



Universidad de Valladolid

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Grado en Educación Primaria.
Mención en Educación Musical.

Potenciación de los contenidos musicales a través de juegos de recreo en la educación primaria

Autora: Leire García Martín

Tutora académica: Verónica Castañeda Lucas

RESUMEN

A través de este trabajo se presenta una propuesta de intervención cuyo objetivo principal es la dinamización musical de los recreos escolares. Este trabajo me ha surgido debido a la falta de horas lectivas dedicadas a la educación musical.

El objetivo principal ha sido propuesto ya que hay evidencias teóricas que nos indican que la actividad musical tiene una fuerte influencia positiva sobre los alumnos en el desarrollo intelectual, emocional, sensorial, motriz y social. Por ello, puede considerarse uno de los elementos sobre el que basar la educación. Para dar respuesta al objetivo principal, se ha llevado a cabo un proceso de observación sobre el que se ha planteado la propuesta, dando lugar a treinta juegos musicales que fomentan la actividad musical en los recreos.

Palabras clave: Recreo escolar, propuesta, juegos musicales, dinamización musical, Educación Primaria.

ABSTRACT

This paper presents an intervention proposal whose main objective is the musical dynamisation of school breaks. This work has arisen due to the lack of teaching hours dedicated to music education.

The main objective has been proposed because there is theoretical evidence that indicates that musical activity has a strong positive influence on pupils' intellectual, emotional, sensory, motor and social development. Therefore, it can be considered one of the elements on which to base education. In order to respond to the main objective, a process of observation has been carried out on which the proposal has been based, giving rise to thirty musical games that encourage musical activity during breaks.

Key words: School recreation, proposal, musical games, musical dynamisation, Primary Education.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	6
3. JUSTIFICACIÓN	6
4. MARCO TEÓRICO	8
4.1 La importancia de la música en E.P	8
4.2 La inclusión a través de la música.....	10
4.3. El papel de la música en la ley de educación actual.....	12
4.4. El recreo escolar.....	15
4.4.1. <i>El papel del recreo en la ley de educación actual.</i>	16
4.4.2 <i>La importancia del recreo escolar en el proceso educativo.</i>	17
4.4.3 <i>El aprendizaje de la música como curriculum oculto durante el recreo</i>	18
4.5 El juego.....	19
4.5.1 <i>Tipos de juego.</i>	20
4.5.3 <i>El juego musical. Tipos de juegos musicales</i>	21
5. METODOLOGÍA	23
5.1 Objetivos	23
5.2 Lectura de documentos en relación con el tema.	23
5.3 Observación en el centro escolar.....	23
5.4. Diseño de la propuesta de intervención.	23
5.5. Análisis y conclusiones	23
6. PROPUESTA (DINAMIZACIÓN MUSICAL DE LOS RECREOS)	24
6.1 Contexto de centro y recreo escolar	24
6.1.1 Contexto de centro	24
6.1.2 Contexto de recreo	26
6.2 Presentación de la propuesta.....	26
6.3 Objetivos y competencias de la propuesta.....	27
6.4 Contenidos	29
6.5 Cronograma	30
Fase 1: recogida de datos.	30
Fase 2: exploración:	31
Fase 3: planificación de juegos	31
6.6 Desarrollo los juegos	31
Alumnos de 6-9 años:	32

Alumnos de 10-12 años:	40
7. CONCLUSIONES	48
8. BIBLIOGRAFÍA	49
8.1 Referencias legislativas	53
9. ANEXOS	54
Anexo 1:.....	54
Anexo 2:.....	57
Anexo 3:.....	57
Anexo 4:.....	58
Anexo 5:.....	59
Anexo 6:.....	60
Anexo 7:.....	61
Anexo 8:.....	62
Anexo 9:.....	63
Anexo 10:.....	63

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) pretende dar una idea de dinamización de recreos escolares a través de juegos musicales de diferentes tipos.

Actualmente, el recreo es un periodo obligatorio dentro de la jornada escolar que influye significativamente en el alumnado, contribuyendo al desarrollo de la creatividad y de la personalidad y al desarrollo tanto físico como mental y **social** de los alumnos. Por ello, a continuación, se presentará una propuesta de intervención destinada al recreo escolar en la que se expondrán diferentes juegos cuyo objetivo principal es fomentar la actividad musical en el recreo.

Para ello se ha analizado, mediante la observación, las actividades que los alumnos realizan en los recreos. El TFG realizado se ha dividido en varios niveles. En primer lugar, se plantean unos objetivos que guían el trabajo y después se muestra una justificación del tema elegido.

Para apoyar y dar sentido a esta propuesta de intervención, seguidamente, se presenta una fundamentación teórica en la que se expone cómo es de importante la música en educación primaria y los beneficios que tiene. Por otro lado, también se hablará del juego musical y el lugar donde estos se tendrán lugar, el recreo escolar.

Tras esta fundamentación, tiene lugar la propuesta de intervención. En ésta se introduce el contexto del centro para el que ha sido diseñada la propuesta, el análisis de los alumnos y las actividades que tienen lugar durante el recreo escolar. El cronograma que se presenta posteriormente en la intervención es otro de los apartados importantes de este trabajo, en él se explica detalladamente el tipo de observación realizada, los pasos que se han seguido y los instrumentos que me han ayudado a obtener la información que será reflejada en el planteamiento de los juegos musicales.

Finalmente se analizará si los objetivos propuestos han sido cumplidos y extraeré mis propias conclusiones de toda la información obtenida, y para terminar se añadirán las referencias bibliográficas y los anexos, que concluyen este Trabajo de Fin de Grado.

2. OBJETIVOS

El objetivo de este TFG es ofrecer ideas sobre juegos musicales realizables en los recreos escolares. Para ello se han diseñado juegos musicales partiendo de las características de los alumnos y sus gustos, y adaptados a las infraestructuras y recursos que nos proporciona el centro. Para dar respuesta al objetivo general, se ha desglosado este en otros objetivos más concretos que se exponen a continuación:

- Profundizar sobre las posibilidades educativas del recreo y la importancia de la educación musical.
- Conocer aspectos que regulan y condicionan el funcionamiento del recreo y diseñar una propuesta para musicalizarlo.
- Adquirir el conjunto de competencias del Grado de Educación Primaria que preparan para la actuación en el futuro profesional.

3. JUSTIFICACIÓN

Darme cuenta de las pocas horas lectivas que se emplean para la asignatura Educación Artística y en concreto para Educación Musical tras analizar las leyes educativas y poder observarlo en el colegio dónde he desarrollado las prácticas, ha sido el aliciente principal para la elección de este tema sobre el que se desarrolla el trabajo.

Todas y cada una de estas leyes no dudan en describir el papel fundamental de la educación musical en el desarrollo integral del alumno pero asignaban pocas horas a esta asignatura por lo que pensé de qué manera se podía solucionar esto. En ese momento me acordé de una asignatura cursada en la mención de educación física llamada “potencial educativo de lo corporal” donde aprendí bastantes cosas, pero la que realmente me impulsó a realizar la propuesta, fue conocer gracias a esa asignatura que existía un currículum oculto, el cual se transmite de manera implícita y tiene una gran influencia educativa.

Tras esto busqué de qué manera se podía relacionar este currículum oculto con la Educación Musical y pensé que uno de los momentos en los que se podría dar el desarrollo de un currículum oculto de música era en el recreo escolar, debido a que es un tiempo del que disfrutan los alumnos bastantes horas dentro de la semana escolar.

Es por todo esto por lo que el objetivo principal de esta propuesta, como se ha dicho anteriormente, es: ofrecer ideas sobre juegos musicales realizables en los recreos escolares. Para ello se han diseñado juegos musicales partiendo de las características de los alumnos y sus gustos, y adaptados a las infraestructuras y recursos que nos proporciona el propio centro.

Por otro lado, a través de este TFG, se ponen de manifiesto algunas de las competencias de Título de Grado en Educación Primaria que se establecen en el RD 1393/2017 por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. Entre ellas podemos destacar las siguientes:

- “Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio”. Esta competencia se cumple en primer lugar, al haber usado recursos bibliográficos variados. Y, en segundo lugar, por la observación reflexiva que se ha hecho del recreo y las interacciones que se han llevado a cabo con los profesores, extrayendo información, comprendiendo, analizando, relacionando e interiorizando conceptos y desarrollando la propuesta.

- “Saber aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas”. El haber podido diseñar esta propuesta de intervención implica el conocimiento de diferentes contenidos sin los cuales no hubiera sido posible. Además, todos estos conocimientos me han ayudado a exponer y defender diferentes argumentos para su justificación y elaboración.

- “Tener la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética”. Durante la elaboración de este trabajo se pone de manifiesto también esta competencia gracias a la necesidad de observación, exploración, investigación, y la posterior elaboración de ideas.

- “Poder transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado”. La elaboración de este trabajo busca transmitir conceptos y propuestas de tal forma que sea accesible para un público general.

- “Haber desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía”. Este TFG supone una dedicación y un trabajo personal el cual permite reforzar las habilidades adquiridas

durante los estudios de Grado en Educación Primaria permitiendo iniciar procesos de investigación, indagación y reflexión para futuros proyectos.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 La importancia de la música en E.P

La actividad musical ha sido estudiada por diversas ramas de las ciencias de la naturaleza que demuestran la importancia de la música en nuestra vida. Según Vilar (2004) la música es un fenómeno innato al ser humano: está presente de forma espontánea en las primeras manifestaciones sonoras de los niños y acompaña a la humanidad en gran número de acontecimientos de su ciclo vital. Pero esta actividad musical no solo ha sido estudiada por las ciencias de la naturaleza, sino que también ha sido estudiada por otras ciencias como las ciencias sociales a las cuales pertenece la rama de educación en la que nos encontramos.

Debido a esto, diversos son los artículos, así como los autores, psicólogos y pedagogos que defienden esta idea, como es en el caso de Pliego, que afirma lo siguiente:

Se comprobó que la música desarrolla la atención, la concentración, la memoria, la tolerancia, el autocontrol, la sensibilidad; que favorece el aprendizaje de la lengua, de las matemáticas, de la historia, de los valores estéticos y sociales; que contribuye al desarrollo intelectual, afectivo, interpersonal, psicomotor, físico y neurológico. La deficiencia que se advierte en el rendimiento de determinadas materias, como las matemáticas o la lengua, se puede resolver a través de la educación musical. (Pliego 2002, p. 2)

Además de contribuir en el aprendizaje de la misma música, ritmo y sensibilidad, entre otras cuestiones musicales, también permite aprender de forma dinámica materias que para los niños pueden ser monótonas o difíciles. Por tanto, la inteligencia musical contribuye a múltiples aspectos del desarrollo infantil.

En la misma línea, según un estudio realizado por Andreu y Godall (2012) cuyo objetivo era aportar datos sobre cómo la educación musical ayuda en la adquisición de competencias básicas de la etapa primaria, se puede considerar la música como un

elemento educativo que incide en el desarrollo de determinadas capacidades físicas y psíquicas del individuo, lo enriquece y le suministra instrumentos para que se realice como ser humano en un contexto social y cultural concreto, esto explica por qué también los pedagogos han estudiado la incidencia del aprendizaje musical en el desarrollo integral de la persona.

En cuanto a pedagogos que han estudiado la repercusión de la música en el desarrollo del ser humano está Zoltan Kodály, quien defendía una filosofía de la educación y un concepto de enseñanza basados en una educación musical para todos, considerando la música igual de importante que el resto de áreas. También afirmó que: “la educación musical contribuye al desarrollo de diversas facultades del niño, que no solo afectan a las aptitudes específicamente musicales, sino a la percepción en general, la capacidad de concentración, su horizonte emocional y su cultura física” (citado en Malagarriga, 2002, p.93)

Por otro lado, Edgar Willems (1956), con su método de educación musical, pretendía que los niños pudiesen desarrollar a través de la música todas sus facultades sensoriales y motrices, cognitivas y afectivas, fuesen cuales fuesen sus dotes musicales. El pedagogo afirmaba que la música favorece el impulso de la vida interior y llama a las principales facultades humanas: la voluntad, la sensibilidad, el amor, la inteligencia y la imaginación creativa.

