



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE VALLADOLID

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

**EL USO DEL JUEGO PARA LA ENSEÑANZA DEL
LENGUAJE MUSICAL EN QUINTO CURSO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA**

Presentado por Víctor Martínez Garijo

Tutelado por: María Ángeles Sevillano Tarrero

Valladolid, enero de 2020

RESUMEN

El uso del juego como actividad lúdica dentro del contexto educativo es de gran utilidad a la hora de abordar los diversos contenidos curriculares, aunque en nuestro caso, nos centraremos en los propios de la Educación Artística, concretamente en el área de Educación Musical, trabajando diversos contenidos relativos al lenguaje musical del quinto curso de la etapa de Educación Primaria. A partir del uso del juego vamos a comprobar la alta potencialidad de este recurso, pues vamos a tratar de que nuestro alumnado aprenda los diversos contenidos propuestos en el currículo oficial, pero de una forma divertida y dinámica.

Palabras clave: Juego; Educación Musical; Lenguaje Musical; Educación Primaria.

ABSTRACT

The use of play as a ludic activity in the educative context has a huge utility when we want to approach the diverse curricular contents, although in our case, we focus on the art education contents, and more specifically in the musical education area, working the contents related to the musical language in the fifth course of Primary Education. From the use of play we are going to check the great power of this resource, but we are trying our students learn the different contents established at the official curriculum, but in a dynamic and amusing way.

Key words: Game; Musical Education; Musical Language; Primary Education.

ÍNDICE

	Pág.
1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS DEL TRABAJO	6
3. MARCO TEÓRICO.....	7
3.1. La Educación Musical.....	7
• La capacidad de percepción y expresión.....	8
• Importancia de la Educación Musical en Educación Primaria.....	10
• Objetivos generales y específicos del área de Educación Musical...	11
• El lenguaje musical en el currículo educativo.....	11
3.2. El juego y la gamificación.....	15
• Definición.....	15
• Características del juego.....	15
• Criterios para seleccionar los juegos.....	16
• Tipos de juegos.....	17
• Juego y educación.....	19
• Metodologías educativas que utilizan el juego como base.....	19
3.3. El aprendizaje colaborativo.....	20
• Definición.....	20
• Aprendizaje colaborativo versus Aprendizaje cooperativo.....	21
• Estructura de las actividades colaborativas en el aula.....	21
4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA.....	23
4.1. Introducción.....	23
4.2. Consideraciones previas.....	23
4.3. Diseño de la propuesta de intervención educativa.....	24
• Finalidad de la propuesta de intervención educativa.....	24
• Metodología de la propuesta de intervención educativa.....	24

• Objetivos.....	25
• Contenidos.....	26
• Criterios de evaluación.....	27
• Evaluación.....	30
• Sesiones o actividades.....	30
5. CONCLUSIONES	46
Referencias bibliográficas	47

1. INTRODUCCIÓN

En este documento voy a presentar el trabajo final del grado de Educación Primaria, titulado: “El uso del juego para la enseñanza del lenguaje musical en quinto curso de educación primaria”, en el cual llevaré a cabo una recopilación de actividades y juegos para la enseñanza del lenguaje musical en el quinto curso de Educación Primaria.

Así pues, el trabajo va a consistir en un conjunto de actividades y juegos a través de los cuales se puede enseñar el lenguaje musical en el quinto curso de la etapa de primaria. Algunos de estos juegos han sido llevados al aula, y por ello, puestos en práctica con el alumnado, sin embargo, hay otros que simplemente los vamos a desarrollar y mostrar.

Como se puede observar, el trabajo va a estar centrado en el juego, por lo que abordaremos la metodología de la gamificación, tan conocida hoy en día, siendo una de las formas más estimulantes y motivadoras para que el alumnado aprenda.

Este trabajo, lo he dividido en distintas partes, en cada una de las cuales se va a desarrollar un aspecto concreto del tema propuesto. En primer lugar, tenemos la justificación y los objetivos, en dónde se muestra la importancia del tema que estamos tratando, así como los objetivos que pretendemos alcanzar con el desarrollo del mismo.

A continuación, pasaremos al apartado teórico, en el cual hablaremos sobre la Educación Musical, su importancia y su relación con el currículo educativo. Pasaremos a tratar el concepto de juego y gamificación, y cómo emplearlo en el contexto educativo; y por último, hablaremos sobre el aprendizaje colaborativo y la forma de trabajar a través del mismo en el aula.

Finalmente, nos centraremos en la propuesta de intervención educativa que hemos diseñado con el fin de lograr los objetivos propuestos en nuestro trabajo. Dentro de este apartado, trataremos diversos aspectos como la metodología, objetivos, contenidos a trabajar, etc., para pasar posteriormente a la descripción de cada una de las actividades y su desarrollo en el aula de educación musical. El último apartado de nuestro trabajo se basará en las conclusiones y reflexiones acerca de lo trabajado durante el mismo.

.

2. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS DEL TRABAJO

En cuanto a la razón por la que he escogido este tema para plasmarlo en mi trabajo es debido a que me parece de gran interés e importancia emplear las técnicas del juego para el aprendizaje de cualquier materia, pues hace que las sesiones o intervenciones sean mucho más agradables y motivadoras, a la vez que se adquieren nuevos conocimientos. Evidentemente, tenemos que saber que, aunque el juego sea un excelente recurso de aprendizaje, hay que analizarlo y aprender a utilizarlo adecuadamente, puesto que, aunque las ventajas que presenta son numerosas, si se hace un uso incorrecto del mismo, los inconvenientes también son observables.

Del mismo modo, he decidido tratar el tema del lenguaje musical, puesto que, dentro de nuestra área de educación musical, considero fundamental trabajar las bases del mismo, ya que es el código que nos va a guiar durante el aprendizaje musical. Es decir, es la base sobre la que se sustenta todo el sistema musical y a partir del cual, se pueden entender todos y cada uno de los conceptos relacionados con el mundo musical

La intención principal de este trabajo final de grado en mención de Educación Musical es el trabajo del lenguaje musical por medio de la gamificación, y a través del aprendizaje colaborativo, para que puedan aprender música de una manera más dinámica y entretenida. De esta forma, no solo pretendemos que el alumnado adquiriera los conocimientos principales sobre el lenguaje de la música, sus elementos y principales funciones, sino también emplear la educación musical como parte fundamental del desarrollo integral de los niños. Además, es un área desde la cual podemos trabajar de forma interdisciplinaria con las diversas áreas curriculares (lengua, matemáticas,...), así como adquirir y desarrollar las competencias clave.

Si nos centramos en los objetivos, podemos destacar los siguientes:

- Conocer los aspectos principales de la Educación Musical.
- Conocer los contenidos básicos relativos al lenguaje de la música del quinto curso de la etapa.
- Analizar el juego y sus técnicas como una forma de aprendizaje musical.
- Diseñar actividades y juegos para el aprendizaje musical en el quinto curso de la etapa.

3. MARCO TEÓRICO

En este apartado, se va a realizar una revisión sobre todos los aspectos teóricos del tema que trata este trabajo. En este caso, al tratarse de la enseñanza del lenguaje musical a través del juego, vamos a hablar sobre el juego y su tratamiento en el ámbito educativo, haciendo referencia a una de las metodologías más usadas actualmente, la gamificación. También trataremos el tema del aprendizaje colaborativo, aspecto de gran importancia en el mundo actual de la educación. Y por último, tendremos que hacer referencia a las disposiciones educativas vigentes, en las que aparezcan los contenidos relativos al lenguaje musical.

Según Bisquerra (2012), este epígrafe es indispensable en cualquier investigación o estudio por varias razones:

- Es un marco de referencia a nivel de conceptos, necesario para establecer las definiciones y explicaciones fundamentales, así como para interpretar los resultados de nuestro estudio.
- Permite situar el estudio dentro de una perspectiva histórica, es decir, nos ofrece una comprensión de la situación de investigación.
- Proporciona sugerencias para la realización de la investigación (formas de llevarla a cabo, instrumentos adecuados para su elaboración, método o métodos a utilizar, etc.).
- Nos ofrece una estimación sobre el éxito del estudio, así como de la utilidad de los resultados que vamos a obtener.

Para una mejor comprensión y organización del marco teórico, se va a hacer una división de este apartado en tres epígrafes:

1. La Educación Musical
2. El juego y la gamificación.
3. El aprendizaje colaborativo.

3.1. LA EDUCACIÓN MUSICAL

Si atendemos a Porta (2015), la educación musical se encarga de la enseñanza y aprendizaje de la música y abarca todos los niveles educativos, desde la etapa de Educación Infantil hasta la Universidad. Dentro de la didáctica de la enseñanza musical, intervienen cuatro factores fundamentales:

- La comunidad educativa: formada por todos aquellos agentes que forman parte de la enseñanza de la música (padres, bienes y recursos, agentes sociales,...).
- El currículo: es el encargado de vertebrar la enseñanza musical en las distintas etapas educativas, estableciendo las finalidades, contenidos, competencias, así como responsabilidades educativas.
- La organización escolar: la cual se encarga de organizar las distintas enseñanzas curriculares. En el caso de la enseñanza musical, lo que hace es integrarla dentro del ámbito educativo, establecer los horarios lectivos, distribución del alumnado,...
- El desarrollo profesional: se refiere a la formación del profesorado encargado de impartir esta enseñanza. Esta formación se produce a lo largo de toda la vida, desde los inicios, hasta que abandona el campo de la enseñanza, ya que al igual que la enseñanza de las diferentes áreas curriculares evoluciona, también lo hace la música, y por tanto, el profesorado ha de estar actualizándose continuamente. En este sentido, la escuela como transmisora de los contenidos culturales, ha de estar atenta a todas las novedades que se puedan dar en esta enseñanza y transmitirla al alumnado, así como a los maestros encargados de impartirla.

La capacidad de percepción y expresión

Según Porta (2015), el área de Educación Musical está inmersa dentro del área de Educación Artística, junto con la Educación Plástica, lo que va a facilitar un enfoque globalizado de las distintas formas de expresión y representación artística.

