pasivas en las cuales los profesores se dedican a dictar el contenido mientras los educandos lo copian y repiten hasta que lo recuerdan, pero esto no es una forma de aprendizaje recomendada ya que solo consiguen aprendérselo para el examen y no siempre adquieren de verdad los contenidos propuestos.

Para Euceda (2007) y Labrador y Morote (2008), el principal papel del docente en los juegos es el de motivar a los alumnos y transmitirles la alegría y energía necesaria a cada uno de ellos. Los alumnos deben disfrutar de la actividad, pero también deben aprender a

ser flexibles y respetar las sugerencias de los demás, así como sentirse escuchados cuando proponen las suyas propias.

Aunque el principal papel del profesor es el de motivar, debe hacer cumplir las normas en todo momento, ya que si no se perdería el orden y pasaría a ser un juego de recreo. En primer lugar, deben respetar las ideas y opiniones unos a otros haciéndoles sentir partícipes del juego.

### 3.2.3.2. Espacio y tiempo

Ortega y Lozano (1993) afirman que todos los juegos necesitan un lugar para llevarse a cabo, este espacio puede ser real o simbólico, es decir, podemos llevarles a un sitio diferente a jugar o simplemente añadir la coletilla de “vamos a jugar a...” para que los niños se metan en el papel y diferencien la parte lúdica de la parte seria. Los propios alumnos saben diferenciar bien el espacio y el tiempo de juego, es decir, no es necesario jugando al “pilla pilla” que los límites estén marcados, sino que ellos ya saben por dónde y por dónde no pueden ir. Estos límites se aprenden por propia imitación o porque el profesor los ha marcado anteriormente.

Bernabeu y Goldstein (2009) argumentan que dependiendo del tipo de juego el espacio y el tiempo estarán más o menos marcados, es decir, si son juegos organizados se pactarán antes de empezar los límites de espacio y tiempo, en cambio cuando los juegos son libres dependerá de lo que vaya ocurriendo en torno al juego para delimitar el espacio y tiempo. Los jugadores se tienen que poner de acuerdo y aceptar los límites de tiempo y espacio para que el juego se desarrolle de forma correcta.

Los autores anteriores hablan también del espacio y tiempo del juego como algo imaginario, simbólico que se encuentra en la frontera entre la realidad y la fantasía. Para los alumnos no es complicado diferenciar entre el juego y la realidad, lo hacen de forma espontánea. Para que esto se desarrolle con normalidad todos los niños deberán aceptar las normas del juego o será penalizado si no las cumple para asegurarse el buen devenir del juego.



### 3.2.3.3. La edad

A lo largo de nuestra vida participamos en números juegos, estos no son siempre igual y van cambiando su forma y su finalidad a lo largo que vamos creciendo y madurando. Según Gutiérrez Párraga (2012):

Las diferentes formas que adopta el juego a lo largo de la infancia se deben a las transformaciones que propician el desarrollo de las estructuras intelectuales. El juego sirve pues para consolidar las estructuras intelectuales que progresivamente se han ido adquiriendo a lo largo de la vida. (p.166)

Piaget (citado en Montero, 2017, pp. 78-79), habló de cuatro etapas del juego, todas ellas son importantes para el desarrollo total del niño, de forma cognitiva, física y social.

Las dos primeras etapas están dirigidas a alumnos de menor edad, es decir, no están dentro del rango de edad de los alumnos de educación primaria.

#### **Etapa sensoriomotriz o de ejercicio (0-2 años)**

Durante los primeros meses de vida el juego estará presente en el niño, pero este no se dará cuenta. Según va creciendo va dándose cuenta de los objetos que utiliza a la hora de jugar y si se los quitas los busca. El niño durante este tiempo construye su propio esquema de la realidad.

#### **Etapa preoperatoria (2-7 años)**

La característica más importante de esta etapa es la imaginación, Durante esta etapa se trabaja la creatividad y la imaginación, existen diferencias entre los niños que no han interactuado con otros ya que desarrollan un juego egocéntrico. En cambio si los niños ya han interactuado con otros se forma un simbolismo.

#### **Etapa de operaciones concretas (7-12 años)**

Las reglas del juego pasan a ser un elemento fundamental en el juego, formando el pensamiento reflexivo para responder ante problemas.

Aunque los juegos pasan a ser más difíciles y les toca pensar cómo actuar aumentan la capacidad de participación y cooperación. Por ello aumentan las relaciones con los niños de su alrededor.

Según Abarca (1992) “Los niños van dejando atrás su egocentrismo e intuición para dar paso a la reflexión”. (p.70)

### **Etapa de operaciones formales (12 años en adelante)**

En esta última etapa lo más importante es realizar actividades que capten su atención y les hagan pensar ante situaciones inesperadas.

Se desarrolla la capacidad de razonamiento permitiendo el uso de juegos con más dificultad donde los propios niños exponen sus opiniones en relación a las situaciones representadas.

#### **3.2.3.4. Las reglas**

Dependiendo del autor vemos las reglas de los juegos de una forma u otra.

Sin las reglas de los juegos, no sabríamos cuándo se está jugando y cuándo no, ya sean reglas marcadas o señales aprendidas para realizar un juego determinado.

Son los juegos populares los primeros en ser reglados ya que sin estas normas no podríamos llegar a la consecución de unos objetivos. Aunque siempre dependerá del juego que este tenga unas normas más estrictas o se permita la reflexión de los jugadores ante las distintas situaciones, dependiendo también de la edad de estos.

Bernabeu y Godstein (2009) sostienen que las reglas de un juego no indican lo que debe suceder, sino al contrario expresan lo que nunca debe ocurrir. Por eso existe controversia entre la idea de juego como actividad libre o como actividad reglada, en las cuales las reglas no nos cuentan el procedimiento de la acción, sino que la delimitan de una forma determinada. Los jugadores durante el transcurso del juego se ponen de acuerdo, respetando las reglas una vez formuladas, no cumplir las normas supone perder el juego o ser expulsado de este.

### 3.3. LA EDUCACION MUSICAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Como ya dijo Aristóteles “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...”

A día de hoy son muchas las personas interesadas en aprender música, ya no solo niños sino también personas adultas, por ello existen numerosos centros para su enseñanza.

Según Alsina (1997) existen tres tipos de demandas de enseñanzas musicales, básicas y fundamentales, aficionadas y elementales y profesional y superior.

En la etapa de educación primaria vamos a ver la demanda básica y fundamental, esta es la primera parte para poder acceder a las otras dos.

En España la historia de la educación musical no es muy extensa como en otros países de Europa y Occidente. Apareció con la LOGSE y a día de hoy todavía se siguen planteando nuevas propuestas para la organización de los contenidos y sobre todo para su enseñanza. La asignatura de música no aparece como asignatura individual, sino que viene incluida dentro de la formación del arte, por lo tanto, el área de educación artística se divide en música y plástica.