En cuanto a psicólogos que han tratado la importancia de la música en el desarrollo de la persona está (Vygotsky, 2003), que resalta de una manera específica la importancia de fomentar la creación artística en la edad escolar y demuestra que toda manifestación artística, por individual y original que parezca, es siempre fruto del diálogo de la persona con su entorno social y cultural.

Por su parte (Hargreaves, 1998), en su estudio “The Developmental Psychology of Music”, apoya la inclusión de la música con otras áreas, ya que esta debería contribuir al desarrollo intelectual, emocional, sensorial, motriz y social

También hay otros autores que expresan la idea de que la música favorece la adquisición de habilidades, aptitudes y actitudes. Agudelo (2002) señaló que, por la naturaleza de las conexiones mentales, cuando los aspectos musicales no se desarrollan desde el crecimiento infantil, puede dar lugar a un crecimiento amorfo y desigual del potencial mental. En cambio, cuando estos símbolos se brindan desde la primera infancia

y en la temprana niñez, propician de manera óptima el desarrollo de diferentes destrezas y de valiosas estructuras creativas, que a futuro se revertirán en valores para la cultura, la civilización, y la expansión y evolución de la mente humana.

Por último, Domingo (2006), expone que la educación musical puede estimular distintas facultades del ser humano como la abstracción, el razonamiento lógico y matemático, la imaginación, la memoria, el orden, la creatividad, la comunicación y el perfeccionamiento de los sentidos, ya que, con la interpretación musical, se desarrollan las posibilidades de nuestros circuitos neuromusculares, se cultiva el sistema nervioso, nuestros estados afectivos, la receptividad y la atención.

Tras todo esto, podemos ver que son muchos los profesionales y estudios encontrados que abordan la incidencia de la educación musical en la formación integral de la persona. Por lo cual, podemos deducir que la educación musical en primaria cobra un papel esencial para el alumnado.

4.2 La inclusión a través de la música.

Como bien afirma Iglesias (2009), desde un punto de vista legislativo, la Educación Inclusiva empieza a cobrar importancia en España con la Ley Orgánica de Educación (LOE) donde se relacionan los cuatro pilares básicos de la educación que la UNESCO estableció en 1996 (aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser) y que, por tanto, ahora también forman parte del sistema educativo español.

Para poder hablar de cómo se aborda esta inclusión a través de la educación musical primero debemos definir el término inclusión educativa. Según la UNESCO (2005) define la educación inclusiva como: el proceso de identificar y responder a la diversidad de las necesidades de todos los estudiantes a través de la mayor participación en el aprendizaje, las culturas y las comunidades, y reduciendo la exclusión en la educación.

En la misma línea, UNICEF lo define como:

Aquello que implica que todos los niños de una determinada comunidad aprendan juntos independientemente de sus condiciones personales, sociales o culturales,

incluidos aquellos que presentan una discapacidad. Se trata de un modelo de escuela en la que no existen requisitos de entrada ni mecanismos de selección o discriminación de ningún tipo, para hacer realmente efectivos los derechos a la educación, a la igualdad de oportunidades y a la participación. (Unicef et al., 2001, p.44)

Al desarrollar esta integración a través de la educación musical se crea el concepto de Educación musical inclusiva que Sabbattela Riccardi (2008) lo define como: “el conjunto de estrategias y recursos utilizados para facilitar el acceso a la educación musical de todos los individuos atendiendo a sus características, intereses, capacidades y necesidades de aprendizaje (diferencias culturales, sociales, de género y personales) en contextos formales y no formales” (p. 258).

Esta idea de socializar mediante la música no es nueva, muchos pedagogos musicales lo incorporan en sus métodos como por ejemplo Jaques Dalcroze compositor, músico y educador musical suizo que, según González, J. (2013), decía que la música sirve como acercamiento entre grupos de clase, favoreciendo así la integración, la expresión, la colaboración, la participación y el desarrollo de la comunicación entre iguales.

Además, no son solo pedagogos quienes promueven esto. En España se ha desarrollado un proyecto creado por la organización Acción Social por la Música en España (2015) que tiene como objetivo promover la música y la integración a través de las actividades de coros y bandas infantiles en beneficio los de niños en riesgo de exclusión social. El proyecto, se está llevando a cabo mediante la creación de clases colectivas, donde todos los alumnos pueden participar de forma gratuita. Estas clases, no requieren un nivel específico de música, porque el objetivo principal es que todos los estudiantes puedan integrar y utilizar la música sea cual sea su situación. Este proyecto ha sido inspirado en otro llamado “El sistema”, proyecto que surge en Venezuela en 1975 y que es un método educativo juvenil en el que la música actúa como principal integrador social y cultural. Su desarrollo se caracteriza por permitir a numerosos jóvenes, comunicarse con su grupo de iguales, además de adquirir formación y conocimiento sobre diferentes estilos musicales. Este sistema de acción social llevado a cabo por José Antonio Abreu, músico, economista, político, activista y educador venezolano, ha tenido una gran repercusión a nivel mundial, desarrollándose en numeroso países proyectos similares a este, como ha ocurrido en España.

Estos pedagogos y proyectos musicales comparten entre sí un modelo didáctico de aprendizaje cooperativo y colaborativo que favorece la creatividad, el trabajo en equipo, la empatía, la solidaridad o el conocimiento de diferentes culturas lo que permite que los alumnos se comuniquen, desarrollen habilidades sociales y, en definitiva, se integren.

4.3. El papel de la música en la ley de educación actual.

El sistema educativo se rige por La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la LOE de 2006 (LOMLOE), que entró en vigor en enero de 2021 con un calendario de implantación que va modificando escalonadamente la LOE. Por lo tanto, actualmente, al haber entrado en vigor tan recientemente, la LOMLOE y la LOMCE están presentes simultáneamente en el sistema educativo. Esta última, ha traído consigo un importante cambio en la estructura básica del sistema educativo español, según López García (2019), perjudicando sobremanera a la asignatura de Educación Artística en la enseñanza primaria, de la que la música forma parte. Esta nueva configuración legislativa ha establecido tres categorías de asignaturas: troncales (obligatorias), específicas (optativas) y de libre configuración autonómica, cambiando el perfil obligatorio de la Educación Artística (Plástica y Música), que ha pasado a formar parte del grupo de materias optativas después de haber sido incluida, por primera vez en la historia educativa española, en la enseñanza obligatoria de este país.

Dentro del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, nos encontramos con que la Educación Musical, considerada asignatura específica, no tiene determinadas unas horas lectivas fijas y deja en manos de las administraciones educativas autonómicas y, en su caso, de los propios centros, la posibilidad de ofertar la asignatura de Educación Artística, permitiendo así, que una buena parte del alumnado de esta etapa educativa termine sus estudios primarios sin haber tenido contacto alguno con la enseñanza musical. “El bloque de asignaturas específicas permite una mayor autonomía a la hora de fijar horarios y contenidos de las asignaturas, así como para conformar su oferta” esto supone un importante incremento en la autonomía de las administraciones educativas y de los centros, ya que pueden decidir las opciones y las vías en las que se especializan y fijar la

oferta de asignaturas de los bloques de asignaturas específicas y de libre configuración autonómica.

Esta situación comete tres errores básicos que COAEM (2013) “Confederación de Asociaciones de Educación Musical del Estado Español” define en los siguientes términos:

- La Educación Musical de base es un derecho ciudadano, no una opción dependiente de las administraciones educativas o de los centros. Por tanto, es el Estado el que debe garantizar dicho derecho.
- Prácticamente no existe ningún país de la OCDE en el que se produzca esta situación. De hecho, varios de los países que obtienen excelentes resultados en el informe PISA tienen un mayor número de horas dedicadas a la Educación Musical que las que se tienen actualmente en el currículo oficial de la Educación Primaria en España.
- Ignora las recomendaciones de los organismos internacionales (UNESCO, Unión Europea...) sobre la importancia de la Educación Artística en el desarrollo integral del niño.

Además, Del Álamo (2013), ha llevado a una confusión en la formación técnica de los contenidos curriculares la diversificación curricular necesaria para cubrir las exigencias de cada Comunidad Autónoma dificultando, aún más si cabe, la inclusión plena y real de la música en la enseñanza primaria, quedando al capricho del desconocimiento de los legisladores o a la buena voluntad, o no, de los equipos docentes y olvidando que su permanencia en las aulas debe ser obligada para atender a la formación integral del alumno. (Citado en López García, 2019).

Por otro lado, el propio RD 126/2014, define en su Anexo II “Asignaturas específicas”, el papel de esta materia en la etapa de Educación Primaria, la cual se considera esencial para el desarrollo íntegro de los alumnos:

Las manifestaciones artísticas son aportaciones inherentes al desarrollo de la humanidad: no cabe un estudio completo de la historia de la humanidad en el que no se contemple la presencia del arte en todas sus posibilidades. Por otra parte, el proceso de aprendizaje en el ser humano no puede estar alejado del desarrollo de sus facetas artísticas que le sirven como un medio de expresión de sus ideas, pensamientos y sentimientos. Al igual que ocurre con otros lenguajes, el ser

humano utiliza tanto el lenguaje plástico como el musical para comunicarse con el resto de seres humanos.

Desde esta perspectiva, entender, conocer e investigar desde edades tempranas los fundamentos de dichos lenguajes va a permitir al alumnado el desarrollo de la atención, la percepción, la inteligencia, la memoria, la imaginación y la creatividad. Además, el conocimiento plástico y musical permitirá el disfrute del patrimonio cultural y artístico, al valorar y respetar las aportaciones que se han ido añadiendo al mismo. (RD 126/2014, p. 46)

A pesar de esto, dentro de cada autonomía, en el DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, concretamente en el Anexo II “Horario lectivo de la educación primaria”, podemos observar cómo dentro del área de educación artística destinan como mínimo solamente una hora semanal por curso para las enseñanzas de música.

Anexo II

HORARIO LECTIVO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA

		ÁREAS	Total horas semana	1º curso	2º curso	3º curso	4º curso	5º curso	6º curso
BLOQUE DE ASIGNATURAS	TRONCALES	CIENCIAS SOCIALES	12,5	1,5	1,5	2	2,5	2,5	2,5
		CIENCIAS DE LA NATURALEZA	12	1,5	1,5	1,5	2,5	2,5	2,5
		LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	32	6	6	6	4,5	4,5	5
		MATEMÁTICAS	28,5	5	5	5	4,5	4,5	4,5
		PRIMERA LENGUA EXTRANJERA	16	2	2,5	2,5	3	3	3
	ESPECÍFICAS	EDUCACIÓN ARTÍSTICA (*)	13	2,5	2	2	2,5	2	2
		EDUCACIÓN FÍSICA	13,5	2,5	2,5	2	2	2,5	2
		RELIGIÓN / VALORES SOCIALES Y CÍVICOS	7,5	1,5	1,5	1,5	1	1	1
		RECREEO	15	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5
		TOTAL	150	25	25	25	25	25	25

(*) En el horario destinado al área de Educación Artística, se asignará, al menos, 1 hora semanal por curso para las enseñanzas de Música.

Imagen 1. DECRETO 26/2016. Horario lectivo de la educación primaria. Recuperado de: DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la

implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

En cuanto a las horas lectivas y a los contenidos musicales que se deberán trabajar en el aula de primaria, la tabla anterior pone de manifiesto, entre otros aspectos, la existencia de serias contradicciones. Por un lado, se puede observar que todas y cada una de las normativas analizadas no dudan en describir el papel fundamental de la educación musical en el desarrollo integral del alumno, sin embargo, no parece haber una relación lógica entre las propuestas de horario lectivo dedicado a esta asignatura con lo expuesto en las normativas a favor de la educación musical, volviendo a caer en uno de los grandes problemas relacionados con la enseñanza de la música en la escuela que tantos debates educativo español (LOGSE: Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo, de 3 de octubre de 1990) y que según López García, (2019), expertos como Pastor (2004), Ocaña (2006), Morales (2008), Pliego (2008), o Roche (2010), entre otros, no dudaron en denunciar.

4.4. El recreo escolar

Como bien afirma Escolano (1993) en la revista “Tiempo y educación”, el horario escolar no ha sido una cosa fija desde el principio si no que ha pasado por numerosos cambios hasta tener la forma que conocemos actualmente. Hace sólo cien años los horarios escolares no incluían recreos. El horario, a finales del siglo XIX venía determinado por una jornada rigurosamente planificada, sin holgura para la libertad didáctica ni para la pausa higiénica.