El principal objetivo de la Educación Artística en la etapa de Educación Primaria es que el alumnado desarrolle su capacidad de percepción y expresión artística. Estas capacidades son desarrolladas a través de los distintos bloques de contenidos, incluidos en el *ANEXO IC del 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.*

Así, la capacidad de percepción, se trabaja a través del primer bloque de contenidos: “*Escucha*”, por medio de las diversas audiciones musicales que el alumnado escuchará en el aula de música. Y la capacidad de expresión va a ser desarrollado a través del segundo bloque: “*La interpretación musical*”, y el tercero: “*La música, el movimiento y la danza*”.

Pero ambas capacidades, las vamos a trabajar por separado y de manera progresiva a lo largo de la etapa de primaria. En primer lugar tenemos la capacidad de percepción, cuyo objetivo

principal es sensibilizar al alumnado hacia el mundo sonoro en general, y en particular hacia el musical. Pero este trabajo, lo llevaremos a cabo de manera progresiva a lo largo de la etapa:

- Etapa inicial de la Educación Primaria (6-8 años): a lo largo de esta etapa, trataremos de que el alumnado discrimine los sonidos propios de su entorno, así como su propio cuerpo. De esta forma, empezará a manipular los sonidos y sus parámetros, es decir, la altura o tono, intensidad, duración y timbre. Por ejemplo, se puede jugar en clase al reconocimiento sonoro de la percusión corporal como con palmas, palillos, etc., o con los sonidos de los objetos sonoros del aula.
- Desarrollo intermedio de la Educación Primaria (8-10 años): el acercamiento de los niños y niñas hacia el mundo sonoro, les va a permitir descubrir cómo cada ambiente y situación tiene sonidos que le caracterizan, constituyendo así su propio paisaje sonoro. Así, a través de la escucha, la manipulación de los sonidos, la experimentación y la reproducción de los “paisajes sonoros”, podrán reconocer e identificar sonidos habituales en contextos y situaciones sociales actuales, entre los que cabe destacar los utilizados por los medios de comunicación.
- Etapa final de la Educación Primaria (10-12 años): la escucha activa y comprensiva, que empezó a desarrollarse en los cursos anteriores adquiere ahora un considerable grado de madurez. En los dos últimos niveles de la Educación Primaria, se realizará un trabajo de profundización en el aspecto perceptivo. Se fomentará la actitud crítica del alumnado mediante el análisis del entorno sonoro y de algunos ejemplos del panorama musical del pasado y del presente. En estos niveles, el alumnado adquiere además un vocabulario más preciso y se interesa por descubrir distintas obras musicales, utilizando como referencia las creaciones propias.

Pasaremos a hablar sobre la capacidad de expresión en la Educación Primaria. El trabajo de la expresión musical desarrollará la capacidad del alumnado para aplicar los elementos del lenguaje musical a una producción, con el objetivo de comunicar a los demás una idea o sentimiento. La expresión conlleva la exploración de los parámetros del sonido, de los materiales y de las diversas posibilidades de la voz, los instrumentos musicales y las nuevas tecnologías. La interpretación musical está vinculada con el desarrollo de habilidades y capacidades expresivas que el alumnado irá adquiriendo a lo largo de la etapa. En este sentido, la expresión musical se trabaja de tres maneras:

- Improvisación: para los niños y niñas, la improvisación es la forma más espontánea de comunicar a los demás. En los primeros años, la improvisación musical debe ser

dirigida, pero a medida que el alumnado vaya adquiriendo un conocimiento más profundo del lenguaje musical, la improvisación será más libre e interesante.

- Interpretación: la interpretación musical requiere de un análisis previo de la pieza musical (matices, tempo, elementos del lenguaje musical,...). En los primeros años, la imitación juega un papel muy importante para el aprendizaje de una canción, pieza instrumental, coreografía,...
- Creación: la composición de sencillas piezas musicales (vocales o instrumentales) o la elaboración de coreografías sencillas se llevará a cabo mediante gráficas no convencionales y convencionales.

Los recursos que emplearemos para trabajar la capacidad de expresión musical en el aula, son:

- La voz, que es un medio imprescindible para la expresión musical. El canto forma parte del entorno más cercano de los niños. El repertorio de canciones infantiles es amplio y variado, por lo que facilita el desarrollo de la capacidad expresiva (tanto verbal, como musical).
- El cuerpo (movimiento corporal) es fundamental en el desarrollo de la capacidad expresiva, ya que permite la comunicación de ideas, pensamientos, etc. El movimiento coordinado con la música potencia en los niños la lateralidad y el sentido rítmico, además del conocimiento del esquema corporal. Asimismo, el cuerpo es un antecedente al trabajo con los instrumentos musicales.
- Los instrumentos, tanto los instrumentos musicales del aula, como los de propia elaboración, con el recurso expresivo más atractivo para los niños y niñas. Pero la ejecución de instrumentos requiere de la adquisición de destrezas y habilidades técnicas y potencia el desarrollo de la motricidad fina.

Importancia de la Educación Musical en la Educación Primaria

La Educación Primaria tiene como finalidad facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia, así como los de estudio y trabajo, sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas (principal objetivo

de la Educación Primaria, recogido en el *Real Decreto 126/2014, de 28 de Febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*).

Desde un punto de vista pedagógico, la Educación Musical contribuye al desarrollo de distintas capacidades en el alumnado, además de favorecer la adquisición y desarrollo de diversas competencias clave (lingüística, matemática, digital,...), y permite el desarrollo del sentido estético y artístico, y por tanto, el disfrute del patrimonio cultural y artístico.

Durante la etapa de Educación Primaria, el alumnado aprenderá a utilizar y entender la música, lo que implica el desarrollo de la atención, la percepción, inteligencia (memoria a corto y largo plazo), la imaginación y la creatividad.

Objetivos generales y específicos del área de Educación Musical

Según el *artículo 17* de la *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación (LOE)*, la educación primaria contribuirá al desarrollo en el alumnado de distintas capacidades que le permita alcanzar una serie de objetivos (concretamente 14), de entre los cuales, aquellos que tienen mayor relación con nuestra área de Educación Artística Musical, son:

- h) Conocer y valorar su entorno natural, social y cultural, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales.

El lenguaje musical en el currículo educativo

Según el Diccionario de la Real Academia Española (RAE), el lenguaje es la “facultad del ser humano de expresarse y comunicarse con los demás a través del sonido articulado o de otros sistemas de signos”. La principal función del lenguaje es comunicar ideas. En todo proceso de comunicación debe existir un emisor (que será quien emite el mensaje), un receptor (quien capte dicho mensaje), un mensaje (es decir, la idea que se quiere transmitir), un canal (medio por el cual se transmite dicho mensaje) y un contexto (es decir, lugar en el que se da la comunicación). Así pues, el proceso comunicativo queda completado cuando el receptor capta y comprende el mensaje que el emisor le ha transmitido.

La música es concebida como un lenguaje con sentido pleno, que es el denominado lenguaje musical. En este sentido, una vez explicado el concepto, es cuando podemos pasar a valorar si realmente se trata de un lenguaje, y es que en la música se dan todos esos elementos propios del lenguaje que hemos mencionado anteriormente:

- Emisor: el intérprete, el compositor o el/la maestro/a de especialista en educación musical.
- Receptor: el oyente, el público o el alumnado.
- Mensaje: la idea (obra) musical.
- Canal: aire, radio, disco,...
- Código: el lenguaje musical, y más concretamente el sonido (que es el rasgo más característico de la música, pues es el que le diferencia del resto de las artes).

El lenguaje musical es el conocimiento del conjunto de grafías y caracteres que conforman la música, y es internacional y extenso. Pero nosotros no vamos a centrar nuestra atención en el lenguaje musical en general, si no, que únicamente abarcaremos la etapa que nos corresponde, que es la de Educación Primaria, concretamente en el quinto curso.

En este sentido, el objetivo prioritario de la enseñanza musical no es que el alumnado interiorice y conozca perfectamente el lenguaje musical, así como sus elementos y principales funciones, si no que, como docentes especialistas en esta materia, debemos conseguir que nuestro alumnado, guiados por nosotros, conozcan el lenguaje musical de forma inductiva, es decir, a partir del análisis y observación de una partitura consigan adquirir los conocimientos relacionados con dicho lenguaje.

Si nos centramos en nuestro curso de quinto de educación primaria, y en cómo se trata el lenguaje musical dentro de la disposición educativa vigente en la actualidad, debemos acudir al **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, en su **ANEXO IC**, en el cual, si vamos a la sección de Educación Artística, más concretamente al área musical, comprobamos que los diversos contenidos que se trabajan a lo largo del curso, quedan recogidos en tres bloques de contenidos:

- Bloque I: “Escucha”
- Bloque II: “La interpretación musical”.
- Bloque III: “La música, el movimiento y la danza”

El bloque que hace referencia explícita al lenguaje musical, es el segundo “La interpretación musical”, a través de diversos contenidos, pero, evidentemente, continuaremos trabajando con los contenidos propios de cursos anteriores (1º-4º). Así pues, los contenidos que vamos a trabajar, son:

Quinto curso:

- El lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones y piezas instrumentales. Los signos de prolongación: ligadura, puntillo y calderón.
- Los intervalos: el tono y el semitono. Las alteraciones: el bemol y el sostenido.

Sin embargo, también tenemos que tener presente el primer bloque: “Escucha”, puesto que a partir de las diversas audiciones que el alumnado vaya escuchando, estará trabajando con las cualidades del sonido, aspecto relacionado con nuestro contenido del lenguaje musical.

Así mismo, los contenidos relativos al resto de cursos (1º-4º) que también vamos a abordar en nuestro trabajo, son:

Primer curso:

Bloque I: “*Escucha*”:

- 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.

Bloque II: “*La interpretación musical*”:

- La partitura. Grafías no convencionales para la interpretación de canciones.
- Introducción al lenguaje musical, conceptos básicos.

Segundo curso:

Bloque I: “*Escucha*”:

- Cualidades de los sonidos del entorno natural y social. Altura, intensidad, duración y timbre. Paisajes sonoros.
- Los lenguajes musicales a partir de la escucha activa de audiciones de obras breves, instrumentales y vocales, de distintos estilos y culturas. La riqueza de la diversidad cultural. Comentarios orales.

Bloque II: “*La interpretación musical*”:

- Lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones. Conceptos básicos. El pentagrama y la clave de sol. Las notas musicales. Las figuras y los silencios.

Tercer curso:

Bloque I: “Escucha”:

- Interiorización mediante la escucha de algunos elementos del lenguaje musical rítmico: compases binarios, ternarios y cuaternarios. Figuras musicales.