Pascual Mejía (2010) argumenta que, desde la música, los alumnos perciben el entorno sonoro como parte de su medio y terminan convirtiéndose en intérpretes y realizadores que se acercan a la vida musical mediante el uso adecuado de su voz, su oído, su propio movimiento y sus habilidades instrumentales.

Debemos distinguir entre la enseñanza de la música en la escuela y la enseñanza de la música a cargo de profesores especializados en diversas áreas como pueden ser los diferentes instrumentos, violín, violoncelo, flauta travesera, saxofón, trompeta, clarinete, percusión, piano. El área de la música dedicada al estudio de un instrumento necesita muchos años de estudio y horas de dedicación. En cambio, en el aula de música en la escuela debemos centrarnos en otros elementos de la música y convertirlo en estímulos educativos.

Zorrillo (2009) sostiene que la música no es solo cantar o saber tocar un instrumento, es mucho más que eso, existen numerosos aspectos que forman parte de la música como pueden ser el ritmo, la audición, la expresión corporal, los juegos melódicos, juegos de

entonación y la apreciación musical. Aunque creamos que son temas concretos pueden llegar a ser muy abstractos.

Hoy en día existen estudios que hablan de los beneficios de la música en el desarrollo del niño, en otras asignaturas, en el desarrollo pleno y en lo importante que es la estimulación musical temprana. Estos hablan de la utilización de la música como terapia para mejorar el desarrollo cognoscitivo, creativo y afectivo del niño, es decir como una terapia, esta recibe el nombre de musicoterapia.

Zorrillo (2009) habla de esta terapia:

Como un conjunto de elementos que se organizan en un programa estructurado para prevenir, curar o reducir un problema determinado. Es decir, llevar a cabo un tratamiento programado para producir un cambio positivo, intervenir sobre un proceso determinado, precisando metodológicamente por objetivos una evolución. (p.17)

### 3.3.1 El lenguaje musical en el currículum

La educación musical se divide en 3 bloques que se darán a lo largo de todo el curso en todos los cursos de educación primaria. Tanto los bloques, como los contenidos, objetivos, competencias y orientaciones metodológicas vienen impuestos por el currículo de etapa.

Los profesores que se dedican a la enseñanza de educación musical tienen la especialidad en ello y son los encargados de decidir si los contenidos se enseñaran por trimestres, de forma anual... Estos profesores también son los encargados de decidir el cómo, es decir si enseñan con o sin libro, con recursos multimedia, con juegos; si evalúan mediante examen, observación, rúbricas...

Seguendo el Decreto 26/2016, la educación musical se divide en los siguientes bloques:

**-Bloque 1: Escucha.** En este bloque se trabajan los contenidos referidos a la discriminación auditiva de las cualidades del sonido, la voz y los diferentes instrumentos musicales. Asimismo, se hace referencia a las normas que hay que cumplir durante audiciones y conciertos, y a la importancia del silencio.

**-Bloque 2: La interpretación musical.** Los conocimientos del lenguaje musical adquiridos se ponen en práctica a través de la interpretación vocal e instrumental, con y sin acompañamiento.

**-Bloque 3: La música, el movimiento y la danza.** Se abordan los aspectos relacionados con la expresión corporal, el baile y la relajación, tanto desde un punto de vista teórico como práctico. (p.34539).

Es el Bloque 2 el que se corresponde con la enseñanza del lenguaje musical. Este bloque tiene impuestos por el curriculum unos contenidos, estándares de aprendizaje y criterios de evaluación. Los siguientes son los relacionados con el lenguaje musical.

### **Contenidos**

-El ritmo y la melodía. Improvisación sobre bases musicales dadas. Esquemas rítmicos y melódicos básicos. La música popular como fuente de improvisación. La frase musical y otros recursos formales. Consolidación mediante la experiencia práctica. Las formas musicales. Identificación de repeticiones y temas con variaciones. Dictados rítmicos y melódicos.

-La partitura. Grafías convencionales y no convencionales para la interpretación de canciones y obras instrumentales sencillas.

-Lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones y piezas instrumentales. Pentagrama, clave de sol, notas y figuras musicales, signos de prolongación, signos de repetición. Los intervalos. Definición y análisis. El tono y el semitono. Sostenidos y bemoles. (p. 34548).

### **Criterios de evaluación**

-Interpretar solo o en grupo, mediante la voz o instrumentos, utilizando el lenguaje musical, composiciones sencillas que contengan procedimientos musicales de repetición y contraste, asumiendo la responsabilidad en la interpretación en grupo y respetando, tanto las aportaciones de los demás como a la persona que asume la dirección. (pp. 34548-34548).

### **Estándares de aprendizaje**

-Utiliza el lenguaje musical para la interpretación de obras.

-Traduce al lenguaje musical convencional melodías y ritmos sencillos. (p. 34549).

Los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje anteriores son los totales propuestos para los seis cursos de educación primaria. Estos no se aprenden en el

primer curso sino que se van proponiendo en el aula de forma sumativa hasta llegar al último curso, 6° de primaria en el cual tendrán que tener aprendidos todos.

Mi propuesta está dirigida para los cursos de 6° de primaria, por lo tanto, cuento con que la mayoría de estos contenidos ya han sido adquiridos.

Existen diferentes formas para dividir el lenguaje musical, Vargas (2009) divide el lenguaje musical en ritmo, armonía y melodía. Aun así, estas partes las divide en otras más pequeñas

-El ritmo en pulso, acento y tiempo.

-La armonía en forma, matices y medio sonoro.

-La melodía en los sonidos, las escalas y los intervalos.

Porta (2015) habla del lenguaje musical como aquellos contenidos que aprendemos a lo largo de primaria en diferentes niveles y ciclos, para construir *“el edificio de la música”*. Mediante el cual conseguimos:

La lectura y escritura de la música, que se materializan en partituras. Estas son representaciones gráficas en las que se expresan ideas musicales con la suficiente precisión para ser reproducidas en ausencia del modelo, es decir, interpretadas. Mediante este proceso se consigue la alfabetización musical, comprendiendo su lenguaje y también la cooperación en la expresión musical colectiva de obras con sentido de unidad en orquestas, coros y agrupaciones instrumentales. (p.102)

## 4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

---

### 4.1. CONSIDERACIONES PREVIAS

La siguiente propuesta consiste en integrar los juegos como metodología de enseñanza del lenguaje musical. Hoy en día en el aula de música el libro no es imprescindible, existe mucho material para hacer las clases más dinámicas, es decir el propio profesor puede encargarse de preparar su propio material como fichas de teoría, de trabajo... e ir perfeccionándolo a lo largo de los años. La creación de su propio material, da a los profesores más libertad a la hora de programar. Aunque siga existiendo la parte de explicación teórica, que es muy necesaria, sí que se pueden trabajar muchos contenidos mediante el juego. Esta forma de trabajar puede ayudar al afianzamiento de los contenidos de forma más dinámica.