En los primeros currículos la distribución del tiempo y espacio escolar se centraban en aspectos académicos y no existía lugar para actividades de juego libre, por lo que se plantea al recreo escolar para mitigar los efectos que la fatiga intelectual puede acarrear sobre los escolares por causa de la intensa actividad académica (Escolano, 1993, p. 163)

A finales del siglo XIX y principios del XX es cuando se comienzan a introducir ciertas innovaciones que modernizaron los horarios escolares vigentes. Los recreos fueron una de las innovaciones que se introdujeron. El patrón educativo al que dieron lugar estos cambios aún sigue en nuestros centros de hoy.

Alcántara (1913) fue uno de los primeros en plantear la carga que suponían los horarios lectivos y proponía su reducción, la disminución de horas y la introducción de

recreos y ejercicios físicos con el objetivo de compensar el trabajo intelectual que se hacía en el aula.

Actualmente existen diversas definiciones y formas de ver el concepto de “recreo”. Por ejemplo, Jarret (2002) manifiesta que “(...) en comparación con el resto del día escolar, el recreo es un tiempo en que los niños gozan de más libertad para escoger qué hacer y con quién” (p. 2). Por otra parte, Vila (2010) sostiene que durante el periodo de recreo se produce una estimulación cognitiva y los alumnos desarrollan la creatividad y las habilidades para la resolución de problemas y conflictos. En la misma línea, Dussel y Southwell (2010) señalan que el recreo forma parte del espacio pedagógico y su finalidad es otorgar a los estudiantes el descanso necesario para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más productivo.

4.4.1. El papel del recreo en la ley de educación actual.

Por ello, el recreo escolar también aparece reflejado dentro de las normativas que regulan el ámbito educativo. Tras analizar el DECRETO 26/2016, vemos en su artículo 13 que “las actividades lectivas del alumnado se desarrollarán de lunes a viernes, estableciéndose un mínimo de veinticinco horas semanales en cada uno de los cursos, incluyendo un tiempo de recreo diario de treinta minutos”. (DECRETO 26/2016, p. 34190)

Por otra parte en el DECRETO 86/2002, de 4 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Centros de Educación Obligatoria, que regula en rasgos fundamentales la organización y el funcionamiento de dichos centros, también aparece reflejado y regulado el tiempo de recreo escolar.

Dentro del artículo 71 “El horario lectivo del centro para la educación infantil y primaria” se afirma, al igual que en el anterior decreto, que será de veinticinco horas semanales y además será elaborado teniendo en cuenta los intereses de la comunidad educativa y siguiendo una serie de criterios, dentro de los cuales está el siguiente: “el recreo de los alumnos de educación primaria tendrá una duración de media hora diaria y se situará en las horas centrales de la jornada lectiva de mañana” (DECRETO 86/2002, p.7).

Además, el recreo escolar también forma parte del horario de los profesores como se muestra en el artículo 91 en el cual se expone lo siguiente: “las horas dedicadas a actividades lectivas serán veinticinco por semana. A estos efectos se considerarán lectivas tanto la docencia directa de grupos de alumnos como los períodos de recreo vigilado de los mismos. (DECRETO 86/2002, p.8).

Por tanto, queda reflejado en las diferentes leyes educativas, tanto nivel autonómico como a nivel estatal que actualmente el recreo es un periodo obligatorio dentro de la jornada escolar que cuenta con dos horas y media semanales.

4.4.2 La importancia del recreo escolar en el proceso educativo.

Actualmente existen diversas definiciones y formas de ver el concepto de “recreo” y algunos autores han compartido su visión en la que se muestran los beneficios y la importancia de este.

Por ejemplo, Mazón y García (2005) afirman que: “el patio recreo no es un lugar para cuidar niños, sino un espacio educativo y en tiempo lectivo en el que los niños desarrollan las capacidades, siguen educándose y por tanto desarrollando su personalidad” (p.33)

En la misma línea, Gómez, citado por Arias y Blanco (2013), sostiene que “el espacio del recreo es un momento propicio para la práctica de la interacción social, para comprender las diferentes respuestas emocionales y sentimientos individuales y colectivos, además de convertirse en un poderoso estimulante de las virtudes y la convivencia social, entre la comunidad educativa” (p.44)

También tenemos autores como como Cantó (2004) que puntualiza que el recreo es un espacio fundamental de interacción social y de desarrollo de habilidades sociales y que en él los alumnos toman decisiones y deciden sobre el desarrollo de las reglas del juego.

Si observamos las afirmaciones que establece Chaves (2013) sobre este concepto, podemos resaltar la importancia que tiene el recreo en el desarrollo integral de los niños: “El recreo es el espacio que permite el desarrollo integral de los niños y las niñas, pues

no solamente implica el movimiento y la actividad física, sino que contribuye al desarrollo del lenguaje emocional, cognitivo y social.” (p.71).

A su vez, tenemos autores como Eiviño (2007), que afirma que “el recreo es habitualmente considerado como un tiempo residual entre períodos de trabajo, sin embargo, ofrece un territorio potencialmente fértil para desplegar actividades lúdicas y juegos que impulsen nuevos aprendizajes y valores” (p. 390)

Todas estas formas de ver el concepto de “recreo” coinciden con el hecho de que es un tiempo de gran importancia en el que los niños tienen una oportunidad para jugar y descansar del período formal de las clases que contribuye al desarrollo del lenguaje emocional, cognitivo y social, beneficiando así a los alumnos.

Analizando estas definiciones, se puede deducir que, las actividades o juegos que se lleven a cabo en este tiempo de recreo influyen significativamente en el alumnado, contribuyendo al desarrollo de la creatividad y de la personalidad y al desarrollo tanto físico como mental de los alumnos. Además se asocia el recreo a un momento idóneo para realizar juegos y actividades lúdicas que impulsen nuevos aprendizajes y valores.

Para ayudar a que este desarrollo se haga de manera fructífera, se pueden seguir los siguientes objetivos que Romero y Gómez (2016) indican que se pueden trabajar en los juegos de patio:

Potenciar el juego libre, favorecer el desarrollo evolutivo de los niños y niñas, favorecer su socialización, ofrecer posibilidades para los grupos de todas las edades, ayudar a estimular la percepción, permitir la práctica de las diferentes funciones motoras y fomentar el respeto hacia el medio ambiente. (p. 106)

4.4.3 El aprendizaje de la música como curriculum oculto durante el recreo

Como ya se ha dicho en el epígrafe anterior, el curriculum explícito por el que se rige la comunidad autónoma y la mayoría de los docentes tiene establecidas unas horas lectivas para cada área.

Sin embargo, no todo lo que se trasmite al alumno aparece plasmado en el documento del plan de estudios. Existen gran cantidad de contenidos y valores que la escuela transmite a su alumnado que no aparece explícitamente reflejados en estos documentos

oficiales, los cuales son adquiridos también por los alumnos. La forma en que estos aprendizajes “ausentes” en el programa de estudios son adquiridos es denominada por (Riviera, 2019) currículum oculto, el cual se transmite de manera implícita y tiene una gran influencia educativa

Como resultado de lo que establece la legislación, toda la responsabilidad de garantizar el aprendizaje musical para la formación integral de los alumnos y, con ello, fomentar la música como una herramienta de convivencia positiva en el aula, recae principalmente sobre la figura del docente. Por tanto, a través de esta práctica docente, el maestro puede diseñar de tal forma que desarrolle al máximo las capacidades que brinda de la educación musical para el desarrollo integral de los alumnos.

Así pues, se debe abordar, la importancia del currículo oculto en la educación musical, porque a pesar de que lo que orienta la práctica es lo establecido en las leyes educativas, el verdadero currículo será el que se va construyendo a partir de la forma en que el maestro se adapta a ella. En este sentido, es especialmente relevante la noción de currículo oculto.

4.5 El juego.

Los niños emplean gran parte de su tiempo en jugar con la familia, en la escuela, en el parque. Estos juegos van a ir cambiando según sus preferencias y sus edades. El juego ayuda al niño en diversas áreas y por lo tanto, tiene una intencionalidad pedagógica o simplemente lúdica (García Velázquez y Llull Peñalba, 2009).

Son muchas las definiciones que podemos encontrar acerca del concepto de juego, algunas de las más generales son las siguientes:

Según la Real Academia Española (2014), jugar es: “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades.” Y el juego, también según la Real Academia Española, es: “la acción y efecto de jugar por entretenimiento”. También hay otras acepciones, en las que en ellas destaca el entretenimiento y el placer, sin considerar otros puntos que puedan derivar o formar parte de la propia actividad.

Por otro lado, las autoras Romero y Gómez (2016) en su libro *“El juego infantil y su metodología”* definen el juego como: “una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar

ciertas conductas sociales; siendo a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas” (p. 8).

En este mismo libro, se cita al filósofo e historiador J. Huizinga quien define el juego como:

Una actividad o acción voluntaria que se desarrolla sin interés material dentro de unos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, con una finalidad en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser diferente de lo que uno es en la vida diaria. (Huizinga, 2012, citado en Romero y Gómez, 2016, p.8).

Otro autor importante, relacionado con el ámbito de la psicología, también mencionado en epígrafes anteriores ha sido Vygotski, que afirma que el juego “constituye el motor del desarrollo donde crea las zonas del desarrollo próximo y donde resuelve parte de los deseos insatisfechos mediante una situación ficticia” (Vygotski, 2010, citado en Romero y Gómez, 2016, p. 8). Según él, los juegos infantiles son el recurso básico para desarrollar las diferentes habilidades de los niños.

4.5.1 Tipos de juego.

Todos los autores han destacado la existencia de diversas clasificaciones en cuanto al juego. Romero y Gómez, (2016) consideran que “para clasificar la inmensa variedad de juegos existente no podemos hacerlo desde una sola perspectiva, sino teniendo en cuenta varios criterios, así tendremos una visión más completa sobre el juego y la manera de jugar” (p.149). Estos criterios son: las capacidades que desarrollan, la libertad de elección, el número de individuos, la ubicación, el material, etc.

Para desarrollar este epígrafe nos centraremos solamente en el tipo de capacidades que desarrollan. Enfocándonos en esto, la clasificación que ofrecen las autoras es la siguiente:

- **Juegos psicomotores:** estos juegos se basan en poner a prueba nuestro cuerpo. Dentro de este tipo de juegos, se despliegan otras subcategorías donde podemos encontrar los juegos de conocimiento corporal, juegos motores y los juegos sensoriales o de condición física.

- **Juegos cognitivos:** este tipo de juegos toman una parte importante en el desarrollo del pensamiento y en el desarrollo cognitivo. Algunos de estos juegos son: los juegos manipulativos y los juegos de descubrimiento.

- **Juegos afectivos.** Se ha demostrado que existe una relación directa entre el desarrollo afectivo y el juego. Ejemplos de estos juegos son los juegos de y los de autoestima.

Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño o la niña a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto (Romero y Gómez, 2016, p.11)

- **Juegos sociales:** este tipo de juegos influye en la socialización de los niños y en su relación con otros. Los juegos simbólicos, los juegos de reglas y los cooperativos son algunos tipos de juegos sociales.

4.5.3 El juego musical. Tipos de juegos musicales

Tras establecer la definición de juego y encontrar el lugar idóneo para potenciar e impulsar el juego dentro de la jornada escolar, que en este caso es el patio de recreo, se establecerá su relación con la música, para ello hablaremos de los juegos musicales.

Para Shifres y Español (2004) el juego musical definido de manera amplia es:

Una modalidad de juego definida en función de la presencia, en el sonido y/o en el movimiento, de patrones rítmicos y/o melódicos recurrentes y elaborados (de acuerdo a la estructura repetición-variación) y/o de acuerdo a la sujeción de las conductas a un pulso musical subyacente, que se constituyen en el foco de atención, en detrimento de cualquier contenido figurativo. (Shifres y Español, 2004, citado en Español y Firpo, 2009, p.6)

Dentro del juego musical, existen diferentes variedades de juegos. Bascuñana, (2017) considera que los más destacados son:

- Juegos rítmicos-melódicos

Los juegos rítmicos melódicos son aquellos en los que interviene el factor musical o en los que los movimientos están determinados por el tiempo.