Bloque II: “La interpretación musical”:

- Consolidación mediante la experiencia práctica de los elementos del lenguaje musical aprendidos. La partitura.
- La distancia entre sonidos. El intervalo, análisis básico: de la segunda a la octava.

Cuarto curso:

Bloque I: “Escucha”:

- Profundización a través de la escucha de los principales elementos del lenguaje musical: melodía, ritmo, forma, matices y timbre.

Bloque II: “La interpretación musical”:

- Lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones y piezas instrumentales. Los signos de prolongación: ligadura, puntillo y calderón.
- Los intervalos. El tono y el semitono. Las alteraciones. El sostenido y el bemol.

Los contenidos citados son solo referentes al tema que estamos tratando, es decir, el lenguaje musical; sin embargo, también tenemos que saber que hay otros actitudinales que se trabajan de igual manera, que son:

- Conocimiento y práctica de las normas de comportamiento en audiciones y representaciones.
- Interés por el descubrimiento de obras musicales de distintas características.
- Atención, participación y responsabilidad en las actividades de interpretación en una obra conjunta. Respeto a las normas y por las manifestaciones producidas por los demás.

Es fundamental conocer el currículo educativo, pues es el que nos va a servir de guía para conocer los contenidos que hemos de trabajar con nuestro alumnado, así como los criterios de evaluación, y más concretamente, los estándares de aprendizaje, que son los que nos van a ayudar a evaluar, no solo en este curso, sino que todos los que conforman la etapa de primaria.

3.2. EL JUEGO Y LA GAMIFICACIÓN

Comenzaremos hablando sobre el juego y su tratamiento en el ámbito educativo. Pero antes de centrarnos en este apartado, vamos a hacer una división en varios epígrafes:

Definición

Según López (2010), el juego es una actividad que forma parte de todos los seres humanos, y que, aunque se asocia frecuentemente con la infancia, lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre. Esta actividad se relaciona con el ocio y la satisfacción, y a través de ellas se transmiten valores, normas de conducta, se desarrollan muchos aspectos de la personalidad de los individuos y ayuda a resolver conflictos, entre otros aspectos. El juego ha existido desde siempre. En este sentido, algunos pensadores de la Antigüedad como Aristóteles o Platón, ya daban gran importancia a la utilización del juego como recurso educativo, y animaban a las familias a que proporcionaran a los hijos los juguetes necesarios para que se pudieran desarrollar, y prepararse para actividades futuras.

Otra definición de juego, puede ser la aportada por Hervas (2008), quien lo considera como una actividad libre (es decir, no se puede obligar a nadie a que participe), se desarrolla dentro de unos límites de espacio y tiempo fijados de antemano, y suelen estar reglamentados (es decir, sometidos a una serie de reglas que rigen el funcionamiento del mismo).

También debemos destacar la definición aportada por Ortega (1996), quien afirma que se trata de una actividad natural, propia de la especie humana que parte de las necesidades que tiene el individuo de establecer contacto social, el movimiento en el espacio y la comprensión y uso del medio.

Es por ello que, a partir de las definiciones recogidas de los diversos autores, podemos decir que el juego es una actividad natural que el ser humano realiza por puro placer y satisfacción. Se trata, además, de una de las formas a partir de las que se adquieren los diversos aprendizajes de manera eficaz y sencilla, puesto que hace que el aprendizaje sea más entretenido. Por este motivo, el juego debería ser condición indispensable en el mundo educativo, pues a partir del mismo vamos a lograr establecer contacto con nuestro alumnado de una forma más cercana.

Características del juego

Según Díaz (2002), las características, son:

- El juego es una actividad libre.
- Se juega dentro de unos determinados límites de espacio y tiempo.

- Cada juego tiene sus propias reglas, que son aceptadas de forma voluntaria por todos los jugadores que participan.
- El juego viene acompañado de tensión y emoción.
- Puede ser individual y social.

La actividad prioritaria de los niños y niñas durante esta etapa de educación primaria, es el juego, por lo que se considera como un elemento necesario dentro de su aprendizaje para alcanzar un correcto desarrollo de las distintas capacidades. Es por ello, que los niños han de disponer del tiempo y espacio suficiente como para poder desarrollar la actividad lúdica con normalidad, pero siempre que se adapte a la edad y necesidad de los mismos.

Así pues, para que todo lo expuesto anteriormente se haga efectivo, es necesario que el juego cumpla las características expuestas. Tenemos que saber que se trata de una actividad espontánea y libre (es decir, no se obliga ni se impone a nadie, sino que es realizada por el placer y satisfacción que desprende).

El juego se centra más en el proceso y desarrollo del mismo, más que en los fines y en el resultado. En este sentido, la meta principal del juego es poner en práctica todas las acciones y recursos necesarios para el funcionamiento del mismo.

Criterios para seleccionar los juegos

Si atendemos a lo expuesto por Muñoz (s.f.) el principal aspecto que hay que tener en cuenta a la hora de seleccionar los juegos es el criterio del maestro, que como profesional especializado y cualificado ha de seleccionar aquellos juegos que consideren adecuados según la edad y características del alumnado al que van dirigidos. En este sentido, los criterios que ha de tener en cuenta para la selección de las diversas actividades lúdicas, entre otros, son:

- Adecuación de los contenidos y objetivos a la dinámica y estilo del juego, así como al espacio en el que se dé.
- Previsión de los recursos necesarios para el desarrollo de los juegos.
- Las reglas y órdenes han de ser comprendidas y seguidas por todos los niños y niñas.
- Se debe tener presente, en todo momento, el número total de jugadores, así como el grado de participación de los mismos.
- Tiempo que llevará la preparación y aplicación del juego en el ámbito educativo.

Tipos de juegos

En este epígrafe, vamos a hacer referencia al juego didáctico, que es aquel que se diseña con el fin de responder y desarrollar un contenido curricular. Realmente se utilizan muy poco, pues los docentes desconocen las ventajas que proporcionan. Este tipo de juegos tienen un objetivo específico que es la adquisición por parte del jugador de los contenidos que se estén desarrollando en el juego, fomentando a la vez el desarrollo de la creatividad. El juego, si se trata de manera adecuada, proporciona aprendizaje, pero, sobre todo, diversión, uno de los principales objetivos en el aula. La actividad lúdica es motivadora, ayuda a captar la atención del alumnado hacia la materia que se está trabajando. Además, a través del juego, el docente deja de ser el centro de atención en el aula, y pasa a ser un facilitador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de potenciar, con su uso el trabajo en pequeños grupos y parejas (Chacón, 2008).

Si atendemos a Hervas (2008), lleva a cabo una clasificación de los juegos, siguiendo la teoría de Piaget, quien establece cuatro categorías: juego motor, simbólico, de reglas y de construcción. Así, a excepción del último tipo, los juegos de construcción, el resto de los tipos de juegos se corresponden con cada una de las etapas de desarrollo infantil establecidas por Piaget, es decir, la etapa sensoriomotora, etapa pre-operacional y etapa de las operaciones concretas. Vamos a explicar cada uno de ellos:

- El juego motor: es propio de los niños en las primeras edades, en las que aún no han adquirido el lenguaje. En este sentido lo que hacen es jugar con los objetos que tienen a su alrededor, así como con las personas. Tratan de jugar con todo aquello que les resulta interesante y atractivo. También realiza muchas acciones por imitación de los adultos. Es decir, se trata de un tipo de juego, en el que los individuos realizan diversas acciones por puro placer y satisfacción. El objetivo principal de este tipo de juego es poder comunicarse con los demás, puesto que aún no tienen interiorizado el lenguaje verbal.
- El juego simbólico: en este tipo de juegos, los niños lo que hacen es emplear diferentes objetos para representar otros objetos a los que les otorgan el mismo significado. Este juego es propio de la etapa preoperacional, momento en que los individuos están atrapados por el “egocentrismo”, es decir, se consideran el centro del mundo, por lo que este tipo de juegos también está centrado en los propios intereses y deseos de los niños. Un aspecto muy interesante de este juego es que los niños se den cuenta de que los objetos que utilizan para jugar no solo sirven para aquello que fueron diseñados en un principio, sino que también pueden emplearse para otras actividades que sean necesarias, como por ejemplo, utilizar una fregona en representación de un caballo (de

forma que el palo representaría el cuerpo del caballo, mientras que las cerdas de la fregona, sería la cola del animal).

- El juego de reglas: este tipo de juegos se corresponde con el final de la etapa de educación infantil o preescolar. El inicio de estos juegos depende, en gran medida, del medio en el que se desenvuelve el niño, de los medios que tenga a su disposición, así como de la asistencia a aulas de preescolar situadas en lugares cercanos a los centros en los que se imparte educación primaria. Los juegos de reglas son juegos en los que hay una serie de “reglas” impuestas, como su propio nombre indica, es decir, antes de jugar los individuos saben los que tienen que hacer. Se trata de obligaciones aceptadas de forma voluntaria por los niños, y es por ello que, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo establecido, que son esas reglas propuestas de antemano. Como hemos dicho, los individuos empiezan a jugar a este tipo de juegos en la edad preescolar, por lo que las reglas que se impongan deberán ser elementales, y conforme vayan desarrollándose y haciéndose más expertos, podrán incorporar e inventar nuevas.
- El juego de construcción: este tipo de juego se presenta en los niños a cualquier edad, ya que, desde el primer año de vida, existen actividades que los niños desarrollan y que se pueden incluir dentro de esta categoría.

Otra clasificación es la establecida por Muñoz (2003), según la cual, podemos distinguir los siguientes tipos de juegos:

- Juegos de raíces y tradición popular: en este grupo se incluyen aquellos juegos que han ido pasando de generación en generación y que han llegado hasta nuestros días. Tradicionalmente se han jugado en plazas y lugares públicos y la mayoría de ellos se acompañan de canciones y danzas populares.
- Juegos de animación: son juegos sencillos con un sistema de codificación simple que a veces llega a surgir de manera espontánea en los niños. Este tipo de juegos favorecen la integración en el grupo y la desinhibición de quienes juegan.
- Juegos simbólicos: son juegos en los que los niños y niñas representan acciones y escenas propias de su entorno, empleando recursos y materiales a los que les otorgan el mismo significado que a los objetos que quieren representar.

