



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

Departamento de Didáctica de la Expresión Musical,

Plástica y Corporal

Trabajo de Fin de Grado

Grado en Educación Primaria. Mención Educación Musical

**Las Bandas Sonoras en el aula de música a
través del Aprendizaje Cooperativo**

Alumno: Javier Chico González

Tutora académica: María Ángeles Sevillano Tarrero

Junio 2021

RESUMEN

En el presente Trabajo de Fin de Grado se desarrolla una propuesta de intervención para el alumnado de sexto curso de educación primaria. Esta tiene como fin abordar los diferentes bloques de contenido del área de música a través de la música de cine. Es decir, utilizará diferentes bandas sonoras como recurso educativo para desarrollar en el alumno distintas habilidades musicales. Además, se utilizará la metodología del aprendizaje cooperativo como medio para potenciar valores y habilidades sociales, aparte de fomentar su creatividad, autonomía y confianza en sí mismo. Por último, cabe precisar que esta propuesta de intervención presenta ocho unidades que se llevan a cabo a lo largo de veinticinco sesiones durante el primer y segundo trimestre del curso.

PALABRAS CLAVE: Educación Primaria; Educación Musical; Aprendizaje Cooperativo; Centros de interés; Música y cine.

ABSTRACT

In the following Final Degree Project, the intervention proposal exposed is directed to primary education students, specifically on the sixth grade. It is intended in this essay, to develop the contents related to the music area through music present in cinema. In other words, the different movie soundtracks will be used as an educational resource with the objective to develop musical skills on the student. Furthermore, a cooperative learning methodology will be used as a mechanism to boost the student's social values and skills, creativity, autonomy and self-confidence. Finally, it is imperative to precise that this proposal presents eight sections, developed in 25 sessions, scheduled for the first and second trimester of the academic year.

KEYWORDS: Primary Education; Musical Education; Cooperative learning; Focus of interest; Music and cinema.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	5
2.	JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS	6
2.1.	RELEVANCIA DEL TEMA ESCOGIDO.....	6
2.2.	VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO	6
2.3.	OBJETIVOS.....	8
3.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
3.1.	APRENDIZAJE COOPERATIVO	9
3.1.1.	¿Qué es el aprendizaje cooperativo?.....	10
3.1.2.	Principios del aprendizaje cooperativo.....	11
3.1.3.	Rol del docente.....	13
3.1.4.	Tipos de grupos cooperativos.....	13
3.1.5.	Ventajas del aprendizaje cooperativo	13
3.1.6.	Técnicas más usuales del aprendizaje cooperativo.....	14
3.2.	CENTROS DE INTERÉS Y CONTEXTOS DE TRABAJO.....	15
3.2.1.	Los centros de interés. El método Decroly	15
3.2.2.	Contextos de trabajo.....	17
3.3.	MÚSICA Y CINE.....	19
3.3.1.	La música cinematográfica en la educación	21
4.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	23
4.1.	CONSIDERACIONES PREVIAS	23
4.2.	OBJETIVOS GENERALES	24
4.3.	CONTENIDOS GENERALES	25
4.4.	COMPETENCIAS	26
4.5.	METODOLOGÍA	27
4.6.	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	28
4.7.	EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.....	28
4.8.	SESIONES DE LA PROPUESTA	29
4.8.1.	UNIDAD 1. Escena-Foley con personajes de ficción	29
4.8.2.	UNIDAD 2. Percusión corporal. <i>Juego de Tronos</i>	33
4.8.3.	UNIDAD 3. Mural sonoro. <i>Nuovo Cinema Paradiso</i>	35

4.8.4.	UNIDAD 4. Percusión altura indeterminada. <i>El Grinch: You're a Mean One</i>	38
4.8.5.	UNIDAD 5. Narración descriptiva. <i>After Earth</i>	41
4.8.6.	UNIDAD 6. Canción	44
4.8.7.	UNIDAD 7. Lipdub.....	46
4.8.8.	UNIDAD 8. Coreografía. <i>Vaiana</i>	48
5.	CONCLUSIONES	51
	BIBLIOGRAFÍA	53
	ANEXOS.....	55

1. INTRODUCCIÓN

El presente documento, *Las Bandas Sonoras en el aula de música a través del Aprendizaje Cooperativo*, es el Trabajo de Fin de Grado realizado por el alumno Javier Chico González bajo la dirección académica de María Ángeles Sevillano Tarrero, para la obtención del título de Graduado en Educación Primaria con mención en Educación Musical.

A continuación, se desarrolla la organización de este documento. En primer lugar, nos encontraremos con la justificación y objetivos. En este punto se explica la importancia del tema escogido y las ventajas de los contextos de trabajo, la vinculación de este TFG con las competencias que he adquirido a lo largo de los estudios de maestro de Educación Primaria con mención en Educación Musical, y los objetivos que pretendo alcanzar con la realización del presente trabajo.

El siguiente punto con el que nos encontraremos será la fundamentación teórica, en él nos acercaremos a diferentes estudios referidos a la metodología del aprendizaje cooperativo. También nos aproximaremos a los centros de interés, los contextos de trabajo y al papel de la música en el cine. Tras la lectura de este apartado, el lector recibirá las nociones teóricas necesarias para comprender mejor las unidades presentadas en esta propuesta de intervención.

Posteriormente se expone la propuesta de intervención. Esta comienza con la contextualización del trabajo por medio de las consideraciones previas en las que se especifican las características del alumnado al que va dirigida, los recursos necesarios para llevarla a cabo y la temporalización de las unidades. Después aparecen los objetivos y contenidos generales, las competencias y la metodología con la que se va a trabajar la propuesta. Además, incluye un apartado referido a la atención a la diversidad y otro a la manera en la que se evaluarán las diferentes unidades. Para finalizar, se presenta el desarrollo de las mismas.

En último lugar, nos vamos a encontrar con las conclusiones tras la realización de este Trabajo Fin de Grado.

2. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS

2.1. RELEVANCIA DEL TEMA ESCOGIDO

El tema escogido para la realización del trabajo ha sido la música de cine, siendo el cine un contexto de trabajo extramusical que, al igual que cualquier otro contexto de trabajo, puede aportar multitud de ventajas en el aula de educación primaria. Los contextos de trabajo permiten generar en la clase diferentes situaciones y ofrecen una gran variedad de acciones que posibilitan el desarrollo de los objetivos marcados por el docente. Además, tienen la capacidad de conectar con el entorno y la realidad próxima del alumnado, es decir, pueden acercarse con facilidad con sus gustos e intereses. Es este el motivo de la elección de la música de cine como centro de interés presente a lo largo de toda la propuesta.

El cine está presente en el día a día de los escolares. A estos les gusta y, si lo trasladamos al aula, este puede convertirse en una potente herramienta didáctica. Esto se debe a que nos facilita vincular los contenidos con los intereses del alumno y trabajar estos de manera lúdica. También podemos relacionar las experiencias del niño, sus conocimientos previos con los nuevos aprendizajes. Todo ello desemboca en una significación de los aprendizajes fundamental en la educación de hoy en día.

Por otra parte, introducir la música de cine en el aula facilita al maestro el poder potenciar el desarrollo de la creatividad en el alumno, favorecer la percepción, expresión y sensibilidad musical del mismo, potenciar su autonomía, su sentido crítico y la confianza en sí mismo. Todo ello se pretende lograr con esta propuesta de intervención a través de la música cinematográfica.

2.2. VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

Los estudiantes del Grado en Educación Primaria deben desarrollar durante sus estudios una serie de competencias especificadas en la ORDEN ECI/3857/2007 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Primaria. Algunas de las que he desarrollado como estudiante del grado mencionado, y que tienen relación con este Trabajo Fin de Grado, son:

- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.
- Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.
- Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.

La Universidad de Valladolid determina también una serie de competencias generales que debe adquirir todo estudiante del Grado de Maestro en Educación Primaria:

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio -la Educación- que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio -la Educación-.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Que los estudiantes desarrollen un compromiso ético en su configuración como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y

hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.

En cuanto a las competencias con relación a la Educación Musical se establecen las siguientes:

- Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde las artes.
- Gestionar procesos de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de la educación musical que promuevan actitudes positivas y creativas encaminadas a una participación activa y permanente en dicha forma de expresión artística.
- Identificar y comprender el papel que desempeña la música en la sociedad contemporánea, emitiendo juicios fundamentados y utilizándola al servicio de una ciudadanía constructiva, comprometida y reflexiva.
- Transformar adecuadamente el saber musical de referencia en saber enseñar mediante los oportunos procesos de transposición didáctica, verificando en todo momento el progreso de los alumnos y del propio proceso de enseñanza-aprendizaje a través del diseño y ejecución de situaciones de evaluación tanto formativas como sumativas.

2.3. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden alcanzar con el desarrollo de este trabajo son:

- Investigar la bibliografía referida a la metodología de aprendizaje cooperativo con el fin de aplicar esta en el aula de educación musical.
- Buscar información sobre el método de los centros de interés y su posible aplicación en el aula de Educación Primaria.
- Diseñar una propuesta de intervención con la que trabajar los diferentes bloques de contenidos del área de educación musical a través de las bandas sonoras y el aprendizaje cooperativo.
- Incluir actividades musicales adaptadas didácticamente al nivel del alumnado, de manera que los contenidos y habilidades a desarrollar por el mismo sean acordes a sus capacidades.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. APRENDIZAJE COOPERATIVO

En la escuela, al proceso de enseñanza aprendizaje se le puede dar diferentes perspectivas según los intereses en los que se quiera centrar el docente. Este enfoque o estructura de aprendizaje se define por el conjunto de elementos que intervienen en dicho proceso con el fin de que los alumnos adquieran los contenidos del currículo. En definitiva, viene a ser la forma en que el alumnado trabaja las actividades programadas por el docente y la manera en la que se desarrolla la clase.

Hay tres maneras diferentes de plantear la enseñanza en el aula. Estos tres enfoques, como nos explican Johnson, Johnson y Holubec (1999b), Pujolàs (2002), o Borrás y Gómez (2010), son: la estructura competitiva, la individualista y la cooperativa. El rasgo o elemento más característico y que marca la diferencia entre una y otra es, según Pujolàs (2002), la *interdependencia de finalidades* dada entre los alumnos (p. 5).

En el caso de la estructura individualista la interdependencia entre los alumnos es nula, no existe. Cada alumno trabaja por su cuenta, “va a lo suyo”, a su ritmo, sin importarle lo que hace el resto de sus compañeros y se centra en su propio trabajo. En este caso, los logros u objetivos de cada individuo son independientes de los del resto de su clase. Si un alumno consigue o no sus objetivos no interfiere en que el resto de sus compañeros logren o no los suyos. Dicho esto, deducimos que el trabajo es individual, pero no competitivo. Además, la ayuda mutua entre alumnos, aunque no se fomenta, se tolera, pero solo si el profesor no puede atender las dudas de todo el alumnado. Siendo preferible que antes de resolver la duda un compañero, sea el docente quien lo haga. Por otro lado, el trabajo en equipo tampoco se valora, incluso se descarta, porque existe cierto temor a que unos se aprovechen del trabajo de otros, debido a que no hay responsabilidad individual en todos los alumnos.

En cambio, en la estructura competitiva que el alumno logre o no su objetivo sí depende de si sus compañeros logran o no el suyo. En este caso el alumno consigue su meta si, y solo si, los demás no consiguen la suya. Por tanto, esta estructura invita al alumno a competir con el resto de sus pares, a los que no ve como compañeros sino como rivales. De esta manera la interdependencia de finalidades entre los alumnos es negativa. Dando lugar a un

trabajo individual y competitivo en el que la ayuda mutua no tiene cabida, como tampoco la tiene, lógicamente, el trabajo en equipo.

A partir de aquí, podemos entender la estructura cooperativa, que difiere de manera clara de las estructuras expuestas anteriormente. En esta los discentes tienen un objetivo común. Cada individuo se responsabiliza de alcanzar su objetivo y de hacer todo lo posible por que sus compañeros también lo logren, si no ellos tampoco lograrían la meta marcada. De esta manera, se fomenta la ayuda mutua, a la que se considera esencial, y el trabajo cooperativo, sin olvidarse del trabajo individual (cada alumno es responsable de su aprendizaje, ya que nadie puede aprender por él). El trabajo en equipo debe ir acompañado obligatoriamente por la responsabilidad individual (nadie puede aprovecharse del trabajo de los otros sin contribuir al logro final del grupo). Como conclusión, en la estructura cooperativa la interdependencia de finalidades es positiva.

3.1.1. ¿Qué es el aprendizaje cooperativo?

Una vez explicada la estructura de aprendizaje cooperativa vamos a pasar a definir el aprendizaje cooperativo.

Johnson et al. (1999a y 1999b), se sirven de un símil deportivo (escalada y béisbol) para explicar el concepto de equipo cooperativo. Comparan el logro deportivo con el logro en el aula. Para que un equipo logre su objetivo necesita que cada uno de sus miembros cumpla su función de la mejor manera posible. Lo mismo ocurre en el aula. Así, Johnson et al. (1999a) determinan: “El rendimiento excepcional en el aula, al igual que en el campo de juego, exige un esfuerzo cooperativo, y no los esfuerzos individualistas o competitivos de algunos individuos aislados” (p. 5).

La mayoría de los autores recogen la definición del aprendizaje cooperativo creada por Johnson et al. (1999a), quienes fueron de los primeros en realizar estudios en torno a dicho método pedagógico. Su definición más popular es la siguiente:

La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. El aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás (p. 5).

García Muñoz (2019), en cambio, nos ofrece lo que es para él el aprendizaje cooperativo: “el trabajo cooperativo es una manera de estructurar el trabajo en grupo en el aula o la propia distribución de la clase con el objetivo de que todos trabajen y se vean motivados a la hora de entrar en acción” (p. 67).