En mi propuesta he tratado de incluir actividades en las cuales se trabajen contenidos ya explicados y que servirán para recordar y afianzar lo aprendido, además nos sirven como forma de evaluación de los contenidos.

La propuesta está diseñada para alumnos de 6º de primaria, es un curso en el cual ya tienen bastante control de lenguaje musical. Los juegos están pensados para realizarlos durante la explicación de los contenidos, para reforzar estos y también como forma de evaluación. Para evaluar mediante estos juegos utilizaré una tabla que se irá completando en el transcurso del juego. En esta tabla aparecen los objetivos a conseguir en el juego; en cada uno de ellos iremos completando el grado de consecución de este mediante cinco caritas ordenadas de más a menos conseguido.

Todos los juegos están pensados para realizarlos en una sesión, pero no entera, es decir como refuerzo o evaluación de los contenidos explicados anteriormente. Los momentos del curso en los que realizaremos los juegos dependerán de cuándo estén programados los contenidos correspondientes.

Lo que me gusta de los juegos en el aula es la participación de todos en ellos, no hay alumnos que no puedan hacerlo puesto que todos se pueden adaptar para cualquier dificultad.

Esta propuesta está formada por 6 juegos en los que se trabajan diferentes contenidos del lenguaje musical de 6º de primaria. A la hora de elegir estos juegos he tenido en cuenta que

los alumnos ya tienen unos conocimientos previos sobre los contenidos explicados en cursos anteriores. Estos son los contenidos relacionados con el lenguaje musical que el currículum propone en 6º de primaria.

-El ritmo y la melodía. Improvisación sobre bases musicales dadas. Esquemas rítmicos y melódicos básicos. La música popular como fuente de improvisación. La frase musical y otros recursos formales. Consolidación mediante la experiencia práctica. Las formas musicales. Identificación de repeticiones y temas con variaciones. Dictados rítmicos y melódicos.

-La partitura. Grafías convencionales y no convencionales para la interpretación de canciones y obras instrumentales sencillas.

-Lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones y piezas instrumentales. Pentagrama, clave de sol, notas y figuras musicales, signos de prolongación, signos de repetición. Los intervalos. Definición y análisis. El tono y el semitono. Sostenidos y bemoles. (p. 34548).

Todos los contenidos serán trabajados en el aula, pero no de igual forma. Creo que el juego podría incluirse como metodología en educación musical ya que muchos de sus contenidos podrían hacerse más a menos para los alumnos.

Por ejemplo, en el caso del lenguaje musical hablamos de la partitura, del ritmo, la melodía, las frases musicales, la grafía convencional, las figuras musicales, los intervalos, las notas... todos estos contenidos es posible trabajarlos a partir del juego. Cada contenido por separado es difícil, pero a la hora de trabajar la partitura en general mediante el juego incluyendo el resto de contenidos puede hacerse muy ameno consiguiendo captar la atención de los alumnos y haciéndoles disfrutar a la vez que aprenden.

Para un niño no es lo mismo tener que hacer un dictado musical que transformarlo en un bingo en el que uno de sus compañeros será el ganador del juego. En el caso de los intervalos es igual, no es lo mismo trabajarles únicamente analizándoles que convirtiéndose en notas y formándoles con sus compañeros.

En los siguientes puntos de la propuesta veremos cuáles son los contenidos y objetivos que veremos en los juegos.



## 4.2. OBJETIVOS

- Reconocer los compases de 2/4, 3/4 y 4/4.
- Saber las posibles combinaciones de figuras y silencios para formar diferentes compases de 2/4, 3/4 y 4/4.
- Utilizar la grafía convencional para registrar las diferentes combinaciones de figuras y silencios.
- Utilizar el lenguaje musical como elemento básico para una correcta interpretación.
- Reconocer melodías ya escritas solamente con escucharlas.
- Identificar diferentes figuras y notas musicales mediante la escucha.
- Distinguir las diferentes frases de una obra, así como reconocer los contrastes de velocidad e intensidad tras la escucha de esta, siendo capaz de emitir una valoración e ella.
- Descubrir obras musicales de diferentes características y utilizar estas como marco de referencia para sus propias creaciones.
- Utilizar el lenguaje musical para interpretar diferentes obras.
- Traducir del lenguaje musical a grafía no convencional melodías y ritmos sencillos.
- Identificar y clasificar los diferentes tipos de intervalos.
- Saber si un intervalo es ascendente o descendente.
- Saber los tonos y semitonos que forman cada tipo de intervalos.
- Reconocer la grafía convencional y encontrar errores en ella.

## 4.3. CONTENIDOS

- Análisis de la partitura.
- Conocimiento y práctica de actitudes de respeto en audiciones y otras representaciones musicales. Comentario y valoración de conciertos y otras representaciones musicales.

-La partitura. Utilización del lenguaje musical como elemento básico para una correcta interpretación. Los signos de repetición.

-Grabación en el aula como recurso creativo.

-Los intervalos. Análisis de intervalos. La distancia en tonos y semitonos.

#### **4.4.METODOLOGÍA**

La forma de utilización de los juegos será la siguiente:

1º: Explicación en el aula del contenido a trabajar en el juego.

2º: Explicación del juego

3º: Puesta en práctica del juego.

4º: Evaluación del juego mediante una tabla.

Todos los juegos propuestos pueden tener variaciones dependiendo del tipo de alumnado, es decir no todos los alumnos aprenden a la misma velocidad y de la misma forma por lo que a la hora de utilizar estos juegos debemos tener en cuenta las características de cada clase. Lo principal es que todos tengan una actitud positiva y participativa para el buen desarrollo de juego.

Los juegos deben fomentar el juego cooperativo y nunca crear la competitividad entre los compañeros. Lo que debemos buscar es la motivación de los alumnos, el respeto entre ellos y hacia la actividad propuesta.

Mediante estas actividades busco que los alumnos trabajen de forma cooperativa todos con todos, sin que nadie pueda quedar excluido, ya que en la mayoría es necesaria la participación de todos para llevar a cabo el juego de la manera correcta. Buscamos la integración de todo el alumnado, fomentando las relaciones personales entre alumnos y creando un buen clima de aprendizaje en el aula.











#### **4.5.EVALUACIÓN**

Todas las actividades propuestas nos sirven como forma de evaluar lo aprendido. La forma de evaluación es la observación. En mi opinión a la hora de evaluar con juegos o

actividades no solo deberíamos fijarnos en si han aprendido los contenidos y objetivos propuestos, debemos ir más allá y valorar la actitud de los alumnos, es decir su actitud hacia la actividad y con sus compañeros.