Juego y educación

El juego es un elemento clave en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado, y que, por tanto, como maestros no debemos dejarlo de lado en nuestras clases. Se trata de una actividad que influye positivamente en el desarrollo psicoevolutivo del niño, pues le permite desempeñar diferentes actividades de forma placentera. A partir del juego, los niños pueden desarrollar diversas capacidades, contribuyendo así a su formación integral como personas.

Según Ortega (1996), la actividad lúdica debe formar parte de la cultura educativa. Así, tendríamos que pensar en el juego sin dejar de lado la naturaleza y origen del mismo, relacionándolo con los intereses del profesorado y alumnado para que se convierta en un recurso verdaderamente productivo.

Sin embargo, a pesar de la importancia que tiene el juego en el ámbito educativo, tenemos que tener presente que no es el elemento principal de la enseñanza. Es decir, hay que utilizarlo porque nos ayuda a motivar a nuestro alumnado y a lograr que nuestras clases sean mucho más atractivas y dinámicas, pero también tenemos que hacerles ver que existen otro tipo de actividades que van a exigir de mayor concentración y esfuerzo por su parte.

Dentro de este apartado, debemos destacar el juego didáctico, puesto que en él se tienen en cuenta los objetivos a alcanzar, los contenidos a trabajar, así como las disposiciones educativas vigentes en el momento de planificarlo. Es por ello que podemos considerar juegos didácticos aquellos que responden o se ajustan a una finalidad concreta detallada por su creador, teniendo en cuenta las características del alumnado y sus edades (Muñoz, 2003).

Si atendemos a la finalidad del juego, tenemos que señalar que son varias las razones por las que se lleva a cabo la actividad lúdica, pero la que nos concierne para nuestro trabajo es la que se refiere al entorno educativo, es decir, los juegos educativos, cuya finalidad principal es ofrecer al alumnado los objetos y materiales necesarios para favorecer el desarrollo de las diversas funciones mentales e introducir nuevos conocimientos. Pueden ser individuales y también grupales.

Metodologías educativas que utilizan el juego como base

Vamos a pasar a hablar sobre una de las metodologías de la enseñanza más usadas en la actualidad, que utiliza el juego y todos sus recursos como elemento central, haciendo de cualquier tipo de actividad que no esté relacionada con el juego, tenga un carácter lúdico y motivador.

La gamificación puede utilizarse en distintos contextos, aunque nosotros nos centraremos en el ámbito educativo. En este sentido, tenemos que saber que se utiliza el juego con el objetivo de aprender, para que los alumnos, guiados por el docente, alcancen los objetivos propuestos, no se trata de ganar ni perder.

Como ya hemos dicho:

La gamificación es una de las técnicas o estrategias que están más de moda hoy en día; sin embargo, son pocos los docentes que realmente la utilizan en el aula. El principal problema es la escasa formación del profesorado en cuanto a la enseñanza a través del juego” (Sánchez i Peris, 2015, pp. 13-15).

3.3. EL APRENDIZAJE COLABORATIVO

En la actualidad, al igual que a lo largo de la historia de la humanidad el concepto de aprender juntos ha estado muy difundido, a pesar de que no ha sido hasta el siglo XX, cuando surge realmente lo que hoy en día conocemos como aprendizaje colaborativo.

En este sentido, según Zañartu (2003), uno de los aspectos más destacables que han hecho que este concepto haya tenido el desarrollo y la importancia que se le está otorgando es la revolución de las tecnologías, que han dado la posibilidad de crear un entorno electrónico de aprendizaje que antes no existía, y que conecta de manera simultánea a millones de personas, independientemente de la distancia que las separe. Por esta razón, es por la que se dice que son un factor clave en la creación del contexto del aprendizaje colaborativo.

A continuación, vamos a establecer varios epígrafes para una mejor comprensión del tema.

Definición

Si atendemos a su definición, tenemos que señalar que son múltiples las explicaciones que existen sobre este concepto. Es por ello, que haremos referencia a algunas de ellas, que bajo nuestro punto de vista son las más completas y acertadas. Así, en palabras de Dillenbourg (en Zañartu, 2003) “el aprendizaje colaborativo se trata de la situación en la cual dos o más personas aprenden o intentar aprender algo de manera conjunta y colaborando entre ellas”. (p. 3)

Para Panitz (en Zañartu, 2003):

La premisa básica del aprendizaje colaborativo es la construcción del consenso, a través de la cooperación de los miembros del grupo. Señala que en el aprendizaje colaborativo

se comparte la autoridad y entre todos se acepta la responsabilidad de las acciones del grupo (p. 3).

Debemos destacar la definición aportada por Collazos y Mendoza (2006), quienes afirman que el aprendizaje colaborativo es el trabajo a partir de pequeños grupos de forma tal que los estudiantes trabajen juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás.

Aprendizaje colaborativo versus Aprendizaje cooperativo

Cuando utilizamos el término aprendizaje colaborativo, tenemos que saber de qué estamos hablando, pues, en muchas ocasiones, se tiende a utilizar indistintamente el término aprendizaje colaborativo y aprendizaje cooperativo, como si fuesen conceptos homólogos. En este sentido, debemos diferenciarlos, pues el aprendizaje colaborativo está inmerso dentro del enfoque socio-cultural, mientras que el aprendizaje cooperativo es un término relacionado con el aprendizaje constructivista (Zañartu, 2003).

Si atendemos a Collazos y Mendoza (2006), los términos colaborativo y cooperativo se diferencian en que, en el aprendizaje colaborativo, son los alumnos quienes establecen las diversas interacciones y controlan las decisiones que toman durante su aprendizaje; mientras que en el aprendizaje cooperativo, es el maestro quien diseña y controla todo el proceso de enseñanza y aprendizaje

Estructura de las actividades colaborativas en el aula

En palabras de Collazos y Mendoza (2006), lo primero que hay que hacer para diseñar una actividad de tipo colaborativo en el aula es definir los objetivos de las distintas actividades que se vayan a llevar a cabo. Trataremos de diseñar actividades en las que el alumnado tenga que colaborar en la toma de decisiones tanto de forma individual como grupal, pero fomentando el elemento colaborativo, pues es lo que queremos alcanzar.

Si atendemos al tiempo de realización de las diversas tareas, tenemos que diferenciar en primer lugar aquellas actividades que precisen de reflexión por parte de los alumnos y alumnas, y en las cuales puedan integrar los nuevos aprendizajes con lo ya conocido. En segundo lugar, aunque nos estemos basando en el aprendizaje colaborativo, no es aconsejable que todas las actividades que se lleven a cabo sean grupales, sino que es conveniente intercalar actividades grupales, con otras individuales, e incluso con alguna clase magistral por parte del docente.

Pasaremos a hablar sobre los recursos y materiales necesarios para el desarrollo de las actividades. En este sentido, es muy importante hacer ver a los alumnos y alumnas que los

materiales han de ser usados de forma conjunta, pues, en caso contrario, no lograrán alcanzar la meta establecida.

A la hora de formar los grupos, es de gran importancia que sean heterogéneos, es decir, que cada grupo esté integrado por alumnos diferentes entre sí en cuanto a capacidades, personalidad, género, etc. Tendrán que ser creados por el docente, sobre todo, si los alumnos son pequeños. En la formación de estos grupos emplearemos estrategias diferentes y que no sean de más de 4 personas aproximadamente.

Para que el transcurso de las actividades sea efectivo, es necesario que los diversos grupos estén suficientemente separados como para que el trabajo que haga cada uno de ellos no interfiera en el realizado por los demás. Todos los participantes se podrán mover libremente por el aula (por lo que sería aconsejable contar con un aula más o menos amplia).

En el momento de presentar las actividades, tendremos que distribuir los roles del alumnado, de tal forma que cada uno de ellos se encargue de un cometido. De entre todos los miembros del grupo, se seleccionará a uno, que será quien comunique los resultados que ha obtenido el grupo, así como los métodos empleados para lograr dichos resultados. Evidentemente, al tratarse de una actividad conjunta, todos tienen que participar y, por tanto, todos tienen que aportar ideas e intervenir activamente en las actividades, es por ello que evaluaremos de forma individual el desempeño de cada estudiante (de ahí la importancia que los grupos sean reducidos para poder observar mejor el trabajo de cada uno de ellos). Las evaluaciones o pruebas que hagamos en el transcurso de las actividades para comprobar el grado de participación e involucración del alumnado en las actividades, se hará de manera aleatoria, y la recompensa de grupo estará basada en función del promedio total de los integrantes del grupo.

Por último, trataremos la evaluación y reflexión de las tareas realizadas. En este sentido, hay que definir claramente cuáles son las situaciones o acciones que van a ser evaluadas, evaluar de forma continua a todos los grupos, y hacer que ellos mismos se autoevalúen su propio trabajo (para ver si coincide o no el resultado de la evaluación con los resultados finales de la tarea). En general, la evaluación la llevaremos a cabo, para comprobar el trabajo realizado por los diversos grupos, pero también para ver si realmente finalizan las actividades establecidas. Es recomendable que los grupos intercambien sus respuestas para ver en qué puntos acuerdan y en cuáles no. Así mismo, cuando estemos realizando las actividades finales, es aconsejable incluir alguna actividad relacionada directamente con la actividad principal.

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

4.1. INTRODUCCIÓN

Esta propuesta de intervención educativa puede llevarse a cabo en un centro educativo que contemple la etapa de Educación Primaria, puesto que está dirigida a los niños y niñas de quinto curso de la etapa, con edades comprendidas entre los diez y los once años de edad.

Para la elaboración de esta intervención en el aula, nos hemos basado en lo establecido por la *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)*, y más concretamente, en nuestra comunidad autónoma, en el *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*.

A través de nuestra intervención didáctica, hemos pretendido que nuestros alumnos adquieran aprendizajes relacionados con el lenguaje de la música, a través de la gamificación, así como fomentando el aprendizaje colaborativo, por lo que los alumnos podrán desarrollar juegos tanto individualmente como en grupo y adquirir diversas capacidades, entre las que destacamos la de socialización.

4.2. CONSIDERACIONES PREVIAS

Esta propuesta de intervención educativa va dirigida al alumnado de quinto curso de educación primaria. En ella se va a trabajar con el lenguaje musical, enseñando nuevos conceptos, así como repasando los contenidos propios de años anteriores. Pero esta propuesta se va a llevar a cabo de una forma dinámica y motivadora, pues vamos a emplear una de las estrategias más comunes hoy en día en las aulas de educación primaria, que hacen que el alumnado tenga más interés y predisposición por aprender, que es la gamificación, y también mediante el aprendizaje colaborativo.