3.1.2. Principios del aprendizaje cooperativo

Trabajar en grupo no implica necesariamente aprender cooperativamente. Para que ocurra un verdadero aprendizaje cooperativo, siguiendo los estudios de Johnson et al. (1999a), han de darse cinco componentes esenciales o principios:

- **Interdependencia positiva.** Es la base del aprendizaje cooperativo porque crea un compromiso con el éxito propio y el de otros. Los integrantes de un grupo trabajan de manera conjunta y se implican en el éxito grupal, que depende del esfuerzo individual. Por tanto, el esfuerzo individual beneficia a los demás. Esta interdependencia positiva genera la ayuda mutua entre compañeros, que se ayudan, apoyan, comparten recursos y celebran los logros juntos. Una cita de Johnson et al. (1999b) que manifiesta de manera certera en qué consiste la interdependencia positiva es la siguiente: “Ésta se estructura exitosamente cuando los integrantes del grupo sienten que están vinculados con los demás de modo tal que uno solo no podrá alcanzar el éxito si todos los demás no lo alcanzan” (p. 6).
- **Interacción estimuladora/promotora.** Cada alumno debe propiciar el éxito y aprendizaje de los demás. Al hacerlo adquiere un compromiso personal con sus compañeros y, de igual modo, estos con él. Esta labor de promover el éxito del compañero ha de hacerse de manera conjunta. Por este motivo los alumnos necesitan de momentos específicos en el aula para reunirse, trabajar juntos, “cara a cara” y desarrollarse como grupo.
- **Responsabilidad individual y grupal.** Por un lado, el grupo ha de asumir la responsabilidad conjunta de alcanzar sus metas. Por otro lado, y de forma simultánea cada miembro del equipo debe responsabilizarse de su parte del trabajo y comprometerse con el cumplimiento de los objetivos de la misma.
Esta forma de agruparse cooperativamente tiene como propósito reforzar a cada individuo. O lo que es lo mismo, se busca que el aprendizaje conjunto desemboque en el mejor desarrollo personal posible de cada miembro del grupo para que este pueda realizar más adelante tareas similares por sí mismo.

- **Habilidades/prácticas interpersonales y grupales imprescindibles.** Para funcionar como parte de un grupo es necesario que el alumnado adquiriera una serie de habilidades. Algunas de estas pueden ser: la capacidad de establecer normas, ejercer la dirección, tomar decisiones, generar un clima de confianza en el equipo, comunicarse de manera correcta y sana, gestionar los conflictos, o distribuir las tareas, entre otras. Estas habilidades han de enseñarse en el aula con el mismo compromiso y seriedad que los contenidos curriculares. Y trabajarse a través de técnicas y estrategias concretas.
- **Evaluación grupal.** Cada grupo debe pararse a analizar si está logrando sus objetivos o no y en qué medida. También ha de analizar si entre sus miembros mantienen relaciones de trabajo eficaces y hasta qué punto lo son. Una vez analizados estos datos deben discernir cuáles de sus acciones son positivas y cuáles no lo son. Las acciones que ayuden a la eficacia del trabajo grupal se tendrán que mantener, y las que no lo hagan deberán modificarse o suprimirse. Johnson et al. (1999a) determinan que: “para que el proceso de aprendizaje mejore en forma sostenida, es necesario que los miembros analicen cuidadosamente cómo están trabajando juntos y cómo pueden acrecentar la eficacia del grupo” (p. 10).

Pujolàs (2002) añade dos principios más:

- **Agrupamiento heterogéneo de los alumnos de un grupo clase.** Al formar un grupo de aprendizaje cooperativo se busca que sea heterogéneo y que sus miembros representen distintos niveles de capacidad y rendimiento. Se entiende la heterogeneidad como una fuente de nuevos conocimientos y un estímulo para el aprendizaje. Además de enriquecer a todos los miembros al interactuar con compañeros con características diferentes a las suyas.
- **Igualdad de oportunidades para el éxito.** Este principio se relaciona con los tres primeros. Todos los miembros de un grupo cooperativo deben tener la oportunidad de contribuir al éxito del equipo y progresar en su aprendizaje y sentirse “protagonista” del mismo. Considerando lo anterior el docente tiene que ajustar los criterios de éxito y sus expectativas a las necesidades y habilidades de cada alumno. Es decir, el docente debe personalizar la enseñanza para que se dé la igualdad de oportunidades.

3.1.3. Rol del docente

El profesor pasa a ser guía, dinamizador y facilitador del aprendizaje. Como bien expresa García Muñoz (2019) su función es diferente al enfoque tradicional, en el aprendizaje cooperativo el docente debe apartarse y observar al alumno. Y debe promover el entendimiento entre este y los contenidos curriculares para que se produzca, de esta manera, el aprendizaje.

Por otra parte, Johnson et al. (1999a), postulan que el papel del docente es “multifacético”, ya que debe tomar numerosas decisiones como: la estructuración de la tarea (explicación, organización, diseño...), la supervisión del trabajo de los grupos para asegurar que funcionan correctamente, la resolución de conflictos, la evaluación del nivel de aprendizaje de los grupos, y animarlos a que ellos mismos evalúen su nivel de eficacia.

3.1.4. Tipos de grupos cooperativos

A la hora de formar los grupos de aprendizaje cooperativo conviene que estos sean reducidos y tengan pocos miembros. Normalmente suelen tener de dos a cuatro. Y estos grupos cooperativos se pueden clasificar en tres tipos, Johnson et al. (1999a):

- **Grupos formales de aprendizaje cooperativo.** Estos grupos operan en un período que va de una hora a varias semanas de clase. En estos grupos los alumnos obran de manera conjunta para conseguir los logros que tienen en común.
- **Grupos informales de aprendizaje cooperativo.** Estos grupos, en cambio, tienen un funcionamiento breve, apenas dura unos minutos o, como mucho, una hora de clase. Los maestros suelen buscar al trabajar con este tipo de grupos que los estudiantes operen intelectualmente las tareas de organización, explicación y síntesis del material dado en clase.
- **Grupos de base cooperativos.** Funcionan a largo plazo, al menos un año. Son heterogéneos, con miembros permanentes, y tiene como fin último que sus integrantes se brinden el apoyo mutuo para lograr un buen rendimiento escolar.

3.1.5. Ventajas del aprendizaje cooperativo

Está demostrado que el aprendizaje cooperativo tiene múltiples beneficios respecto a los enfoques competitivo e individualista. Pujolàs y Lago (2018) exponen algunos de ellos:

- Las experiencias de aprendizaje cooperativo favorecen el establecimiento de relaciones muy positivas entre el alumnado. Predomina la simpatía, la atención y el respeto mutuo.
- El rendimiento de los discentes es mayor al obtenido en tareas de enfoque competitivo o individualista.
- Favorece el aprendizaje del alumnado en su totalidad, tanto el de los alumnos con más dificultades como el de los más capaces.
- Fomenta en el alumno la aceptación y el respeto a las diferencias.
- Ofrece al docente un nuevo abanico de posibilidades y favorece una atención más personalizada del alumno.

3.1.6. Técnicas más usuales del aprendizaje cooperativo

Algunas de las técnicas más usuales del aprendizaje cooperativo son, siguiendo a Pujolàs (2002):

- El rompecabezas o “Jigsaw”
- Grupos de investigación o “Group-Investigation”
- STAD o “Student Team - Achievement Divisions”
- TGT o “Teams – Games Tournaments”
- TAI o “Team Assisted Individualization”
- Tutoría entre iguales o “Peer Tutoring”

Mientras, Zariquiey (2016), defiende que se puede diferenciar entre dos tipos de técnicas cooperativas: las simples y las complejas. Las técnicas cooperativas simples (o técnicas de aprendizaje cooperativo informal) son propuestas sencillas que no precisan de un nivel elevado de destrezas cooperativas y que, por tanto, se pueden aplicar en el aula con facilidad. Por otra parte, las técnicas cooperativas complejas (o técnicas de aprendizaje cooperativo formal) son propuestas bastante más complicadas que requieren un alto nivel de destrezas cooperativas y necesitan desarrollarse a lo largo de varias sesiones.

Algunos ejemplos de técnicas cooperativas simples son: *aligerar el ambiente*, de Silberman; *cabezas juntas numeradas*, de Kagan; *construcción cooperativa de consensos (CCC)*, de Zariquiey; *la sustancia* de Pujolàs; o *lápices al centro*, de Aguiar y Talión, entre muchas otras.

Otros ejemplos de técnicas cooperativas complejas pueden ser: *enseñanza acelerada por equipos*, de Slavin; *aprender juntos*, de Johnson y Johnson; *lectura y escritura integrada cooperativa* (LEIC), de Slavin; o *investigación grupal*, de Sharan, Sharan y Hertz-Lazarowitz.

3.2. CENTROS DE INTERÉS Y CONTEXTOS DE TRABAJO

En este apartado se abordarán dos estrategias que tienen como fin último dotar de significación el aprendizaje del alumnado. Esta significación del aprendizaje viene dada por el aumento de la motivación del alumno por trabajar una serie de contenidos presentados a partir de los intereses del discente y de su entorno próximo. Al conectar los contenidos del currículo con elementos que resultan atractivos al alumno y con el contexto del mismo, se consigue que este vea utilidad en el aprendizaje de los contenidos mencionados, aumentando así su motivación y favoreciendo que él mismo dé, como hemos comentado anteriormente, significado a su propio aprendizaje. Estas estrategias son los “centros de interés”, uno de los pilares del método de Ovide Decroly, y los “contextos de trabajo”, explicados por Muñoz (2003). A pesar de que ambas estrategias tienen ciertas similitudes es conveniente precisar que tienen características propias, las cuáles se explicarán en los epígrafes siguientes.

3.2.1. Los centros de interés. El método Decroly

Ovide Decroly fue un médico y psicopedagogo belga y uno de los representantes más renombrados de la Escuela Nueva. Realizó numerosos estudios que influyeron notablemente en el mundo educativo del momento y que marcaron importantes bases para los métodos futuros. Su actividad pedagógica, por lo que comenta Castro (1971), comenzó con su nombramiento como jefe del servicio de niños “retardados” y médico inspector de clases especiales para niños “anormales”. Con el tiempo, y tras varios años de intensa investigación, fundó su escuela de l’Ermitage y aplicó sobre niños “normales” los resultados de sus estudios pedagógicos llevados a cabo con niños con dificultades. Basó este traslado de sus investigaciones de la educación especial a la general partiendo de la idea de que, tanto para los niños con deficiencias como para los que no las tienen, eran válidas las mismas leyes psíquicas.

Decroly, opinaba que había que hacer una reforma general de la enseñanza, pasar de la enseñanza tradicional (que apenas guardaba relación con la sociedad), a una enseñanza donde la escuela preparase al niño para la vida, ya que esta era la antesala de la vida en

sociedad. (Van Gorp, Simon, Depaepe y Monés, 2006). De ahí el lema de su escuela de l'Ermitage: “escuela para la vida y por la vida” (Ballesteros, 1928).

Van Gorp et al. (2006) señalan que los dos pilares fundamentales del método Decroly son la función de globalización y los centros de interés. Mientras que Castro (1971) añade también, como ideas esenciales del método Decroly, la asociación, el vitalismo, la actividad, la individuación y la socialización. Sin embargo, si observamos la obra de los primeros autores citados nos damos cuenta de que estas ideas esenciales también aparecen de manera implícita cuando tratan los centros de interés.

El proceso natural de aprendizaje bien realizado, para Decroly, se da de manera global. La adquisición de conocimientos se da a partir de cuestiones relacionadas entre sí, no a raíz de fenómenos inconexos. De este modo el niño asimila mejor los mismos cuando los percibe como unidad, en un contexto integral.

Es por esto que Decroly articula su método alrededor de los centros de interés y las necesidades del niño, rompiendo con lo establecido hasta el momento. En vez de trabajar contenidos de materias por separado, decide constituir un ordenamiento psicológico en lugar de lógico. Es decir, adapta la secuenciación de aprendizajes a las peculiaridades mentales del niño y las características de su entorno, desarrollando el alumno primero una actividad globalizante, antes de alcanzar el pensamiento analítico-sintetizante.

Llegados a este punto aparece el concepto de “centro de interés”, ya que este ordenamiento se da por unidades, o centros, tomadas de la realidad circundante al niño.

Los centros de interés, siguiendo el trabajo de Sánchez-Saus (2019), tratan de dar respuesta a las necesidades e intereses básicos de los alumnos (necesidades físicas, intelectuales y sociales) funcionando como *ideas-fuerza* que los motiven.

Estas necesidades, como exponen Ballesteros (1928), Castro (1971), Van Gorp, et al. (2006), y Sánchez-Saus (2019) son las siguientes:

- Necesidad de alimentarse.
- Necesidad de luchar contra las inclemencias del tiempo.
- Necesidad de defenderse contra los peligros, enfermedades, accidentes y enemigos varios.

- Necesidad de acción, alegría y vida en sociedad, de actuar y trabajar solidariamente, de descansar, de recrearse y mejorar.

Las tres primeras son las necesidades individuales, la última la necesidad social.

A fin de comprender un poco mejor el concepto de centro de interés recurrimos a las definiciones que aportan diversos autores. Como la de Castro (1971) que expone que los centros de interés: “Son agrupamientos de *contenidos* y *actividades* educativas realizadas en torno de *temas centrales* de *gran significación* para el niño.” (p. 85). La de Sánchez-Saus (2019) que los explica como: “conjunto de estímulos fundamentales que hacen madurar al niño tanto física como intelectual y socialmente y cuyos contenidos pueden agruparse en torno a diferentes temas, que funcionan como *palabras-clave* que concentran los intereses del niño.” (p. 135). U otra de Castro (1971) que argumenta que para romper con las rígidas fronteras de las materias, heredadas de la escuela tradicional, hay que: “constituir ‘unidades’ que de una manera flexible concentren en su torno aprendizajes diversos, ‘globalizados’, más en armonía con la forma de aprender del niño y con sus intereses” (p. 14).

Por último, las tres fases o etapas en las que se desarrollan los centros de interés son:

- La **observación**, con la que los niños reparan en las cualidades sensoriales de los objetos.
- La **asociación**, a través de la cual relacionan los conocimientos adquiridos en la observación con sus propios conocimientos previos, potenciando así diferentes aptitudes útiles para su desarrollo personal.
- La **expresión**, que supone la culminación del proceso y la materialización por parte del alumno de sus observaciones personales (expresión concreta) como la materialización del pensamiento a través de símbolos y códigos convencionales (expresión abstracta).

3.2.2. Contextos de trabajo

En las programaciones didácticas que plantea cualquier docente de educación musical es común encontrarse una serie de fundamentaciones que muchas veces no se consiguen reflejar en las actividades de las unidades didácticas.

Estas fundamentaciones a las que se refiere Muñoz (2003) son: una mayor contextualización de las actividades; un tratamiento constructivista de los aprendizajes

(estos han de ser significativos y, por tanto, funcionales); y un tratamiento de los contenidos integrador y globalizador (garantizaría un aprendizaje más completo y mejor).

Para resolver esta problemática Muñoz (2003) defiende que:

es necesario definir nuevas estrategias que intenten “garantizar” que las actividades que se puedan seleccionar para desarrollar dichas unidades respondan a lo establecido en sus justificaciones y fundamentaciones. Entre otras, una de estas estrategias consistiría en utilizar lo que podríamos dar en llamar: contextos de trabajo para el tratamiento de la educación musical; generadores de diferentes situaciones y facilitadores de una rica oferta de acciones, que contribuyan, de modo determinante, al desarrollo de los objetivos establecidos en cada caso. (p. 55).