- Juegos de percusión corporal

“La percusión corporal es el arte de percutirse en el cuerpo produciendo diversos tipos de sonidos con una finalidad didáctica, terapéutica, antropológica y social.” (Romero-Naranjo, 2013)

- Juegos psicomotrices

Este tipo de juegos desarrollan las habilidades motrices. “Las habilidades motrices que se trabajan en este tipo de juegos hacen referencia al esquema corporal, a la relajación, respiración, equilibrio, temporalización y coordinación.” (Conde, Martín y Viciano, 1997).

- Juegos con las TIC

Estos tipo de juegos hacen referencia a aquellos en los que se usa cualquier tipo de tecnología para su desarrollo.

- Juegos danzados

“Los juegos danzados son una serie de juegos o actividades que se bailan y se cantan. Suelen tener un carácter alegre y dinámico y suelen necesitar un mínimo de personas para poder ser realizado.” (Zamora, 2003).

- Juegos cantados

Los juegos cantados: “son aquellos que vinculan el canto con el uso de coreografías diversas en hileras, ya sea introduciendo elementos miméticos, o combinando el canto con carreras, saltos o palmadas.” (Aguilera-Vázquez, 2011)

Son muchos los autores que clasifican los juegos musicales, todos ellos de diferentes maneras. Esta es sólo una de las clasificaciones posibles, de todas las que hay, y en la que se centrará la propuesta.

5. METODOLOGÍA

La metodología que ha sido llevada a cabo para la realización del presente trabajo se puede dividir en las distintas fases que se presentan a continuación:

5.1 Objetivos

En primer lugar, se ha de pensar en los objetivos que queremos desarrollar durante la realización del trabajo. Para ello elaboramos unos objetivos que se irían consiguiendo de manera gradual.

5.2 Lectura de documentos en relación con el tema.

Esta lectura se ha realizado a través de la búsqueda de documentos en internet, consultando bibliografía y con los apuntes de algunas de las asignaturas cursadas durante la carrera, dando lugar a la fundamentación teórica de este trabajo.

5.3 Observación en el centro escolar.

A partir de las lecturas de documentos, se ha recogido información del recreo escolar a través de diferentes medios para poder diseñar una propuesta partiendo de los gustos del alumnado. En primer lugar, se ha hecho uso de la observación directa con la que se ha recogido información sobre las actividades que los alumnos realizan en el recreo. Además, se han realizado entrevistas informales con los docentes para conocer su opinión y tener otros puntos de vista acerca del recreo escolar. Y, por último, se ha llevado a cabo un cuestionario que ha sido respondido por los alumnos y ha permitido personalizar el diseño de la propuesta. (Ver anexo 1)

5.4. Diseño de la propuesta de intervención.

Una vez recogida la información y su posterior análisis, se ha llevado a cabo el diseño de diferentes tipos de juegos que fomentan la actividad musical y se integran adecuadamente en el contexto observado.

5.5. Análisis y conclusiones

Tras la recogida de información que se ha llevado a cabo el análisis de ésta y sacando las respectivas conclusiones, se ha podido concluir que por lo general los alumnos no incluyen en sus actividades de recreo los juegos musicales. Si hay algún tipo de juego musical al que hayan hecho alusión ha sido a tocar las palmas. Pero en términos

generales, las actividades y tipos de juegos que más disfrutan y realizan son juegos deportivos como por ejemplo el fútbol, frontón o baloncesto

6. PROPUESTA (DINAMIZACIÓN MUSICAL DE LOS RECREOS)

6.1 Contexto de centro y recreo escolar

6.1.1 Contexto de centro

El colegio para el que se diseñará la propuesta es un centro público perteneciente a la ciudad de Valladolid, en concreto, el CEIP Miguel Íscar.

Cuenta con 14 profesores y 46 alumnos. Todos los alumnos son de etnia gitana, con bajo nivel socioeconómico y con unas circunstancias en diversos ámbitos complicadas. Además, actualmente tienen un nivel muy alto de absentismo, pero predomina el absentismo esporádico. La situación socioeconómica de las familias se caracteriza, fundamentalmente, porque en la mayoría de ellas, no trabaja ninguno de los cónyuges, además, presentan un índice de analfabetismo elevado, por lo tanto, su situación económica es precaria y el grado de colaboración con el centro es casi nulo. En un alto porcentaje de familias encontramos que se trata de familias numerosas, cuyos principales ingresos son las ayudas sociales.

Debido a esto, todos los alumnos del centro son de minoría étnica y por ello son considerados alumnos con necesidades de compensación educativa. Este aspecto es de especial mención ya que condiciona tanto la labor educativa del centro como su propia propuesta educativa. El CEIP Miguel Íscar, para plasmar actuaciones concretas, tanto en aspectos pedagógicos y metodológicos como en aspectos organizativos, responde a unas singularidades que se recogen en el proyecto educativo, con el fin de superar barreras segregadoras por condiciones socioeconómicas, de desamparo, de riesgo de exclusión social o de minoría étnica. Por tanto, todas las actuaciones tienen como objetivo una educación inclusiva, atendiendo a la diversidad de capacidades, procedencia económica y social o de etnia con el fin de formar ciudadanos libres y competentes en igualdad de oportunidades. Concretamente, el centro busca potenciar el trabajo cooperativo, la creación de proyectos que facilitan la interacción y la adaptabilidad del currículo, la

participación de las familias y la interacción con instituciones y asociaciones que revierten un gran beneficio al centro educativo y que favorecen la consecución de objetivos. Además, busca una educación activa y atractiva, matizada con aspectos lúdicos, que además de favorecer la erradicación del absentismo por el interés que suscitan en el alumnado, permite estrechar lazos con las familias.

Es evidente, que las motivaciones de esta minoría social difieren, en diversos puntos, de otras realidades sociales predominantes, por lo tanto, podríamos decir, que los gustos y motivaciones que los alumnos presentan cobran especial importancia, ya que, en este caso concreto, son el punto de partida de las metodologías didácticas y de las propias intervenciones educativas.

Los gitanos siempre han mantenido una serie de características de identidad y costumbres gitanas únicas, las cuales les hacen sentir orgullosos y felices de representar. Según Cruces (2012), las características culturales de los gitanos tienen una fuerte identificación del “nosotros colectivo”. Además están estrechamente relacionados con las artes en general, y la música y el baile en particular. El estilo de música más popular en su cultura es el flamenco. El flamenco no es solo un estilo musical, sino también uno de los bailes típicos de España, reconocido como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad, el cual los alumnos de este centro lo consideran como un estilo de vida por el cual sienten pasión. En general, el aspecto musical en la etnia es muy arraigado y la inmensa mayoría de los alumnos tienen interiorizados los bailes, los cantes y las percusiones típicas de su cultura.

El centro busca una educación activa y atractiva, matizada con aspectos lúdicos, que además favorece la erradicación del absentismo por el interés que suscitan en el alumnado. Además, aborda el proceso educativo desde una perspectiva diferenciada, sin dejar de atender a los currículos oficiales, pero incorporando metodologías, recursos y herramientas específicas. Todo esto se ha visto apoyado desde las instituciones administrativas y la incorporación del centro al programa 2030, lo que ha supuesto un impulso, en todos los aspectos, a la labor educativa que se lleva a cabo en el centro.

Este programa es presentado por La Consejería de Educación, que ha publicado en el Boletín Oficial de Castilla y León (BOCyL), la ORDEN EDU/939/2018, de 31 de agosto, por la que se regula el «Programa 2030» para favorecer la educación inclusiva de calidad mediante la prevención y eliminación de la segregación escolar por razones de

vulnerabilidad socioeducativa. A este programa se acoge el centro y ofrece medidas de compensación educativa. La creación de estas medidas educativas son un paso más hacia la inclusión y la igualdad de oportunidades.

6.1.2 Contexto de recreo

En cuanto al recreo escolar dentro del centro, también difiere del resto de centros educativos. Generalmente, como se ha visto en el marco teórico, se establece media hora al día para realizar los recreos, esta se suele hacer seguida y en mitad de la jornada. En cambio, en este centro se hacen dos recreos de 15 minutos. Esto está así establecido debido a las características del alumnado ya que estos no pueden estar demasiadas horas seguidas trabajando en clase, por lo tanto, salen dos veces al patio para despejarse y salir de la rutina de las clases.

Haciendo referencia al patio, lugar donde se realizan los recreos, es un espacio bastante amplio para la cantidad de alumnos que hay. Además, dispone de estructuras como porterías y canastas. También tiene un sotechado para que, en caso de lluvia, los alumnos puedan salir al patio igualmente. En cuanto al material que se ofrece para los recreos son balones, pero el colegio dispone de gran cantidad de materiales como cuerdas, pelotas, aros... que ahora están prohibidos debido al Covid-19.

En lo que respecta a las interacciones sociales de los alumnos en patio de recreo, gracias a las observaciones diarias que se han ido realizando, se puede afirmar que la mayor parte de la interacción entre los alumnos viene dada por el juego, sobre todo por juegos deportivos. Pero no todos los alumnos interaccionan entre sí, generalmente se forman dos grupos, uno creado por alumnos primer y segundo curso de educación primaria y otro conformado por el resto de los alumnos.

6.2 Presentación de la propuesta

Como hemos visto anteriormente en la fundamentación teórica, dentro del ámbito escolar, el patio del colegio y las horas de recreo pueden ser un magnífico recurso para el desarrollo y el aprendizaje de los alumnos. Por tanto, lo que se busca con esta propuesta es aprovechar estas horas de recreo de las que disponen los alumnos para reforzar y ampliar el proceso de enseñanza-aprendizaje centrándonos concretamente en el área de educación musical.

Por ello, se presenta esta propuesta en la cual se exponen 30 ideas de juegos musicales que pueden ser realizados en el recreo escolar. En cada recreo escolar, se realizará un juego musical para conseguir un patio de recreo que mejore la calidad educativa del alumnado, fomente la actividad musical y que proporcione experiencias de aprendizaje de calidad para los alumnos desde los 6 hasta los 12 años.

Estos juegos serán elegidos a suertes por los alumnos. Se harán 5 sobres y en cada sobre se pondrá el tipo de juego que es: (rítmico-melódico, percusión corporal, psicomotrices, juegos con TIC, juegos cantados y juegos danzados). En cada sobre se meterán los juegos correspondientes. Los alumnos, todos los días por la mañana meterán la mano en un sobre y sacarán el juego que se realizará ese día en el recreo. Durante la semana los tipos de juegos musicales que se realizan deben ser diferentes.

Dentro de estos seis tipos de juegos existen juegos que se pueden considerar juegos populares y tradicionales, que además de contribuir al mantenimiento de estos en la historia, tienen un alto valor educativo.

Además todos los juegos estarán divididos en dos grandes grupos, por un lado habrá juegos para alumnos desde los 6 hasta los 9 años y por otro lado estarán los juegos desde los 10 hasta los 12 años.

Para que se logre una educación inclusiva de calidad, el diseño de los juegos para esta propuesta, parte del contexto y están pensados de tal manera que todo el alumnado, dentro de las edades establecidas para cada juego, pueda realizarlos y acceder a los aprendizajes.

6.3 Objetivos y competencias de la propuesta

Los objetivos generales de etapa, según la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), son los únicos referentes de la etapa que indican las capacidades que el alumnado debe alcanzar.

Los objetivos generales de etapa de Educación Primaria (RD 126/2014, art. 7) más relacionados con la propuesta son los siguientes:

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo,

sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

Por otra parte, con esta propuesta también se persiguen objetivos específicos, que son las capacidades concretas que se alcanzarían con el desarrollo de esta intervención, y que están en relación directa con las capacidades de los objetivos generales de etapa propuestos. Son los siguientes:

- Fomentar la inclusión en el patio del colegio al igual que diferentes valores para favorecer el respeto y una buena convivencia.
- Favorecer el uso de la música en los juegos de patio
- Participar creativamente en los juegos musicales, desarrollando valores de colaboración, coeducación y respeto de las normas
- Comprender y valorar la música como medio de expresión y disfrutar de sus posibilidades motoras y de relación con los demás.
- Despertar el deseo de expresarse y fomentar su sensibilidad y creatividad hacia el movimiento y la música
- Utilizar el cuerpo y la voz como medios expresivos y aceptar sus posibilidades de improvisación, creación e interpretación.