He elegido la siguiente tabla para utilizar en todos los juegos como escala de valoración. En la tabla de cada actividad especificaré los objetivos que quiero evaluar y lo valoraré con caritas. A cada carita le he asignado una valoración numérica que iremos marcando según la consecución de los objetivos por parte de cada alumno.

Ejemplo de tabla para valoración:

					
	10	9-8	7-6	5	<5
Objetivo a conseguir					
Objetivo a conseguir					
Objetivo a conseguir					
Objetivo a conseguir					
Objetivo a conseguir					

## 4.6. ACTIVIDADES

### ACTIVIDAD 1. Este es mi compás

#### Objetivos

-Reconocer los compases de 2/4, 3/4 y 4/4.

-Saber las posibles combinaciones de figuras y silencios para formar diferentes compases de 2/4, 3/4 y 4/4.

-Utilizar la grafía convencional para registrar las diferentes combinaciones de figuras y silencios.

### Contenidos








-La partitura. Utilización del lenguaje musical como elemento básico para una correcta interpretación.

### Duración

25 min

### Recursos

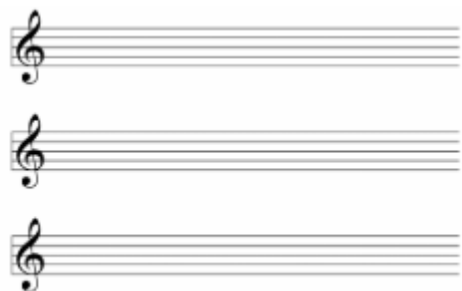
-Tarjetas de las diferentes figuras.

-Tarjetas de diferentes compases.

$\frac{2}{4}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{4}{4}$
---------------	---------------	---------------

-Minipizarras de pentagramas o folios con pentagramas.



-Bolígrafo.

### Desarrollo

Antes de realizar esta actividad se habrá trabajado en el aula la teoría correspondiente a la formación de diferentes compases.






Asignaremos a cada alumno una figura o silencio, podemos ayudarnos de unas pequeñas tarjetas en las cuales estén dibujados. La redonda y su silencio no deberían aparecer en el juego ya que el alumno al que le sea asignada esa tarjeta tendrá poca participación en el juego.

Cuando cada alumno tenga su figura o silencio levantaremos una tarjeta con un compás dibujado, este puede ser de 2/4, 3/4 y 4/4. Los alumnos tendrán que reconocer el compás y agruparse, para formar un compás de ese tipo, teniendo en cuenta la duración de su figura asignada.

Cada alumno tendrá su minipizarra de pentagramas o en su defecto un folio con pentagramas en el que apuntarán el compás que ha salido y cómo se han agrupado para completarlo.

### Evaluación

Para evaluar este juego utilizaremos la observación y la corrección de los folios de pentagramas. Para ello utilizaremos la siguiente rúbrica.

					
	10	9-8	7-6	5	<5
Reconoce los diferentes compases.					
Conoce la grafía convencional musical.					
Sabe el valor de las diferentes figuras y sus silencios.					
Mantiene una actitud de respeto hacia la actividad y sus compañeros durante la actividad.					

## ACTIVIDAD 2. Bingo musical

### Objetivos

- Reconocer melodías ya escritas solamente con escucharlas.
- Identificar diferentes figuras y notas musicales mediante la escucha.

### Contenidos

- Conocimiento y práctica de las normas de comportamiento en audiciones.
- Análisis de la partitura.

### Duración:

15 min

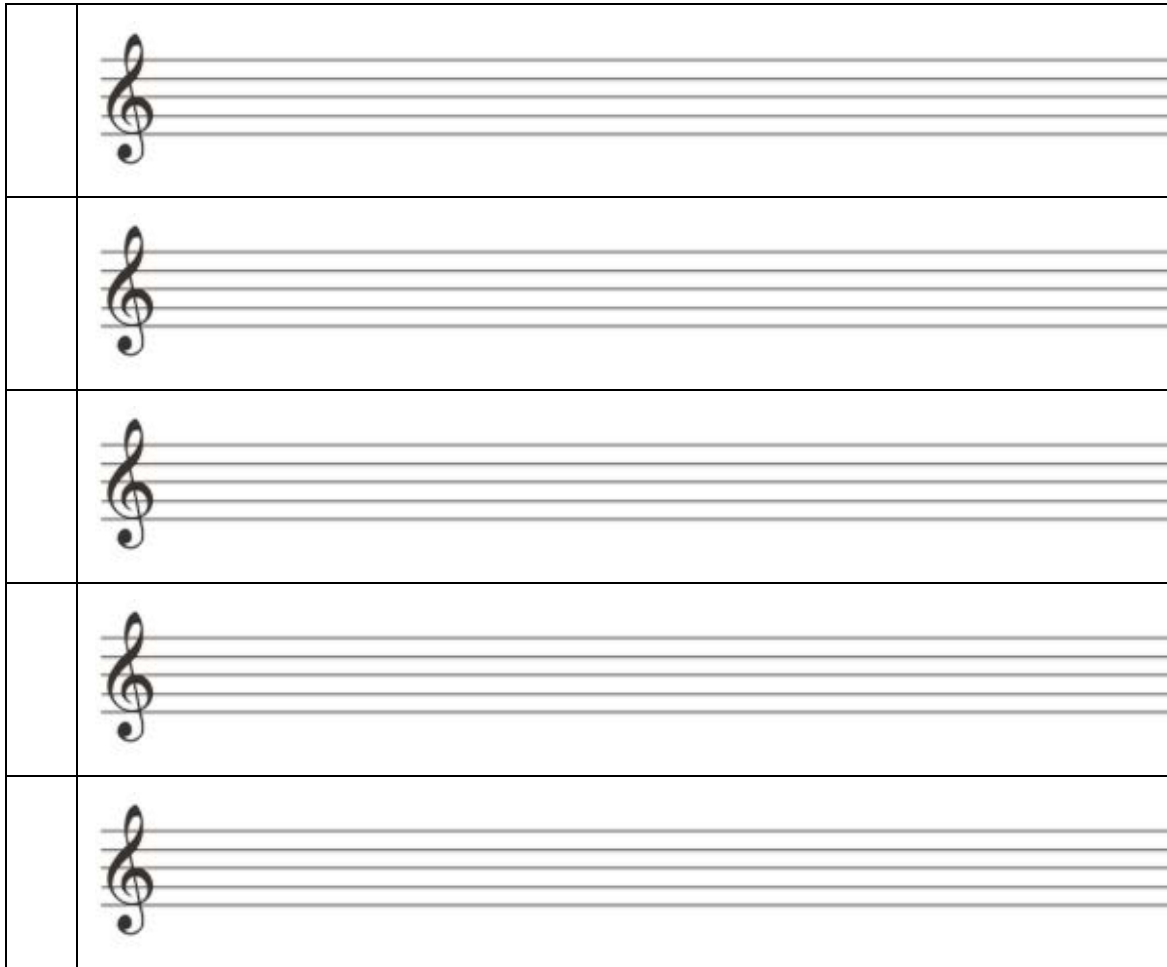
### Recursos

- Compases y melodías diferentes

The image displays nine individual musical staves, each containing a short melody. The time signatures vary across the staves: 4/4, 3/4, 2/4, 4/4, 3/4, 3/4, 4/4, 2/4, and 3/4. The notes are primarily eighth and quarter notes, with some half notes and rests.