El contexto de trabajo es definido por Muñoz (2003) como “un espacio didáctico amplio y plurifuncional en el que es posible hallar una gran variedad de propuestas de actividades, capaces de adaptarse a los distintos niveles de conocimiento, edades y posibilidades del alumnado.” (p. 55). Además, destaca también, que estos contextos de trabajo conectan con el entorno y la realidad próxima del alumnado, al igual que ocurre con los centros de interés de Decroly.

3.2.2.1. Contextos de trabajo musicales

Muñoz (2003) nos aclara que los contextos de trabajo musicales son contextos específicos del ámbito de la música y que en ellos se desarrollan la gran mayoría de las actividades musicales. (p. 55).

Los principales contextos musicales son: audiopercepción (*audición*), expresión vocal (*canCIÓN*), expresión instrumental (*obra instrumental*), expresión de movimiento (*danza*), y lenguaje musical (*lectura y escritura musical*).

Cada uno de estos contextos musicales se centra en un aspecto concreto de la educación musical. El contexto de **audiopercepción** se centra en la recepción de la información sonora, la cual se lleva a cabo a través de la percepción auditiva, visual y sensorial-táctil. El contexto de **expresión vocal** abarca dos grandes apartados: la voz hablada y la voz cantada. Además, dado su carácter globalizador, que permite integrar en él al resto de los contextos musicales, este supone el contexto musical más completo. El de **expresión instrumental** comprende el conocimiento de los diferentes instrumentos y el tratamiento de los que se utilizan en la escuela. La **expresión del movimiento** pone el foco en el

tratamiento del cuerpo y en las posibilidades del mismo como medio de expresión. Por último, a través del **lenguaje musical** se construyen los códigos que nos sirven para codificar y descodificar los mensajes musicales producidos por el profesorado, el alumnado, o cualquier otra persona. Es por este motivo que el lenguaje musical es necesario para los contextos de expresión.

Además, a estos los acompañan otros contextos musicales, cada vez más frecuentes, que son: la improvisación, el folclore, y la historia de la música.

3.2.2.2. Contextos de trabajo extramusicales

Los contextos de trabajo extramusicales son, según Muñoz (2003), aquellos que se relacionan con diferentes áreas del currículo, además de la música, tanto por su temática como por el ámbito de conocimientos que abarca.

Algunas de las características y ventajas que nos aportan estos contextos, expuestos por Muñoz (2003), son: nos permiten desarrollar el trabajo globalizado del conjunto de las materias relacionándolas entre sí y, por tanto, con la música; nos abren nuevos horizontes para el desarrollo y diseño de nuevas actividades; los contextos extramusicales están próximos a la realidad diaria del alumnado, pudiendo llegar a conectar con los gustos, intereses, curiosidades y preocupaciones de los alumnos; también permiten trabajar con música de cualquier época, género, estilo, o corriente, lo que hace posible que los alumnos se identifiquen con lo que se trabaja en clase; y por último, nos aportan una gran variedad y riqueza de opciones de trabajo para la planificación de las actividades musicales.

Los diferentes contextos de trabajo extramusicales son, entre otros: el entorno; materiales; medios de comunicación escritos; medios audiovisuales; literatura; juegos; informática; otros pueblos, otras culturas; itinerarios histórico-culturales; el curso de los ríos; ciclo festivo; y celebraciones y conmemoraciones.

3.3. MÚSICA Y CINE

La cinematografía o cine es el arte de narrar historias a través de la “imagen en movimiento” (significado etimológico de cinematografía). De este modo podemos deducir su carácter comunicativo, lo que le hace precisar de diferentes elementos para lograr este fin. Uno de sus elementos comunicativos básicos es el componente auditivo, al que

pertenece la música, cuya principal razón de su existencia en el cine es, según Archilla (2017), comunicar.

También Porta (1998) hace alusión a esta función, reconociendo que:

La música en el cine crea el motor afectivo de la historia, siempre va detrás de la imagen, pero de forma paradójica actúa de cómplice del espectador anticipándole la tensión creada. La música en el film es la que más sabe de la historia en un momento determinado, y así se lo va diciendo al oído al espectador. (p.106 y 107).

Justo en el final de la cita queda claramente expuesta la idea de comunicación que comentamos.

Por otra parte, la finalidad expresiva y comunicativa del cine condiciona a la banda sonora que, para transmitir, utiliza su propio lenguaje, sus propios elementos musicales (frases, temas, cadencias, leitmotiv, temas con variaciones...). Aunque estos se someten a la imagen porque, como nos recuerda Archilla (2017), la música está al servicio de la película.

Por ejemplo, desde el origen del cine, la música ayuda a la estructura narrativa jugando un papel de empaste de las secuencias (Porta 1998). Además, la música también ayuda a subjetivizar la experiencia, puesto que el cine utiliza multitud de tiempos (los de la obra y los del espectador), juega con ellos, los alterna, entrelaza, hace saltos temporales, y lo consigue a través de diferentes elementos lingüísticos, entre los que se encuentra, como hemos comentado, la música.

Además, la música tiene multitud de funciones en el arte del audiovisual y su aportación a la historia es inmensa. Para empezar, tiene un gran potencial expresivo, es evocadora de emociones, traslada al espectador a la fantasía, también es capaz de adelantar acontecimientos, anticipar al espectador, e incluso mostrar el punto de vista de un personaje o la emoción que está sintiendo en un momento concreto. De igual modo, apoya la narración, como hemos comentado anteriormente, subrayando los principios y finales de una secuencia o marcando las diferentes partes de la película. Otras veces aporta a esta una continuidad y unidad sirviéndose al menos de dos elementos de contraste (Porta 1998) que van apareciendo a lo largo del filme, dándose así un recuerdo en la escucha. Un concepto relacionado con esta idea de continuidad puede ser el famoso *leitmotiv*, heredado de los dramas de Wagner, célula musical recurrente a lo largo de la obra que en el cine suele presentar a un personaje o una situación, o llevar consigo un significado determinado.

Así mismo, puede contribuir a la caracterización del tiempo, lugar y cultura del largometraje. Como también puede actuar como lenguaje, diciendo al público cosas que no son expresadas verbalmente. Otra cita que nos puede ilustrar en este sentido es la siguiente de Archilla (2017): “la simple presencia de la música puede crear completamente el sentido de una escena o de una mirada” (p. 185).

En definitiva, podemos clasificar las funciones de la música cinematográfica en dos principales, por un lado, la expresiva, porque es capaz de producir en el espectador una emoción en relación con la imagen, y por otro la estructural, porque puede dar ritmo a la imagen, modificar la percepción del tiempo, resaltar momentos importantes y, además dar continuidad y unidad a la película.

3.3.1. La música cinematográfica en la educación

Desde el punto de vista educativo podemos comentar que el cine, y más concretamente su música, puede ser un punto de partida muy interesante para desarrollar diferentes unidades didácticas en el aula. Así lo defienden diferentes autores como Archilla (2017), Montoya (2007) o Pérez Aldeguer (2012) que ven en él una potente herramienta didáctica.

El cine, y el mundo audiovisual, es un medio muy cercano a la población en general, y al alumnado en particular. Este se encuentra muy próximo a los intereses del alumno, por lo que puede ser muy útil para cualquier docente, que se puede servir de él para acercar a estos intereses los objetivos curriculares que desea alcanzar con su docencia. Es decir, puede fomentar así la motivación en el discente y aportar significación al aprendizaje. O lo que es lo mismo, fomentar un aprendizaje significativo.

Hay que mencionar además lo versátil que es, puesto que aporta una gran variedad de posibilidades educativas. Pudiéndose trabajar a partir de él contenidos de cualquier área del currículo, tanto de manera aislada como de manera transversal.

Con respecto a la educación musical podemos afirmar que esta no es una excepción. Es más, a partir de la música cinematográfica se puede trabajar cualquiera de los bloques de contenidos del currículo del área. Así lo expone Montoya (2007), que defiende que a partir de la música de cine se pueden abordar todos los ámbitos de la misma. Siendo estos la audición, el lenguaje musical, el movimiento y la formación vocal e instrumental. Todos ellos relacionados con los contextos de trabajo musicales explicados por Muñoz (2003).

En resumen, la música de cine puede ser un buen eje sobre el que construir los aprendizajes. Además, su implantación en el aula no dificulta la elaboración de los materiales, ya que, tal como dice Montoya (2007), esta es muy similar a la que se da en el aula de música habitualmente gracias a que los elementos que constituyen la música cinematográfica son los mismos que se utilizan en el discurso musical general. Es decir, y ya para acabar, la banda sonora es un material que nos puede ser muy útil, que nos ofrece muchas posibilidades didácticas y que es muy sencillo llevar al aula.

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1. CONSIDERACIONES PREVIAS

Esta propuesta busca trabajar diversos contenidos del área de educación musical a través del cine, y más concretamente, a través de su música. Es decir, toma la banda sonora que acompaña al filme como punto de partida desde el cual desarrollar los diferentes bloques de contenidos del área de música. Al mismo tiempo que se desarrollará la creatividad del alumnado, la autonomía, el trabajo en equipo, diferentes competencias y valores como el respeto, o el compañerismo, entre otros.

Las diferentes sesiones están pensadas para llevarse a cabo en el aula de música. Este aula deberá ser amplia y contar con espacio libre, de manera que los diferentes grupos de trabajo tengan su propio espacio para poder ensayar y trabajar en sus proyectos sin ser obstaculizados por los otros grupos, incluidos los proyectos relacionados con la expresión del movimiento. Además, necesitará contar con diferentes recursos materiales, como pueden ser: un ordenador, una pizarra digital, equipo de sonido y una mesa amplia para cada grupo de trabajo.

La propuesta está pensada para aplicarse en un grupo de 20 alumnos de 6º de educación primaria, aunque, de ser necesario, podría adaptarse a agrupaciones que contasen, tanto con más alumnos, como con menos. Estos 20 alumnos quedarían repartidos en 4 grupos de 5 miembros cada uno. Los grupos serán heterogéneos y serán grupos de base cooperativos, o lo que es lo mismo, serán grupos fijos cuyos miembros serán los mismos a lo largo de toda la propuesta. Además, estos grupos deberán disponer de al menos un ordenador, o en su defecto tableta, para utilizarlo en caso de necesitarlo, por ejemplo, si se requiere escuchar de nuevo la audición con la que están trabajando, buscar información en internet o para subir la tarea al blog, entre otros usos.

Las unidades están planteadas para llevarse a cabo a lo largo del primer y segundo trimestre. Las sesiones de la propuesta, un total de 25, se desarrollarán al final de la clase, durando entre 15 y 35 minutos como mucho. De esta manera se podrán trabajar otros contenidos importantes del área de educación musical no planteados en esta propuesta y con diferentes agrupamientos y metodologías. A continuación, podemos ver el número de sesiones por unidad y la temporalización de cada una de ellas.

Escena-Foley	Sesión 1	35 minutos
	Sesión 2	30 minutos
	Sesión 3	20 minutos
Percusión corporal	Sesión 1	30 minutos
	Sesión 2	30 minutos
	Sesión 3	25 minutos
Mural sonoro	Sesión 1	20 – 25 minutos
	Sesión 2	15 minutos
	Sesión 3	20 minutos
	Sesión 4	30 minutos
Percusión altura indeterminada	Sesión 1	15 – 20 minutos
	Sesión 2	35 minutos
	Sesión 3	30 minutos
Narración descriptiva	Sesión 1	30 minutos
	Sesión 2	15 minutos
Canción	Sesión 1	15 – 20 minutos
	Sesión 2	20 minutos
	Sesión 3	15 minutos
	Sesión 4	20 minutos
Lipdub	Sesión 1	15 minutos
	Sesión 2	15 – 20 minutos
Coreografía	Sesión 1	25 minutos
	Sesión 2	35 minutos
	Sesión 3	25 minutos
	Sesión 4	20 minutos

4.2. OBJETIVOS GENERALES

A continuación, se especifican los objetivos que, de manera general, se pretenden alcanzar con la puesta en práctica de esta propuesta de intervención docente:

- Valorar la música en general, y en el cine en particular, como creadora de ambientes y como elemento descriptivo.

- Interpretar piezas vocales, instrumentales, coreográficas y desarrollar, a partir de estas, la creatividad.
- Explorar las posibilidades del sonido y la producción del mismo a partir de fuentes diversas.
- Trabajar y perfeccionar el sentido rítmico.
- Mostrar respeto ante las representaciones artísticas.
- Prestar atención, mostrar interés y responsabilizarse de las representaciones artísticas propias.
- Trabajar diferentes contenidos del área de música a partir de la música y el cine.
- Fomentar la adquisición de competencias clave a través de los bloques de contenido del área de educación musical: escucha, interpretación musical, el movimiento y la danza.

4.3. CONTENIDOS GENERALES

A continuación, aparecen redactados los contenidos generales que aborda esta propuesta de intervención docente:

- La música como creadora de ambientes. La música en el cine. Las bandas sonoras. Música descriptiva y música programática.
- Creación e interpretación de piezas vocales, instrumentales, dramáticas y coreográficas.
- Experimentación sonora. Conocimiento y clasificación de los diferentes materiales según sus posibilidades sonoras.
- Desarrollo de la capacidad creativa a partir de la interpretación instrumental, vocal, de la expresión del movimiento y de la expresión escrita.
- El pulso y el ritmo
- Conocimiento y práctica de aptitudes de respeto en audiciones y otras representaciones musicales y artísticas. Comentario y valoración de exposiciones artísticas.
- Atención, interés y responsabilidad en las actividades de interpretación. Respeto a las normas.
- Grabación en el aula como recurso educativo.
- Los medios audiovisuales y los recursos informáticos para la creación de piezas musicales, audiovisuales y para la sonorización de imágenes.

4.4. COMPETENCIAS

La escuela del siglo XXI tiene como objeto formar al alumnado, y favorecer en él la obtención de competencias. Estas competencias le permitirán integrarse y adquirir habilidades y herramientas suficientes para desenvolverse en la sociedad adecuadamente. Por este motivo el currículo de Educación Primaria incluye como requisito indispensable desarrollar en el alumno las siete competencias clave, que son: comunicación lingüística; competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología; competencia digital; aprender a aprender; competencias sociales y cívicas; sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; y conciencia y expresiones culturales.