Al poner en práctica las capacidades que se desarrollan con estos objetivos, se favorecerá también el desarrollo y adquisición de las competencias clave que son el pilar pedagógico fundamental que permite la selección del resto de elementos curriculares. Según el (RD 126/2014, art. 23) y lo que subscribe nuestro decreto autonómico (D 26/2016) se establecen 7 competencias clave que han de desarrollarse desde todas las áreas curriculares. Partiendo de estas premisas en esta intervención se desarrollarán las siguientes competencias:

- Social y cívica
- Conciencia y expresiones culturales

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- Comunicación lingüística
- Aprender a aprender
- Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- Digital

6.4 Contenidos

Esta propuesta de intervención va a reforzar directamente el área de música, entre otras áreas, en los siguientes contenidos que el DECRETO 26/2016 establece en su currículum general de etapa:

BLOQUE I: ESCUCHA

- Conocimiento y práctica de actitudes de respeto en audiciones y otras representaciones musicales. Comentario y valoración de conciertos y otras representaciones musicales.
- Cualidades de los sonidos del entorno natural y social. Sonido, ruido, silencio. Identificación y representación mediante el gesto corporal. Altura, intensidad, duración y timbre. Discriminación auditiva, denominación y representación gráfica.

BLOQUE 2: LA INTERPRETACIÓN MUSICAL

- El ritmo y la melodía. Improvisación sobre bases musicales dadas. Esquemas rítmicos y melódicos básicos. La música popular como fuente de improvisación.
- Grabación como recurso creativo: puzles y collages sonoros.
- Identificación visual de algunos instrumentos y clasificación según diversos criterios. Los instrumentos escolares. Percusión altura determinada, percusión altura indeterminada. La orquesta. Los instrumentos de la música popular. Utilización para el acompañamiento de textos, recitados, canciones y danzas.
- Posibilidades sonoras y expresivas de diferentes instrumentos y dispositivos electrónicos al servicio de la interpretación musical. Las tecnologías de la información aplicadas a la creación de producciones musicales sencillas y para la sonorización de imágenes y de representaciones dramáticas.

- La partitura. Grafías convencionales y no convencionales para la interpretación de canciones y obras instrumentales sencillas
- Lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones y piezas instrumentales. Pentagrama, clave de sol, notas y figuras musicales, signos de prolongación, signos de repetición. Los intervalos. Definición y análisis. El tono y el semitono. Sostenidos y bemoles
- La realización y puesta en escena de producciones musicales sencillas. Constancia, exigencia, atención e interés en la participación individual y en grupo. Reparto de responsabilidades en la interpretación y dirección del grupo. Respeto a las normas, a las aportaciones de los demás y a la persona que asuma la dirección.

BLOQUE 3: LA MÚSICA EL MOVIMIENTO Y LA DANZA

- El sentido musical a través del control corporal. La percusión corporal. Posibilidades sonoras del propio cuerpo. Introducción al cuidado de la postura corporal.
- Práctica de técnicas básicas de movimiento y juegos motores acompañados de secuencias sonoras, canciones y piezas musicales.
- Danza expresiva a partir de secuencias sonoras. Repertorio de danzas, coreografías y secuencias de movimientos fijados. La danza como medio de expresión de diferentes sentimientos y emociones.
- El pulso musical. La velocidad. El tempo. El metrónomo.

6.5 Cronograma

Para llevar a cabo esta intervención se requiere una planificación previa la cual se puede dividir en las siguientes fases.

Fase 1: recogida de datos.

Se ha llevado a cabo una recogida de información de los recreos escolares a través de la observación directa, centrada en las actividades que los alumnos realizaban durante estos para conocer sus gustos y motivaciones. Además de la observación directa, durante mi estancia en el centro se han realizado también varias entrevistas informales al personal docente que me han servido para concretar la información.

Fase 2: exploración:

La intención de esta fase de exploración es conocer la opinión de los alumnos acerca de las actividades que más les gusta realizar en el recreo, las que menos y el tipo de juegos que más les llama la atención. Para conocer más acerca del recreo en este contexto concreto e ir más allá de mis propias observaciones, he realizado un cuestionario al alumnado (Anexo 1) para saber su punto de vista y sus intereses. Esto me ha servido de ayuda para diseñar la propuesta con el fin de dinamizar musicalmente los recreos.

Fase 3: planificación de juegos

El objetivo principal de esta fase es diseñar los juegos con los cuales se pretende conseguir un recreo dinámico y musical para el alumnado. Estos juegos tendrán en cuenta los intereses del alumno y sus necesidades, habiendo estudiado los resultados del formulario realizado en la fase anterior. De modo que se presentarán juegos que permitan favorecer el desarrollo evolutivo de los alumnos y favorecer su socialización, tal y como se ha descrito en el marco teórico. Además también permitirán reforzar y ampliar el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la educación musical.

6.6 Desarrollo los juegos

A continuación se mostrarán 30 ideas de juegos musicales para trabajar en el recreo escolar, clasificados en diferentes tipos: juegos rítmicos-melódicos, juegos de percusión corporal, juegos psicomotrices, juegos con TIC, juegos cantados y juegos danzados. En caso de que algún día los alumnos no puedan salir al recreo, se realizará alguno de los seis juegos que están diseñados para poder realizarse en las aulas los días de lluvia.

Alumnos de 6-9 años:

BINGO



- 1 | TIPO DE JUEGO** Rítmicos
- 2 | MATERIALES** Cartones de bingo. (Anexo 2)
- 3 | OBJETIVO** Discriminar e identificar las diferentes figuras a través de lectura rítmica.
- 4 | DESARROLLO**

Para este ejercicio harán falta las tarjetas del anexo 2 las cuales se deben repartir al alumnado. El profesor deberá realizar diferentes ritmos (lo puede hacer utilizando solfeo silábico o no) y los alumnos cuando oigan alguno de los ritmos que hay en su tarjeta lo tachan. Quien haya tachado todos consigue hacer bingo y gana un punto. Con este juego los alumnos podrán reconocer e interiorizar la lectura rítmica. Algunos de los ritmos tienen escritas las sílabas rítmicas de Kodály, estas tarjetas se podrían dar a algún alumno que este comenzando a aprender lectura rítmica.

LA PELOTA CON RITMO



- 1 | TIPO DE JUEGO** Rítmicos
- 2 | MATERIALES** Pelota de playa
- 3 | OBJETIVO** Trabajar el ritmo y la imitación
- 4 | DESARROLLO**

Para este juego se usará una pelota de playa inflable de varios colores. En cada color, se escribirán diferentes ritmos con varias figuras musicales, los ritmos serán sencillos en un compás de 4/4, 3/4 y 2/4. Por ejemplo: ♪ ♪ ♪ ♪

En círculo, un alumno pasa la pelota a un compañero/a diciendo un color, el que la reciba hace el ritmo del color que le ha dicho y todos los demás repiten el ritmo pero lo harán imitando al compañero, por lo que tendrán que estar pendientes del ritmo que haga y memorizarlo. Los ritmos se harán con palmas.

DIRECTOR DE ORQUESTA



1 | TIPO DE JUEGO

Percusión corporal

2 | RECURSOS

No hace falta ningún recurso

3 | OBJETIVO

Improvisar ritmos mediante percusión corporal

4 | DESARROLLO

Un alumno se la queda. El resto de los compañeros se ponen en un corro y el profesor nombra a uno de ellos director de orquesta, al que deberán imitar el resto de alumnos. El director comienza a improvisar ritmos mediante percusión corporal y todos los demás lo imitan, en ese momento el alumno que se la queda se pone en medio del círculo para intentar adivinar quien es el director de orquesta. Después se la queda otro alumno y se vuelve a repetir el proceso. Durante este juego el alumno que se la queda debe improvisar constantemente por lo que favorecerá el desarrollo de la imaginación ya que este no se puede quedar en blanco y el resto de alumnos mejorarán la atención y la imitación

¿Quién toca fortissimo?



1 | TIPO DE JUEGO

Rítmico

2 | MATERIALES

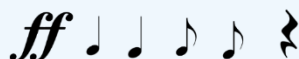
claves

3 | OBJETIVO

Discriminar auditivamente los grados de intensidad del sonido

4 | DESARROLLO

El profesor venda los ojos a uno de los alumnos y al resto se les reparte un ritmo (el mismo para todos) con un matiz que puede ser: pp pianissimo, p piano, f forte, ff fortissimo (este último sólo lo puede tener un alumno). Por ejemplo:



A la señal del profesor mientras este marca el pulso, tocarán el ritmo con las claves al unísono, el alumno que lleva los ojos tapados deberá escuchar y adivinar quien es el compañero que está haciendo el ritmo fortissimo.

YO PREGUNTO- TU RESPONDES



1 | TIPO DE JUEGO

Percusión corporal

2 | RECURSOS

No se necesitan recursos

3 | OBJETIVO

Trabajar ritmos a través de percusión corporal

4 | DESARROLLO

Para este juego todos los alumnos se deben poner en semicírculo y todos marcarán el pulso de 4/4 con los pies con la siguiente secuencia de movimientos: (pierna derecha adelante - pierna izquierda adelante-pierna derecha atrás- pierna izquierda atrás) Primero para calentar y que los alumnos cojan soltura, se hará un ritmo a modo de pregunta y ellos deben responder imitando el mismo ritmo.

Después se hará lo mismo alumno por alumno, pero esta vez se hará un ritmo al cual el alumno que le toque tiene que "responder" con otro diferente. Con este juego se trabajará la atención, la coordinación (al tener que seguir el pulso con los pies a la vez que hacen el ritmo), la imitación y la improvisación.

AL PASAR LA BARCA



1 | TIPO DE JUEGO

Psicomotriz

2 | RECURSOS

Combas y anexo 5

3 | OBJETIVO

Potenciar la coordinación y el seguimiento del ritmo con el cuerpo.

4 | DESARROLLO

Para empezar dos jugadores dan a la comba y otro jugador se sitúa en el centro de la comba para saltar. Para este juego la cuerda no debe dar una vuelta completa sino que solamente se balanceará en el suelo. Tanto los alumnos que dan como los que saltan deben seguir el ritmo de la canción para que el juego se realice de manera correcta. Para ver la letra de la canción: (Anexo 5)

¡SOMOS ESTATUAS!



1 | TIPO DE JUEGO

Psicomotriz

2 | RECURSOS

Altavoz, reproductor de música

3 | OBJETIVO

Desarrollar la expresión corporal, y el equilibrio a través de la música

4 | DESARROLLO

Todos los alumnos empezarán a bailar al ritmo de la música que suena en ese momento, cuando esta pare, deberán detenerse en la posición que estaban cuando paró la música. Mientras la música esté parada, los alumnos no se deben mover, si se mueven serán eliminados. El juego durará hasta que sólo quede uno. Como variante, para trabajar aún más la psicomotricidad, se podría anunciar la posición que deben adoptar al convertirse en estatuas

LOS NOMBRES



1 | TIPO DE JUEGO

Psicomotriz

2 | RECURSOS

Combas y anexo 7

3 | OBJETIVO

Potenciar la coordinación y el seguimiento del ritmo con el cuerpo.

4 | DESARROLLO

Para empezar dos jugadores dan a la comba y otro jugador se sitúa en el centro para saltar. El jugador situado en el centro de la comba salta cantando la canción. Cuando se deletrea María, el jugador que salta deberá agacharse entre letra y letra para no enganchar la comba, al mismo tiempo que los que la están dando levantan la cuerda en el aire para hacer un giro pequeño por encima del jugador agachado. También podrían realizarlo con otros nombres que se les ocurriese o con los suyos propios. (Ver anexo 7)

RATÓN QUE TE PILLA EL GATO

10
MIN

1 | TIPO DE JUEGO

Juegos cantados

2 | RECURSOS

No es necesario ningún recurso

3 | OBJETIVO

Entonar una canción mientras juegan.

4 | DESARROLLO

Dos alumnos serán escogidos al azar. Uno de estos ellos tendrá el papel de gato y otro el de ratón. Una vez elegidos, el resto de alumnos que forman el corro tendrán que entonar la siguiente canción: 'Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillará'. Mientras suena la canción, el ratón correrá haciendo zig-zag por los huecos formados entre los brazos de los participantes. Mientras tanto, el gato le tendrá que perseguir, pero los participantes bajarán los brazos y no le dejarán pasar, aunque puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los rompa al pasar. Cuando el gato toca al ratón, el juego finalizará y entonces el ratón pasará a ser el gato y escoger a una persona para que haga de ratón.