Es por ello que el alumnado va a tener la posibilidad de adquirir diversos conocimientos sobre el lenguaje musical, a través de distintos juegos didáctico-musicales, así como otras diversas actividades de carácter lúdico, y trabajando de forma individual y en grupo (que va a ayudar a los alumnos a desarrollar su capacidad de socialización).

La propuesta está planteada para ser desarrollada en un aula de educación musical, con alumnos de edades comprendidas entre los diez y once años. La intervención no se va a ajustar a unidades didácticas, sino que va a estar distribuida en distintas actividades, las cuales se recogerán en varias sesiones, y la duración de la misma, dependerá de la evolución del alumnado. En este sentido, el docente especialista en educación musical, irá comprobando diariamente el logro de los objetivos, así como la adquisición y desarrollo de las competencias clave, y en función de ello, la duración será mayor o menor.

4.3. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Finalidad de la propuesta de intervención educativa

La finalidad de esta propuesta educativa es lograr que el alumnado interiorice y aprenda los diversos elementos que constituyen el lenguaje musical, pero empleando el juego y la actividad lúdica como medio para alcanzarlo.

Metodología de la propuesta de intervención educativa

Para el diseño y elaboración de nuestra propuesta de intervención didáctica, hemos establecido una serie de elementos, que hemos definido como principios metodológicos, que son una serie de aspectos que hemos tenido presentes a la hora de diseñar todas las actividades musicales de nuestra intervención:

- Atención individualizada:

Es fundamental llevar a cabo una educación individualizada en todos y cada uno de los alumnos, pues cada uno de ellos presenta unas necesidades específicas que hay que tener en cuenta durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta enseñanza individualizada se hace con el objetivo de que cada alumno pueda desarrollar al máximo sus capacidades, y que, por tanto, el aprendizaje sea rápido y eficaz.

- Actividad globalizada:

Con este concepto nos referimos a que el alumnado va a tener que trabajar de forma conjunta en varias actividades, lo que va a fomentar la actividad globalizada, así como la capacidad de socialización.

Hay que tener en cuenta que este principio está relacionado con el anterior, la atención individualizada, pues aunque los alumnos trabajen conjuntamente, hay quienes trabajan y aprenden más rápido que otros, por lo que habrá que ayudar y atender a aquellos cuyo ritmo de trabajo sea inferior al resto.

- Aprendizaje significativo:

Para el desarrollo de las diversas actividades musicales, optaremos por el aprendizaje significativo, es decir, partiremos del conocimiento previo de los alumnos y de sus propios intereses, para que adquieran los nuevos aprendizajes de forma directa.

- Actividad lúdica:

Es importante tener en cuenta el juego, como uno de los elementos principales del proceso de enseñanza-aprendizaje en cualquiera de las materias curriculares, puesto que los niños que juegan están motivados y con ganas de seguir aprendiendo más.

A continuación, vamos a exponer y desarrollar los elementos curriculares que nos van a servir de guía para esta propuesta de intervención educativa:

Objetivos

Los objetivos, según el *artículo 2.1.c. del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*, son los referentes a los logros que nuestros alumnos y alumnas tienen que haber adquirido al finalizar cada etapa educativa como resultado del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Desde este punto de vista, los objetivos no se pueden concebir como compartimentos aislados, sino como elementos interrelacionados que forman parte de un todo, cuya finalidad es la formación integral de la persona. En este sentido, este pleno desarrollo del niño, que acabamos de mencionar, es el principal objetivo de la Educación Primaria, el cual aparece claramente recogido en el *artículo único, apartado siete de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)*.

Estos objetivos nos los encontramos en las diversas disposiciones educativas:

- *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE)*.
- *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)*.
- *Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*.

- *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.*

Así pues, los referentes que nos van a dar respuesta a los aprendizajes que nuestros alumnos y alumnas han de adquirir, son los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje (EAs), recogidos en el *ANEXO IC del DECRETO 26/2016*; así como su relación con las competencias clave (*perfil competencial de la Orden ECD/65/2015, 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*).

Contenidos

Los contenidos, según el *artículo 2.1.d. del Real Decreto 126/2014, de 28 de Febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*, son el conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa, así como a la adquisición de las competencias clave.

Así, los contenidos de nuestra área de Educación Musical, en nuestra Comunidad Autónoma, están recogidos en el *ANEXO IC del DECRETO 26/2016*, y agrupados en tres bloques de contenidos:

- Bloque I: *“Escucha”* (incluye todos los aspectos relacionados con la utilización de audiciones musicales para identificar sonidos, distinguir tipos de voces e instrumentos, además del conocimiento de obras y músicos más relevantes del patrimonio musical)
- Bloque II: *“La interpretación musical”* (incluye: el canto; interpretación de canciones sencillas de forma individual o en distintos agrupamientos, con o sin acompañamiento instrumental; juegos rítmicos sencillos con instrumentos; diferentes instrumentos que constituyen una orquesta; introducción a la práctica de algún instrumento; y la utilización de medios audiovisuales).
- Bloque III: *“La música, el movimiento y la danza”* (incluye: la expresión corporal; iniciación a la danza; y coreografía de obras musicales).

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación, según el *Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, 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*, son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que los alumnos y alumnas deben lograr, tanto en conocimientos como en competencias.

Sin embargo, no debemos olvidar otro de los elementos curriculares que hoy en día son básicos en nuestro mundo educativo, que son las competencias clave, que según la *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa*, son las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

Así, las competencias son un total de siete, que son:

- Competencia en Comunicación lingüística (CCL)
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)
- Competencia digital (CD)
- Competencia para Aprender a aprender (CPAA)
- Competencias Sociales y Cívicas (CSC)
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE)
- Competencia en Conciencia y expresiones culturales (CEC)

Aunque la que más relación guarda con nuestra área de Educación Musical es la Competencia en Conciencia y expresiones culturales (CEC).

A continuación, vamos a presentar una tabla, en la cual están detallados los objetivos, contenidos, criterios de evaluación y competencias clave de nuestra propuesta de intervención didáctica, relacionados todos ellos con el quinto curso de la etapa de Educación Primaria:

Tabla: Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

OBJETIVOS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque I: “Escucha”			
Conocer y practicar normas de comportamiento en audiciones y representaciones.	Conocimiento y práctica de las normas de comportamiento en audiciones y representaciones.	Conocer ejemplos de obras variadas de diferentes épocas históricas para valorar el patrimonio musical conociendo la importancia de su mantenimiento y difusión aprendiendo el respeto con el que deben afrontar las audiciones y representaciones.	CCL CMCT AA SIE CSC CEC
Bloque II: “La interpretación musical”			
Aplicar los diversos elementos del lenguaje musical en la interpretación musical.	Lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones y piezas instrumentales	Interpretar solo o en grupo, mediante la voz o instrumentos, utilizando el lenguaje musical, composiciones sencillas que contengan procedimientos	CCL CMCT AA SIE CSC CEC
Aprender los signos de prolongación: ligadura, puntillo y calderón.	Los signos de prolongación: ligadura, puntillo y calderón.	musicales de repetición, variación y contraste, sumiendo la responsabilidad en la interpretación en grupo y respetando, tanto las aportaciones de los demás como a la persona que asume la dirección.	CCL CMCT AA CSC CEC
Trabajar el intervalo y sus tipos.	Los intervalos: el tono y el semitono.		CCL CMCT AA CSC CEC
Conocer las	Las alteraciones: el		CCL

alteraciones y diferenciarlas.	sostenido y el bemol.		CMCT AA CSC CEC
Atender, interesarse, responsabilizarse y participar en las actividades de interpretación. Respetar las normas.	Atención, interés, responsabilidad y participación en las actividades de interpretación. Respeto a las normas.	Interpretar solo o en grupo, mediante la voz o instrumentos, utilizando el lenguaje musical, composiciones sencillas que contengan procedimientos musicales de repetición, variación y contraste, sumiendo la responsabilidad en la interpretación en grupo y respetando, tanto las aportaciones de los demás como a la persona que asume la dirección.	CCL CMCT AA CSC CEC
Bloque III: “La música, el movimiento y la danza”			
Conocer y realizar diferentes técnicas de relajación y movimiento corporal.	Conocimiento y realización de diferentes técnicas de relajación y movimiento corporal.	Adquirir capacidades expresivas, creativas, de coordinación y motrices que ofrecen la expresión corporal y la danza valorando su aportación al patrimonio y disfrutando de su interpretación como una forma de interacción social y de	CCL CMCT AA CSC CEC

		expresión de sentimientos y emociones.	
--	--	--	--

Fuente: *Elaboración propia, basada en el Currículo oficial de Educación Primaria*

Evaluación

La evaluación de nuestra propuesta educativa no se va a centrar solamente en el resultado final, si no que se centrará en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir, la evaluación incluirá también todos los elementos curriculares: objetivos, contenidos, etc.

La evaluación, por tanto, se dividirá en tres partes:

- Evaluación inicial: se comprobarán los conocimientos previos del alumnado, y se tomará como base dichos conocimientos.
- Evaluación continua: se llevará a cabo un seguimiento diario del alumnado para comprobar su progreso.
- Evaluación final: será una suma de las dos anteriores.

Sesiones o actividades

Vamos a describir las diversas actividades que se van a desarrollar en el aula con los alumnos de quinto curso de la etapa de Educación Primaria. En cada una de estas actividades, vamos a detallar los objetivos que pretendemos alcanzar con cada una de ellas, los contenidos a trabajar, la duración de las mismas, los recursos a utilizar en cada una de ellas, así como su desarrollo.

ACTIVIDAD 1. LAS FIGURAS MUSICALES

Objetivos

- Repasar las figuras musicales y sus correspondientes silencios.
- Distinguir los tipos de compases (binarios, ternarios y cuaternarios).

Contenidos:

- Conocimiento y práctica de las normas de comportamiento en audiciones y representaciones.
- Realización de sencillos dictados rítmicos.
- Escucha activa.

- Los números y las fracciones.

Duración: dependiendo el tiempo que se quiera estar en cada parte.

Recursos:

- Pizarra pautada
- Fotocopia con la tabla de las figuras

Desarrollo:

1. Completar: en esta primera actividad, llevaremos a cabo un breve repaso de las figuras musicales y sus respectivos silencios para que el alumnado las recuerde.



Elbaulde7notas. *Figuras y silencios*. [Figura]. Recuperado de <https://elbaulde7notas.blogspot.com/2015/10/figuras-y-silencios.html>

A partir de ahí, les proporcionaremos una tabla como la que vamos a presentar a continuación, que la podrán realizar de manera grupal (sobre todo, al inicio de la actividad), individual, o también desde la pizarra.

Figura	Silencio	Figuras por compás	Duración
			4
		$4/4 =$	
		$= 2$	1

		$2/4=$	
		$3/4=$	$1/2$

2. Dividimos la clase en dos grupos, y cada uno de ellos tendrá dos grandes dados. En cada una de las caras de los dados estarán dispuestas las diversas figuras musicales y sus silencios. Entre los dos dados se juntan un total de 12 caras (6 cada uno), pero solo contamos con un total de 10 imágenes, por lo que habrá caras en las que no haya ninguna figura ni silencio.

Los alumnos se dispondrán en una línea y tendrán que alcanzar una meta. Tirarán el dado, y ejecutarán desplazamientos acordes con la duración de la figura o silencio que les salga en los dados. De esta forma, los desplazamientos se ajustarán a la dimensión de las baldosas del suelo, o en ausencia de las mismas a la longitud de la cara del dado:

- Redonda = avanza 4 baldosas.
- Blanca = avanza 2 baldosas.
- Negra = avanza 1 baldosa.
- Semicorchea = avanza $1/4$ baldosa.
- Silencio de redonda = retrocede 4 baldosas.
- Silencio de blanca = retrocede 2 baldosas.
- Silencio de negra = retrocede 1 baldosa.
- Silencio de corchea = retrocede $1/2$ baldosa.
- Silencio de semicorchea = retrocede $1/4$ baldosa.
- Cara blanca = ni avanza ni retrocede.

3. El compás: definición y tipos (binarios, ternarios y cuaternarios). El alumnado se dispondrá en grupos (cada grupo estará formado por uno 6-8 alumnos aproximadamente). El docente interpretará diferentes ritmos (binarios, ternarios y cuaternarios). De esta forma, cada uno de los grupos tendrá que subdividirse a su vez en tantos grupos como tipo de compás sea. Por ejemplo, si el compás es ternario, el grupo deberá dividirse en tres subgrupos (no importa cuántos alumnos haya en cada grupo, por ejemplo, puede haber dos en uno, otros dos en otro, y cuatro en el último). Para interpretar los ritmos, el docente contará con unas tarjetas como las que presentamos a continuación. Al principio, podrá marcar con mayor rigor los acentos, pero conforme el alumnado se vaya familiarizando, deberá ir disminuyendo en intensidad.

- Por ejemplo:



Como podemos observar, estos ritmos están escritos sobre un pentagrama. Pero realmente lo que hay que tener en cuenta son las figuras y su duración, es decir, no importa la altura de los sonidos.

Una vez acabada esta parte, podemos proponer al alumnado que escriba los ritmos que han escuchado sobre una línea dividida en compases (línea de ritmo). En este caso, les haremos trabajar de manera individual para comprobar que todos ellos lo entienden.

ACTIVIDAD 2. LAS CUALIDADES DEL SONIDO

Objetivos:

- Repasar las cualidades del sonido: altura, intensidad, duración y timbre.
- Desarrollar la motricidad.

Contenidos:

- Escucha activa.
- Conocimiento y práctica de las normas de comportamiento en audiciones y representaciones.
- Identificación de los instrumentos y objetos sonoros

Duración: dependiendo el tiempo que se quiera estar en cada parte.

Recursos:

- Piano/teclado
- Cuerda
- Reproductor de audio (ordenador/portátil)

- Sillas y mesas

Desarrollo:

1. Juego de timbres: primero, el alumnado se dispondrá por grupos. El docente dibujará o colocará en la pizarra la imagen de una orquesta, pero únicamente se mostrarán los espacios en los que irían colocados los instrumentos, sin poner nombres (puesto que la identificación de los instrumentos, será una parte del juego). A continuación, pondrá una melodía interpretada por uno o varios instrumentos. El grupo que crea saber qué instrumentos han sonado, levantará la mano para responder. En caso de ser correcta la respuesta, un miembro del grupo se levantará e indicará en qué lugar se coloca el/los instrumento/s dentro de la orquesta. Si la respuesta es incorrecta, pasaremos a preguntar a otro grupo.

2. Juego de intensidad: sonidos fuerte y piano (posteriormente, intensidades intermedias). Podemos poner una cuerda en el centro del aula, de tal forma que el lado izquierdo será los sonidos pianos, y el derecho, los fortes. Así, el alumnado saltará a un lado u otro dependiendo del sonido que sea (cuando se confundan serán eliminados). En el caso de los sonidos intermedios, permanecerán en el medio de la cuerda.

3. Sillas musicales: es una variante del tradicional juego de sillas. Pero en este caso, en lugar de poner tantas sillas como participantes haya en el juego menos una, se retirarán dos. A cada alumno se le asignará un total de 10 puntos. En este juego, habrá dos alumnos que se quedarán sin silla. La peculiaridad de esta versión es que antes de iniciar el juego, el alumnado escuchará una breve melodía, de tal forma que al iniciar la actividad, puedan comparar la música inicial con la que escuchen durante el juego (por ello, es muy importante la concentración). Como hemos dicho, se quedarán sin silla dos alumnos, a los cuales se les harán preguntas relacionadas con las diversas cualidades del sonido (como por ejemplo, ¿qué melodía era más aguda/grave la inicial o la de ahora?, ¿qué intensidad atribuirías a esta pieza con respecto a la otra?, ¿en cuál de las dos melodías las figuras tenían mayor duración?,...). Así pues, al alumno que responda adecuadamente seguirá manteniendo su puntuación inicial (10 puntos), mientras que al alumno que no responda o lo haga de manera incorrecta se le restará uno.

ACTIVIDAD 3. EL RITMO

Objetivos:

- Repasar las figuras musicales, sus respectivos silencios y las notas musicales.
- Desarrollar la capacidad de concentración y atención.

Contenidos:

- Los números y las fracciones.
- Las figuras musicales.
- Las notas musicales
- Escucha activa.

Duración: dependiendo el tiempo que se quiera estar en cada parte.

Recursos:

- Cartones bingo.
- Tarjetas.
- Fotocopias con las tablas y esquema.

Desarrollo:

1. Juego tarjetas: el alumnado por grupos, dispondrá de una serie de tarjetas (unas de figuras y silencios y otras con el nombre de las notas). Así, el docente escribirá en la pizarra una nota cualquiera, la mostrará durante dos segundos, y el alumnado deberá ser capaz de mostrar las tarjetas con la solución correcta.

Por ejemplo:



2. Bingo ritmos musicales: el alumnado dispondrá de una serie de cartones en los que aparecerán distintos ritmos. El docente tendrá los diversos ritmos que aparecen en el juego e irá diciendo de uno en uno. Los ritmos los irá recitando empleando las sílabas rítmicas de Kodály (Ta para la negra, titi corcheas, etc.).

Ejemplo:

1 ♩ ♩ ♩ ♩	16 ♩ ♩ ♩ ♩ ♩
2 ♩ ♩ ♩ ♩	17 ♩ ♩ ♩ ♩ ♩
3 ♩ ♩ ♩ ♩	18 ♩ ♩ ♩ ♩ ♩

ACTIVIDAD 4. LAS ALTERACIONES

Objetivos:

- Trabajar las 3 alteraciones (sostenido, bemol y becuadro), y los tipos: propias y accidentales.
- Introducir el uso de las TIC.

Contenidos:

- Las alteraciones (sostenido, bemol y becuadro) y sus tipos: propias y accidentales.
- Los medios audiovisuales y recursos informáticos para el trabajo musical.

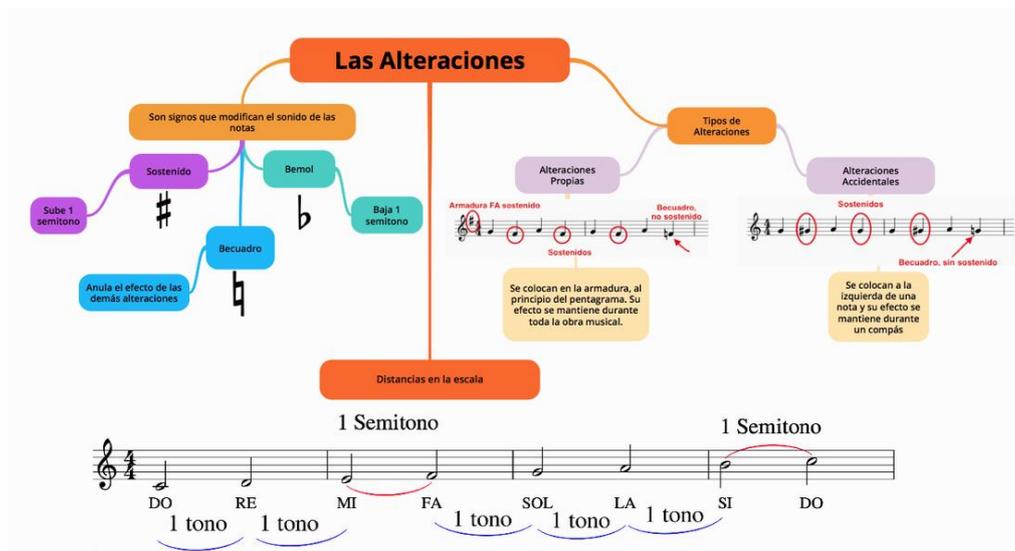
Duración: dependiendo el tiempo que se quiera estar en cada parte.

Recursos:

- Esquema de las alteraciones
- Ordenador de mesa/portátil
- Tablets
- Pantalla digital (interactiva)
- Videoprojector

Desarrollo:

1. Trabajar las alteraciones: sostenido, bemol y becuadro. Tipos: propias y accidentales.



Camino, MJ (2016). Las Alteraciones. *Clase de Música 2.0*. [Figura]. Recuperado de <https://www.mariajesusmusica.com/inicio/las-alteraciones>

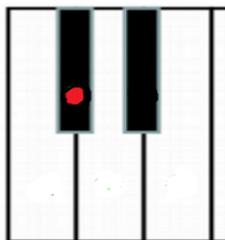
2. El segundo juego va a consistir en un Kahoot sobre las alteraciones. Los alumnos jugarán por grupos, cada uno de los cuales dispondrá de un dispositivo electrónico (como tablet), y cada respuesta correcta les sumará un punto. Ganará quien más puntos obtenga. A continuación, se muestra un ejemplo de posibles preguntas:



Recurso extraído de: <https://create.kahoot.it/kahoots/my-kahoots>

3. Enarmonías: en esta siguiente actividad, vamos a trabajar las enarmonías. En este caso, el alumnado comprobará que, aunque haya notas que tengan distintos nombre y alteración, en realidad suenan igual. Por ejemplo, un do sostenido es lo mismo que un re bemol. Para trabajar esta actividad, les vamos a dejar experimentar con el piano/teclado, y que visualicen las teclas del mismo (teclas negras), y se den cuenta de que se trata del mismo sonido. Así, por ejemplo, propondremos a un alumno que salga y nos diga que tecla pulsaría para tocar una determinada nota, y a continuación, saldría otro compañero y le diríamos que señalara otra diferente pero enarmónica de la primera. De esta forma el alumnado podrá observar que, realmente, ambos alumnos están pulsando la misma tecla y que, por tanto, el sonido de ambas notas, es el mismo, a pesar de tener diferente nombre.

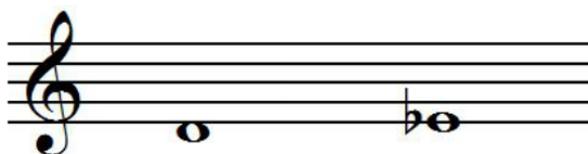
En la siguiente imagen, podemos comprobar que para que suene un do sostenido y un re bemol, tenemos que pulsar la misma tecla (tecla con el punto rojo).



Posteriormente, pondremos una imagen de un teclado en la pizarra digital (o en caso de no contar con ella, la dibujaremos en la pizarra). El alumnado se dispondrá en grupos, y a cada grupo le daremos una tarjeta con el nombre de una nota y una alteración. Así, un miembro del grupo saldrá a la pizarra y colocará la tarjeta en la tecla correspondiente, y el resto de alumnos deberán estar atentos a ver si la coloca correctamente. A partir de este juego, vamos a conseguir que el alumnado trabaje las enarmonías, a la vez que interiorizan la disposición de las teclas del piano.

Otra opción para trabajar las enarmonías, podría ser, a partir de dos notas dadas, colocar en una de ellas la alteración correspondiente para convertirla en enarmónica de la otra. Esta actividad la podemos llevar a cabo de manera grupal e individual.

Por ejemplo: ¿Qué alteración deberemos colocar para poder enarmonizar las siguientes notas?



b



b

Para finalizar con las enarmonías, podemos proponer un memory, de tal forma que tengan que juntar pares de fichas en las que aparezcan notas de distintos nombre, pero que suenen igual. Las fichas estarán boca abajo, y el alumnado tendrá que ir levantándolas de dos en dos y conseguir parejas de notas enarmónicas. Este juego, lo llevaremos a cabo en grupo, de tal forma que, cada vez que le toque a un grupo, será un alumno diferente quien levante la pareja de fichas.

Por ejemplo:



4. Educaplay: como último juego, proponemos el uso de las TIC. En este caso, el alumnado podrá realizar un juego en el que va a diferenciar las alteraciones propias de las accidentales. En el juego aparecerá una partitura en la cual aparecerán ciertas notas que lleven un recuadro debajo. Entonces, en la parte de arriba de la pantalla irá indicando que marquemos o bien las alteraciones propias, o las accidentales.



Recurso extraído de: https://www.educaplay.com/learning-resources/770178/alteraciones_accidentales_y_propias.html

En este juego, el alumnado se dispondrá por grupos (6-8 alumnos por grupo), cada uno de los cuales contará con un ordenador. Así, cada grupo irá trabajando de forma autónoma, y quien consiga terminar antes y sin tener errores, se llevará un premio, como por ejemplo, poder equivocarse una vez en la siguiente ronda, o poder llevarse un punto a utilizar en otros juegos.

ACTIVIDAD 5. LA DINÁMICA

Objetivos:

- Repasar las dinámicas principales: piano (p), mezzoforte (mf) y forte (f)
- Introducir los reguladores: crescendo (<) y decrescendo (>).

- Fomentar la escucha activa.
- Trabajar en grupo.

Contenidos:

- Escucha activa.
- Las dinámicas: piano (p), mezzoforte (mf) y forte (f). Los reguladores: crescendo (<) y decrescendo (>).

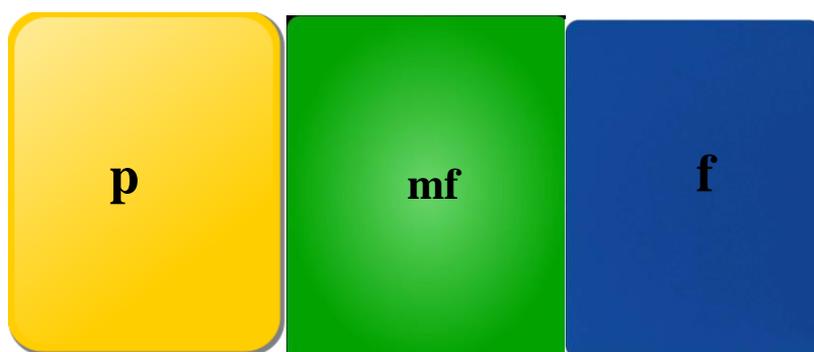
Duración: dependiendo el tiempo que se quiera estar en cada parte.

Recursos:

- Tarjetas de color amarillo, verde y azul.
- Cuerda
- Reproductor de música.

Desarrollo:

1. Dividimos la clase en cuatro/cinco grupos. Cada uno de ellos tendrá tres tarjetas de tres colores diferentes: una de ellas representará a la dinámica piano (y llevará escrita una “p”), otra la dinámica mezzoforte (llevando escrito las siglas “mf”), y la última con forte (con las siglas (“f”). De esa manera, el docente podrá reproducir (o puede optar también por tocar él mismo con un instrumento) una serie de sonidos en las tres dinámicas distintas. Así pues, la labor del alumnado será escuchar atentamente el sonido reproducido y, cuando el docente lo pida, levantar un miembro del grupo la tarjeta que piensen que ha sido el resultado.



2. En este juego dividiremos la clase en varios grupos (6-8 alumnos cada uno, según el número de alumnos que tengamos), a cada uno de los cuales le daremos una hoja que tendrán que dividir en tres partes iguales, de la siguiente manera:

- Parte izquierda: representa la dinámica piano (p)
- Parte central: representa la dinámica mezzoforte (mf)

- Parte derecha: representa la dinámica forte (f)

Así pues, el alumnado escuchará un sonido que podrá tener una de las tres dinámicas descritas anteriormente. Cada grupo señalará, mediante una marca, la parte que crea sea la correcta según la dinámica del sonido. Cuando todos los grupos lo tengan, un miembro de cada uno de los grupos, levantará el papel para comprobar si es correcto o no. De esta forma, si la respuesta es correcta, el grupo se llevará un punto, mientras que los grupos que no acierten no se llevarán ninguna puntuación.

Este mismo juego, se puede llevar a cabo de otra forma, aportándole mayor dificultad. En este caso, en vez de escuchar un solo sonido, serán dos. De tal forma que, el primer sonido se utilizará como base para el segundo. Es decir, cada grupo escuchará un sonido, y después escuchará un segundo sonido del cual tendrá que adivinar su dinámica teniendo como referencia el primero. La forma de comprobar la respuesta será igual que en la parte primera, es decir, mediante una hoja dividida en tres partes. Evidentemente, los sonidos que pongamos serán fácilmente distinguibles entre sí.

3. Estatuas: en este juego, trabajaremos con las siguientes dinámicas: piano, mezzoforte, forte, crescendo y decrescendo. Por ello, haremos grupos de cinco personas. Cada miembro le tocará representar una dinámica. Así, a quien le toque la dinámica forte se pondrá de pie; la dinámica mezzoforte estará en cuclillas; y piano, se sentará en el suelo. Con respecto a los reguladores: el crescendo se dispondrá en el suelo y se irá levantado hasta quedarse de pie; mientras que el decrescendo estará de pie y se irá poco a poco sentando.

De esta forma, el docente reproducirá una melodía para cada grupo, y cada uno de los grupos (sin ayuda externa), tendrán que dividirse los papales de las dinámicas, y a partir de ahí, pensar el orden de las mismas, para representarlo al resto de compañeros y finalmente, comprobar si lo han acertado.

ACTIVIDAD 6. LOS SIGNOS DE PROLONGACIÓN Y REPETICIÓN

Objetivos:

- Conocer los signos de prolongación: el puntillo y la ligadura; así como los de repetición casilla de 1ª y 2ª, CODA, D.C. al FINE.
- Fomentar el desarrollo motriz.

Contenidos:

- Los signos de prolongación: el puntillo y la ligadura.

- Los signos de repetición: casilla de 1ª y 2ª, CODA y D.C al FINE.

Duración: dependiendo el tiempo que se quiera estar en cada parte.

Recursos:

- Cuerpo humano
- Videoprojector
- Pantalla digital

Desarrollo:

Los signos de prolongación (el puntillo y la ligadura) y de repetición (casilla de 1ª y 2ª, CODA, D.C. a FINE). La clase se dividirá en dos grupos (grupo A y grupo B). Así, se proyectarán sobre la pizarra digital diferentes esquemas rítmicos. Primero intervendrá un grupo (grupo A), el cual tendrá que interpretar el fragmento rítmico (mostrando especial atención, evidentemente a los signos de prolongación y de repetición, pues es lo que estamos trabajando). El grupo contrario (grupo B), deberá estar atento para ver si tienen algún fallo. En caso de fallar, pasará el turno al equipo B (en cuyo caso, el grupo A, también tendrá que estar atento para ver posibles errores). Si el grupo que está interpretando lo hace correctamente, se le otorgará un punto, y el turno será del otro grupo. De esta forma, ganará el equipo que más punto consiga. La interpretación de los esquemas rítmicos, la hará cada vez un miembro del grupo.