A lo largo de las sesiones trabajaremos seis de estas siete competencias clave:

- **Comunicación lingüística.** Se trabajará al realizar las unidades en equipo. Todos los grupos necesitarán de una buena comunicación para poder llegar al objetivo que tienen en común. También, durante toda la propuesta, va a ser indispensable una correcta comunicación entre el docente y el discente.
- **Competencia digital.** Todas las unidades van a quedar recogidas en un medio digital. Además, durante diferentes unidades el profesor va a servirse de diferentes medios tecnológicos para mostrar los recursos necesarios para llevarlas a cabo. Los alumnos también van a utilizar estos medios, no solo para recopilar todo su trabajo, sino también en el desarrollo de muchas de las unidades.
- **Aprender a aprender.** Los diferentes equipos de alumnos van a ser los creadores de su aprendizaje, lo van a iniciar y a organizar ellos mismos.
- **Competencias sociales y cívicas.** Al desarrollarse todas las unidades a través del trabajo en equipo se va a trabajar esta competencia de forma natural. Adquiriendo el alumnado diferentes habilidades sociales como una sana comunicación, resolución de conflictos, y valores como el respeto, la empatía, la ayuda mutua, entre otros.
- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.** Implica la capacidad de transformar las ideas en actos, para ello es necesario planificar y gestionar la habilidades, los conocimientos, etc. En el total de unidades a realizar el alumnado va a necesitar elaborar una buena planificación para lograr realizar la unidad satisfactoriamente.

- **Conciencia y expresiones culturales.** La música de cine es el centro de interés presente en toda la propuesta de intervención. Tanto el cine como la música son expresiones culturales y en esta propuesta el alumno va a conocer algunas de ellas, sin obviar que estas van a enriquecer al alumnado y seguramente este vaya a disfrutar con ellas.

4.5. METODOLOGÍA

La metodología que se va a implementar en el transcurso de la propuesta de intervención es una metodología activa, dinámica y participativa. Esta se centra en el alumno, siendo este el principal protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje. Mientras, el profesor actuará como guía y dinamizador del mismo, aportando las herramientas necesarias para que el alumno construya su propio aprendizaje.

El aprendizaje cooperativo será la metodología principal de esta propuesta. Esta fomenta la ayuda mutua y el apoyo entre iguales, estableciendo un objetivo común en el que todos son responsables del logro o no del mismo. Para alcanzarlo será necesaria la implicación y responsabilidad individual de todos los miembros del grupo. Además, esta metodología promueve también el desarrollo de habilidades sociales, tales como la adquisición de hábitos de comunicación saludables, gestión de conflictos, o la capacidad de generar un clima de confianza en el aula, dándose así una positiva cohesión de grupo.

Los grupos que se formarán serán heterogéneos, de esta manera buscamos que las carencias de unos se complementen con las virtudes de otros y viceversa, y permanentes a lo largo del tiempo, es decir, estos serán fijos, manteniéndose así los mismos componentes durante todo el desarrollo de la propuesta.

Así mismo fomentaremos el desarrollo de la creatividad en el alumnado por medio de la metodología que implantaremos en el aula. Los alumnos, también, aprenderán música haciendo música y experimentando con ella. Al mismo tiempo acercaremos la música al alumnado a través del cine y las bandas sonoras, acercando así los contenidos del currículo a los intereses del alumno. Todo ello derivará en una mayor motivación del discente, lo que generará a su vez una notable significación de los aprendizajes para el estudiante, enriqueciendo de esta manera la experiencia educativa.

4.6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Esta propuesta no está pensada para un grupo concreto de alumnos, por este motivo no se ha planteado ninguna adaptación para las distintas unidades. Sin embargo, en el caso de haber alumnos con necesidades educativas especiales, o con necesidades específicas de apoyo educativo, las unidades planteadas se podrían adaptar teniendo en cuenta las características de todo el alumnado. Es más, la metodología de aprendizaje cooperativo, al fomentar la ayuda mutua entre iguales, facilitaría mucho la inclusión del alumnado con características diferentes a las habituales.

4.7. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

La evaluación de esta propuesta de intervención será continua y formativa. Esta se llevará a cabo sirviéndose de diferentes instrumentos de evaluación como son el cuaderno de campo del docente y diversas escalas de evaluación, principalmente. También en una de las unidades los alumnos evaluarán el trabajo de sus compañeros mediante una diana de coevaluación.

En el cuaderno de campo el maestro irá tomando breves anotaciones recogidas de la observación directa realizada durante el desarrollo de las sesiones. Estas aludirán al desarrollo del trabajo de los grupos, las habilidades de cooperación mostradas, la participación, el cumplimiento de normas, etc. También habrá diversas escalas de valoración, dos comunes a todas las unidades (ver [Anexo 1](#) y [Anexo 2](#)) y otras específicas de cada sesión (aparecerán cuáles utilizamos exactamente en cada sesión en el apartado de evaluación de la misma). La primera de las dos escalas de valoración generales la realizará el docente, en ella contestará a ítems referidos a la actitud exhibida por el alumnado durante las sesiones, así como al desarrollo satisfactorio de la unidad, y al respeto evidenciado hacia los compañeros, maestro y materiales. La segunda la realizará el alumnado, de manera grupal, a modo de autoevaluación. En ella responderán a cuestiones referidas al desarrollo de una cooperación adecuada por parte de todos sus miembros, al logro del objetivo grupal, a la gestión de conflictos y a los aspectos positivos y negativos del trabajo desempeñado a lo largo de las sesiones. Esta última tendrá como fin la toma de conciencia por parte de los discentes de su propio aprendizaje, y de sus fortalezas y dificultades como grupo, para poder así hacer los cambios oportunos que los haga mejorar como grupo y como individuos.

Además, destacar el uso de un blog grupal como herramienta de recopilación del trabajo realizado por los grupos a lo largo de toda la propuesta de intervención. Este blog, para facilitar el trabajo a los alumnos, será creado por el profesor (entregará uno a cada equipo). En él los grupos tendrán que subir las exposiciones de sus trabajos (ya sea en audio o vídeo, dependiendo de la unidad) y una breve explicación del proceso realizado durante el desarrollo de la unidad. En cada unidad habrá un miembro del equipo que será el encargado del blog. Rotando este a lo largo de las sesiones, es decir, cada vez lo será uno diferente.

Por último, cabe resaltar que, a lo largo de toda la propuesta, la evaluación siempre se hará de manera grupal. Es decir, se evaluará al grupo en su conjunto, nunca al alumno de manera individual.

4.8. SESIONES DE LA PROPUESTA

4.8.1. UNIDAD 1. Escena-Foley con personajes de ficción

Objetivos

- Conocer el concepto de los efectos Foley y familiarizarse con su uso por medio de la experimentación sonora.
- Valoración de la música como creadora de ambientes.
- Crear e interpretar una pieza dramática con efectos sonoros.
- Respetar las representaciones artísticas.
- Prestar atención, mostrar interés y responsabilizarse de las representaciones artísticas propias.

Contenidos

- Los efectos Foley.
- Experimentación sonora. Conocimiento y clasificación de los diferentes materiales según sus posibilidades sonoras.
- La música como creadora de ambientes. La música en el cine.
- Interpretación y producción de piezas vocales y dramáticas. El acompañamiento sonoro en escenas cinematográficas.

- Los medios audiovisuales y los recursos informáticos para la creación de piezas audiovisuales, para la sonorización de imágenes y de representaciones dramáticas.
- Conocimiento y práctica de actitudes de respeto en representaciones artísticas. Comentario y valoración de exposiciones artísticas.
- Atención, interés y responsabilidad en las actividades de interpretación. Respeto a las normas.
- Grabación en el aula como recurso creativo.

Evaluación

- Observación directa: cuaderno de campo.
- Escala de valoración general de la unidad y autoevaluación por grupos (ver [Anexo 1](#) y [Anexo 2](#)).
- Escala de valoración del producto final (ver [Anexo 3](#)).
- Coevaluación para los equipos (ver [Anexo 4](#)).

Recursos

- Aula de música.
- Equipo de sonido y grabación, pizarra digital, cuaderno, bolígrafo, papel, ordenadores, objetos cotidianos, elementos del aula y personajes de ficción.
- Personajes de diversas películas (ver [Anexo 5](#)).
- Vídeos explicativos de los efectos Foley:
<https://www.youtube.com/watch?v=xAUSkvFgzBs>,
https://www.youtube.com/watch?v=kYI_JBg44Dg,
<https://www.youtube.com/watch?v=Sj0B9Hy2fK4>.
- Cortometraje *Lifted*: <https://www.youtube.com/watch?v=BE8XTzhXTHw>.

Desarrollo

En estas sesiones se explicará lo que son los efectos de sonido (o efectos Foley) que se utilizan en el cine y que forman parte de la banda sonora de una película. Para explicarlo visionaremos fragmentos de dos vídeos en los que se explica y aparecen ejemplos de cómo se hacen estos efectos Foley.

La actividad final que tendrán que realizar los alumnos por grupos y de manera cooperativa, será crear una escena (de entre 30 y 90 segundos) en la que aparezcan

diferentes personajes de ficción (aportados por el profesor) en una situación cotidiana (tendrán que incluirse al menos 3 de los 5 personajes dados a cada equipo). El profesor, al repartir los personajes, asignará también a cada grupo el lugar o el contexto en el que tendrán que crear la escena. A esta escena tendrán que incluir al menos tres sonidos Foley (producidos con elementos del aula u objetos llevados de casa). Para ello, primero se grabará la misma (recreada por los propios alumnos). Y luego se grabarán los sonidos mientras se visiona la escena grabada, es decir, estos sonidos se grabarán mientras se reproduce la escena en vídeo. En la clase siguiente se expondrán los trabajos y cada grupo explicará cómo han producido los sonidos que buscaban. Finalmente, los alumnos harán una valoración del trabajo de los compañeros tras su exposición, destacando lo que más les ha gustado y comentando lo que menos, aportando sugerencias de cómo se podría mejorar.

Sesión 1	35 minutos
-----------------	------------

Los primeros diez minutos los dedicaremos a la explicación de los sonidos Foley mediante el visionado de los siguientes vídeos: <https://www.youtube.com/watch?v=xAUSkvFgzBs> (hasta el minuto 2:58) y https://www.youtube.com/watch?v=kYI_JBg44Dg (intervalos 0:00 – 1:20 y 1:51 – 2:30). A continuación, se les explicará en qué va a consistir la unidad y se realizará el reparto de los personajes de ficción (ver [Anexo 5](#)) y de las situaciones donde deben discurrir las escenas (supermercado, yendo a trabajar, en un autobús, parque, centro comercial...). También se les darán algunas ideas de posibles sonidos (frenazo de un coche, claxon, animales, persona hablando por megafonía, un semáforo en verde, etc.) por si les sirve de inspiración. Una vez explicada la unidad también podremos mostrar algunos ejemplos de este otro vídeo (<https://www.youtube.com/watch?v=Sj0B9Hy2fK4>) para que el alumnado capte mejor el concepto y le pueda aportar nuevas ideas.

En los siguientes 5 minutos deberán crear un Foley, de manera improvisada, de un fragmento del corto de pixar *Lifted* (o *Abducido*) (<https://www.youtube.com/watch?v=BE8XTzhXTHw>) (fragmento del minuto 0:33 – 2:00). Dicho fragmento se dividirá en 5 partes de unos 20 segundos cada una, y se asignará una de estas partes a cada grupo. Para realizar el Foley deberán realizar una rápida lluvia de ideas (un minuto aproximadamente) tras la visualización de dicho fragmento. A continuación, se volverá a poner el fragmento y el profesor irá pidiendo a cada grupo que incluya al menos un sonido en la parte que le corresponda.

Después de este primer ligero contacto con los Foley de manera práctica, cada grupo tendrá que pensar la escena, qué sonidos o efectos incluir, en qué momento, cómo producirlos y apuntar las ideas que se les vaya ocurriendo. También deberán empezar ya a escribir la escena. Para todo ello dispondrán de 15 minutos.

Por otra parte, aclarar que los diferentes miembros de los grupos tendrán un papel específico. Uno será el *encargado del guión* de la escena, otro de elegir qué sonidos o efectos deben incluirse (*encargado de sonido*), un tercero que tendrá que investigar qué materiales pueden necesitar para producir dichos sonidos (*encargado de materiales*), un *coordinador* que funcione como nexo entre los diferentes roles y que controle que el trabajo del grupo tenga coherencia en su conjunto y un *encargado de recursos*, que tendrá que encargarse de conseguir los materiales necesarios y, en caso de no poder conseguir todos los materiales, comunicarse con el profesor para solicitarle los materiales que él no pueda aportar.

Como he comentado, el director de producción, antes de acabar la clase comunicará al maestro cuáles son los sonidos que han pensado hacer y qué objetos van a necesitar. Así el profesor podrá traer el próximo día los objetos que ellos creen que van a necesitar, a parte de los que va a proporcionar el alumno y los que ya tenía el docente preparados (ropa vieja, hojas, garrafas, objetos de diferentes materiales como plástico, metal, madera...).

Sesión 2	30 minutos
-----------------	------------

Para empezar, se recapitulará lo trabajado el día anterior para así terminar de preparar la escena y poder grabar la misma. Estos últimos retoques y grabaciones se realizarán en los primeros 15 minutos.

En los quince minutos siguientes se hará lo mismo con la producción de los sonidos. Experimentando con los diferentes elementos (tanto del aula como aportados por el profesor o el propio alumnado) hasta llegar al sonido deseado y la posterior grabación de los mismos. La grabación de estos efectos sonoros se llevará a cabo al tiempo que se visualiza el vídeo de la escena del grupo. Es decir, los grupos realizarán sus efectos sonoros mientras visionan su escena, por lo que tendrán que estar concentrados y atentos al momento en el que tiene que producirse estos sonidos.

Sesión 3	20 minutos
-----------------	------------

Exposición de los trabajos de los diferentes grupos. Los diferentes grupos realizarán una coevaluación de los trabajos de sus compañeros a través de una diana de coevaluación. Después de visionar el vídeo, cada grupo explicará a sus compañeros cómo han realizado cada sonido. Y estos les darán retroalimentación, comentando qué es lo que más les ha gustado y qué cosas podrían mejorar y cómo podrían hacerlo. Estas mejoras sugeridas por el resto de compañeros podrán añadirlas a su entrada del blog, junto a la explicación del desarrollo de su trabajo.

4.8.2. UNIDAD 2. Percusión corporal. *Juego de Tronos*

Objetivos

- Crear e interpretar el acompañamiento de piezas vocales mediante la percusión corporal y conocer las posibilidades del cuerpo como instrumento.
- Trabajar el pulso y el ritmo. Mejorar el aprendizaje rítmico a través de la percusión corporal.
- Respetar las representaciones culturales.

Contenidos

- La percusión corporal. Conocimiento de las posibilidades del cuerpo como instrumento musical.
- El ritmo. Consonancia entre la percusión corporal y el pulso de la pieza escuchada.
- Conocimiento y práctica de actitudes de respeto en audiciones y otras representaciones musicales.
- Interpretación y producción de piezas instrumentales. El acompañamiento en canciones y piezas instrumentales.
- Grabación en el aula como recurso creativo.