-Tarjeta de bingo de 6 espacios con pentagramas en cada uno de ellos.

A single musical staff with a treble clef, intended for a bingo card. The staff is empty, with only the clef and the five lines of the staff visible.



### Desarrollo

En esta actividad trabajaremos varios aspectos como la audición y el lenguaje musical, para ello antes de llevarla a cabo los alumnos ya habrán trabajado el dictado en el aula y la escritura musical.

El profesor escribirá en la pizarra 9 pentagramas con melodías y compases diferentes. Los alumnos elegirán 6 de estas y las copiarán en su ficha, trabajando así la escritura musical en grafía convencional.

Cuando todos los alumnos hayan elegido y copiado sus 6 melodías el profesor tocará todas las melodías en el orden que estén escritas en la pizarra, lo hará con el piano o la flauta dulce ya que son instrumentos a los que están acostumbrados los alumnos a la hora de hacer dictados en el aula.






Después de haber escuchado todas las melodías, el profesor las tocará de forma desordenada. Los alumnos deben reconocer si son las que tienen escritas en su hoja, el



primero que reconozca sus 6 melodías gritará ¡BINGO MUSICAL! y si el profesor comprueba que han sonado las 6 habrá ganado la partida.

### Evaluación

Para evaluar este juego utilizaremos una escala de valoración y las fichas en las que han escrito las diferentes melodías, así comprobaremos si escriben de forma correcta en grafía convencional musical.

					
	10	9-8	7-6	5	<5
Reconoce diferentes melodías escritas mediante su escucha.					
Escribe correctamente en grafía convencional.					
Mantiene actitud de respeto hacia la actividad y sus compañeros durante el juego.					

### ACTIVIDAD 3. Musicograma por grupos

#### Objetivos

- Distinguir las diferentes frases de una obra, así como reconocer los contrastes de velocidad e intensidad tras la escucha de esta, siendo capaz de emitir una valoración e ella.
- Descubrir obras musicales de diferentes características y utilizar estas como marco de referencia para sus propias creaciones.
- Utilizar el lenguaje musical para interpretar diferentes obras.
- Traducir del lenguaje musical a grafía no convencional melodías y ritmos sencillos.

## Contenidos

- Conocimiento y práctica de actitudes de respeto en audiciones y otras representaciones musicales. Comentario y valoración de conciertos y otras representaciones musicales.
- La partitura. Utilización del lenguaje musical como elemento básico para una correcta interpretación. Los signos de repetición.
- Grabación en el aula como recurso creativo.

## Duración

- 60 min (1 sesión) para la preparación.
- 30 min para la grabación y exposición ante sus compañeros.

## Recursos

- Obras de diferentes estilos y compositores.
- Reproductor para cada grupo de alumnos.
- Cartulinas y rotuladores para cada grupo de alumnos.
- Obras seleccionadas que han sido escuchadas en el aula anteriormente.

- En un mercado persa- A. Ketelbey  
<https://www.youtube.com/watch?v=2Nz1iYpVneM>
- Guía orquesta para jóvenes- Benjamin Britten  
<https://www.youtube.com/watch?v=KzW0HAKFFVw>
- Carmen- Bizet  
<https://www.youtube.com/watch?v=pmuFOuh3QHs>
- Pompa y circunstancia Marcha nº 1- Sir Edward Elgar  
<https://www.youtube.com/watch?v=LPydqydZrzg>
- El cascanueces “El vals de las flores”- Tchaikovski  
<https://www.youtube.com/watch?v=E0RUSYEyexU>
- Marcha Turca- Mozart  
[https://www.youtube.com/watch?v=e6M\\_JXRV2l0c](https://www.youtube.com/watch?v=e6M_JXRV2l0c)
- El Danubio azul- J. Strauss  
[https://www.youtube.com/watch?v=Jcgg7\\_94wQc](https://www.youtube.com/watch?v=Jcgg7_94wQc)

- El lago de los cisnes- Tchaikovski  
<https://www.youtube.com/watch?v=PXrNEGLnl0A>
- Las cuatro estaciones “La primavera”- Vivaldi  
<https://www.youtube.com/watch?v=vI1-MrAR9WU>
- Polka- Pizzicato- Johan Strauss II  
<https://www.youtube.com/watch?v=vI1-MrAR9WU>

## Desarrollo

Al final del trimestre como repaso de todo lo aprendido sobre lenguaje musical utilizaremos un musicograma. Como primer paso les explicaremos a los alumnos qué es un musicograma y como realizarlo. Dividiremos la clase en grupos de 5 alumnos y les entregaremos el material necesario.

Cada grupo contará con un ordenador con diferentes obras seleccionadas previamente, estas obras deberán tener cambios de ritmo e intensidad para hacerles más fácil la división de la obra en frases. Estas obras han sido escuchadas anteriormente en el aula y trabajadas con ayuda del profesor, el mismo día de la actividad del musicograma se recordará las características de cada una de ellas. Podemos dar libertad a los alumnos de utilizar obras buscadas por ellos mismos, si es así tendremos que escucharlas en clase y dar una pequeña explicación sobre ellas para que todos los grupos las conozcan y jueguen en igualdad de condiciones.

Entre todas las obras, cada grupo elegirá una sobre la que hacer el musicograma.

Por grupos trabajarán durante toda la sesión dividiendo la obra en frases a las que le asignarán un dibujo diferente en una cartulina. Cuando lo tengan montado lo enseñarán al resto de grupos, con la música puesta irán señalando las diferentes partes y explicando por qué han elegido esas formas o dibujos para esa frase.

El resto de grupos escucharán a sus compañeros e intentarán adivinar qué obra es puesto que todos las conocen de clases anteriores. Cada grupo recibirá un punto por obra acertada, la valoración del grupo que lee el musicograma dependerá de si sus compañeros consideran que está bien dividida la obra en partes y bien asignados los dibujos e instrumentos. Podrán recibir un máximo de 3 puntos:

- 1 punto por dividir la obra en partes correctamente.
- 1 punto por asignar bien dibujos a cada parte.

- 1 punto por asignar instrumentos de forma correcta.






Al final del juego se contarán los puntos y el ganador recibirá una recompensa como por ejemplo:

- Elegir una canción para entrar en clase.
- Cambiarse de sitio en el aula.
- Tocar la batería u otro instrumento que decidan.
- Ser ayudantes del profesor en la siguiente clase.

Dependiendo del tiempo que les lleve realizar ese trabajo procederemos a grabarlo esa misma sesión o en la sesión siguiente.

### Evaluación

Para evaluar esta actividad nos ayudaremos de una escala de valoración y de la recogida de los musicogramas.

					
	10	9-8	7-6	5	<5
Respetar las opiniones de todos los miembros del grupo.					
Da sus opiniones en el grupo y las argumenta.					
Reconoce de forma correcta los cambios de intensidad y ritmo de diferentes obras.					
Distingue las diferentes frases y partes de una obra.					

## Ejemplo de musicograma: MUSICOGRAMA "LA MAÑANA" de E. GRIEG

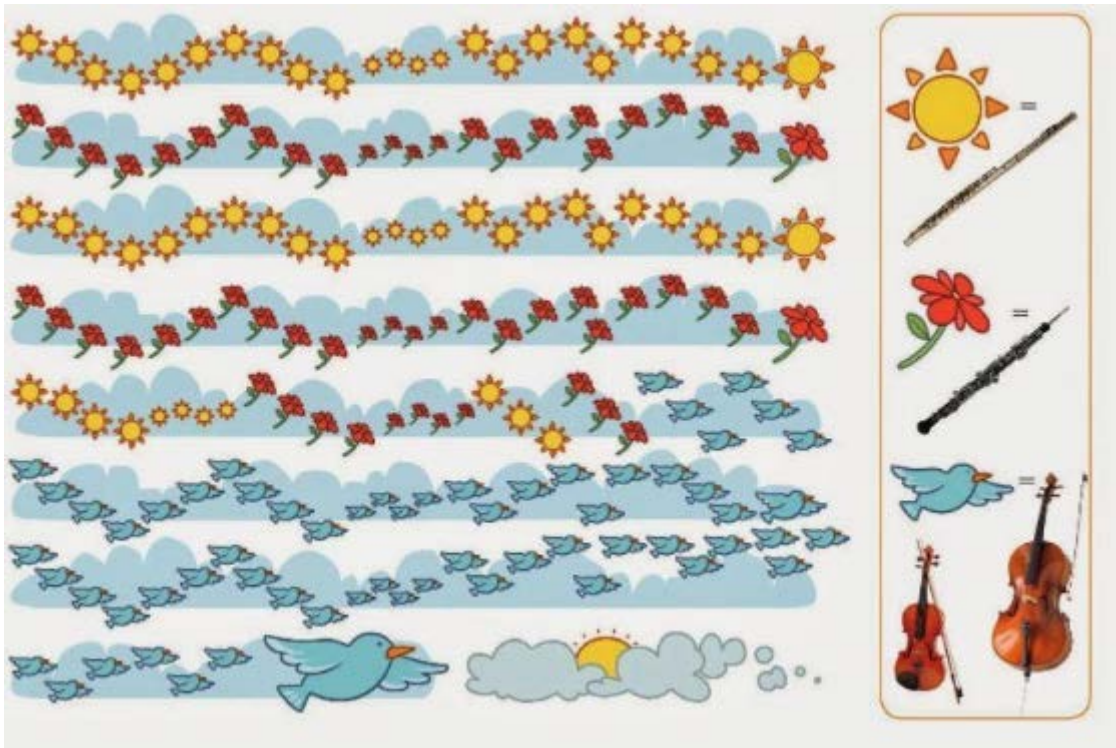


Imagen recuperada de: <https://lamusicaytu.com/musicograma-la-manana-e-grieg/>  
<https://www.youtube.com/watch?v=3Gk9xfUontc>

En este musicograma han asignado a cada instrumento un dibujo diferente. Cuando aparece cada dibujo quiere decir que suena ese instrumento, cuando el dibujo está más arriba es por que suena más agudo y en cambio cuando está más abajo por que suena más grave; de igual manera cuando es más grande es por que suena más fuerte y cuando es más pequeño por que suena más suave.

### ACTIVIDAD 4. ¿Qué intervalo somos?

#### Objetivos:

- Identificar y clasificar los diferentes tipos de intervalos.
- Saber si un intervalo es ascendente o descendente.
- Saber los tonos y semitonos que forman cada tipo de intervalos.

### **Contenidos:**

-Los intervalos. Análisis de intervalos. La distancia en tonos y semitonos.

### **Duración:**

25 min

### **Recursos:**

-Media cartulina por alumno

-Lana o cuerda

-Rotuladores

### **Desarrollo:**

Antes de realizar este juego los alumnos habrán aprendido:

-¿Qué es un intervalo?

-Tipos de intervalos

-Tonos y semitonos que forman cada tipo de intervalo

-Intervalos ascendentes y descendentes

Después de la explicación de la teoría anterior asignaremos a cada alumno una nota diferente, incluyendo las notas alteradas para poder trabajar los tonos y semitonos. Cada alumno dibujará en su cartulina la nota que le han asignado, la dibujará en el pentagrama representando una negra y con el nombre debajo. Utilizaremos la cuerda o lana para poder colgarlo en el cuello y sujetarlo.

Los alumnos deben tener en cuenta qué nota son y formar parejas coincidiendo con los diferentes intervalos que el profesor vaya diciendo. A la hora de colocarse deben tener en cuenta si son ascendentes o descendentes.

Este juego podemos dividirlo en dos fases:

1º: El profesor se limitará a decir si el intervalo es de 2ª, 3ª, 4ª, 5ª, 6ª, 7ª u 8ª, y si es ascendente o descendente.

2º: El profesor indicará el tipo de cada intervalo 2ª menor o mayor, 3ª menor o mayor, 4ª disminuida, justa o aumentada, 5ª disminuida o justa, 6ª menor o mayor, 7ª menor o mayor y 8ª justa. A su vez indicará a los alumnos si el intervalo es ascendente o descendente.

Las parejas más rápidas en formar los intervalos se llevarán un punto; al final del juego los dos alumnos que tengan más puntos se llevarán una recompensa que podría ser:

-Elegir una canción para que suene a la hora de entrada del colegio.






-Cambiar de sitio en el aula.

-Tocar la batería u otro instrumento que quieran.

-Ser el ayudante del profesor en la siguiente clase.

### Evaluación

Para evaluar este juego utilizaremos una escala de valoración en la que iremos valorando como ha transcurrido el juego.

					
	10	9-8	7-6	5	<5
Reconoce los diferentes intervalos					
Reconoce si el intervalo es ascendente o descendente					
Sabe formar intervalos de diferentes tipos teniendo en cuenta los tonos y semitonos					
Respeto a sus compañeros durante el juego					

## ACTIVIDAD 5. El pañuelito

### Objetivos

- Identificar y clasificar los diferentes tipos de intervalos.
- Saber si un intervalo es ascendente o descendente.
- Saber los tonos y semitonos que forman cada tipo de intervalos.

### Contenidos

- Los intervalos. Análisis de intervalos. La distancia en tonos y semitonos.

### Duración

25 min

### Recursos

- Un pañuelo
- Para realizar este juego utilizaremos el patio del colegio o el gimnasio, ya que los alumnos necesitan espacio para correr.

### Desarrollo

Para realizar este juego los alumnos habrán trabajado anteriormente los intervalos, esto será una forma de repaso y evaluación de lo aprendido en el aula.

Dividimos la clase en dos grupos. A cada miembro del grupo se le asignará un intervalo diferente 2ª, 3ª, 4ª, 5ª, 6ª, 7ª u 8ª. Como es muy difícil que justo sean 14 niños, se repetirán intervalos uno será ascendente y el otro descendente. Debemos tener en cuenta esto a la hora de decir qué intervalo debe salir a por el pañuelo. Los intervalos que no estén repetidos saldrán cuando sea ascendente y descendente.








Este juego sigue las mismas normas del juego popular del pañuelito pero esta vez el profesor sujetando el pañuelo no dirá números sino que dirá dos notas que formarán un intervalo, y si es ascendente o descendente. Los alumnos deben pensar qué intervalo forman las notas dichas y saldrá a por el pañuelo el alumno que tenga el intervalo correspondiente. Por ejemplo: el profesor dice MI-SOL, los alumnos piensan y sale aquel que tenga el intervalo de 3ª asignado. Podemos decir las notas de forma ascendente y descendente.

Para complicar este juego podemos utilizar alteraciones y cuando los alumnos vayan a por el pañuelo para poder ganar la partida deberán decir que tipo de intervalo es (mayor, menor, aumentado, disminuido o justo).

### Evaluación

Para evaluar este juego utilizaremos escala de valoración. La iremos completando durante el juego o cuando este acabe.

					
	10	9-8	7-6	5	<5
Sabe identificar y clasificar los diferentes tipos de intervalos.					
Sabe si un intervalo es ascendente o descendente.					
Sabe los tonos y semitonos que tiene cada tipo de intervalo.					
Durante el juego mantiene una actitud de respeto hacia la actividad y hacia sus compañeros.					

## ACTIVIDAD 6. Encuentra el error

### Objetivos

- Reconocer los compases de 2/4, 3/4 y 4/4.
- Saber las posibles combinaciones de figuras y silencios para formar diferentes compases de 2/4, 3/4 y 4/4.
- Utilizar la grafía convencional para registrar las diferentes combinaciones de figuras y silencios.
- Reconocer la grafía convencional y encontrar errores en ella.

### Contenidos

- La partitura. Utilización del lenguaje musical como elemento básico para una correcta interpretación.

### Duración

40 minutos

### Recursos

- Partituras escritas con errores.



The image shows three staves of musical notation, each containing a sequence of notes and rests. The first staff is in 4/4 time and contains four measures: a quarter note, a quarter note, a quarter note, and a half note; a whole note; a quarter note, a quarter note, and a quarter note; and a quarter note, a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The second staff is in 3/4 time and contains two measures: a quarter note, a quarter note, and a quarter note; and a quarter note, a quarter note, and a quarter note. The third staff is in 4/4 time and contains two measures: a quarter note, a quarter note, a quarter note, and a quarter note; and a quarter note, a quarter note, a quarter note, and a quarter note.



### Desarrollo

Para realizar este ejercicio dividiremos a los alumnos en grupos de 3 personas. A todos les repartiremos una ficha con partes de partituras erróneas. Deberán valorar cuales son los errores en los compases y corregirlos.

Los errores pueden ser:

- Falta el compás
- Compás mal escrito
- Faltan líneas divisorias
- Compases incompletos o que sobran figuras
- Plicas mal dibujadas






Ganará el juego el grupo que antes encuentre y corrija correctamente los errores de la ficha.

El grupo ganador tendrá su recompensa, esta puede ser:

- Tocar la batería u otro instrumento.
- Elegir una canción para la hora de entrada al colegio.
- Cambiarse de sitio en el aula.
- Ser ayudante del profesor en la clase siguiente.

### Evaluación:

Para evaluar esta actividad utilizaremos la siguiente escala de valoración y la ficha usada para corregir los errores.

					
	10	9-8	7-6	5	<5
Identifica correctamente los compases de 2/4, 3/4 y 4/4.					
Conoce correctamente la grafía convencional, identifica y corrige posibles errores.					
Durante la actividad mantiene una actitud de respeto hacia la actividad y sus compañeros.					
Controla los diferentes elementos de la partitura.					
Trabaja en grupo respetando las opiniones de sus compañeros y dando la suya propia demostrando interés.					

## 5. CONCLUSIONES

---

A la hora de realizar este Trabajo de Fin de Grado he intentado buscar actividades “tipo” es decir, que sean un ejemplo de cómo utilizar el juego en el aula para el aprendizaje del lenguaje musical.

Son actividades representativas que pueden ser modificadas a gusto de cada docente teniendo en cuenta las características del alumnado al que vayan dirigidas. Aunque sean juegos destinados a 6º curso de primaria estas pueden variarse y ser más fáciles o incluso más difíciles teniendo en cuenta que el nivel del alumnado no siempre es el mismo en todas las aulas y colegios.

Son juegos “tipo” para trabajar el lenguaje musical, sobre todo el ritmo, los intervalos, la partitura y la lectura musical. Cada maestro deberá adaptarlas a su gusto y al nivel de sus alumnos. El nivel en el que yo me he basado se corresponde con los alumnos de 6º de primaria del colegio en el que he estado haciendo las practicas, ya que durante la realización de este trabajo he ido a la par con el practicum II y he podido comprobar si los juegos de mi propuesta serían viables o no en un aula.

A la hora de realizar el marco teórico he leído mucha información sobre el juego y sobre formas diferentes de enseñar música. He elegido el juego como propuesta para la enseñanza del lenguaje musical porque me parece una forma de enseñar a los alumnos desde un punto lúdico en el que ellos mismo muestren interés por la actividad a la vez que afianzan conocimientos.

El juego en mi opinión debería estar presente en todas las asignaturas de educación primaria, no como una recompensa o como mero relleno de fin de trimestre, sino como un recurso más a la hora de explicar o reforzar los contenidos propuestos en el curriculum. No en todas las asignaturas puede emplearse el juego de la misma forma y en el mismo número de contenidos, pero siempre puede intentarse para captar la atención del alumnado.

Mediante estos juegos no solo pretendo enseñar los contenidos del lenguaje musical, sino que busco la cooperación de todo el alumnado trabajando juntos e integrando a todos sus compañeros. Los niños deben aprender a trabajar todos con todos por un bien común a la vez que fomentar su competitividad al querer ser siempre ganador de los juegos.