LOS PIRATAS

10
MIN

1 | TIPO DE JUEGO

Juegos cantados

2 | RECURSOS

Letra de la canción (Anexo 4)

3 | OBJETIVO

Cantar e imitar gestos

4 | DESARROLLO

En este juego el profesor cantará la canción: "cuando un pirata baila" y hará los gestos correspondientes. Los alumnos deberán repetir la letra cantando y además hacer los mismos gestos que realiza el profesor. Con este juego, al ser una canción de gestos y acumulativa, se desarrollará también la atención y la memoria.

EL PATIO DE MI CASA



1 | TIPO DE JUEGO

Juegos cantados

2 | RECURSOS

Letra de la canción (Anexo 6)

3 | OBJETIVO

Cantar e imitar gestos

4 | DESARROLLO

Todos los alumnos agarrados de las manos formando un corro, van girando cantando la canción (ver Anexo 6) mientras hacen los movimientos que señala la letra de la canción. Cuando cantan "¡Agáchate, y vuélvete a agachar!", se agachan dos veces seguidas. Cuando cantan "Chocolate, molinillo, corre, corre, que te pillo", el corro se detiene, y cuando dicen las sílabas "la" de la palabra chocolate, "ni" de molinillo, "co" del segundo corre y "pi" de la palabra pillo, se van hacia el centro del corro, con las manos hacia delante y a la altura de la cabeza. Cuando cantan "A estirar, a estirar", el corro se abre todo lo posible sin soltarse.

LA YENKA



1 | TIPO DE JUEGO

Juegos danzados

2 | RECURSOS

Reproductor de música, (Anexo 9)

3 | OBJETIVO

Seguir los pasos de baile al ritmo de la música

4 | DESARROLLO

La Yenka es un baile español que se baila al ritmo de la canción "La Yenka" de Enrique y Ana. Se bailará junto a los alumnos con la metodología de espejo. El profesor deberá ponerse en frente de los alumnos en un lugar donde todos le puedan ver y tendrá que bailar haciendo los pasos y cantando la canción (ver anexo 9) para que los alumnos le imiten. Con este juego los alumnos trabajarán la imitación y desarrollarán la lateralidad y además se practica también el ritmo.

FIESTA DE BAILE



1 | TIPO DE JUEGO

Juegos danzados

2 | RECURSOS

Reproductor de música

3 | OBJETIVO

Mover el cuerpo al ritmo de la música

4 | DESARROLLO

Para este juego simplemente se usará un reproductor musical donde se pondrán las canciones que los alumnos quieran bailar. Por si a los alumnos no se les ocurre ninguna canción se hará una lista con unas cuantas que sean aptas para los alumnos. Durante todo el recreo sonarán las canciones y los alumnos deberán bailar y sentir el ritmo de la música. Entre todos los alumnos podrían hacer un movimiento coreográfico para cada canción y cuando la música suene los alumnos la asociarán a ese movimiento coreográfico y deberán dejar lo que están haciendo para bailarlo

Para días de lluvia

INCREDBOX



1 | TIPO DE JUEGO

Juegos con TIC

2 | RECURSOS

Tablets u ordenadores, internet

3 | OBJETIVO

Crear ritmos musicales a partir de sonidos y efectos vocales.

4 | DESARROLLO

Para este juego se utilizará el programa informático Incredibox que se usa de forma online, sin registro previo. Los alumnos por grupos deberán crear sus ritmos. Es muy intuitivo por lo que los podrán hacer sus creaciones sin problema. Después de crearlos, se pueden compartir a través de la URL que la herramienta genera cuando creas un ritmo.

:

LOS INSTRUMENTOS



1 | TIPO DE JUEGO

Juegos con TIC

2 | RECURSOS

Tablets u ordenadores, internet

3 | OBJETIVO

Aprender el nombre de los instrumentos a través de las TIC

4 | DESARROLLO

En este juego los alumnos realizarán un memory de instrumentos donde unirán el instrumento con el nombre que corresponda. El juego tiene varios niveles y se puede realizar tanto en ordenador/tablet como pizarra digital. También se puede jugar en parejas o individualmente. Para crear más implicación en los alumnos en la realización del juego se puede crear un ranking apuntando el tiempo que tardan los alumnos en resolver el panel completo. El juego está disponible en el siguiente enlace: <https://aprendomusica.com/const2/18memoryInstrumentosBasico/game.html>

Alumnos de 10-12 años:

COMECOCOS



1 | TIPO DE JUEGO

Melódico

2 | MATERIALES

Folios y pinturas

3 | OBJETIVO

Conocer y entonar las notas musicales

4 | DESARROLLO

Los alumnos deben crear un comecocos y en las 8 primeras solapas que tiene, se deben poner las notas musicales, en cada solapa se escribirá una nota con 8 colores diferentes dentro del pentagrama (de Do-Do´) y debajo de cada solapa se escribirá una melodía en un pentagrama. Para jugar se puede hacer por parejas, uno de la pareja dice un número y abre el comecocos por el número que haya dicho, después elige un color y dice el nombre de la nota, si está bien, pasa a la segunda solapa donde se despliega la melodía correspondiente que deberán entonar. Con este juego los alumnos trabajarán la posición de las notas en el pentagrama y aprenderán a entonarlas.

Escala musical con agua



1 | TIPO DE JUEGO

Melódico

2 | MATERIALES

7 vasos iguales, agua, colorante de varios colores, baqueta

3 | OBJETIVO

Discriminar sonidos agudos y graves. Mejorar la afinación.

4 | DESARROLLO

Se ponen en fila los vasos y se llenan de agua de forma que cada uno tenga un poco más que el anterior. Luego comprobarán el sonido de cada uno. Podrán llenar o vaciar el agua de cada vaso según su sonido hasta que suene de una manera que les guste. Por último, se le añade colorante cada nota. Una vez creada su propia escala musical podrán jugar con ella. Además pueden intentar afinar los sonidos, por ejemplo se les da un metalonotas y se les dice que cada placa debe sonar lo más parecido al vaso de su color. Además se les puede hacer las siguientes preguntas para que investiguen (Anexo 3)

EL ECO RÍTMICO



1 | TIPO DE JUEGO

Percusión corporal

2 | RECURSOS

No se necesitan recursos

3 | OBJETIVO

Trabajar ritmos a través de percusión corporal

4 | DESARROLLO

Para este juego todos los alumnos se deben poner en semicírculo y el profesor, creará un compás de cuatro pulsos con las figuras que escoja. Por ejemplo:



El alumno que esté al lado del profesor tendrá que improvisar un compás de cuatro pulsos para seguir la cadena, siempre llevando el pulso que marca el maestro y sin repetir el ritmo del compañero anterior. El maestro será el encargado de revisar si los compases creados por los alumnos tienen cuatro pulsos ya que si no es así el alumno es eliminado. Los ritmos se harán con todo tipo de percusión corporal que se les ocurra. Al ser un juego tan rápido, los se trabajará la atención y la improvisación.

LA RAYUELA MUSICAL



1 | TIPO DE JUEGO

Percusión corporal

2 | RECURSOS

Tiza

3 | OBJETIVO

Mejorar la coordinación y trabajar la percusión corporal

4 | DESARROLLO

Para este juego se pintarán varias rayuelas con tiza en el patio del colegio. Dentro de cada casilla se dibujará un ritmo. Los alumnos, por turnos, tirarán una piedra a la casilla que toca. Entonces, se hace el recorrido de la siguiente manera: hay que pasar por todas las casillas, excepto por la que tiene la piedra (en la cual se tiene que hacer el ritmo con percusión corporal o pueden hacerlo saltando en la propia casilla), si se hace bien, se continúa y se pasa a la siguiente casilla en el próximo turno, si no, se retrocede una. El hecho de que los alumnos salten al ritmo o lo utilicen el cuerpo para realizarlo con percusión corporal, ayudará al alumno a interiorizar las figuras rítmicas.

MEMORY



1 | TIPO DE JUEGO

Percusión corporal

2 | RECURSOS

Fichas del juego

3 | OBJETIVO

Realizar esquemas rítmicos de percusión corporal.

4 | DESARROLLO

Este juego consiste en colocar una serie de fichas boca abajo donde aparecerán diferentes ritmos (un compás en 2/4, 3/4 o 4/4) e ir destapándolas de dos en dos hasta encontrar todas las parejas de ritmos que coinciden entre sí, en el mínimo de movimientos posible. Un ejemplo de patrón rítmico que puede darse es:



Cuando se encuentra una pareja, se debe realizar el ritmo con percusión corporal para darlo por válido y llevarse un punto.

EL PAÑUELO



1 | TIPO DE JUEGO

Psicomotriz

2 | RECURSOS

Altavoz, reproductor de música, canciones (anexo 10)

3 | OBJETIVO

Discriminar y reconocer intervalos a través de canciones

4 | DESARROLLO

Este juego es el juego del pañuelo tradicional, pero en vez de nombrar a los alumnos por números se les nombra por intervalos desde 2ªM a 8ªJ. Una vez que todos los alumnos estén asociados a un intervalo, el profesor se coloca en medio de los dos grupos. En la primera ronda, entonará un intervalo y los alumnos cuando oigan el intervalo, si es el que le han asignado, deberán salir a por el pañuelo. En la segunda ronda, se añade dificultad descubriendo el inicio de una canción previamente elegidas por ellos (Ver anexo 10) que se caracterizan por tener un inicio de canción asociado a un intervalo. Este método en el que se usan canciones para el reconocimiento de intervalos ha sido creado por Edgar Willems (1996).

PENTAGRAMA HUMANO

10
MIN

1 | TIPO DE JUEGO

Psicomotriz

2 | RECURSOS

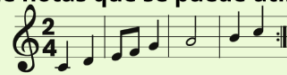
Combas

3 | OBJETIVO

Trabajar las notas musicales, el ritmo y la coordinación mediante saltos

4 | DESARROLLO

Para empezar se creará un pentagrama gigante con cuerdas. Además se crearán tarjetas con una melodía en 2/4 y con cuatro compases máximo. El intervalo de notas que se puede utilizar será de (Do-Do´). Por ejemplo:



Los alumnos, en fila, irán cogiendo una tarjeta y deberán entrar en el pentagrama en la posición de la primera nota, después el profesor comenzará a marcar el tempo y el alumno deberá entonar y saltar al ritmo por el pentagrama en el lugar donde la nota de su tarjeta muestra.

FUROR

10
MIN

1 | TIPO DE JUEGO

Juegos cantados

2 | RECURSOS

Fichas con palabras o temas

3 | OBJETIVO

Cantar canciones ajustadas a los temas y criterios propuestos.

4 | DESARROLLO

Para este juego se deberán formar dos equipos y se harán diferentes pruebas:

- Palabra cantarina: se proponen palabras y los equipos deben de cantar una canción que contenga esa palabra. Las palabras se sacarán a suertes (se harán diferentes tarjetas para ello), se va pasando de un equipo a otro, el equipo que no cante o cante una canción incorrecta pierde un punto o lo gana el contrario. También se puede hacer con imágenes.

- Cambio de Vocal: se le dará a cada equipo una canción, y sacarán al azar una vocal, el equipo debe de cantar la canción cambiando todas las vocales por la vocal que han sacado, ganará el punto el equipo que menos se equivoque.

Este tipo de juegos tan rápidos ayudará a los alumnos a desarrollar también su imaginación.

KARAOKE



1 | TIPO DE JUEGO

Juegos cantados

2 | RECURSOS

Pizarra digital e internet

3 | OBJETIVO

Disfrutar cantando

4 | DESARROLLO

En este juego los niños cantarán en karaoke. Se les pondrá una canción que les guste y se reproducirá en la pizarra con la letra. Los alumnos lo deben cantar y lo pueden hacer por parejas, individualmente o en grupos. El profesor será el jurado de los participantes y deberá hacer un ranking, el que quede en el número uno gana el juego.