Evaluación

- Observación directa: cuaderno de campo.
- Escala de valoración de la unidad general y autoevaluación por grupos (ver [Anexo 1](#) y [Anexo 2](#)).
- Escala de valoración de la percusión corporal (ver [Anexo 6](#)).

Recursos

- Aula de música.
- Equipo de sonido y grabación en audio y vídeo, pizarra digital, cuaderno, bolígrafo, papel, y ordenadores.
- Retos rítmicos (ver [Anexo 7](#)).
- Percusión corporal de calentamiento (<https://www.youtube.com/watch?v=MLdsdy9wg-c>).
- Banda sonora de *Juego de tronos* (1:17 – 2:33): <https://www.youtube.com/watch?v=DcFpvoIRN3w>.
- Chroma key.

Desarrollo

Sesión 1	30 minutos
-----------------	------------

Comenzará con un jigsaw rítmico, a través del cual cada miembro del equipo se va a especializar en la percusión corporal con una parte del cuerpo diferente. Habrá cinco rincones en el aula con ejemplos de percusión de cada parte del cuerpo. Estos cinco puestos serán: manos, pies, piernas, tronco, y desplazamiento. En cada uno de estos puestos habrá un “reto rítmico” que los alumnos tendrán que superar para poder reunirse de nuevo con sus respectivos equipos (ver [Anexo 7](#)). Esta parte de la sesión de aprendizaje y práctica por rincones será de 15 minutos.

En los 10 minutos siguientes los grupos (con un experto de cada percusión corporal) estarán ya reunidos y tendrán que elaborar un ritmo de 4 compases de 4/4 en el que aparezcan todos los tipos de percusión.

Los últimos 5 minutos de la sesión se dedicarán a la muestra al resto de compañeros del ritmo creado por cada grupo.

Sesión 2	30 minutos
-----------------	------------

Durante los primeros 5 minutos se llevará a cabo, a modo de activación, una percusión corporal conjunta (grupo de clase completo) creada por Richard Filz (<https://www.youtube.com/watch?v=MLdsdy9wg-c>).

Se presentará, en 5 minutos, la banda sonora con la que van a trabajar su percusión corporal. Esta será la banda sonora de juego de tronos, la cual presenta una rítmica marcada y da pie a realizar una buena percusión corporal como acompañamiento (<https://www.youtube.com/watch?v=DcFpvolRN3w>) (1:17 – 2:33). Durante la escucha marcaremos el acento para que el alumnado se vaya familiarizando con el mismo.

En los últimos 20 minutos cada grupo comenzará a preparar su percusión corporal, la cual deberá cumplir las siguientes pautas: deben aparecer las 5 partes del cuerpo trabajadas, pueden añadir palabras en algunos fragmentos (al estilo Richard Filz) para ayudarse con el ritmo, la percusión deberá realizarse de manera coordinada por todo el equipo, y deberán pensar cómo escenificarlo. La escenificación tendrán los grupos que pensarla el mismo día para comunicárselo al profesor y que este prepare el croma para su exposición de la clase siguiente.

Sesión 3	25 minutos
-----------------	------------

Esta sesión se destinará a terminar de preparar y ensayar la percusión corporal durante 15 minutos. Y se expondrán las diferentes percusiones corporales durante los últimos 10 minutos. A cada grupo se le grabará con fondos de *chroma key*¹ (preparados por el profesor en función de los comentarios dados por los grupos el día anterior) y se subirá la grabación al blog.

4.8.3. UNIDAD 3. Mural sonoro. *Nuovo Cinema Paradiso*

Objetivos

- Experimentar con el sonido a partir de la inmensidad de posibilidades que ofrecen los diferentes materiales y objetos cotidianos. Y descubrir la capacidad expresiva de estos.
- Valorar la música como creadora de ambientes.
- Explorar el sonido, investigar y crear a partir de los murales grupales.
- Respetar las representaciones artísticas de los compañeros.

¹ *Chroma key*: Es una técnica audiovisual que consiste en extraer un color de una imagen o vídeo para reemplazarla por otra imagen o vídeo, con la ayuda de un programa computarizado de edición. Es utilizada en postproducción, cine, televisión y fotografía, normalmente cuando resulta muy costoso o poco factible filmar en el escenario deseado. Con este recurso se permite la creación de innumerables efectos especiales.

- Prestar atención, mostrar interés y responsabilizarse de la representación artística del grupo.

Contenidos

- Experimentación sonora. Conocimiento y clasificación de los diferentes materiales según sus posibilidades sonoras.
- Valoración de la importancia de los objetos cotidianos como medio de expresión y creadores de ambientes.
- La música y el sonido experimental como creadores de ambientes.
- Conocimiento y práctica de actitudes de respeto en representaciones artísticas. Comentario y valoración de exposiciones artísticas.
- Atención, interés y responsabilidad en las actividades de interpretación. Respeto a las normas.
- Grabación en el aula como recurso creativo.
- Creación y realización de un proyecto musical que englobe todos los medios de expresión incorporando medios tecnológicos.
- Los medios audiovisuales y los recursos informáticos para la creación de piezas audiovisuales y para la sonorización de imágenes.

Evaluación

- Observación directa: cuaderno de campo.
- Escala de valoración de la unidad general y autoevaluación por grupos (ver [Anexo 1](#) y [Anexo 2](#)).
- Escala de valoración del mural sonoro (ver [Anexo 8](#)).

Recursos

- Aula de música.
- Equipo de sonido y grabación en audio y vídeo, pizarra digital, cuaderno, bolígrafo, papel, lapicero, pinturas, cartulinas, y ordenadores.
- Banda sonora *Cinema Paradiso* – Ennio Morricone:

Tema principal: <https://www.youtube.com/watch?v=WSkyoyvvnAY>

Otros temas de la banda sonora de la película:

https://www.youtube.com/watch?v=ZBJBMJJB_sw&list=PLqg-3VVuQY3aOkzfoHMJMwGyxov4jhe0b

- Programa *Scratch*²
- Herramienta *Makey Makey*³.

Desarrollo

Sesión 1	20 - 25 minutos
-----------------	-----------------

Esta sesión comenzará con un ejercicio de relajación de 3 minutos para preparar al alumno para la escucha activa. Acto seguido se les pedirá que presten atención y escuchen la audición de la banda sonora de *Cinema Paradiso* y que dejen volar su imaginación. Después tendrán que pintar cada uno un cuadro (en un folio DIN-A4) inspirándose en lo que han escuchado (puede ser un paisaje, una persona, algo abstracto, lo que sea). Mientras dibujan se dejará puesta la audición que han escuchado previamente (el tema principal de la película) y otros temas de la banda sonora.

Sesión 2	15 minutos
-----------------	------------

Por grupos harán un collage/mural en una cartulina con los cuadros dibujados por cada uno de los miembros. Deberán pensar entre todos cómo creen que sonarían los cuadros de los compañeros y cómo podrían producir ellos mismos esos sonidos con elementos del aula (incluidos instrumentos musicales) y con objetos cotidianos que tengan en sus casas. Habrá un encargado en el grupo de ir apuntando las ideas que se les ha ido ocurriendo. Tras realizar la lista de los materiales que necesitarán se repartirán los materiales que cada uno deberá conseguir y llevar a la clase siguiente. También, si les da tiempo podrán empezar a experimentar con los objetos, de los que disponen en el aula, buscando el sonido que desean.

Sesión 3	20 minutos
-----------------	------------

² *Scratch*: Scratch es un lenguaje de programación creado por el MIT y especialmente diseñado para que todo el mundo pueda iniciarse en el mundo de la programación. Sirve para crear historias interactivas, juegos y animaciones.

Uno de sus aspectos interesantes es que las acciones que se pueden programar tienen forma de puzzle y la misión del alumno que programa será construir ese puzzle con las piezas de las que dispone para conseguir una determinada acción o comportamiento. Al final el programa se convierte en algo parecido a resolver un puzzle, lo que otorga al hecho de programar un carácter lúdico.

Esta es una herramienta muy utilizada en aula de educación primaria, por su carácter lúdico y por los múltiples beneficios que genera en el desarrollo del niño.

³ *Makey Makey*: es una placa electrónica que simula ser un teclado o un ratón, lo que permite enviar órdenes al ordenador. En vez de pulsar la propia placa, conectamos esta, a través de unos cables y pinzas de cocodrilo a cualquier objeto conductor de corriente (ejemplo: papel de aluminio, fruta, etc.). De esta forma, al tocar ese objeto conductor ocurre lo mismo que si tocásemos la placa directamente, consiguiendo así convertir cualquier objeto en un teclado, un mando o un ratón.

Esta sesión se destinará a experimentar con los elementos hasta dar con los sonidos esperados (en un momento dado también podrán utilizar algunos de los efectos sonoros que tiene el programa de *Scratch*). Después el profesor procederá a grabar estos sonidos, producidos por los alumnos, para posteriormente montarlos en un audio final.

Sesión 4	30 minutos
-----------------	------------

Durante los quince primeros minutos los alumnos programarán con el programa *Scratch* (y con la ayuda del profesor) los sonidos grabados el día anterior. Además, se servirán de la herramienta *Makey Makey* para que al tocar las diferentes partes de su mural se escuchen los sonidos creados por ellos mismos. En estas partes del mural haremos un pequeño agujero (mínimo) por el que pase un poco del papel de aluminio (pegado en la parte de atrás del cuadro) al que irá conectado uno de los cables de la placa *Makey Makey*.

Los últimos quince minutos se dedicarán a la exposición de los murales. Cada grupo expondrá su trabajo a sus compañeros. Tras cada exposición se hará un pequeño coloquio, con el resto de la clase, en el que los compañeros y el profesor podrán comentar qué sonidos les ha parecido interesantes, cuáles a su modo de ver no encajaban y cuáles añadirían.

4.8.4. UNIDAD 4. Percusión altura indeterminada. *El Grinch: You're a Mean One*

Objetivos

- Trabajar el pulso y el ritmo. Mejorar el aprendizaje rítmico a través de percusión instrumental.
- Crear e interpretar el acompañamiento de piezas vocales.
- Identificar los diferentes instrumentos de percusión de altura indeterminada y clasificarlos según cómo se produzca su vibración.
- Respetar las representaciones culturales.
- Prestar atención, mostrar interés y responsabilizarse de la creación propia y de la representación de la misma.

Contenidos

- Interpretación con instrumentos de percusión de altura indeterminada. El pulso y el ritmo.
- Reconocimiento y clasificación de los instrumentos según el material vibrante: idiófonos y membranófonos.
- Conocimiento y práctica de actitudes de respeto en audiciones y otras representaciones musicales.
- Interpretación de piezas instrumentales. El acompañamiento en canciones y piezas instrumentales.
- Atención, interés y responsabilidad en las actividades de interpretación. Respeto a las normas.
- La grabación en el aula como recurso creativo.

Evaluación

- Observación directa: cuaderno de campo.
- Escala de valoración de la unidad general y autoevaluación por grupos (ver [Anexo 1](#) y [Anexo 2](#)).
- Escala de valoración del acompañamiento con pequeña percusión (ver [Anexo 9](#)).

Recursos

- Aula de música.
- Equipo de sonido y grabación en audio y vídeo, pizarra, cuaderno, bolígrafo, papel, ordenadores, pantalla y proyector de pantalla.
- Banda sonora de la película *El Grinch*:
Tema principal *You're a Mean One* (Versión del grupo Pentatonix):
<https://www.youtube.com/watch?v=6KdLcd-sUQA> (fragmento al que tendrán que añadir la percusión: 0:00 – 1:04).
- Ritmos de cada grupo para la “guerra de ritmos” (ver [Anexo 10](#)).
- Partitura del acompañamiento de pequeña percusión para la canción *You're a Mean One* (ver [Anexo 11](#)).
- Fichas de figuras ocultas (ver [Anexo 12](#)).

Desarrollo

Sesión 1	15 - 20 minutos
-----------------	-----------------

Para familiarizarse con los ritmos, y más concretamente con la célula rítmica principal de la canción, se hará una “guerra de ritmos” entre grupos. Cada grupo tendrá unos ritmos que incluirán esta célula rítmica (corchea con puntillo - semicorchea – negra) (ver [Anexo 10](#)). Un grupo hará su ritmo y le contestará el siguiente. Y a este el siguiente. Un grupo lo hará con palmas, otro con caja china, otro con palmadas en la mesa y otro con claves. A este ejercicio le dedicaremos 10 minutos.

A continuación, realizaremos una pequeña toma de contacto con pequeña percusión. Mientras realizamos la audición de la canción con la que vamos a trabajar (*You're a Mean One* de la película de El Grinch) la clase quedará dividida en tres grupos que serán: claves, maracas y triángulos. Las maracas marcarán todos los pulsos del compás (4/4), las claves las partes fuertes (1ª y 3ª) y los triángulos las débiles (2ª y 4ª pulso) (ver [Anexo 11](#)).

Sesión 2	35 minutos
-----------------	------------

En esta sesión cada equipo creará su propuesta con pequeña percusión, pero antes de ello el equipo tendrá que superar una prueba. A cada miembro del grupo se le dará una ficha con una serie de polígonos (cuadrados, círculos, etc.) (ver [Anexo 12](#)). Estos polígonos representarán una figura musical (negra, corchea, puntillo...). Con la ayuda de una leyenda el alumno tendrá que descifrar qué figura es cada polígono, y con esas figuras formar dos compases de 4/4. Una vez todos los componentes del equipo hayan creado sus dos compases los juntarán y habrán creado un ritmo de 10 compases. Estos diez compases tendrán que ser interpretados por el equipo, encargándose cada niño de su parte. Es decir, cada alumno interpretará los compases creados por ellos mismos. Pero, para que la prueba sea dada por válida deberán conseguir que la interpretación sea fluida, sin que haya interrupciones entre una y otra parte. Para ello tendrán que estar todos muy atentos y llevar el mismo pulso que el resto del equipo, si no la prueba no se habrá conseguido. Esta prueba tendrá que ser superada en 20 minutos como mucho.

Una vez superada la prueba podrán empezar a preparar su percusión instrumental. Para elaborar su percusión dispondrán de 15 minutos. En ella tendrán que incluir al menos 4 instrumentos diferentes, cada instrumento debe llevar un ritmo diferente al de los demás (pueden coincidir en algunos pulsos, pero no pueden ser ritmos iguales) y deberá quedar

por escrito (partitura) el ritmo que llevará cada instrumento. Este ritmo podría ser un ostinato que se repita a lo largo de su trabajo, de esta manera les sería más fácil recordar el ritmo, aunque esta decisión recae en el alumno. El profesor simplemente sugerirá la idea después de haber explicado el concepto.