Las recompensas propuestas por haber ganado el juego no son materiales, son un tipo de recompensas incentivadoras de cosas que los alumnos normalmente no podrían hacer como por ejemplo poner una canción en vez del timbre a la entrada del colegio, elegir donde sentarse, tocar instrumentos como la batería, ser el ayudante del profesor...

Durante el desarrollo del marco teórico he leído a cerca de juegos, tipos de juego, educación musical, el juego en el aula, formas de enseñanza musical... esta lectura de libros y artículos me ha servido para crear un marco teórico con la información necesaria de cómo aplicar los juegos en el aula y de los beneficios de este. Espero que el tiempo utilizado en el estudio de estos libros y artículos me sirva para mi futura práctica profesional.

En el futuro busco ser una profesora que no aburra a los alumnos, es decir salir de lo normal, de estar sentados en una silla escuchando y copiando. Para muchos alumnos la música es una asignatura de relleno y no debería ser así. En mi práctica docente yo no voy a buscar que mis alumnos sean profesionales de la música para eso ya están otros profesores dedicados a ello, yo pretendo buscar el gusto por la música de mis alumnos, es decir, que puedan ir a un concierto de todo tipo de música y valorar de forma crítica la música.

Hoy en día cada vez se está teniendo más en cuenta el uso de la música en los niños incluso antes de nacer, existen estudios que afirman el poder de la música en el cerebro de los niños, ayuda al desarrollo integral de las personas. Debería ser algo normal utilizar la música a la hora de trabajar, no quiero decir que todos los tipos de música valgan para escucharse mientras se estudia o se hace los deberes en casa o en el aula, pero si podemos elegir un tipo que relaje a nuestros alumnos y les ayude a concentrarse.

Si desde pequeños utilizamos la música para dormir o tranquilizar a los niños a medida que van creciendo se crea como un hábito y nos ayuda a que con escuchar un tipo de música determinado nuestro cuerpo consiga concentrarse y relajarse a partes iguales.

A la hora de crear esta propuesta como he dicho anteriormente he querido crear seis juegos diferentes que trabajen el lenguaje musical, aunque estén propuestos para 6º de primaria siempre pueden ser modificados. No es necesario mucho material, pero este puede ser fabricado por los propios alumnos, lo más importante que en todos los juegos todos los alumnos tienen una función sin la cual no podría ganarse el juego.

Las actividades propuestas trabajan el lenguaje musical después de haber sido explicado en el aula, puesto que necesitan los conocimientos necesarios para poder ganar.

En conclusión, con este Trabajo de Fin de Grado he aprendido lo difícil que es crear buenos ejercicios o juegos en el que coincidan los contenidos y objetivos que nos proponemos. La educación es un camino de formación constante y los docentes debemos pensar siempre en la continua formación para hacer que nuestros alumnos se desarrollen de forma integral y sobre todo que se formen como personas.

La música es un arte imprescindible en la educación, aunque algunos se nieguen a verlo.

Para acabar me quedo con una frase que el decano de nuestra Facultad nos dijo el día que empezamos a estudiar educación primaria.

“No siempre podemos elegir la música que la vida nos pone, pero podemos elegir como bailarla”.

# BIBLIOGRAFÍA

---

- Abarca, S. (1992). *Psicología del niño en la edad escolar*. San José (Costa Rica): EUNED.
- Alsina, P. (1997). Métodos de enseñanza musical. Algunos puntos de contacto. *Aportaciones teóricas y metodológicas a la educación musical. Una selección de autores relevantes*. Barcelona: Graó.
- Ayén, F. (2017). ¿Qué es la gamificación y el ABJ? *Íber. Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 36, 7-15. Recuperado de: <file:///C:/Users/usuario/Desktop/TFG/Qué%20es%20la%20gamificación%20y%20el%20ABJ.pdf>
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.
- 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, 25 de julio de 2016.
- Espejo, A y Espejo, A. (2002). *Juegos musicales en la escuela*, Madrid: CCS.
- Euceda, T. (2007) *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica*. (Tesis de maestría). Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán. Honduras. Recuperado de: <http://www.cervantesvirtual.com/obra/el-juego-desde-el-punto-de-vista-didactico-a-nivel-de-educacion-prebasica/>
- Flores, H. (2009). *El juego como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura en los alumnos del primer grado de educación primaria de la escuela "Manuel José Otrbón" ubicada en Japilla, Axta de Terrazas, S.L.P.* (Tesis de Licenciatura). Universidad Tangamanga. México.
- Gutiérrez Párraga, M. T. (2012). Arte, creatividad y juego en Educación Infantil y Primaria. Diseño de actividades creativas utilizando recursos lúdicos. En S. Nuere y M. C. Moreno. (Coords.). *Arte, juego y creatividad* (pp.163-180). Madrid: Eneida.
- Huizinga, J. (1958) *Homo Ludens*. Buenos Aires: Emecé Editores.



- Labrador, M. y Morote, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. *Glosas Didácticas*, 17, 71-84. Recuperado de <https://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>
- Loos, S. y Metref, K. (2007). *Jugando se aprende mucho. Expresar y descubrir a través del juego*. Madrid: Narcea.
- López, M. (2008). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1989-9041. Recuperado de: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Marín, I. (2018). *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona: Paidós.
- Montero, B. (2017). Experiencias Docentes. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Pensamiento matemático*, 1 (VII), 75-92. Recuperado de [http://www2.caminos.upm.es/Departamentos/matematicas/revistapm/index4\\_vo1\\_VII\\_numero1.html](http://www2.caminos.upm.es/Departamentos/matematicas/revistapm/index4_vo1_VII_numero1.html)
- Naciones Unidas (1959). Declaración de los Derechos del Niño. Recuperado de [https://undocs.org/es/A/RES/1386\(XIV\)](https://undocs.org/es/A/RES/1386(XIV))
- Pascual Mejía, P. (2010). *Didáctica de la música*. Madrid: Pearson Educación.
- Porta, A. (2015). Didáctica del lenguaje musical. Lectoescritura de la música. En Porta, A (Coord.), *Aprendiendo a ser maestro. Didáctica de la expresión musical en primaria* (pp. 99-115). Castellón de la Plana: Publicaciones de la Universidad Jaime I.
- Real Academia Española (2018). Juego. En *Diccionario de la lengua española*. (23.ª ed.) Recuperado de <https://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>
- UNICEF (2006). Convención sobre los derechos del niño. Recuperado de <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Vargas, A. I. (2009). Música en la educación primaria. *Colección pedagógica formación inicial de docentes centroamericanos de educación primaria o básica*, 35, 25-28. Recuperado de: <file:///C:/Users/usuario/Desktop/TFG/Vargas%20Dengo,%20A.I.%20Música%20en%20la%20educación%20primaria.pdf>

Winnicott, D. W. (1999). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

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