PARTY DISCO



1 | TIPO DE JUEGO

Juegos danzados

2 | RECURSOS

Gimnasio, varitas luminosas, reproductor de música

3 | OBJETIVO

Afianzar el esquema corporal e interpretar una danza

4 | DESARROLLO

Este juego se deberá desarrollar en el gimnasio del colegio. Para ambientar el juego se bajarán las persianas consiguiendo un ambiente oscuro. Los alumnos deberán pegarse varitas luminosas en sus extremidades. Tras esto, se pondrá música y por grupos deberán inventar una coreografía, cuando la tengan, se pondrá de nuevo la música e irá saliendo grupo por grupo en frente de la "pista de baile" a enseñar los pasos en espejo al resto de alumnos. Con este juego desarrollarán la lateralidad y también la coordinación.

INVITACIÓN PARA BAILAR



1 | TIPO DE JUEGO

Juegos danzados

2 | RECURSOS

Reproductor de música

3 | OBJETIVO

Seguir el ritmo de la música con el cuerpo

4 | DESARROLLO

Se forman dos grupos. Cada grupo ha de numerarse. El numero que tiene un grupo es conocido pero el otro no. Se colocan en dos líneas paralelas a unos ocho metros distancia. Empieza a sonar una música y el profesor dirá un numero, el niño/a al que corresponde este numero sale danzando hasta el grupo contrario e invita a bailar a quien cree que tiene el mismo numero que el. Si acierta los dos bailan en el centro de la pista. Si falla gira de espaldas y vuelve bailando. El juego continúa hasta que se conoce el número de la mayor parte del grupo contrario. Todos los participantes deben estar danzando desde su sitio, mientras se suceden los paseos e invitaciones.

LA MACARENA



1 | TIPO DE JUEGO

Juegos danzados

2 | RECURSOS

Reproductor de música, (Anexo 8)

3 | OBJETIVO

Seguir los pasos de baile al ritmo de la música

4 | DESARROLLO

La macarena es un baile español que se baila al ritmo de la canción "Macarena" de Los del Río. Se bailará junto a los alumnos con la metodología de espejo. El profesor deberá ponerse en frente de los alumnos en un lugar donde todos le puedan ver y tendrá que bailar haciendo los pasos (ver anexo 8) para que los alumnos le imiten. Con este juego los alumnos trabajarán la imitación y desarrollarán la lateralidad y además se practica el ritmo.

Para días de lluvia:

MELODY MAESTRO



1 | TIPO DE JUEGO

Juegos con TIC

2 | RECURSOS

Pizarra digital, internet

3 | OBJETIVO

Practicar las notas con canciones a través de las TIC

4 | DESARROLLO

Es un juego con diferentes niveles de dificultad dependiendo de la canción que elijas tocar. En la pizarra digital, los alumnos tendrán que tocar la canción que hayan elegido. Lo harán con el piano virtual que ofrece el propio juego. Las notas van saliendo en el pentagrama y el alumno debe dar a la tecla correspondiente (las teclas tienen escrito el nombre de las notas). Se puede hacer un ranking de alumnos apuntando la puntuación con la que superan la canción cada alumno y el alumno que más puntos tenga gana el juego. El juego está disponible en el siguiente enlace:
<https://aprendomusica.com/const2/54melodymaestro1/game.html>

ATRAPA NOTAS



1 | TIPO DE JUEGO

Juegos con TIC

2 | RECURSOS

Pizarra digital e internet

3 | OBJETIVO

Trabajar el nombre de las notas musicales a través de las TIC

4 | DESARROLLO

Es un juego con diferentes niveles de dificultad. En la pizarra digital, los alumnos tendrán que atrapar todas las notas que aparecen en el pentagrama, pinchando en el nombre correcto. Se pueden elegir las notas con las que quiere trabajar. Para desarrollar el juego se hará un concurso en el que se apuntarán las puntuaciones de cada clase y se pondrán en un ranking. Los más rápidos atrapando, y los que más notas atrapen, ganarán. El juego está disponible en el siguiente enlace:
<https://aprendomusica.com/const2/03atrapanotas/game.html>

EL RAP



1 | TIPO DE JUEGO

Juegos con TIC

2 | RECURSOS

Tablets u ordenadores, internet

3 | OBJETIVO

Trabajar con las TIC para la composición de un rap

4 | DESARROLLO

Los alumnos deberán crear aproximadamente cuatro versos para su presentación. Para ayudarse pueden poner una base de rap, que se pueden encontrar en Play Store como "Rap Fame-Estudio de Rap con bases y autotune". Además podrían grabarse para ver el resultado y que cosas podrían mejorar como el ritmo, la entonación o los versos y cambiarlos en el momento.

7. CONCLUSIONES

Al inicio de este Trabajo de Fin de Grado se plantearon unos objetivos los cuales han servido de guía y de referente para llevar a cabo la propuesta de intervención y para llevar a cabo el diseño de los juegos musicales.

En cuanto al objetivo principal, “ofrecer ideas sobre juegos musicales realizables en los recreos escolares, partiendo de las características de los alumnos y sus gustos, y adaptados a las infraestructuras y recursos que nos proporciona el centro” se ha ido dando respuesta mediante la lectura y la búsqueda de información bibliográfica relacionada con el tema tratado y mediante el diseño de una propuesta que ha dado lugar a varios juegos musicales con los que se pretende fomentar la actividad musical en los recreos.

A partir del objetivo principal se concretaron una serie de objetivos más específicos que se han logrado una vez que ha sido finalizando el trabajo. El primer objetivo, hacía referencia a las posibilidades educativas del recreo y a la importancia de la educación musical en el mismo. Este objetivo se alcanza con la revisión bibliográfica que se ha hecho en el marco teórico sobre el recreo, en el que se explica el papel de la música y el recreo en la legislación actual, la importancia de la música y el recreo en Educación Primaria.

El segundo objetivo formulado, consistía en: conocer aspectos que regulan y condicionan el funcionamiento del recreo y diseñar una propuesta para musicalizarlo. Para ello, en la propuesta de intervención se realizó un contexto de centro a través del cual se explican los diferentes tipos de actividades y juegos que realizan los alumnos en el recreo. En cuanto a la segunda parte de este objetivo, diseñar una propuesta para musicalizar el recreo, se alcanza en la propuesta de intervención. Aquí se establece un cronograma con las diferentes fases que han sido seguidas para el diseño de estos juegos. En primer lugar, para analizar las actividades y juegos que los alumnos realizaban en el recreo se ha hecho uso de la observación durante varios recreos y, en segundo lugar, a través de esta observación y mediante la recogida de datos con entrevistas informales al personal docente y a través de un cuestionario, ha sido posible el diseño de juegos musicales adaptados a las necesidades y posibilidades que tenía el centro.

Por otra parte, haciendo referencia al desarrollo de la propuesta, considero que he aprendido gran cantidad de cosas en torno al recreo y sobre todo en lo que respecta a la educación musical, ya que bien sabía que era una materia de gran importancia debido a los beneficios que produce en los alumnos, pero leyendo varios documentos bibliográficos me he dado cuenta de que es más beneficiosa de lo que pensaba en un principio, pudiendo llegar a incidir por completo en el desarrollo integral del alumno.

Por ello, estoy satisfecha con el tema escogido y con el desarrollo de este trabajo ya que me ha permitido reflexionar acerca del valor del recreo en la escuela y sobre la importancia de la música ya no solo en la escuela sino también en la vida en general.

Lo único que me ha faltado para cerrar esta propuesta ha sido el poder desarrollar los juegos musicales en el centro educativo real y analizar los resultados. Aun así estoy bastante contenta con todo lo aprendido ya que esto tendrá sus consecuencias positivas en un futuro cuando llegue a desempeñar la función de maestra en un centro educativo

8. BIBLIOGRAFÍA

- AGUDELO, G. (2002). La música: Un factor de evolución social y humana (II). Recuperado en abril de 2021, disponible en: <http://www4.congreso.gob.pe/historico/cip/materiales/pmusica/doc.pdf>
- AGUILERA-VÁZQUEZ, O. (2011). El juego como forma de creación y desarrollo de las aptitudes musicales. *VARONA*, (53), 53-58.
- ALCÁNTARA GARCÍA, P. (1913): Compendio de Pedagogía teórico-práctica. Madrid. Perlado, Páez compañía (sucesores de Hernando), 3ª edición, 319-320
- ANDREU DURAN, M., & GODALL CASTELL, P. (2012). La importancia de la educación artística en la enseñanza obligatoria: la adquisición de las competencias básicas de Primaria en un centro integrado de música. Ministerio de Educación.
- ARIAS, R. Y BLANCO, D. (2013). Tiempo libre, momento de accidentalidad escolar. Una oportunidad desde la gestión educativa. Bogotá, Colombia.

- BASCUÑANA, D. (2017). *El juego musical como recurso educativo en la etapa de Educación Primaria. (Trabajo Final de Grado)*. Universidad de Valladolid, Soria, España. Obtenido de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/29769/1/TFG-O-1289.pdf>
- CANTÓ, R. (2004). *Comportamiento motor espontáneo en el patio de recreo escolar: análisis de las diferencias por género en un grupo de escolares de 8-9 años*. (Tesis Doctoral). Universidad Politécnica de Madrid, Madrid.
- CHAVES ÁLVAREZ, A. (2013). Una mirada a los recreos escolares: El sentir y pensar de los niños y niñas. *Revista Electrónica Educare*, 17(1), 17-25
- COAEM. (2013). Manifiesto conjunto de las enseñanzas musicales y de los profesionales de la música contra la LOMCE. Disponible en: http://www.coaem.org/uploads/7/3/1/4/73143073/manif_conjunto_ens_musicales_colectivos.pdf
- CONDE, J.L., MARTÍN, Y C. VICIANA, V. (1997). Las canciones motrices II. Metodología para el desarrollo de las habilidades motrices en educación infantil y primaria a través de la música. Eufonía. 13. Barcelona.
- CRUCES ROLDÁN, C. (2012). El flamenco.
- DEL ALAMO, L. (2013). Música y LOMCE: ¿punto final? *Síneris: revista de musicología*, (14), 3.
- DUSSEL, I., Y SOUTHWELL, M. (2010). El curriculum. Explora Las Ciencias en el Mundo Contemporáneo. 2-16. Recuperado de: <http://files.motivando-para-elaprendi.webnode.es/200000271-7943b7a3da/PEDAG07-El-curriculum.pdf>
- EIVIÑO, G. (2007). Innovación en el aprendizaje. *Revista Comunicarse*.
- ESCOLANO, A. (1993). Tiempo y educación. La formación del cronosistema. Horario en la escuela elemental (1825-1931). *Revista de Educación*, 301, 127-163
- ESPAÑOL, S. Y FIRPO, S (2009) El juego musical entre otros juegos. En actas de la VIII Reunión Anual de SACCoM. Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música.

- GARCÍA VELÁZQUEZ, A. & LLULL PEÑALBA, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex D.
- GONZÁLEZ, J. (2013). La aplicación del Método Dalcroze en las Enseñanzas Elementales del Conservatorio Profesional de Música “Tomás de Torrejón y Velasco” de Albacete. La rítmica vivencial de los conceptos del Lenguaje Musical. *La Rítmica vivencial de los conceptos del Lenguaje Musical*.
- HARGREAVES, D. J. (1998). *Música y desarrollo psicológico*. Barcelona: Graó.
- IGLESIAS, A. (2009). Planificación y organización en la educación inclusiva. En M. P. Sarto y M. E. Venegas (Coords.). *Aspectos clave de la Educación Inclusiva*. Salamanca: INICO. (pp. 69-84).
- JARRET, O. (2002). El recreo en la escuela primaria: ¿Qué indica la investigación? (Recess in Elementary School: What Does the Research Say?). Eric Digests (ED467567). Recuperado de: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED467567.pdf>
- LÓPEZ GARCÍA, N. (2019). Educación musical y currículo en la enseñanza primaria española: de la legislación general a la concreción autonómica. *Revista da Abem*, 26(41).
- MAZÓN, V. & GARCÍA, M. (2005). Los recreos más divertidos. Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, nº 8, pp. 32-42
- MORALES, A. (2008). *La Educación Musical en Primaria durante la L.O.G.S.E. en la Comunidad de Madrid: Análisis y Evaluación*. [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid].
- Musica.
- OCAÑA FERNÁNDEZ, A. (2006). *Identidad y ciclos de desarrollo profesional de los maestros y maestras de educación musical*. [Tesis doctoral, Universidad de Granada]. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Granada.
- PASTOR, P. (2004). *Las marías*. *www.marchitopensil.boe.es*. *Revista Electrónica de LEEME*. Valencia, 14, 1-10.
- PLIEGO, V. (2002). La formación del maestro especialista en música. *Educación y Futuro: Revista de investigación aplicada y experiencias educativas*, 1 (7).