El fragmento de la canción al que tendrán que añadir su acompañamiento de percusión será desde el inicio hasta el minuto 1:04 (a la introducción, de 9 segundos, no tendrán que agregar percusión).

Sesión 3	30 minutos
-----------------	------------

La última sesión se dedicará al ensayo de la percusión y la exposición de la misma. Los alumnos tendrán que subir al blog los ritmos escritos. También se subirá el vídeo de la exposición para que quede recogido en el blog.

4.8.5. UNIDAD 5. Narración descriptiva. *After Earth*

Objetivos

- Valorar la capacidad de la música para crear diferentes ambientes.
- Familiarizarse con los medios digitales.
- Respetar las representaciones culturales.
- Crear e interpretar composiciones vocales con acompañamiento.
- Prestar atención, mostrar interés y responsabilizarse de la representación artística.

Contenidos

- La música como creadora de ambientes. La música en el cine. Las bandas sonoras. Música descriptiva y música programática.
- Conocimiento y práctica de actitudes de respeto en audiciones y otras representaciones musicales.
- Atención, interés y responsabilidad en las actividades de interpretación. Respeto a las normas.
- Creación de composiciones vocales con y sin acompañamiento.
- Interpretación y producción de piezas vocales. El acompañamiento en canciones y piezas instrumentales.
- Grabación en el aula como recurso creativo.

Evaluación

- Observación directa: cuaderno de campo.
- Escala de valoración de la unidad general y autoevaluación por grupos (ver [Anexo 1](#) y [Anexo 2](#)).

Recursos

- Aula de música.
- Equipo de sonido y grabación en audio y vídeo, pizarra digital, cuaderno, bolígrafo, papel, y ordenadores.
- Polirritmia (reto): <https://www.youtube.com/watch?v=xjxU1IN2Wx0>.
- Banda sonora de la película *After Earth*. Los siguientes temas:
 - *The history of man* (0:18 – 1:58):
https://www.youtube.com/watch?v=8Ni8gCCHno8&list=PLeNCRyoxRP_rXOT9IHIELkiQfEJXBbsWZj&index=1
 - *I'm not advancing you* (vídeo completo):
https://www.youtube.com/watch?v=SbCvIBj2dic&list=PLeNCRyoxRP_rXOT9IHIELkiQfEJXBbsWZj&index=2
 - *Baboons* (1:10 – hasta el final):
https://www.youtube.com/watch?v=C46UYn9kctY&list=PLeNCRyoxRP_rXOT9IHIELkiQfEJXBbsWZj&index=10
 - *Kitai on earth* (0:00 – 1:37):
https://www.youtube.com/watch?v=0hJKWeZ3hlE&list=PLeNCRyoxRP_rXOT9IHIELkiQfEJXBbsWZj&index=11

Desarrollo

Esta unidad consiste en que los alumnos, por grupos, escriban una situación imaginaria tras la escucha de un fragmento de una banda sonora. Deberán narrar una situación en la que se encuentren ellos como grupo, describiendo el lugar, el ambiente, sus sensaciones, qué hacen ahí, qué les va a ocurrir. En definitiva, crear una historia a partir de la escucha de la banda sonora. Por último, cada grupo leerá la historia que han escrito mientras suena su tema. Esta exposición será grabada en audio y subida posteriormente al blog.

Sesión 1	30 minutos
-----------------	------------

En esta sesión los grupos trabajarán con temas de la banda sonora de la película *After Earth* (compuesta por James Newton Howard). Para saber cada grupo cuál es el tema que les ha tocado tendrán que superar un reto. El reto consistirá en realizar la siguiente polirritmia a modo de canon (<https://www.youtube.com/watch?v=xjxU1IN2Wx0>). Es decir, siguiendo la partitura de este ejemplo el equipo realizará un canon. Todos los alumnos tendrán que repetir una vez el pentagrama antes de continuar con el siguiente. Empezará un miembro del equipo, cuando haya completado el primer pentagrama por primera vez comenzará su compañero. El resto del grupo entrará de la misma manera. Si consiguen realizar correctamente el canon, habrán superado la prueba y, por tanto, conocerán el tema con el que van a trabajar. Esta prueba tendrá que ser superada en 5 minutos.

Una vez superada la prueba realizaremos un ejercicio de relajación, de unos 3 minutos, para preparar al alumnado a la escucha. El aula estará en penumbra y los alumnos tumbados en el suelo, distribuidos por el aula, pero cerca de sus compañeros de grupo. Después se les explicará la actividad.

Una vez explicada la actividad se pondrá las audiciones de dichos temas. En este momento los alumnos cuyo tema que se va a escuchar es el que les toca, tendrán que cerrar los ojos y escuchar el audio (mientras el resto guarda silencio). Tendrán que escuchar con atención y visualizarse en un lugar, en una situación concreta. Para que les sirva de ayuda el profesor les hará, de manera sosegada, preguntas del tipo: *¿Dónde estáis?, ¿cómo habéis llegado ahí?, ¿qué estáis haciendo?, ¿a dónde vais?, ¿qué ha ocurrido?, ¿qué veis a vuestro alrededor?* De esta manera se pretende que al alumno le cueste menos concentrarse en la escucha.

Una vez que todos los grupos hayan escuchado su fragmento de la banda sonora, cada grupo se reunirá y hará una puesta común de lo que les sugiere la pieza y de las ideas que se les ha ocurrido. A partir de aquí deberán escribir una narración en la que describan una situación acorde a la música que han escuchado. La narración deberá hacerse en primera persona y contar la experiencia del grupo (pudiéndose realizar de otra manera si al grupo se le ocurre algo diferente, pero deberá comentárselo al maestro antes). También tendrá que ajustarse la narración al tiempo que dura la audición (siendo en todos los casos cercana al minuto y medio) sin poder superar el tiempo de esta.

Sesión 2	15 minutos
-----------------	------------

Exposición de los trabajos. El grupo leerá (leyendo una parte cada uno) en voz alta la narración mientras suena la música.

Grabación en audio. El profesor grabará en audio las exposiciones de cada grupo para pasárselas después.

Publicación en el blog. Los alumnos crearán una entrada de blog en la que subirán el audio de su trabajo y la narración escrita.

4.8.6. UNIDAD 6. Canción

Objetivos

- Interpretar piezas vocales con una correcta entonación.
- Respetar las representaciones musicales.
- Prestar atención, mostrar interés y responsabilizarse del trabajo previo a la representación y del producto final.
- Crear un texto acorde a una composición instrumental.

Contenidos

- Conocimiento y práctica de actitudes de respeto en audiciones y otras representaciones musicales.
- Creación de composiciones vocales con y sin acompañamiento.
- Desarrollo de la capacidad de creación escrita a partir de una composición vocal e instrumental.
- Interpretación y producción de piezas vocales. Entonación.
- Atención, interés y responsabilidad en las actividades de interpretación. Respeto a las normas.
- Grabación en el aula como recurso creativo.
- Los medios audiovisuales y los recursos informáticos para la creación y grabación de piezas musicales.

Evaluación

- Observación directa: cuaderno de campo.
- Escala de valoración de la unidad general y autoevaluación por grupos (ver [Anexo 1](#) y [Anexo 2](#)).

Recursos

- Aula de música.
- Equipo de sonido y grabación en audio y vídeo, pizarra digital, cuaderno, bolígrafo, papel, y ordenadores.
- Bandas sonoras:
 - La Sirenita – *Bajo el mar* (0:09 – 1:30):
<https://www.youtube.com/watch?v=FIHgQMblzJ8>
 - Tarzán – *Hijo de Hombre* (1:00 – 2:19):
<https://www.youtube.com/watch?v=rJnqoGU5pQ4>
 - El Rey León – *Yo voy a ser rey león* (0:51 – 2:10):
<https://www.youtube.com/watch?v=Pi65UUCGkiA>
 - Mulán – *Todo un hombre haré de tí* (0:30 – 1:38):
<https://www.youtube.com/watch?v=2wVGNJnVFG0>

Desarrollo

Sesión 1	15 - 20 minutos
-----------------	-----------------

Lo primero que haremos en esta sesión será explicar al alumnado en qué va a consistir la actividad. Después se realizará una escucha de los fragmentos de las bandas sonoras con las que se trabajará en esta actividad para a continuación repartirlas entre los grupos de la clase. Estos podrán elegir la banda sonora que más les haya gustado. Si hay alguna banda sonora que es elegida por más de un grupo, esta se repartirá a sorteo.

Tras el reparto de las bandas sonoras se hará una lluvia de ideas en la que los alumnos propondrán diferentes temas sobre los que escribir la letra de la canción (no pudiendo ser en ningún caso violento o irrespetuoso). El docente también propondrá temas y animará a los alumnos a que elijan alguno de los siguientes, por ejemplo, el compañerismo, la empatía, el respeto, la solidaridad, etc. Después se hará un cribado de los temas haciendo una votación entre todos los alumnos. Por último, cada grupo elegirá el tema para su letra, siguiendo el mismo modo de selección utilizado con las bandas sonoras.

Sesión 2	20 minutos
-----------------	------------

Cada grupo se pondrá a trabajar en la letra de su canción. El profesor proporcionará a cada grupo palabras clave relacionadas con el tema de su canción por si necesitan algo de inspiración. Se les dejará utilizar sus ordenadores para escuchar el audio de su banda sonora tantas veces como necesiten. Cada grupo tendrá la libertad de organizarse como quiera, pudiendo cantar cada uno una parte, todos a la vez, cantar de dos en dos, etc. El profesor tomará el papel de guía y les ayudará dándoles las pautas necesarias para la organización de la pieza. En esta sesión deberían todos los grupos crear una entrada en su blog con la letra de la canción y empezar a ensayar ya su canción.

Sesión 3	15 minutos
-----------------	------------

Esta sesión servirá para dar los últimos retoques a la letra y ensayar la canción entera.

Sesión 4	20 minutos
-----------------	------------

Exposición de la canción delante de los compañeros y grabación en audio. Además, cada grupo al final de la clase deberá subir la grabación de la canción a su entrada de blog donde tienen escrita la letra.

4.8.7. UNIDAD 7. Lipdub

Objetivos

- Crear piezas audiovisuales mediante el uso de las nuevas tecnologías.
- Prestar atención, mostrar interés y responsabilizarse del trabajo realizado.
- Disfrutar con la música a partir de la expresión vocal e instrumental.

Contenidos

- Los medios audiovisuales y los recursos informáticos para la creación de piezas audiovisuales.
- Atención, interés y responsabilidad en las actividades de interpretación. Respeto a las normas.
- Grabación en el aula como recurso creativo.
- Valoración de la música como medio de disfrute a partir de la expresión vocal y corporal.

Evaluación

- Observación directa: cuaderno de campo.
- Escala de valoración de la unidad general y autoevaluación por grupos (ver [Anexo 1](#) y [Anexo 2](#)).

Recursos

- Aula de música.to
- Equipo de sonido y grabación en audio y vídeo, pizarra digital, cuaderno, bolígrafo, papel, y ordenadores.

Desarrollo

Sesión 1	15 minutos
-----------------	------------

El profesor explicará la actividad. Una vez explicada, los alumnos tendrán que seleccionar entre todas las canciones que más les guste de las cuatro creadas por los diferentes grupos en la unidad anterior. Después, entre todos (alumnos y profesor) decidirán el itinerario del *lipdub*⁴. Una vez decidido se hará una lluvia de ideas, y posterior selección, de diferentes personajes y vestuario con el que irán caracterizados los alumnos el día de la grabación. Además, se encargará a cada alumno la tarea de traer los elementos necesarios para su caracterización y los que puedan aportar a otros compañeros. También tendrán que aprenderse la letra de la canción (creada por sus compañeros) con la que realizarán el *lipdub*, para poder hacer el *playback* de manera correcta.

Sesión 2	15 - 20 minutos
-----------------	-----------------

En esta sesión se realizará el *lipdub*. Se necesitará de unos minutos previos para recordar el itinerario y la caracterización de los alumnos.

El profesor montará posteriormente el vídeo (sin sonido) con el audio original y los alumnos lo publicarán en el blog.

⁴ *Lipdub*: vídeo musical realizado por un grupo de personas que sincronizan sus labios, gestos y movimientos con una canción popular o cualquier otra fuente musical. Se realiza en una sola toma, en la que los participantes hacen *playback* mientras suena la música en un reproductor móvil.

4.8.8. UNIDAD 8. Coreografía. *Vaiana*

Objetivos

- Identificar la estructura de una canción y crear en base a esta una coreografía.
- Mejorar el aprendizaje rítmico a través de la expresión corporal. Consonancia entre la coreografía y la pieza escuchada. Trabajar el pulso.
- Coordinar los pasos de la coreografía y controlar el movimiento.
- Expresar emociones a través del movimiento.
- Familiarizarse con los medios digitales.
- Respetar las representaciones culturales.
- Prestar atención, mostrar interés y responsabilizarse de la representación artística a realizar.

Contenidos

- Coreografías inventadas para canciones, basándose en la estructura musical de la obra.
- El pulso, el ritmo y el movimiento.
- Coordinación de movimientos. Control corporal.
- Expresión de emociones.
- Los medios audiovisuales y los recursos informáticos para la creación de piezas audiovisuales y coreográficas.
- Conocimiento y práctica de actitudes de respeto en representaciones artísticas.
- Atención, interés y responsabilidad en las actividades de interpretación. Respeto a las normas.
- Grabación en el aula como recurso creativo.
- Conocimiento y práctica de actitudes de respeto en audiciones y otras representaciones artísticas.

Evaluación

- Observación directa: cuaderno de campo.
- Escala de valoración de la unidad general y autoevaluación por grupos (ver [Anexo 1](#) y [Anexo 2](#)).
- Escala de valoración de la coreografía (ver [Anexo 14](#)).

Recursos

- Aula de música.
- Equipo de sonido y grabación en audio y vídeo, pizarra digital, cuaderno, bolígrafo, papel, y ordenadores.
- Banda sonora de la película *Vaiana*. Los siguientes temas:
 - *Qué hay más allá*: <https://www.youtube.com/watch?v=TsI7co5OWtg>
 - *Aquí está*: <https://www.youtube.com/watch?v=3JapjOSt6vQ>
 - *Saber volver*: <https://www.youtube.com/watch?v=1-Hu7xBSW0o>
 - *De nada*: <https://www.youtube.com/watch?v=MAoEWjzxfvw>
- Audio de la canción *Volaré* de la película *Brave*:
https://drive.google.com/file/d/1Mg-n0b_kuidG1ZoeqQHn9fqnWxodOzhZ/view?usp=sharing
- Grabación de la coreografía:
https://drive.google.com/file/d/12S_pQmdiSOEcbZjHVhiETBNOCiBTsarz/view?usp=sharing
- Pasos de la coreografía de *Volaré* (ver [Anexo 13](#))
- 20 pulseras. 10 de un color y 10 de otro (para la coreografía de *Brave*).