Los fragmentos rítmicos serán sencillos, aunque según vayamos viendo la fluidez y soltura del alumnado, podremos ir incrementando en dificultad, pero siempre ajustándonos al nivel de correspondiente.

ACTIVIDAD 7. LOS INTERVALOS: TONOS Y SEMITONOS

Objetivos:

- Trabajar las distancias entre los sonidos.
- Desarrollar la motricidad.

Contenidos:

- Los intervalos.

Duración: dependiendo el tiempo que se quiera estar en cada parte.

Recursos:

- Reproductor de audio

- Pizarra
- Piano/Teclado o guitarra

Desarrollo:

Los aspectos que vamos a trabajar sobre los intervalos, son:

- Su dirección (ascendente y descendente)
- Su disposición (melódico y armónico)
- Su distancia (conjunto y disjunto)
- Su número (2ª, 3ª, 4ª, 5ª,...)
- Su amplitud (simple y compuesto)

1. Empezaremos trabajando la dirección de los intervalos. Para ello, dividiremos la clase en varios grupos (cada grupo de 6-8 alumnos). Así, el docente reproducirá distintos intervalos (podrá hacerlo con el ordenador, o él mismo con un instrumento), y los alumnos deberán ser capaces de discernirlos. Cuando los grupos tengan la solución, un miembro de cada uno será el responsable de dar la solución, colocando el pulgar hacia arriba sin creen que se trata de un intervalo ascendente, o con el pulgar hacia abajo, en caso de ser descendente, Los grupos que acierten se llevarán un comodín (que podrán emplearlo con otros intervalos en caso de ser erróneos).

2. Pasaremos a trabajar con la disposición de los intervalos. Los alumnos continuarán en grupos. Si creen que el intervalo es armónico (dos sonidos simultáneos), se colocarán por parejas y unidos; sin embargo, si el intervalo es melódico (dos sonidos consecutivos), se unirán de la mano, pero separados. De igual manera, los grupos que acierten, se les otorgará un punto.

3. Por último, nos centraremos en la distancia (conjuntos y disjuntos), número (2ª, 3ª, 4ª,...) y amplitud (simples y compuestos) de los intervalos. En este juego, el alumnado seguirá dispuesto por grupos (6-8 alumnos por grupo). Entonces, el docente lo que hará será representar un intervalo en la pizarra pautada y dará un tiempo terminado para que cada grupo lo visualice y propongan la solución del mismo. En este sentido, los grupos contarán con una serie de tarjetas de colores que deberán mostrar al docente y al resto de sus compañeros para comprobar si es correcta la solución o no. En cada una de las tarjetas hay escrito un aspecto del intervalo: intervalo conjunto, intervalo disjunto, intervalo de 2ª, de 3ª, de 4ª, intervalo simple,... Así pues, cada que el docente represente un intervalo, deberán sacar las tarjetas correspondientes a dicho intervalo.

ACTIVIDAD 8. LAS FORMAS Y TEXTURAS MUSICALES

Objetivos:

- Conocer las principales formas (forma binaria, lied y rondó) y texturas musicales (acordes, melodía acompañada, melodía sola, polirritmia)

Contenidos:

- Las formas y texturas musicales.

Duración: dependiendo el tiempo que se quiera estar en cada parte.

Recursos:

- Tarjetas

Desarrollo:

1. Las formas musicales: explicación de la forma binaria, lied y rondó. El alumnado, de manera individual, dispondrá de una serie de tarjetas. Tendrá una tarjeta con la letra A, otra con la B, otra con la C, y por último, la D. La primera parte de este juego va a consistir en una serie de melodías que el docente reproducirá y el alumnado deberá distinguir auditivamente cada una de las partes. Así pues, los alumnos levantarán las tarjetas según el tema que crean estar escuchando, y cada vez que cambie de tema, tendrán que ser capaces de distinguirlo y cambiar de tarjeta. De esta forma, dependiendo de la forma musical que estén escuchando, tendrán:

- Forma binaria: A-B (dos tarjetas: A y B)
- Forma lied: A-B-A (dos tarjetas: A y B)
- Forma rondó: A-B-A-C-A-D (cuatro tarjetas: A, B, C y D)

A continuación, viene la segunda parte del juego. En este caso, los alumnos se pondrán por grupos. El docente reproducirá de nuevo melodías (aunque en este caso, al tratarse de un juego grupal, las melodías tendrán una dificultad añadida) y cada grupo deberá distinguirlas auditivamente. El grupo que adivine la forma de la melodía, deberá inventar una coreografía que se ajuste a cada una de las partes de las que consta la misma. Para ello, se les dará unos minutos para que dialoguen entre ellos y se pongan de acuerdo con los pasos, y después la representarán al resto de la clase y al docente, para comprobar que realmente hay distintas partes claramente diferenciadas.

Los grupos que consigan adivinar la forma de la melodía, y que, además, lleven a cabo una coreografía buena se les otorgará un punto (que podrá ser tenido en cuenta en la evaluación final de la materia).

2. Las texturas musicales: el alumnado, por grupos, dispondrá de una serie de tarjetas referentes a las diversas texturas musicales: acordes, polirritmia, etc. En la pizarra, habrá dibujada una tabla con cada una de las texturas, y un representante de cada grupo deberá salir y colocar la tarjeta en el lugar correspondiente.

Hemos de tener en cuenta que todas estas actividades, van a formar parte de diversas sesiones de Educación Musical, en las cuales no solo se va a trabajar esto, sino también otros elementos propios de la enseñanza de la música, por lo que no podemos dedicar la sesión entera a las mismas.

La evaluación de estas actividades no la llevaremos a cabo de forma individual, sino que se hará en conjunto. En este sentido, para ver el progreso de nuestro alumnado, primero haremos una evaluación inicial para ver los conocimientos previos; seguidamente una evaluación continua, donde iremos comprobando la evolución del mismo; y por último, una evaluación final, en la que analizaremos el grado de consecución de nuestras actividades.

Para evaluar, emplearemos diversas técnicas. Sobre todo, la observación directa, pero también otras estrategias como rúbricas, o fichas de seguimiento. Así mismo, en caso de contar con algún alumno que presente necesidades educativas especiales, las actividades pueden ser adaptadas a los diferentes casos, priorizando unos ejercicios u otros, o poniendo más énfasis en unos elementos u otros.

5. CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo, hemos diseñado una serie de actividades o juegos con el objetivo de repasar los diversos elementos que conforman el Lenguaje Musical en el quinto curso de la etapa de Primaria. Algunas de estas actividades han sido puestas en práctica durante el período de prácticas en el centro escolar, aunque hay otras que no.

Bajo mi punto de vista, creo que trabajar y repasar los diversos elementos del lenguaje musical a través de juegos o actividades de carácter lúdico es algo motivador para el alumnado, puesto que tienen mayor disposición para el aprendizaje y con ganas de seguir aprendiendo. Además, aprenden de una forma mucho más profunda, pues los distintos contenidos referidos a la parte del lenguaje, los adquieren de forma sólida.

Asimismo, estas actividades pueden ayudarnos a evaluar a nuestro alumnado. En este sentido, ellos lo ven como un juego, por lo que no sienten esa presión de ser examinados, sino que lo conciben como una actividad más dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Dentro del conjunto de juegos que hemos diseñado en nuestro trabajo, hay algunos que tiene un carácter más competitivo (que buscan la individualidad del alumno), y otros un carácter más socializador (pues persiguen que el alumnado trabaje en grupo).

Los materiales que hemos planteado para el desarrollo de los juegos, pueden ser sustituidos por otros en caso de no contar con ellos. Así mismo, aquellos juegos en los que se emplean materiales manipulables se pueden realizar por medio de las nuevas tecnologías, y a la inversa, podemos obtener materiales manipulativos a partir de juegos que tenemos en diversas aplicaciones. De igual forma, el desarrollo de estos juegos se puede modificar, es decir, podemos incluir variantes según el objetivo que pretendamos alcanzar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bisquerra, R. (2012). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid, España: La Muralla.
- Camino, M.J. (2016). Las Alteraciones. *Clase de Música 2.0*. [Figura]. Recuperado de <https://www.mariajesusmusica.com/inicio/las-alteraciones>
- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula?. *Nueva Aula Abierta*, 16 (5).
- Collazos, CA. y Mendoza, J. (2006). Cómo aprovechar el “aprendizaje colaborativo” en el aula. *Educación y educadores*, 9, 61-76. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/834/83490204.pdf>
- 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, 21 de julio de 2016.
- Díaz, V. (2002). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas.
- Elbaulde7notas. *Figuras y silencios*. [Figura]. Recuperado de <https://elbaulde7notas.blogspot.com/2015/10/figuras-y-silencios.html>
- Hervas, E. (2008). Importancia del juego en primaria. *Revista digital: “Innovación y experiencias educativas*, 6. Recuperado de <https://www.csif.es/contenido/andalucia/educacion/131064>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE). BOE, 3 de mayo de 2006.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, *para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)*. BOE, 9 de diciembre de 2013.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta* [Revista on-line], 19-37. Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Muñoz Calle, J. M. (s.f.) *Aplicación de juegos didácticos en el aula. Elección y programación. los juegos*. Recuperado de http://recursostic.educacion.es/newton/web/aplicacion_juegos_aula/p2/criterios_de_seleccion_de_los_juegos.html

- Ortega, R. (1996). El juego en la educación primaria. *Cultura y Educación*, 1, 115-128.
Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=252>
- Porta, A. (2015). *Aprendiendo a ser maestro. Didáctica de la Expresión Musical en Primaria*. Castellón de la Plana, España: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Real Academia Española. (2018). Lenguaje. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.).
Recuperado de <https://dle.rae.es/?id=N7BnIFO>
- Real Decreto 126/2014, de 28 de Febrero, *por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*. BOE, 28 de febrero de 2014.
- Sánchez i Peris, F. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society*, 16(2), 13-15.
Recuperado de: <http://revistas.usal.es/index.php/eks/issue/view/eks2015162>
- Zañartu, L. (2003). Aprendizaje colaborativo: una nueva forma de Diálogo Interpersonal y en red. *Revista digital de educación y nuevas tecnologías*. Recuperado de <https://tic.sepdf.gob.mx/micrositio/micrositio2/archivos/AprendizajeColaborativo.pdf>