- PLIEGO, V. (2008). La educación musical en España entre 1988 y 2008 desde una perspectiva periodística. Madrid: Musicalis.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (2016). Diccionario de la lengua española. (23.^a ed.). Consultado en: <https://dle.rae.es/jugar?m=form>
- RIVERA, C. (2019). *El currículum oculto como proveedor de conocimiento*. Obtenido de Cornerstone realize your potential: <https://resources.cornerstoneondemand.es/blog/el-curriculum-oculto-como-proveedor-de-conocimiento>
- ROCHE, E. (2010). El secreto es la pasión: reflexiones sobre educación musical. *Clivis Publicacions*.
- ROMERO, V. Y GÓMEZ, M. (2016) *El Juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar, D.L.
- ROMERO-NARANJO, F. J. (2013). Science and body percussion: a review. *Journal of Human Sport and Exercise (online)*, 8 (2). Recuperado de <http://www.jhse.ua.es/jhse/article/view/556/749>
- SABBATELLA, P. (2008). Educación Musical Inclusiva: Integrando perspectivas desde la Educación Musical y la Musicoterapia Educativa. *Música. Arte. Diálogo. Civilización*. 256–268.
- UNESCO (2005). Directrices para la inclusión: Garantizar el acceso a la educación para todos. París.
- UNICEF, SANTELICES, M., PÉREZ, L. M., Y HINENI, F. (2001). Inclusión de niños con discapacidad en la escuela regular. *Ciclo de Debates: Desafíos de la Política Educativa*, 44.
- VILA, F. (2010). El recreo ¿sólo un descanso? *Pedagogía magna*, (5), 113-118.
- VILAR, M. (2004). Acerca de la educación musical. *Revista electrónica de LEEME*, 13(3).
- VYGOTSKY, L. S. (2003). La imaginación y el arte en la infancia (Vol. 87). Ediciones Akal.
- WILLEMS, E. (1956). Las bases psicológicas de la educación musical. Argentina: *Editorial Universitaria de Buenos Aires*.
- WILLEMS, E., & CHAPUIS, J. (1996). *Canciones de intervalos y acordes*. Éditions Pro

ZAMORA, A. (2003). *Melodías tradicionales para jugar*. Eufonía. 29.

8.1 Referencias legislativas

DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria. (BOCyL número 142 de 25/6/2016)

DECRETO 86/2002, de 4 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Centros de Educación Obligatoria

LEY ORGÁNICA 8/2013, del 29 de diciembre para la Mejora y Calidad Educativa.

ORDEN de 31 de agosto de 2018 por la que se regula el «Programa 2030» para favorecer la educación inclusiva de calidad mediante la prevención y eliminación de la segregación escolar por razones de vulnerabilidad socioeducativa. Boletín Oficial de Castilla y León (BOCYL). Núm.171. Disponible en: <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/orden-edu-939-2018-31-agosto-regulaprograma-2030-favorecer>. Fecha de consulta: 01/04 /2021.

REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. (BOE número 52 de 1/3/2014)

REAL DECRETO 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. (BOE número 260 de 30/10/2007)


9. ANEXOS

Anexo 1:

A continuación, se presenta el cuestionario que será respondido por los alumnos antes de llevar a cabo el diseño de la propuesta.

EL RECREO ESCOLAR MUSICAL

¡Hola soy Leire, vuestra profe de prácticas! Estoy haciendo un trabajo para el que necesito vuestra ayuda. ¿Podrías responderme al cuestionario que os dejo por aquí abajo? ¡Muchas gracias!



1. Soy de ... *

Marca solo un óvalo.

- 1º de primaria
- 2º de primaria
- 3º de primaria
- 4º de primaria
- 5º de primaria
- 6º de primaria

2. ¿Cuál es la actividad que más te gusta hacer en el recreo? *

3. ¿Con qué material te diviertes más en el recreo?

Marca solo un óvalo.



Balones y pelotas



Opción 2



Aros

Sin material

4. ¿Has realizado alguna vez actividades musicales en el recreo? En caso de que sí, comenta cual.

5. De las siguientes actividades, ¿Cuál o cuáles te gustan más?

Selecciona todos los que correspondan.

- Juegos tradicionales musicales
- Juegos y actividades en relación con el flamenco
- Juegos de corro
- Juegos en pequeños grupos
- Taller de instrumentos musicales con material reciclado
- Uso de las TIC para grabaciones y composiciones

6. Lo que menos me gusta en los recreos es...



Anexo 2:

A continuación se muestran un ejemplo de cartones que se usarían para el bingo:

Anexo 3:

En este anexo están las preguntas que se pueden hacer en el juego “escala musical con agua” para que los alumnos investiguen y aprendan.

- Comprueba el sonido de cada uno. ¿Suenan igual todos los vasos?
- ¿Qué has hecho para que cambie el sonido?
- ¿Qué vaso es más agudo?
- Reproduce el sonido de los vasos con tu voz.
- Inventa una canción, (toca los vasos como quieras)

Anexo 4:

A continuación se muestra la letra de la canción y los gestos que se deberán hacer en el juego “Los piratas”:

Cuando un pirata baila, baila baila baila (palmas)

Cuando un pirata baila, baila baila baila (palmas)

pie pie pie, pie pie pie pie (saltando a la pata coja)

pie pie pie, pie pie pie pie (saltando a la pata coja)

Rodilla rodilla, rodilla rodilla (manos a las rodillas y girarlas)

Rodilla rodilla, rodilla rodilla (manos a las rodillas y girarlas)

Cadera cadera, cadera cadera (manos a las caderas y moverlas a un lado y al otro)

Cadera cadera, cadera cadera (manos a las caderas y moverlas a un lado y al otro)

Pechito pechito, pechito pechito (hacia delante y hacia atrás mientras movemos los hombros)

Pechito pechito, pechito pechito (hacia delante y hacia atrás mientras movemos los hombros)

Cabeza cabeza, cabeza cabeza (cabeza a izquierda y derecha)

Cabeza cabeza, cabeza cabeza (cabeza a izquierda y derecha)

De cuerpo de cuerpo, de cuerpo de cuerpo (moviendo todo el cuerpo)

De cuerpo de cuerpo, de cuerpo de cuerpo (moviendo todo el cuerpo)

Anexo 5:

A continuación se presenta la letra y la partitura del juego “al pasar la barca”:

AL PASAR LA BARCA



Al pa - sar la bar - ca me di - jo_el bar - que-ro "Las ni - ñas bo - ni - tas no pa - gan di - ne - ro" "Yo no soy bo - ni - ta ni lo quie - ro ser. ¡Ar - ri - ba la bar - ca! U - no, dos y tres.

Anexo 6:

En este anexo se presenta la letra y la partitura del juego “el patio de mi casa”:

El patio de mi casa...

Vivo



El pa-tio de mi ca-sa es par-ti-cu-lar: cuan-do llue-ve se mo-ja co-mo los de
8 más. A gá-cha - te y vuel-ve tea aga-char que las a-ga-cha - di-tas no sa-ben bai
16 lar Ha-che i, jo-ta K e-le, e-lle e-me A, que si tú no me quie-res o-troa-man-te me que
24 rrá. Ha - che I, Jo - ta, K, E - le, E - lle, E - me, O, que si
29 tú no me quie - res o - troa man - te ten - dré yo.

Anexo 7:

A continuación se presenta es esquema de salto de la canción y la partitura del juego “el nombre de María”. Aunque la partitura muestre toda la letra solo se empezará a cantar desde el 17° compás.

Canción:	Esquema de salto:
<i>El nombre de María</i>	Salto normal
<i>que cinco letras tiene,</i>	Salto normal
<i>que son:</i>	Salto normal
<i>La M, la A, la R, la I, la A.</i>	Salto normal (La M), agacharse y giro arriba - Salto normal (La A), agacharse y giro arriba - Salto normal (La R), agacharse y giro arriba - Salto normal (La I), agacharse y giro arriba . Salto normal (La A), agacharse y giro arriba.
<i>Ma-rí-a</i>	Salto - Salto - Salto.

El cocherito

Spanish folk song

El co-che - ri - to, le-ré me di-jo_a - no-che, le-ré, que si que - rí - a, le-ré mon-tar en
co-che, le-ré. Y yo le di-je, le-ré con gran sa - le-ro, le-ré, no quie-ro co-che, le-ré
que me ma - re - o, le-ré. El nom-bre de Ma - rí - a que cin-co le-tras tie - ne: la
M, la A, la R, la Í, la A. ¡Ma - rí - a!

The rest of the song can also be chanted / spoken.

bethsnotes.com

Anexo 8:

A continuación se muestran los pasos de baile para bailar la Macarena:

- **Extiende un brazo en frente de ti y luego el otro.** Primero extiende el brazo derecho y luego el izquierdo. Los brazos deben estar paralelos al suelo. Las palmas deben estar hacia abajo.
- **Voltea las palmas hacia arriba, una después de otra.** Primero voltea la palma derecha y luego la palma izquierda. Gira los antebrazos hacia fuera para voltear las palmas.
- **Pon la mano derecha sobre tu hombro izquierdo.** Mantén el codo en el costado derecho del cuerpo. El antebrazo debe cruzar por tu pecho
- **Pon la mano izquierda sobre el hombro derecho.** Cruza el brazo izquierdo sobre el brazo derecho por encima del pecho. Tus dos palmas deben estar sobre los hombros. Tus antebrazos deben estar cruzados en forma de “X” por encima del pecho.
- **Pon tus manos en la nuca una por una.** Primero desliza el brazo derecho por debajo del brazo izquierdo en el pecho. Lleva la mano derecha hacia arriba hasta la nuca. Luego, lleva la mano izquierda también hacia la nuca.
- **Baja las manos hacia la cadera una por una.** Primero baja la mano derecha y ponla en la cadera izquierda. Luego, baja la mano izquierda y ponla sobre la cadera derecha
- **Mueve las manos hacia la cadera opuesta, una después de otra.** Coloca la mano derecha (actualmente en la cadera izquierda) sobre la cadera derecha. Luego, coloca la mano izquierda (actualmente en la cadera derecha) sobre la cadera izquierda.
- **Haz tres círculos con la cadera.** Mantén tus manos sobre la cadera mientras haces los círculos. Los pies deben estar pegados al suelo.
- **Salta y gira el cuerpo 90 grados hacia la izquierda.** Cuando toques el suelo, tu cuerpo deberá estar en otra dirección. Cada vez que termines la secuencia de pasos básicos, salta y gira 90 grados a la izquierda.
- **Aplaudes y repites la secuencia.** Haz los mismos pasos, pero esta vez en otra dirección. Cuando termines la secuencia de pasos otra vez, salta y gira 90 grados a la izquierda.

Anexo 9:

Este anexo muestra la letra de la canción “La Yenka”:

Canción “La Yenka”

Venga chicos venga chicas a bailar.
Todo el mundo viene ahora sin pensar.
Esto es muy fácil, lo que hacemos aquí.
Esta es la yenka que se baila así:
Izquierda, izquierda, derecha, derecha,
Adelante, detrás, un, dos, tres. (Bis).
Con las piernas marcaremos el compás.
Bailaremos sin descanso siempre más.
Y no hace falta comprender la música.
Adelante y detrás y venga ya.
Izquierda, izquierda, derecha, derecha,
Adelante, detrás, un, dos, tres. (Bis).

Anexo 10:

En este anexo se muestran ideas de las canciones que se podrían utilizar para el juegos “el pañuelo” donde cada inicio de estas canciones está asociado a un intervalo: Lo ideal es que los alumnos elijan las canciones ayudados por el profesor. Es importante que busquemos canciones que los alumnos sepan para que aprendan los intervalos y les sea más fácil a la hora de cantar.

- 2ª M: “Frère Jacques”
- 3ª M: “La hormiguita Doña Inés”
- 4ª J: “Pimpon es un muñeco” “Pinocho fue a pescar”
- 5ª J: “Star wars”
- 6ª M: “Traviata” de Verdi
- 7ª M: “Love history”
- 8ª J: “Mago de Oz”