Desarrollo

Sesión 1	25 minutos
-----------------	------------

En esta primera sesión trabajaremos una coreografía de la canción *Volaré* de la película *Brave* (ver [Anexo 13](#), [audio de la canción](#) y [grabación de la coreografía](#)). Esta coreografía la enseñaremos mediante la técnica de imitación en espejo. Trabajaremos por pequeños fragmentos y luego los iremos uniendo, hasta llegar a la coreografía completa. Antes de pasar al siguiente fragmento el profesor tendrá que comprobar que todos los alumnos son capaces de realizar la coreografía y, además, de manera coordinada con el resto del grupo.

Después de este primer contacto con una coreografía, podrán comenzar a preparar la suya propia en la siguiente sesión.

Sesión 2	35 minutos
-----------------	------------

En esta sesión los equipos empezarán a trabajar en su coreografía. Para esta unidad trabajaremos con la banda sonora de la película “*Vaiana*” (título original: “*Moana*”). A cada

grupo se le asignará uno de los siguientes temas: *Qué hay más allá*, *Aquí está*, *Saber volver*, y *De nada*. Pero antes, tendrán que superar una prueba.

El profesor entregará a cada alumno del grupo una barca que contiene un ritmo concreto (ver [Anexo 15](#)). El alumno será el experto de su barca. El profesor realizará un dictado rítmico. Los alumnos tendrán que estar atentos, escuchar los diferentes ritmos que realiza el profesor y levantarse cuando este reproduzca el ritmo de su barca. El profesor comprobará que el alumno ha acertado. Si es así, este tendrá que reproducir su ritmo. Si lo realiza correctamente se quedará de pie. Una vez que todos los miembros del equipo estén de pie, el profesor les comunicará la canción que tienen que coreografiar. Esta parte de la sesión no debería llevarnos más de 10 minutos.

Una vez superada la prueba cada grupo ocupará un espacio de la clase, con cierta distancia respecto a los otros grupos, y deberá empezar a trabajar en su coreografía. Tendrán para ello los 25 minutos restantes de la clase.

Todas las coreografías tendrán que cumplir unas pautas. Tienen que incluir, al menos, 5 pasos diferentes. Todos los miembros del grupo han de ser capaces de realizarla. Esta debe llevarse a cabo cuidando la coordinación entre los bailarines. Y los diferentes cambios en la canción deben apreciarse en la coreografía, es decir, deben quedar claras las diferentes partes de la canción.

Sesión 3	25 minutos
-----------------	------------

En esta sesión deberán acabar de crear la coreografía, ensayarla y tener ya la coreografía definitiva.

Sesión 4	20 minutos
-----------------	------------

Los diferentes grupos mostrarán su coreografía al resto de sus compañeros. Esta actuación será grabada por el profesor para que los alumnos luego suban el vídeo al blog.

5. CONCLUSIONES

Al realizar este Trabajo Fin de Grado he pensado en crear una propuesta de intervención docente que permitiera trabajar, a partir de un centro de interés, los diferentes bloques de contenidos del área de Educación Musical. Mi intención siempre fue crear una propuesta en la que el niño fuera el protagonista de su propio aprendizaje, mientras el profesor adquiriría el papel de guía y dinamizador del mismo. Por este motivo, la propuesta se ha desarrollado a través de los centros de interés y los contextos de trabajo, además de servirse de la metodología del aprendizaje cooperativo para alcanzar este fin.

Los centros de interés y los contextos de trabajo tienen, como ya se ha comentado en la fundamentación teórica, varios beneficios. El principal es su carácter motivador, debido a su proximidad con la realidad y gustos del alumnado. El alumno conoce el centro de interés presente en el aula y le resulta atractivo. Por este motivo, el centro de interés escogido para el desarrollo de esta propuesta ha sido la música en el cine.

El cine resulta ser un centro de interés muy atractivo, está presente en nuestro día a día y, también, en el de cualquier alumno. La gran versatilidad que ofrece en el aula lo convierte en un elemento didáctico realmente interesante. El cine es un arte que combina en sí varias disciplinas artísticas, entre ellas el sonido, la música. Debido a esto, me he servido de él, de su música y sus bandas sonoras para tratar de llamar la atención del alumnado para trabajar los contenidos y desarrollar las competencias que pretendía que lograsen.

Una vez elegido el centro de interés, cómo podía conseguir que el alumno fuese el protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La respuesta la encontré en el aprendizaje cooperativo, logrando con esta metodología además, la interacción entre iguales. Es decir, posibilita el desarrollo de los contenidos seleccionados al mismo tiempo que fomenta la adquisición de ciertos valores y habilidades sociales muy positivas. El alumno no aprende solo del profesor, también aprende del resto de sus compañeros. Una característica que me gusta especialmente de esta metodología es el concepto de ayuda mutua, la colaboración entre iguales para alcanzar los objetivos en común. Además, potencia en el alumnado el valor de la empatía, del respeto, la tolerancia, etc.

Cabe resaltar también el valor de la música por sí misma. Como maestro de música y músico opino que la música tiene un valor muy elevado, es muy beneficiosa, y tiene una gran capacidad para ayudar al alumno a expresar sus sentimientos, emociones, desarrollar

su creatividad, a través de la expresión vocal, instrumental o del movimiento. Por todo ello creo que la mejor manera de acercar la música al alumno es dejándole interactuar con ella, que aprenda música haciéndola y experimentando. Pienso que la propuesta expuesta en este trabajo potencia el aprendizaje de la música a través de la experimentación, creación y la realización.

Hay que mencionar, además, que otro de los objetivos de la propuesta es trabajar, como he comentado anteriormente, diferentes contenidos del área de educación musical, entre los que se encuentran la audición, el pulso, el ritmo, la experimentación sonora, la coordinación, o el movimiento. Es decir, esta propuesta pretende, y creo que consigue, desarrollar unidades en las que están presentes los cinco contextos de trabajo musicales explicados en la fundamentación teórica. Estos son la audiopercepción, el lenguaje musical, la expresión vocal, la expresión instrumental y la expresión del movimiento.

Respecto a la posibilidad de implantar esta propuesta en el aula, creo que sí sería factible. Al no haberla puesto en práctica no he podido comprobar, ni apreciar los errores o las dificultades con las que me encontraría. Sí es cierto que, a lo largo de la realización de la misma, he dudado con la temporalización de las diferentes sesiones. En algunas ocasiones he pensado que quizá estaba siendo muy optimista y que quizá los alumnos necesitasen más tiempo para realizar algunas actividades, pero, al mismo tiempo, tenía el temor de todo lo contrario, de ofrecer al alumno más tiempo del necesario. Este aspecto solo lo podría resolver al ponerlo en práctica y comprobar así la adecuación de la temporalización de las unidades.

Otra dificultad es lograr trabajar el aprendizaje cooperativo de manera correcta. Al final, es una metodología que, como cualquier otra, al principio cuesta implantar. De hecho, los diferentes autores consultados para la realización de la fundamentación teórica, destacaban que es una metodología que se va adquiriendo y mejorando de manera progresiva. Es decir, muy probablemente, a la hora de llevarla a cabo, tendría muchos aspectos a mejorar.

En definitiva, en cuanto al objetivo de diseñar una propuesta de intervención con la que trabajar los diferentes bloques de contenido del área de educación musical a partir de la música del cine, pienso que se ha logrado. Esta sienta las bases a partir de las cuáles lograr los objetivos planteados, pero estoy convencido de que tiene margen de mejora. Para ello se tendría que poner en práctica, de esta manera se podría observar qué aspectos funcionan y cuáles no. Y, a partir de ahí, reflexionar cómo resolver y mejorar los aspectos negativos.

BIBLIOGRAFÍA

- Archilla, H. (2017). La banda sonora en el aula de música a través de los Oscar. En L. Miranda, y R. San Juan (eds.), *Música y Medios Audiovisuales: Análisis, Investigación y Nuevas Propuestas Didácticas* (pp. 181-202). Alicante: Letra de Palo.
- Ballesteros, A. (1928). *El método Decroly*. Madrid: Revista de pedagogía.
- Borrás, F., y Gómez, I. (2010). Dos experiencias de aprendizaje cooperativo: clase de instrumento y conjunto instrumental. *Eufonía*, 50, 109-120.
- Castro, M. (1971). *Centros de interés renovados*. Buenos Aires: Kapelusz.
- García Muñoz, P. (2019). El aprendizaje cooperativo en el aula de música. *Eufonía*, 79, 63-68.
- Johnson, D.W., Johnson, R. T., y Holubec, E.J. (1999a). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., y Holubec, E.J. (1999b). *Los nuevos círculos del aprendizaje: la cooperación en el aula y la escuela*. Buenos Aires: Aique.
- Montoya, J.C. (2007). La música de cine como estrategia educativa. *Ensayos*, 22, 99-124.
- Muñoz, J. (2003). Contextos de trabajo para la educación musical. *Eufonía*, 27, 54-68.
- ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 312, de 29 de diciembre de 2007, pp. 53747-53750. Recuperado de <https://www.boe.es/boe/dias/2007/12/29/pdfs/A53747-53750.pdf>
- Pérez Aldeguer, S. (2012). El cine como propuesta didáctica para la enseñanza de la música. *Revista galego-portuguesa de psicología e educación*, 20(1), 25-38.
- Porta, A. (1998). Cine, música y aprendizaje significativo. *Comunicar*, 11, 106-113.
- Pujolàs, P. (2002). *El aprendizaje cooperativo: algunas propuestas para organizar de forma cooperativa el aprendizaje en el aula*. Documento de trabajo. Universidad de Vic: Laboratorio de psicopedagogía.

- Pujolàs, P., y Lago, J.R. (2018). *Aprender en equipos de aprendizaje cooperativo. El programa CA/AC (“Cooperar para aprender/ Aprender a cooperar”)*. Barcelona: Octaedro
- Sánchez-Saus, M. (2019). *Centros de interés y capacidad asociativa de las palabras*. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla.
- Van Gorp, A., Simon, F., Depaepe, M. y Monés, J. (eds). (2006). *Ovide Decroly: La función de globalización y la enseñanza y otros ensayos*. Madrid: Biblioteca Nueva y Ministerio de Educación y Ciencia.
- Zariquiey, F. (2016). *Cooperar para aprender: transformar el aula en una red de aprendizaje cooperativo*. Madrid: SM.

ANEXOS

Anexo 1. Escala de valoración de la unidad.

	Mal	Regular	Bien	Muy Bien	Comentario
Todos los miembros del equipo han desarrollado una actitud positiva hacia la unidad didáctica, mostrando interés y participando de manera activa en la misma.					
El equipo ha sido capaz de desarrollar la unidad satisfactoriamente, resolviendo y superando las dificultades con las que se ha encontrado.					
El equipo ha desarrollado su labor durante las sesiones cumpliendo con las pautas dadas por el maestro.					
El equipo ha mostrado una actitud de trabajo positiva y de respeto hacia sus compañeros. Y, en caso de haber conflicto, sus miembros han sido capaces de resolverlo de la mejor manera posible.					
El grupo ha mostrado una actitud de respeto hacia los otros grupos y hacia el maestro.					
El grupo ha usado los materiales necesarios para realizar la unidad con respeto y cuidado.					

Anexo 2. Autoevaluación por grupos

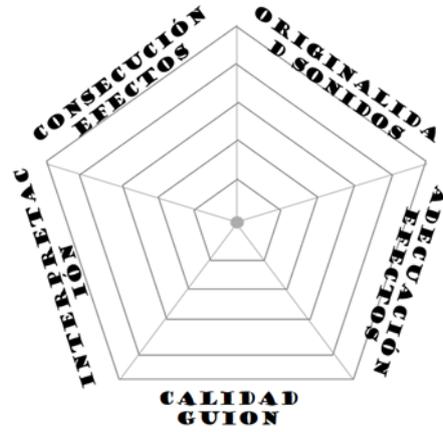
¿Habéis participado todos en las actividades, ayudando así a la consecución del objetivo grupal?	
¿De qué aspectos de vuestro trabajo estáis más orgullosos?	
¿Qué aspectos podríais haber mejorado?	
¿Ha surgido algún conflicto entre vosotros durante el desarrollo de las actividades? ¿Habéis sido capaces de resolverlo? ¿Cómo?	
¿Qué aspectos de los trabajos de los otros equipos os han sorprendido positivamente?	

Anexo 3. Escala de valoración de la Escena-Foley

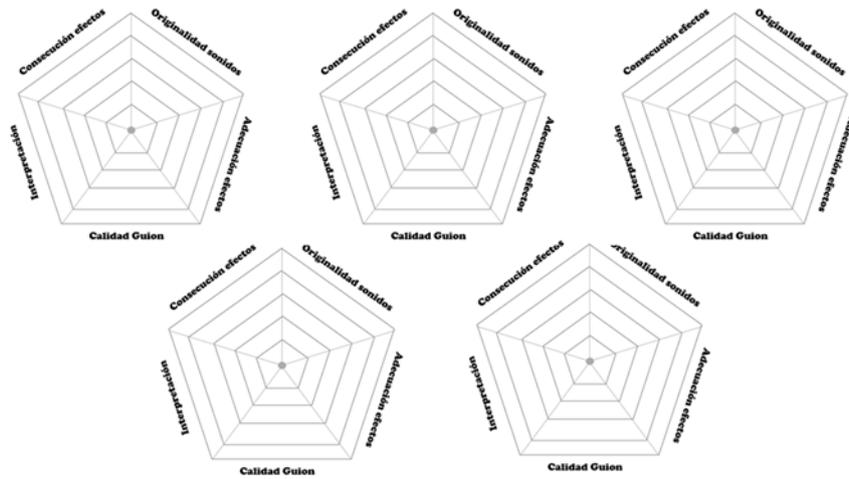
	Sí	No	A veces
La escena dura entre 30 y 90 segundos			
Aparecen en la escena entre 3 y 5 personajes (de los aportados por el profesor)			
La escena está contextualizada correctamente			
Aparecen en la escena al menos 3 Foley			
Cada miembro del equipo ha desempeñado correctamente su rol			
Los efectos elaborados se adecuan correctamente a la escena			

Anexo 4. Coevaluación para los equipos (Foley)

Coevaluación para los equipos (Foley).



Ficha para cada alumno.



Anexo 5. Personajes de ficción

Personajes equipo 1: Asco (película *Al revés*), Gru (GRU: *Mi villano favorito*), Mowgli (*El libro de la selva*), Spiderman (*Los Vengadores*), y Timón (*El rey león*).



Equipo 2: Alegría (*Al revés*), Grinch (*El Grinch*), Baloo (*El libro de la selva*), Iron Man (*Los Vengadores*), y Pumba (*El rey león*).



Equipo 3: Tristeza (*Al revés*), Mérida (*Brave*), Bagheera (*El libro de la selva*), Semidios Maui (*Vaiana*), y Viuda Negra (*Los Vengadores*).



Equipo 4: Miedo (*Al revés*), Vaiana (*Vaiana*), Miguel (*Coco*), Hipo (*Cómo entrenar a tu dragón*), y Doctor Strange (*Los Vengadores*).



Anexo 6. Escala de valoración corporal

	Sí	No	A veces
Aparecen las 5 partes del cuerpo trabajadas			
El grupo realiza la percusión corporal con buena coordinación			
El grupo lleva el pulso correctamente			

Anexo 7. Retos rítmicos de la percusión corporal

Retos rítmicos de la percusión corporal.

Reto manos:

Chasquido de dedos

Palmas

Reto pies:

Pie derecho (punta)

Pie izquierdo (talón)

Reto piernas:

Muslo derecho

Rodilla izquierda

Reto tronco:

Tórax (mano derecha)

Abdomen (mano izquierda)

Ritmo con desplazamiento:

En este reto la dirección a seguir está indicada por las flechas. Debajo de las figuras hay una flecha que marca la dirección que debe seguir el pie en cada figura. El pie a utilizar se indica con las siguientes letras: Pie Derecho: **D**; Pie Izquierdo: **I**; Pies Juntos: **PJ**.

D I D PJ D I I D PJ D I D I D I D I D I PJ

↑ ↑ ↓ → ← salto ↻ giro ↑ ↑ ↓ ↓

Anexo 8. Escala de valoración del mural sonoro

	Sí	No
Cada miembro del grupo ha aportado su propio cuadro al mural grupal		
Todos los miembros han participado activamente aportando sus ideas e impresiones en la sonorización de los cuadros de los compañeros		

Anexo 9. Escala de valoración del acompañamiento con pequeña percusión

	Sí	No
El acompañamiento con pequeña percusión incluye al menos 4 instrumentos de altura indeterminada		
Cada instrumento lleva un ritmo diferente		

Anexo 10. Ritmos de la “guerra de ritmos” de la percusión indeterminada

Grupo 1

Three staves of musical notation in 4/4 time, starting with a double bar line and a repeat sign. The notation includes quarter notes, eighth notes, and rests, with some notes beamed together.

Grupo 2

Three staves of musical notation in 4/4 time, starting with a double bar line and a repeat sign. The notation includes quarter notes, eighth notes, and rests, with some notes beamed together.

Grupo 3

Three staves of musical notation in 4/4 time, starting with a double bar line and a repeat sign. The notation includes quarter notes, eighth notes, and rests, with some notes beamed together.

Grupo 4

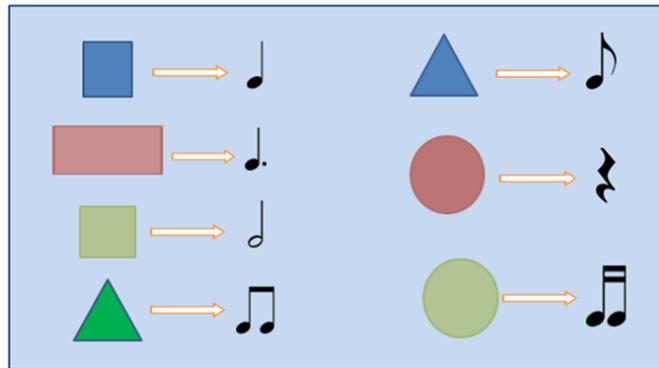
Three staves of musical notation in 4/4 time. The first staff contains a melody with eighth and quarter notes. The second staff features a more complex rhythmic pattern with sixteenth notes and rests. The third staff continues the melody with eighth notes and rests.

Anexo 11. Partitura. Acompañamiento de *You're a Mean One*

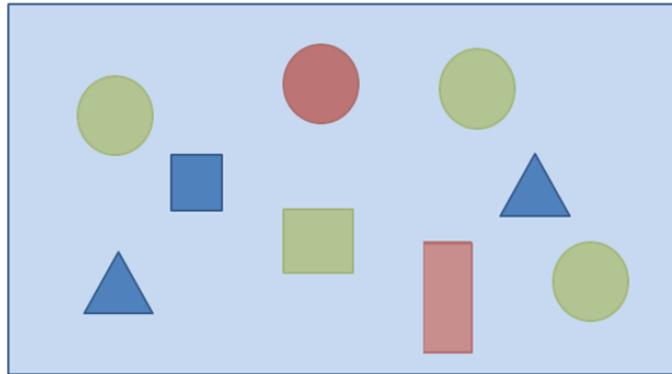
Musical notation for the accompaniment of "You're a Mean One". It consists of three staves: Triángulo, Claves, and Maracas, all in 4/4 time. The Triángulo part uses eighth notes with stems pointing up and down. The Claves part uses eighth notes with stems pointing up and down. The Maracas part uses quarter notes with stems pointing up and down.

Anexo 12. Fichas con ritmos ocultos

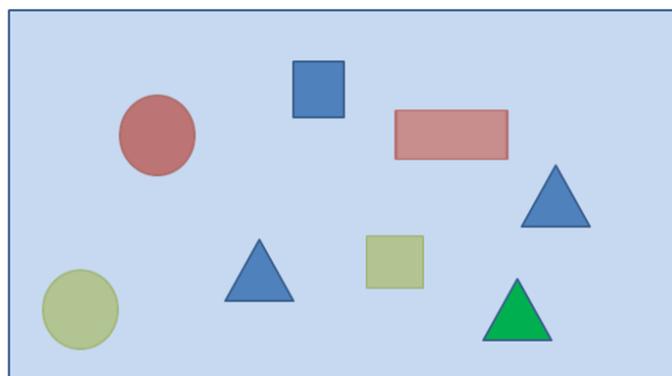
Leyenda



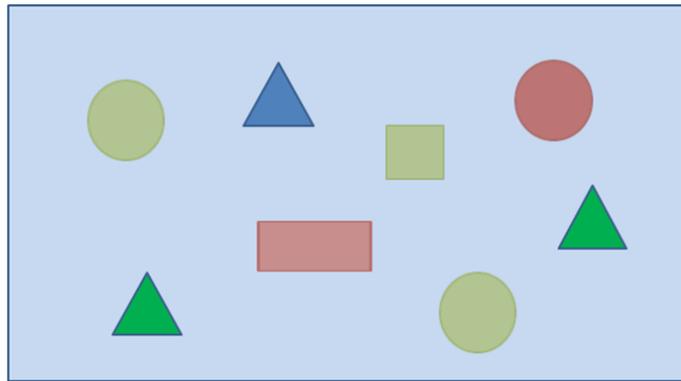
Ficha 1



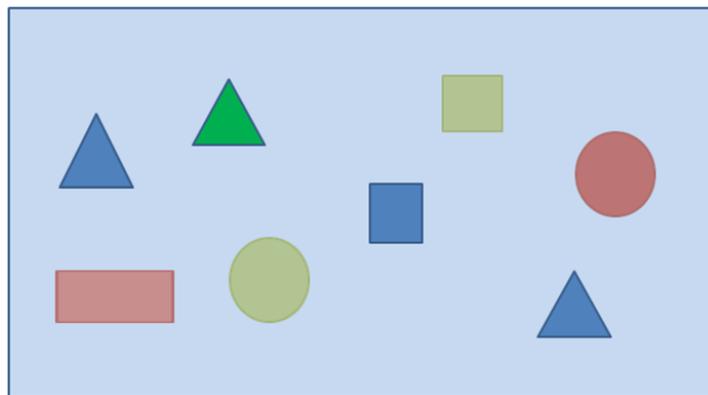
Ficha 2



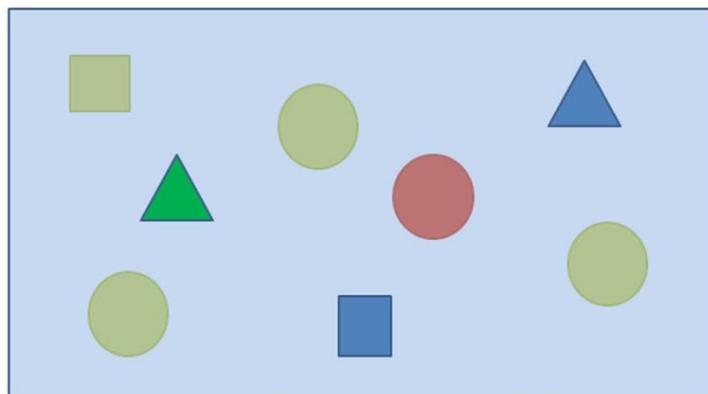
Ficha 3



Ficha 4



Ficha 5



Anexo 13. Coreografía de *Volaré*

Los alumnos trabajarán la coreografía de Brave. Esta coreografía fue creada por Noelia Domínguez, Celine Rasero, Alba Rodríguez, Carlos Valdés y Javier Chico en la asignatura de *Formas de la expresión musical* en el segundo cuatrimestre del curso 2018/2019.

La clase se dividirá en dos grupos ('unos' y 'doses'). Una vez repartidos los grupos, los 'unos' y 'doses' se colocarán en fila de manera alterna⁵. En este caso, al ser tantos, podrán colocarse en 2 filas.

Se trabajará la coreografía a través de la técnica de imitación por espejo y por fragmentos. Estos fragmentos se enseñarán también por partes. Primero se trabajará la parte de los pies, después la de los brazos y, después, se unirán las dos partes. Todo ello se realizará con una velocidad progresiva, primero sin música y luego con música.

A continuación, veremos los diferentes pasos de la coreografía. Como en la clase hay dos grupos que realizan pasos diferentes, a los 'unos' les representaremos con la letra 'A' y a los 'doses' con la letra 'B'.

Grupo 1 → **A**

Grupo 2 → **B**

Los pasos a realizar son los siguientes:

Posición inicial: los alumnos se colocan en filas. Los 'unos' y 'doses' se sitúan de forma alterna.

Desarrollo de la coreografía:

- PASO 1:

A: Tres pasos atrás (Derecha, Izquierda, Derecha) + Tres pasos en el sitio (Derecha, Izquierda, Derecha).

B: Tres pasos adelante (Derecha, Izquierda, Derecha) + Tres pasos en el sitio (Derecha, Izquierda, Derecha)

⁵ Para diferenciar al grupo 1 del grupo 2 se entregará a cada alumno una pulsera. Los 'unos' llevarán una pulsera de un color (por ejemplo, verde) y los 'doses' de otro (por ejemplo, rojo). Estas pulseras deberán ponérsela en la mano derecha. De esta manera será más fácil para el alumno saber a qué compañeros debe seguir en la coreografía. También es útil para el aprendizaje porque el profesor llevará de igual forma una pulsera (de un tercer color) en su muñeca que facilitará la imitación de los pasos al alumnado.

- PASO 2:
 - A:** Tres pasos adelante (Derecha, Izquierda, Derecha) + Tres pasos en el sitio (Derecha, Izquierda, Derecha)
 - B:** Tres pasos atrás (Derecha, Izquierda, Derecha) + Tres pasos en el sitio (Derecha, Izquierda, Derecha).
- Repetir pasos 1 y 2
- PASO 3 (**A** y **B**): Un paso con la pierna derecha sin desplazamiento mientras con el mismo brazo (el derecho) lo llevas hacia la izquierda de manera lateral.
- PASO 4 (**A** y **B**): Un paso lateral con la pierna izquierda sin desplazamiento mientras con el mismo brazo (el izquierdo) lo llevas hacia la izquierda de manera lateral.
- Repetir paso 3
- PASO 5 (**A** y **B**): Dibujar un círculo en el aire con el brazo derecho en el sentido de las agujas del reloj.
- PASO 6 (**A** y **B**): Colocar la mano izquierda en la frente y hacer un semicírculo con el cuerpo de derecha a izquierda.
- PASO 7 (**A** y **B**): Desde la posición del paso anterior (mirando hacia la izquierda) estiramos los brazos para coger “las estrellas”, primero con la mano derecha y luego con la izquierda.
- PASO 8 (**A** y **B**): “Las estrellas” al “iluminarnos con su luz” nos deslumbran, entonces nos tapamos los ojos con la mano derecha.
- PASO 9 (**A**): Correr hacia delante cuando la canción dice “correré”.
- PASO 10:
 - A:** Correr hacia atrás en “volaré”.
 - B:** Correr hacia delante en “volaré”.
- PASO 11 (**A** y **B**): Mover los brazos hacia los lados haciendo semicírculos (Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda).
- PASO 12:
 - A:** Correr hacia delante en “volaré”.
 - B:** Correr hacia atrás en “volaré”.
- Repetir paso 11.
- PASO 13 (**A** y **B**): Hacer un círculo entre todos.
- PASO 14 (**A** y **B**): Agarrarse de las manos y andar hacia la derecha.
- PASO 15 (**A** y **B**): Agacharse.

- PASO 16 (**A** y **B**): Dibujar un semicírculo con el brazo derecho en el sentido de las agujas del reloj, al mismo tiempo que con el brazo izquierdo dibujamos un semicírculo al contrario de las agujas del reloj. Visualmente se aprecia que dibujamos un círculo con el movimiento simultáneo de los dos brazos.
- PASO 17 (**A** y **B**): Gesto de silencio con el dedo en la boca mientras dibujamos semicírculos con el cuerpo, a modo de negación.
- PASO 18 (**A** y **B**): Con los brazos extendidos apoyar las manos en los hombros de los compañeros.
- PASO 19 (**A** y **B**): Dar un giro de 180° sobre nuestro propio eje en sentido de las agujas del reloj.
- PASO 20 (**A** y **B**): Hacer una 'X' cruzando los brazos (“cruzaré”) y apuntando con ellos hacia arriba.
- PASO 21 (**A** y **B**): Abrir los brazos con los puños cerrados y apuntando hacia arriba.
- PASO 22 (**A** y **B**): Apuntar con los brazos hacia abajo, pero con la misma apertura que antes.
- Repetir paso 21 (“seré fuerte”).
- PASO 23 (**A** y **B**): Subir los brazos.
- Repetir paso 21 (“seré fuerte”).
- PASO 24 (**A** y **B**): Volver a la posición inicial
- Repetir los pasos desde el 9 hasta el 15.
- FINAL.

Anexo 14. Escala de valoración de la coreografía

	Sí	No	A veces
El equipo al completo realiza la coreografía de manera coordinada			
En la coreografía aparecen al menos 5 pasos diferentes			
Se aprecia en la coreografía las diferentes partes de la canción			

Anexo 15. Barcas de la película *Vaiana* con amigos

Barca 1:



Barca 4:



Barca 5:

