



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID
FACULTAD DE EDUCACIÓN

**RITMO, MOVIMIENTO Y DANZA A
TRAVÉS DE LOS JUEGOS
TRADICIONALES**

Autor: Celia González Gonzalo

Tutor: Verónica Castañeda Lucas

Curso: 2020/2021

RESUMEN

Este trabajo consiste en formar una propuesta didáctica en el área de Educación Musical, relacionándolo con el juego y más concretamente con el juego popular para que los alumnos puedan adquirir los conocimientos y contenidos que la Música nos ofrece.

La propuesta que se planteará tiene como eje: el ritmo, movimiento y danza a través de los juegos populares para que los alumnos trabajen la música y el movimiento en el aula de una manera más lúdica.

PALABRAS CLAVE

Música, cuerpo, ritmo, movimiento, juegos populares, danza, sentidos, expresión

ABSTRACT

This work consists of forming a didactic proposal in the area of Music Education, relating it to the game and more specifically to the popular game so that students can acquire the knowledge and content that Music offers us.

The proposal that will be proposed has as its axis: rhythm, movement and dance through popular games so that students work on music and movement in the classroom in a more playful way.

KEY WORDS

Music, body, rhythms, popular games, danza, senses expression

ÍNDICE GENERAL

1.	INTRODUCCIÓN, JUSTIFICACIÓN, OBJETIVOS Y COMPETENCIAS.....	4
1.2	INTRODUCCIÓN	4
1.3	JUSTIFICACIÓN	5
1.4	OBJETIVOS	5
1.5	RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO. COLETILLA DE CADA UNO.	6
2	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
2.1	LA IMPORTANCIA DE LA MÚSICA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO.	8
2.1.1	LA MÚSICA EN LAS CAPACIDADES FÍSICAS DEL NIÑO.	10
2.2	EL RITMO Y MOVIMIENTO INDISPENSABLES EN EL AULA	12
2.3	LA DANZA Y COREOGRAFÍAS INFANTILES.....	15
2.4	CONTENIDOS DE LA EDUCACIÓN MUSICAL	22
2.5	EL JUEGO EN EL AULA.....	17
2.5.1	JUEGOS MUSICALES	18
2.5.2	LOS JUEGOS POPULARES	18
3	DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA	21
3.1	INTRODUCCIÓN	¡Error! Marcador no definido.
3.2	JUSTIFICACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
3.3	TEMPORALIZACIÓN.....	23
3.4	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	23
3.5	CONTENIDOS ESPECÍFICOS	23
3.6	COMPETENCIAS BÁSICAS	24
3.7	METODOLOGÍA	25
3.8	JUEGOS MUSICALES	26
3.9	EVALUACIÓN	36
4	CONCLUSIONES	37
5	BIBLIOGRAFÍA	39
6	ANEXOS	42

1. INTRODUCCIÓN, JUSTIFICACIÓN, OBJETIVOS Y COMPETENCIAS.

1.2 INTRODUCCIÓN

El trabajo que voy a presentar a continuación surge de mi experiencia anterior en la primera mención de Educación física para poder combinarla y ver la clara relación que existe entre el área de Educación musical, mi actual mención, y la asignatura de Educación Física en primaria y así realizar con los alumnos un trabajo que relacione los contenidos y objetivos de ambas asignaturas en el aula.

A través de lo aprendido durante las dos menciones realizadas en mis años como estudiante de la Universidad de Valladolid, este trabajo me servirá para elaborar una propuesta que me ayude a conseguir diferentes objetivos de ambas áreas y poder realizar actividades diferentes y originales en las clases de educación musical con una base musical fundamentada.

La exploración del cuerpo y la música supone un tema de estudio bastante amplio pero necesario para desarrollar diferentes competencias, como la percepción, interpretación, improvisación y creación. (Delalande, 1991).

Para mostrar todo ello, he realizado una propuesta didáctica en la que los juegos populares serán el eje de mi trabajo basados fundamentalmente en el ritmo, el movimiento y la danza. Además, estos juegos pueden ser utilizados en el aula de educación física o en otros momentos puntuales como puede ser el recreo o incluso fuera del horario lectivo y esto nos permitirá reforzar en la práctica los contenidos musicales.

Mi trabajo se ha estructurado con una fundamentación teórica previa y a continuación una propuesta de intervención didáctica enfocada a 4º de Educación Primaria, donde se desarrollarán contenidos musicales relacionados con aprendizajes musicales y motrices. Por último, terminaremos este trabajo con una conclusión final relacionada con nuestra propuesta de intervención y con la realización de este Trabajo de Fin de grado.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La idea inicial de este trabajo surge de la importancia que puede tener en la educación integral del niño el área de música, no solo en el desarrollo de esta, sino en el de otras capacidades como puede ser la capacidad de movimiento, la coordinación, el ritmo todo esto relacionado también con la otra mención realizada anteriormente, como es educación física.

En muchas comunidades la Educación Artística es opcional, es decir que no será impartida dependiendo de las diferentes comunidades autónomas y la oferta educativa de los centros, por lo que he querido relacionar ambas áreas mediante la expresión corporal, ritmos, danzas y conceptos básicos de la música y así poder desarrollar estas cualidades en el área de Educación Física, para que los niños que no puedan cursarlo tengan la oportunidad de desarrollar capacidades musicales a través de juegos musicales.

Para darle también importancia al área de Educación física el eje principal utilizado son los juegos populares, conocidos por todos y es una buena herramienta dónde podemos aportar la tradición de estos en el aula, ya que han funcionado durante toda la vida, y el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo del alumno y en la escuela, por eso he decidido centrarme en los juegos populares ya que han demostrado ser juegos que han perdurado por los años.

1.4 OBJETIVOS

Mi objetivo fundamental es trabajar el ritmo, movimiento y la danza a través de juegos musicales adaptados a los juegos populares. Los objetivos de este trabajo son los siguientes:

- Analizar los beneficios de la música en el cuerpo y en el aula.
- Relacionar la Música y el valor que tiene con la Educación física.
- Realizar una propuesta de intervención dónde se trabaje los contenidos comunes de ambas asignaturas.
- Realizar una propuesta de intervención dónde los alumnos a través de la actividad lúdica se relación de forma cooperativa.

- Relacionar los juegos tradicionales con los juegos musicales para mantener las tradiciones.

1.5 RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO. COLETILLA DE CADA UNO.

En este proyecto se ha tenido presente las competencias que hacen referencia al grado de Educación Primaria que aparecen organizadas según los módulos y materias en la ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Primaria:

1. Que los estudiantes posean y comprendan conocimientos en un área de estudio, la educación, que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de textos avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y tengan las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio, la educación.
3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
6. Que los estudiantes desarrollen un compromiso ético en su configuración como profesionales, compromiso que debe potencia la idea de educación integral, con aptitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombre, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.

Las competencias específicas relacionadas con la Educación Musical y presentes en mi Trabajo de Fin de Grado son:

1. Gestionar procesos de enseñanza-aprendizaje en los ámbitos de la educación musical, que promueva actitudes positivas y creativas encaminadas a una participación activa y permanente en dicha forma de expresión artística.
2. Conocer, participar y reflexionar sobre la vida práctica del aula aprendiendo a colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa, relacionando teoría y práctica.
3. Transformar adecuadamente el saber musical de referencia en saber enseñar mediante los oportunos procesos de transposición didáctica, verificando en todo momento el progreso de los alumnos del propio proceso de enseñanza-aprendizaje a través del diseño y ejecución de situaciones de evaluación tanto formativas como sumativas.

2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 LA IMPORTANCIA DE LA MÚSICA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO.

No hay nada más relajante o reconfortante que escuchar música en varios momentos en el día a día, ya que nos ayuda tanto a relajarnos como estimularnos y aumentar nuestro estado de ánimo.

“A través de la historia se ha comprobado que la música tiene la capacidad de influir en el ser humano a todos los niveles: Biológico, fisiológico, psicológico, intelectual, social y espiritual” (Pérez, 2008, p.190).

La definición que se usa más comúnmente en nuestra vida es la que se muestra en el diccionario de la Real Academia Española de la Lengua (2001), que dice, que la música es el arte de combinar los sonidos de la voz humana o de los instrumentos, o de unos y otros a la vez, de suerte que produzcan deleite, conmoviendo la sensibilidad, ya sea alegre o triste.

La música es un elemento universal, nos permite comunicarnos y transmitir sensaciones a tu propio cuerpo o a otras personas mediante el sonido. Los niños son compositores desde muy temprana edad, van creando música sin saberlo como si de un juego se tratase. (Delalande, 1991). Según Santana (2014):

Cuando oímos música, no solo la estamos oyendo con nuestros oídos, sino con todo el cuerpo, lo que lleva a realizar cualquier movimiento involuntario en nuestro cuerpo. Por lo que hacemos música con nuestro cuerpo cuando bailamos, cantamos, agitamos los pies, damos palmadas. La música y la danza tienen su origen en el cuerpo, el movimiento y la voz. (p.4).

De este modo, Beltrán (1991) expone que la música, dependiendo de sus cualidades particulares como melodía, ritmo, armonía, timbre y forma nos afecta emocionalmente despertando en la persona un sentido anímico, a pesar de que cada individuo lo hace de una manera diferente. Esto representa el estado anímico de la persona.

Por otra parte Meyer (2001), expone que es un hecho que la música incide sobre los estados anímicos y sobre las funciones fisiológicas. Por estas razones la música juega un papel verdaderamente importante en la expresión corporal ya que muchas veces según el estado anímico el cuerpo interpreta de una manera u otra, y gracias a ello, va a afectar positivamente en el proceso de enseñanza aprendizaje. De esta manera Hyde (s.f), concluyó que:

Se ha descubierto que las funciones cardiovasculares son estimuladas de un modo reflejo junto con los efectos psicológicos de la música, y que utilizando el galvanómetro de hilo de Einthoven se pueden medir y comparar las reacciones fisiológicas que producen los distintos géneros musicales. Citado en (Swanwick,1927,p.24).

Existen unos objetivos propuestos, que determinarán las aptitudes del alumno, como por ejemplo la habilidad para buscar la sonoridad, la sensibilidad de la expresión y el gusto por la construcción. En este caso nos centraremos en la interpretación, la percepción y la improvisación para poder llegar a esos objetivos basándonos en este autor Delalande, (1991).

- **Interpretación.** El niño para interpretar cualquier pieza recurre a cualquier recurso, tanto corporal como vocal. La música hace que el niño desarrolle la percepción de manera auditiva, táctil y visual.

La música tiene una dimensión simbólica que nos guía hasta la expresión corporal, por eso tenemos siempre la necesidad de interpretar la música con nuestro cuerpo, vivenciándola y envolviendo la flexibilidad de los movimientos con las emociones.

- **Percepción.** En este caso, los niños tocan todo, lo escuchan, prueban huelen y necesitan investigar para descubrir cosas que no sabían y les llena de curiosidad. La música les ayuda en muchos de estos aspectos de manera muy positiva para desarrollar así la percepción auditiva, táctil y visual.
- **Creación.** Según Delalande (1991), el alumno pasa por tres fases diferentes. En la primera se dedica la mayor parte del tiempo a la manipulación del objeto con el que van a crear diferentes sonidos. En la segunda fase, cuando el niño ya se centra en el sonido, se guiará por el movimiento. Y en la última, el alumno escucha de manera atenta a todos los sonidos, creando así una actitud

más profunda de escucha más profunda y activa para dar su propia opinión sobre lo que esta escuchando.

- **Improvisación.** La improvisación es quizás la parte más difícil de realizar. Una de las partes más importantes de esta cualidad es que estimula la imaginación de los alumnos creando por lo tanto secuencias únicas.

2.1.1 LA MÚSICA EN LAS CAPACIDADES FÍSICAS DEL NIÑO

Al introducirnos en el ámbito de Educación Física, hablamos de danzas o bailes, y elementos corporales, espaciales, temporales, conocimiento y expresión. Según García et al, (2011) “Entre el cuerpo y la música se establece un elemento común: El movimiento; una medida común: el tiempo y una forma común de expresión: el ritmo” (p.34).

La música por tanto es un recurso beneficioso para los alumnos, tanto a la hora de concentrarse, como de mejorar la capacidad de aprendizaje y potenciar su memoria. Los niños se ven estimulados por la búsqueda de nuevos recursos para adaptar su cuerpo y su movimiento con los ritmos de diferentes obras. La música ayuda también a mejorar su coordinación y su conducta, como también comunicarse y expresarse de manera libre.

Algunas funciones que cumple la música en las clases de Educación física y capacidades física del niño según Strachan y Hamilton (1989), son:

- Aumentar así la motivación del alumno en el trabajo motor. El alumno tiene una mayor implicación hacia los contenidos ya que la música se lo genera. Es uno de los factores más importantes porque obtienes una mayor participación por parte de los alumnos, por lo que la música crea en el alumno una motivación y por lo tanto es un complemento perfecto para alcanzar la meta que deseen.
- Sirve como estímulo sonoro, en determinadas acciones que se relacionen con el aula, como la organización, la recogida del aula...etc. Momentos de clase que el alumno relacione con la música y realizarlo de forma autónoma.
- La música genera un clima favorable desde el punto de vista afectivo entre los alumnos, creando así un sentimiento de unidad, de compartir entre todos y ver de una manera más divertida la actividad que están realizando, lo que les hará

tener una visión diferente de lo que los alumnos tienen del aula, siendo lúdica, cordial y afectiva con el resto de compañeros.

- La música también aporta conocimientos sobre el tiempo y el ritmo, es decir, que ayuda en otras materias, en este caso en la de educación física, ya que puede ayudar a conseguir y afianzar de mejor manera los conocimientos que se van a dar, como los ritmos, el pulso, la expresión, creatividad...etc.
- Apoyar el desarrollo de contenidos que deben de ser abordados con música. Sirven como soporte para el movimiento, por ejemplo, aprender una danza, una coreografía...etc. Estos contenidos sin música no tendrían sentido, por lo que es necesaria música para poder conocerlos y practicarlos.

2.2 EL RITMO Y MOVIMIENTO EN EL AULA

En este apartado veremos el concepto de ritmo adherido al movimiento y cómo comprender su estructura. Es un término muy amplio ya que puede ir desde los ritmos biológicos como la respiración, hasta los ritmos motóricos como puede ser la marcha.

La estructuración temporal permite al alumno organizar las diferentes secuencias del movimiento. El ritmo nos ayuda en la acción motriz, haciendo la ejecución más fácil y fluida (Castañer,2000). Ya que en este apartado hablamos del ritmo y el movimiento la definición más exacta es la de Fraisse, 1991 “el ritmo es movimiento” (p.102).

La sincronización sensorio-motora nos explica por qué cuando percibimos un ritmo constante y repetitivo, nuestro organismo motor se sincroniza con él. Al percibir un sonido rítmico, se estimula el sistema motor creando movimientos repetitivos e involuntarios (Davis, Gfeller y Thaut, 2000). A medida que se van dominando los sonidos rítmicos, el niño pasa a una fase más avanzada y se puede unir a otros ritmos creados por cualquier otro compañero.

Por su parte, Fraisse (1976), bajo la perspectiva temporal, caracteriza al ritmo como un rasgo inherente al ser humano y afirma que está presente desde el nacimiento, adecuándonos a horarios formados por ciclos de 24 horas.

Los sonidos rítmicos están relacionados con los componentes motrices y el tiempo. Cuando los alumnos escuchan música, o algún sonido cualquiera, también están percibiendo el tiempo. El ritmo es movimiento y por lo tanto dominamos el tiempo con nuestro cuerpo. Romero (2000), organiza la estructura temporal dos conceptos en los que nos vamos luego a basar como eje en la propuesta didáctica.

- **El orden.** Es un componente que expresa la sucesión de acontecimientos en un periodo de tiempo determinado. En este caso los niños utilizan la sucesión (antes y después) y la simultaneidad (durante el ejercicio).
- **La duración.** Expresa el tiempo que ha pasado desde el principio hasta el final. Los niños tienen algunas nociones como la velocidad (lento/rápido), aceleración (movimiento acelerado) y desaceleración (movimiento desacelerado).

Aparte de estos conceptos que los niños conocen, destacamos según García, Pérez y Calvo (2000) otros conceptos rítmicos básicos que los niños aprenderán, como por ejemplo:

- Pulso. Tiempos de los que se compone el ritmo.
- Acentos. Las pulsaciones que destacan en intensidad.
- Tempo. El número de pulsaciones que componen una melodía dentro de un periodo de determinado tiempo.
- Compás. Métrica musical del ritmo.

Vallejo (1984) dice que:

El ritmo natural se encuentra en todo ser humano; no se enseña, se revela, es instintivo. El niño camina, corre, salta, percute con sus manos de acuerdo con las leyes de la naturaleza. Por esto debemos partir del movimiento natural para educar el instinto rítmico, para “despertar la conciencia rítmica. (p.37).

El ritmo ayuda a los alumnos a expresarse sin hablar, haciéndolo simplemente a través de los movimientos que realizan con su cuerpo y así ayudándoles a expresarse de una manera más lúdica. Los niños exteriorizan gracias al ritmo los sentimientos y las emociones experimentando con su cuerpo, por lo que esto nos ayuda también a saber como se sienten. Afirmaba Pérez (2012):

El ritmo musical ha sido una forma de encontrarse mejor entre todos. Podían ser capaces de percibir un cambio en sus estados anímicos, antes y después de realizar los ritmos junto a toda la clase. Ya que el ritmo era capaz de desinhibirles y aportarles calma necesaria, y poder realizar otras actividades con mayor concentración. El ritmo les hace sincronizarse con sus compañeros, reforzando su autoestima y permitiendo así sociabilizarse entre ellos, independiendo de sus diferencias. (p.29).

Se ha considerado que el ritmo sirve como una herramienta para el aprendizaje, para la sociabilidad y para mejorar problemas de alumnos como la concentración, motivación, afecto social, unidad de grupo... Por lo que con los ritmos musicales podemos enseñar a

parte de conceptos musicales, también valores y poder ayudarles en su desarrollo intelectual emocional. (Pérez, 2008, p.193).

El ritmo por lo tanto, ayuda tanto en los conceptos básicos de la música que los alumnos deben saber, cómo en su carácter socializador con el resto de compañeros del aula, creando así vínculos más fuertes y mejorando el clima en el aula.

2.3 LA DANZA Y COREOGRAFÍAS INFANTILES.

Según Castañer, M. (2000) “La danza, en su manifestación práctica, genera una secuencialidad continuada y más o menos constante de gestos que se inscribe invariablemente en el espacio y en el tiempo” (p.75). Es por ello que la danza construye la imagen corporal del alumno y proporciona técnica y ejercitación de movimientos. (Castañer, M. 2000).

Basado en la educación, la danza tiene un valor pedagógico, en la escuela se tienen que distinguir unas intenciones educativas, organizando así los contenidos, el valor y las normas para permitir así el desarrollo integral del niño. Como indica Fux (1981):

Danzar, entonces, no es adorno de la educación sino un medio paralelo a otras disciplinas que forman, en conjunto, la educación del hombre. Realizando la integración en las escuelas de enseñanza común, como una materia formativa más, encontraríamos a un nuevo hombre con menos miedos y con la percepción de su cuerpo como medio expresivo en relación con la vida misma. (p.34).

Según Viciano y Arteaga (1997), la importancia que tiene la danza en la educación son:

- Aporta contenidos conceptuales, procedimentales, actitudinales, valores y normas para aumentar el desarrollo motor.
- La danza ayuda a la organización de grupo de clase, de forma que se asegura una participación igual con la aceptación de cada uno de los alumnos.
- Da a conocer nuevas formas de actividades físicas que los alumnos pueden poner en práctica participando en grupo y divirtiéndose.
- La necesidad de materiales mínimos. (p.124).

Además según Viciano y Arteaga (1997) la Danza actúa como contenido propio de la capacidad expresiva, resaltando así:

- Vivencia el ritmo por el movimiento espontáneo.
- Integra estructuras rítmicas básicas con movimientos organizados.
- Experimenta posibilidades expresivas del propio cuerpo de manera general.
- Diferencia ritmos y adapta el movimiento a estos ritmos.

- Experimenta el movimiento de forma expresiva y creativa en relación con el ritmo.
- Da la opción de observar el movimiento de los demás, es decir, su lenguaje expresivo.
- Elaborar coreografías sencillas para danzas y bailes populares. (p.124).

En el ámbito de la expresión corporal, según nos dice Castañer (2000), las condiciones mediante las cuales se enfocan las posibilidades expresivas corporales son: esquema, imagen, propio cuerpo y conciencia de nuestro cuerpo.

Según Morales (2010) afirma que: “A través de la expresión corporal, el niño va a poder conocer el significado de los gestos y posturas adoptados por otras personas, así como a comunicarse con los otros utilizando como lenguaje los movimientos realizados con su propio cuerpo” (p.1).

Para finalizar este apartado, nos centraremos en la danza colectiva en la educación musical, aplicada también por tanto en el área de educación física. Según Larraz, A. (2003) la danza colectiva es un dominio de acciones artísticas y expresivas que tienen una finalidad educativa, permitiendo al alumnado su desarrollo íntegro, rítmico, y su desarrollo en habilidades motrices. Ambos desarrollos mencionados en los contenidos de las dos asignaturas. El alumnado es el principal objetivo de esta actividad, guiado por su profesor y con ayuda del resto de alumnos.

La danza colectiva tiene unos beneficios en los alumnos, divididos en factores físicos, psíquicos, sociales y afectivo-emocionales, según Artega, M. y Viciana, V. (2004), ayudando así a los alumnos en su completo desarrollo tanto en la participación en el aula, la cooperación y respeto hacia los demás compañeros de clase.

Con lo que los alumnos logren transmitir emociones y sentimientos, aprender los contenidos de Educación Musical basados en el ritmo y la expresión corporal y ser conscientes de nuestro propio cuerpo que son también contenidos esenciales en el área de Educación Física.

2.4 EL JUEGO EN EL AULA.

El juego en el aula es una actividad que produce una serie de sensaciones en nuestro cuerpo. A continuación basándonos en dos autores vamos a ver lo que es el juego.

El juego según López (2010), es una actividad que pertenece a todos los seres humanos, aunque a menudo se centra en la infancia el juego esta presente durante todas las etapas del ser humano. Es una actividad que se asocia al ocio y a través de estos juegos se transmiten a parte de valores, aprender normas y ayuda a resolver cualquier conflicto.

Otra definición importante es la que nos aporta Ortega (1996), dónde nos dice que se trata de una actividad natural, inherente a nuestra especie para establecer una relación social, movimientos en el espacio y el uso del medio.

Todos estos juegos tienen unas características, que basándonos en Díaz (2002) son:

- El juego es una actividad completamente libre.
- Siempre esta delimitado por un espacio y un tiempo.
- Cada juego tiene sus reglas, que los participantes de forma voluntaria deben de aceptar.
- El juego siempre viene acompañado de una emoción o tensión.
- Puede ser de modo individual o colectivo.

Podemos decir que el juego es una actividad que viene desde que nacemos hasta cualquier edad que nos produce pura diversión y sobre todo lo más importante, aprendizajes de una manera más eficaz, como es saber cumplir las normas, relacionarnos, conocer conceptos desconocidos anteriormente y todo esto de una forma más lúdica, por lo que, es una actividad indispensable en el aula.

2.4.1 JUEGOS MUSICALES

A continuación, veremos lo que es según diferentes autores el juego musical y sus características.

El juego musical ayuda y dinamiza el aprendizaje del niño, gracias a su implicación y la musicalidad (Cortón 2003). Al añadir la música a los juegos, los alumnos prestan más atención, ayuda en su concentración y memorización y permite, por lo tanto, que los alumnos aumenten sus capacidades.

Según Muñoz (2003) define los juegos musicales como “aquellos que se centran en cualquiera de los temas relacionados con la música en el desarrollo de los mismos”. (p.54) Los juegos musicales se pueden convertir en didácticos definiendo claramente en ellos los objetivos que se quieren alcanzar y su relación con los objetivos y contenidos de la asignatura de Educación Musical.

Los juegos musicales se pueden realizar tanto en el aula como fuera de ella, en la calle, se trata de juegos que no tienen un fin educativo, en cambio, cuando los realizamos en el aula los juegos tienen que tener un carácter didáctico, en este caso los propios alumnos no se dan cuenta del aprendizaje porque se lo están pasando bien y disfrutando, pero todos tienen un fin educativo, en este caso para aprender música.

2.4.2 LOS JUEGOS POPULARES

Los juegos populares según Domínguez Paniagua y Morán Portero (2010) se define como juegos que se conocen desde la infancia y que se han practicado muchas generaciones anteriores. También apoyándonos en Jiménez-Fernández (2009) son una serie de juegos que se usaban anteriormente y con el paso del tiempo, y de generación en generación se han ido transmitiendo.

Jiménez Fernández (2009) escribía que los juegos populares poseen unas características fundamentales que les permiten atraer la atención de los niños de muchas generaciones, ya que crea diferentes sensaciones y se ha logrado con ello que perduren en el tiempo. Algunas de estas características son:

- Se juega para divertirse.

- Producen una sensación de bienestar, felicidad, libertad y disfrute tanto individual como colectivo.
- Las reglas de estos juegos son sencillas por lo que no crea una frustración al alumno y les motiva a participar.
- Tienen una fuerte interrelación entre los participantes, hacen que se cree un aumento de la sociabilidad entre los niños.
- Con estos juegos se aprende a convivir entre compañeros.

Por lo que todas estas razones hacen que los juegos populares y tradicionales sean un importante eslabón en el desarrollo del niño, sobre todo como persona, a parte de que los juegos populares son juegos con una riqueza cultural y tradicional muy elevada, dónde los alumnos consiguen conocer un montón de lugares diferentes, personas y sus costumbres, ya que el juego muestra tal cual se juega o se vive en ese lugar, son como espejos de muchos sitios del mundo. Dependiendo del lugar, estos juegos pueden sufrir algunas modificaciones, respecto a las reglas, el nombre...etc. Cada lugar hace suyo el juego.

Por todo ello, y teniendo en cuenta lo anterior, crea unos beneficios que según Domínguez Paniagua y Morán Portero (2010) junto con De Fe Rubio, Ibañez Domenech, Lerena Martín, Montiel Sastre, Moreno Soldevilla (2010), nos indican algunos de ellos sobre estos juegos en los niños:

- Son un gran elemento de integración social, tanto en niños como en personas de cualquier edad.
- Desarrollan a un nivel máximo la socialización entre los integrantes.
- Favorecen la comunicación entre los niños mejorando así tanto su socialización como su expresión lingüística.
- Transmiten una cantidad enorme de valores, culturas y tradiciones.
- Experimenta la solidaridad de cada uno entre sus compañeros de juego.
- Ayuda a los niños a saber que da igual ganar o perder que lo importante de estos juegos es la diversión de todos.
- Ayuda a los niños a la hora de las estrategias ya que tienen que crearlas para realizar el juego y con esto por lo tanto estimula su creatividad y su imaginación.

- Desarrolla en el niño pensamientos, valores hacia los demás, criterios y actitudes que llegan más allá del juego.
- Produce en los niños una motivación e integración que les ayuda a superar sus miedos y poder divertirse de manera plena.
- Los alumnos así pueden practicar actividades que no son comunes fuera del aula.

Se pueden clasificar por criterios que según Mendez Giménez, A. Y Mendez Giménez, C. (1997) optan por clasificarlos en función de las cualidades físicas y motrices que desarrollan, organizándolos de la siguiente manera:

- Juegos de fortalecimiento.
- Juegos motores.
- Juegos de flexibilidad.
- Juegos sensoriales.
- Juegos de equilibrio.
- Juegos de coordinación y rítmicos.
- Juegos predeportivos.

Por todos estos beneficios que aportan los juegos tradicionales y populares, los profesores de educación física sacan bastante provecho a la hora de utilizarlos dentro del aula, y con esto hemos querido darle a mayores la posibilidad de que la música también sea participe de estos juegos, ya que así fomentamos las habilidades básicas, valores, desarrollo integral del alumno, la socialización... etc. Con el ritmo, los instrumentos, el pulso, la expresión de sentimientos y emociones...etc, de una manera activa y muy participativa para que aprendan de la mejor manera posible dos de las asignatura más importantes de nuestro currículo para que el alumno sea una persona integra.

3 DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

3.1 CONTEXTO

Esta propuesta recoge la importancia de los contenidos del área de Educación Musical, relacionándonos de una manera lúdica con algunos contenidos del área de educación física en el ámbito educativo, desarrollando en los alumnos una formación musical, con contenidos de esta área , como motriz, con contenidos del área de educación Física a través de los juegos populares, teniendo como eje principal la música, trabajando así: movimiento, ritmos y danza.

La propuesta se compone de un contexto dónde se narra todo lo que vamos a realizar, los contenidos de la asignatura de Educación Musical, los objetivos que queremos alcanzar la metodología que vamos a usar, los juegos que vamos a desarrollar y una evaluación final.

Esta propuesta nos permite ver los conceptos musicales de una manera más lúdica. Con esta propuesta queremos que los alumnos aprendan los ritmos, movimiento y danzas de la asignatura de Música relacionándolo con el movimiento corporal en el área de Educación física. La combinación entre la Música y Educación Física siempre ha sido beneficioso para el alumnado, tanto de una forma motriz como conceptual sumando lo importante que es la forma de socializarse entre los alumnos.

Como hemos visto en el marco teórico a parte de ayudarles en diferentes contenidos que aprenden de la asignatura relacionados con el ritmo, los instrumentos, el movimiento...etc, la música les desvía la atención de la fatiga y hace que los alumnos se sientan más seguros cuando realizan esta práctica física, de esta manera es por lo que podrá servir para las clases de educación física.

Ayuda también de una manera más dinámica y creativa para el alumno a afianzar contenidos nuevos sobre el ritmo, por ejemplo, las notas musicales, la familia de instrumentos...etc, de manera más dinámica, con una mejora comunicativa y emocional con el resto del alumnado a través de la conciencia corporal, la escucha y el movimiento.

Por último, con todo esto queremos que los alumnos se diviertan aprendiendo conceptos tanto ritmos, movimientos y motricidad, y mejorar por lo tanto los contenidos de música de una manera más activa y lúdica.

3.2 CONTENIDOS DE LA EDUCACIÓN MUSICAL

En este apartado se van a detallar los contenidos que se trabajan dentro del área de música establecidos por el BOCYL, pero más concretamente los contenidos que utilizaremos a continuación en la propuesta didáctica que hemos elaborado.

Bloque 1: Escucha.

- Profundización a través de la escucha de los elementos del lenguaje musical: Melodía, ritmo, forma, matices y timbre.
- Escucha activa y comentarios de músicas de distintos estilos y culturas, del pasado y del presente, usadas en diferentes contextos.
- Identificación de los instrumentos de la música popular.

Bloque 2: La interpretación musical.

- Creación e improvisación de piezas vocales e instrumentales de diferentes épocas y culturas.
- Los instrumentos como medio de expresión.
- Atención, interés, responsabilidad y participación en las actividades de interpretación.
- Respeto a las normas.

Bloque 3: La música, el movimiento y la danza.

- Danza expresiva a partir de secuencias sonoras.
- Coreografías inventadas para canciones y piezas musicales de diferentes estilos, basándose en la estructura musical de la obra.

3.3 TEMPORALIZACIÓN

Esta unidad esta compuesta de 13 juegos musicales relacionados con los juegos populares que los trabajaremos a lo largo del curso en los momentos correspondientes con los contenidos.

Los juegos populares que se van a realizar durante el curso son: Las palmas, la rayuela y la rayuela africana, son dos tipos de juegos populares muy parecidos pero cada un con características propias del lugar de donde provienen. El siguiente juego es la comba, luego continuaremos con otros juegos populares como son: los sacos, la carretilla, la gallinita ciega y por último una danza.

3.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos son las metas que quiero que alcancen todos los alumnos, por eso propongo estos objetivos para mi Propuesta Didáctica:

- Utilizar el cuerpo como elemento expresivo posibilitando así improvisar, crear e interpretar música.
- Desarrollar capacidades motrices y de percepción a estímulos auditivos, táctiles y visuales.
- Utilizar la escucha activa para reconocer diferentes instrumentos y ritmos.
- Aprender nuevos ritmos.
- Relacionar los instrumentos y saber a que familia pertenecen.
- Desarrollar la imaginación a la hora de crear coreografías.
-

3.5 CONTENIDOS ESPECÍFICOS

Los contenidos son aquellos aprendizajes que los alumnos adquirirán cuando acaben esta propuesta. Para poder obtener los contenidos he puesto en común los contenidos de ambas áreas.

- Profundización a través de la escucha de los principales elementos del lenguaje musical: melodía, ritmo, forma, matices y timbre.
- Escucha activa y comentarios de músicas de distintos estilos y culturas del pasado y del presente, usados en diferentes contextos.

- Conciencia de los sonidos de las diferentes familias de instrumentos.
- Conciencia y control de las fases, los tipos y los ritmos respiratorios.
- Conciencia y control del cuerpo en relación con la actitud postural, con la tensión y la relajación.
- Conocimiento del origen y práctica de juegos populares, tradicionales.
- Danza expresiva a partir de secuencias sonoras.
- Coreografías inventadas para canciones y piezas musicales de diferentes estilos.
- Juegos cooperativos y retos.

3.6 COMPETENCIAS BÁSICAS

La música relaciona diferentes competencias, y en esta propuesta didáctica las he querido relacionar con las que vemos a continuación:

1. Comunicación lingüística, ya que en estas áreas la comunicación es vital y se realiza de manera continua con los compañeros. Sin comunicación nos costaría más entendernos y no podríamos superar los diferentes juegos que se proponen.
2. Aprender a aprender, en casi todas las actividades deberán asimilar y desarrollar los contenidos y las pautas que se les da de ellos mismo. Si no comprenden no aprenden, por lo tanto lo importante es que asimilen y desarrollen estos contenidos preguntando cualquier duda para poder afianzarlo correctamente.
3. Competencias sociales y cívicas, importante el trabajo en equipo, y en este caso se trabaja de manera colectiva por lo que se fomentan las relaciones y el respeto. Ayudando siempre a los compañeros para poder superar los juegos juntos, respetando las diversas opiniones y soluciones.
4. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, la música fomenta la autonomía y la creatividad. De esta manera los alumnos podrán ir cogiendo confianza con ellos mismos y con los demás.
5. Conciencia y expresiones culturales, al realizar diferentes movimientos y tener sentido completo del cuerpo.

3.7 METODOLOGÍA

El método utilizado para esta propuesta educativa está basado en un aprendizaje significativo y cooperativo, los alumnos tendrán que ayudarse y relacionarse para conseguir todas las actividades que se proponen. Este trabajo cooperativo evita la conducta competitiva para que el niño no se frustre, y así favorezca el aprendizaje grupal. Las actividades están compuestas para que todos los alumnos puedan conseguirlo, y si no es así, que se ayuden hasta poder hacerlo todos juntos, favoreciendo así la confianza entre todos y la forma de socializarse.

La clase seguirá una estructura en todas las sesiones. Al principio de cada sesión se explicarán los juegos que vamos a hacer y empezaremos.

Seguidamente, se construye el aprendizaje musical por medio de los juegos que vamos a realizar.

El tener estos momentos de separación en las clases de Educación Primaria favorece de una mejor manera el desarrollo del alumno y así podrá desarrollar y aprender los contenidos y objetivos que tienen que alcanzar sobre la música de una manera más clara y con mayor éxito.

3.8 JUEGOS MUSICALES

JUEGO 1: CHOCOLATE

En esta actividad realizaremos el juego popular de “las palmas” dónde realizaremos dos canciones.

La primera canción será “**CHOCOLATE**”. Primero explicaremos cómo es el ritmo, en este caso solo haremos el principio de la canción que son las sílabas **CHO-CO-LA-TE** para que la dificultad no sea excesiva, por lo tanto, **CHO** y **CO** son palma, **LA** choque con la contra palma y **TE** puños.

Se pondrán por parejas para practicar y una vez afianzado este ritmo realizaremos este ritmo con una canción que irá acelerando y ritardando y deberán seguirlo según el ritmo que aparezca.



Canción: Acelerando ritardando- músicafeijoo

JUEGO 2: MILIKITUDI

En esta actividad se realizará lo mismo que en la anterior pero con otro ritmo. En este caso el ritmo será el de la conocida canción de palmas “milikitudi”. Como en la actividad anterior primero enseñaremos el ritmo que en este caso será palma con el compañero, palma del revés, palma con el compañero y una palmada para acabar cruzando el brazo con el compañero, esto podremos verlo en anexos dónde estará el dibujo. Una vez entendido, lo afianzarán y lo practicarán.

Una vez practicado pondremos la canción y seguirán el ritmo de la canción para practicar el ritardando y acelerando, en esta actividad el ritmo es un poco más difícil para ir ganando confianza y ritmo.



Canción: Canción: Acelerando ritardando- músicafeijoo

Para finalizar la sesión pondremos una música de relajación dónde los alumnos deberán pasear por el gimnasio para relajar las pulsaciones y una vez que acabe la canción volver a medir las pulsaciones al final de la sesión.

JUEGO 3: APLASTA LA MOSCA

Estos dos juegos están basados en el ritmo y en el movimiento y relacionados con el juego popular: “La comba”.

Los alumnos tendrán un matamoscas cada uno y se moverán por el gimnasio con la comba al ritmo de la canción.

Para ello por todo el gimnasio estarán distribuidos unos carteles con diferentes ritmos (*anexo 1*). Los alumnos tendrán que estar atentos al ritmo que yo interpretaré en el pandero y tendrán que ir con el matamoscas y ponerle encima del ritmo que crean que ha sonado. Una vez que hayan entendido el juego comenzaremos con la siguiente actividad.

JUEGO 4: ELIGE EL CAMINO CORRECTO

En este juego, será parecido a lo anterior, también nos centraremos en los ritmos y el movimiento corporal, pero este juego tendrá una dificultad añadida, un circuito que deberán realizar con la comba.

Los alumnos se colocan en 2 filas, y saldrán de dos en dos. Tendremos por el gimnasio cuatro circuitos, en todos ellos el elemento principal sobre el juego popular es la comba, por lo que deberán utilizarla todo el rato exceptuando el momento de realizar el ritmo indicado.

Los circuitos llevan a un cartel colocado al final (*anexo 1*) que tendrá un ritmo de los practicados anteriormente. Tocaré el ritmo y los alumnos decidirán que camino escoger para llegar al ritmo que corresponde con lo que yo he tocado.

Una vez que llegan al ritmo correspondiente, lo cogerán y lo interpretarán con palmas. Los alumnos que acierten se llevarán puntos (*anexo*) que luego sumaremos entre todos para ver cuantos hemos conseguido.

Se les dejará claro que no es una competición, que con ello queremos ver como aprenden el ritmo, el movimiento y nuestro juego popular la comba.

Los siguientes dos juegos están relacionados con la rayuela africana, los alumnos comenzarán con un juego sobre la rayuela y pasarán a conocer la rayuela africana. En este juego los alumnos como contenido tienen la escucha de los instrumentos, el ritmo y el movimiento a parte de desarrollar su capacidad motora como el equilibrio, la coordinación y la interacción social.

JUEGO 5: RAYUELA INSTRUMENTAL

El juego de la rayuela es muy conocido entre los niños, explicaremos en qué consiste pero nuestra rayuela tendrá algo de diferente, en este caso en vez de tener números, nuestra rayuela tendrá instrumentos básicos que los alumnos han aprendido hasta 4º de Educación Primaria.

Los alumnos se distribuirán en grupos de 4 por todo el patio y lo realizará cada vez un miembro del grupo. En cada grupo tendrán una rayuela con los instrumentos que van a sonar. (anexos 2)

Sonará el instrumento en el altavoz y una vez que suene deberán tirar la piedra en el instrumento que este sonando y realizar ese camino hasta el instrumento a la pata coja o con los dos pies según lo indique la rayuela. Sumarán un punto cada vez que acierten y hagan correctamente el ejercicio.

JUEGO 6: RAYUELA AFRICANA

En esta actividad los alumnos se dividirán en grupos de 4. El cuadrado de la rayuela está formado por 16 aros. (anexos 3)

Primero pondré la música que vamos a utilizar para este juego, que la adjunto abajo con el código QR, luego una vez escuchada la música, les enseñaré los pasos que hay que seguir en la rayuela africana. (anexos) Volveré a repetirlos y una vez que lo hayan entendido irán a practicarlo en sus respectivos grupos sin música. Una vez que lo hayan

practicado les dejaré practicarlo dos veces más con la música y con mi ayuda, que iré marcando el pulso con un pandero para que lleven el ritmo bien. Una vez practicado iremos grupo por grupo realizándolo. Si sobrase tiempo haríamos la rayuela de forma conjunta.

Con este juego los alumnos desarrollan la memoria, la lateralidad, la coordinación motora y el ritmo.



Música:

PEQUEÑO BREAKOUT

Este pequeño breakout está compuesto de 4 retos dónde tendrán que recuperar las notas perdidas. Se realizará al aire libre y tendrán 40 minutos y empezará la cuenta atrás. Estarán divididos en dos grupos, los cuales tendrán los mismos retos, que como venimos relacionando tendrán como eje los juegos populares, la música, el ritmo y el movimiento.

En cada reto el grupo de alumnos deberá superar el juego que el detective les diga. Una vez que finalicen, podrán obtener la pista. Habrá una pista en cada reto que les servirá para poder conseguir el reto final. También en el sobre que contiene la pista se encontrará el lugar dónde deberán ir después para continuar con los retos.

Una vez finalizados los retos, cada figura musical tiene un número, y en el sobre final hay una carta con una serie con estos números. Deberán colocarlo de la manera que pone ahí para formar el ritmo que les corresponda en cada sobre.

Cada grupo tendrá un orden de números distintos por los que tendrán cuatro ritmos diferentes y debajo de estos números habrá 8 cuadros en blanco que nos servirán para poder realizar la sesión del día siguiente.

JUEGO 7: COMENZAMOS EL VIAJE

Para empezar nuestro pequeño breakout, contaré una breve introducción que les anime a participar y a conseguir los objetivos.

Me disfrazaré de detective y ellos tendrán un carnet de ayudante del detective.

Y comenzaré la historia:

“ ¿Oís algo?, yo no oigo nada. La música ha desaparecido. El ladrón de música se ha llevado todo. Tenéis que ayudarme a recuperarla. ¿ESTÁIS PREPARADOS? ¡NO OS OIGO!. Pues vamos a recuperarlo, para ello aquí tenéis las instrucciones. ¡COMENCEMOS!”

JUEGO 8: “LAS GALLINAS DE CORRAL”

En este reto mostraremos el juego de la gallinita ciega pero con modificaciones, como en otras actividades vistas anteriormente.

Los miembros de cada grupo estarán ubicados en el medio del campo de fútbol, excepto un miembro de cada grupo, que estará fuera del campo. El miembro del equipo que este fuera, debe guiar al resto hacia la pista ubicada en otro extremo del campo.

Para poder guiarles cada grupo tendrá un animal y deberán seguir el sonido. Si el sonido se para, ellos deberán también parar. Así hasta que todos los miembros del equipo lleguen hasta la pista.

En esa pista estará una parte de lo que tendrán que formar al final. En este caso será la figura de la blanca y detrás el número 1.



Esta pista tendrá el siguiente mapa que les indicará dónde ir para poder realizar el siguiente reto y conseguir la segunda pista para ir completando el juego.



Ahora te toca aquí...

JUEGO 9: “RELEVO DE SACOS”

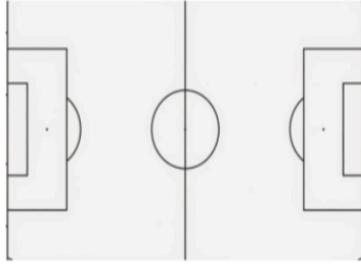
En este reto, los alumnos se pondrán en fila por grupos en el campo de baloncesto. Los alumnos tienen todos un saco que se lo tendrán que poner, pero no es una carrera de sacos cualquiera, en el altavoz sonará una canción y al final del campo de baloncesto habrá un relevo, tendrán que ir dando saltos hasta él al ritmo de la música, si la música para se tendrán que parar si acelera deberán acelerar y seguir así el ritmo de la canción.

MÚSICA: <https://www.youtube.com/watch?v=0wuh7NPeB6Q>

Cogerán el relevo y volverán de la misma manera para dárselo a su compañero, el siguiente tendrá que hacer el mismo recorrido con el relevo en la mano y volver para pasárselo a su otro compañero y así todos los miembros del grupo. En el momento que se caigan o el relevo toque el suelo se vuelve a empezar.

Una vez que consigan esto deberán buscar la pista. El sobre estará dentro del cilindro del relevo dónde el detective les dará otra pista para poder continuar junto con el lugar dónde deben acudir.





Ahora te toca aquí...

JUEGO 10: “LA CARRETILLA ESCACHARRADA”

En el tercer reto los alumnos se colocarán por el campo de fútbol con una distancia grande. Tendrán marcados los lugares dónde se deberán colocar cada miembro del grupo.

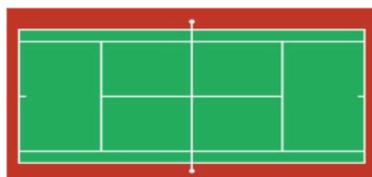
Uno del grupo, que elegirán por consenso entre todos los miembros, será el encargado de transportar las carretillas. El alumno encargado de llevar las carretillas llevará tapones y no oirá nada.

Los otros miembros del grupo tienen una sílaba en un sobre en su sitio, que deberán de ir diciendo al siguiente miembro y así hasta el último mientras el jugador que los lleva no escucha nada.

Cada grupo tendrá una palabra de cuatro sílabas y al final cuando haya transportado al último hasta la meta, tendrán que ordenar las sílabas que cada uno le ha dicho al compañero y formar una palabra, mediante mímica y expresión corporal, deberán darle pistas al que llevaba la carretilla para poder adivinarla y superar el reto.

Las palabras son: MARIPOSA-ELEFANTE-LAGARTIJA-COCODRILO

Cuando lo acierten podrán abrir el sobre con la siguiente pista y el último lugar al que deben ir.



Ahora te toca aquí...

JUEGO 11: “DESCIFRAMOS Y BUSCAMOS”

Este es el reto final, tendrán que encontrar por el patio un sobre del color que corresponda a su equipo dónde encontrarán la ultimo pista y el papel con la secuencia de número correspondiente a cada grupo y los 8 huecos en blanco abajo.

Para encontrar este sobre les daremos una pista: Tengo cadenas sin ser preso, si me empujas voy y vengo y en los jardines y parques a muchos niños entretengo.

Los alumnos tendrán que buscar la respuesta a esta adivinanza que es el columpio y coger su sobre correspondiente para poder encontrar las siguientes pistas.







Una vez que todos tengan su sobre y hayan sacado los ritmos, les explicaremos que en la sesión siguiente necesitarán esos ritmos con los cuadros blancos para poder recuperar la música de una manera especial.

JUEGO 12: APRENDE LA COREOGRAFÍA

En este juego aprenderán una danza realizada por los propios alumnos mediante ritmos conseguidos en la sesión anterior.

Los alumnos en grupos formarán la danza con los ritmos que quieran, primero escucharán la canción que va a sonar y que será la guía en nuestra danza moderna.

Los alumnos en la sesión anterior consiguieron unos ritmos, en esta sesión les daremos unos folios con diferentes pasos: Palmas, palmas en rodilla, giros, pitos...etc.

Los alumnos asociarán cada figura que consiguieron en la sesión anterior a un movimiento. Por ejemplo: Si la corchea la asocian con las palmas darán dos palmas y así

con las demás figuras para poder crear el ritmo y junto con ello el paso que van a realizar. Podrán ir variando las posibilidades e incluso cambiándoles a su gusto.



Una vez que se pongan de acuerdo todos, irán enseñándoselo a sus compañeros, serán los propios profesores en esta clase. Los demás alumnos irán aprendiéndose los pasos de los demás grupos para después realizarla conjuntamente. Si no les diese tiempo acabarían en la sesión siguiente antes de realizar el espectáculo final.

Canción: (<https://www.youtube.com/watch?v=7nJZNcNERSs>)

JUEGO 13: REPASAMOS LA COREOGRAFÍA)

En este juego los alumnos tendrán 30 minutos para repasar la danza formada por ellos antes de interpretarla conjuntamente. Una vez finalizado el ensayo, haré como que acuden a un auditorio, dónde serán los protagonistas de la noche.

Presentaré a los protagonistas y realizaran la danza para mi.

DESPEDIDA FINAL (20 MINUTOS)

Una vez finalizada la danza realizaremos un círculo para hablar sobre propuesta que hemos llevado a cabo, para saber sensaciones, dudas, reflexiones... y poner fin a una unidad interdisciplinar sobre dos asignaturas, muy importantes para su crecimiento, tanto educativo, como personal.

3.9 EVALUACIÓN

La evaluación es el instrumento en el que mostramos si se han logrado los objetivos que hemos propuesto durante toda la unidad.

Esta propuesta didáctica es una evaluación continua por medio de observación directa y apuntes de cada uno de los alumnos.

En una tabla diaria iré, mediante la observación directa, apuntando en cada sesión la evaluación del alumno por medio de los estándares de aprendizaje de cada tabla que hay en las sesiones al principio, y los criterios de evaluación según dicta la *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre para la Mejora de la Calidad Educativa*, junto con una breve reflexión acerca de la actitud, cumplimiento de normas y participación de los alumnos.

En la sesión final los alumnos recibirán un cuestionario (anexo 7) en el que podré saber cuál es la opinión de los niños sobre de cada sesión, cuál ha sido lo que más les ha llamado la atención y sobre todo qué han aprendido y cómo valoran del 1 al 10 esta experiencia.

4 CONCLUSIONES

Para finalizar este Trabajo de Fin de Grado, comentaré una serie de conclusiones finales sobre la asignatura de Educación Musical y como favorece en el desarrollo integral del niño y en la forma de presentarla en otras áreas, en este caso, Educación Física.

Como hemos podido ver, sí es posible trabajar la música de una manera más divertida que la que normalmente se enseña en los colegios. También quiero destacar que es posible aprender música a la vez que aprendemos otras áreas, en este caso la de Educación Física, ya que son dos áreas muy relacionadas entre sí como son el cuerpo, el movimiento, la expresión...etc. Las dos áreas ofrecen una interacción y acción muy libre, de manera que esto ayuda al niño en diferentes aspectos, como olvidarse de la vergüenza, sociabilizar con los demás y tener confianza en él mismo pero también con el resto de compañeros.

Lo que he querido mostrar con esta propuesta didáctica es que la música no se use en el aula de la manera más común que conocemos, dando contenidos y sin poder realizar muchos de estos contenidos por falta de tiempo. Con esta propuesta he querido mostrar la música de otra manera, que los alumnos disfruten jugando, aprendan y vean en la música una forma de expresarse sin hablar, una manera de moverse...etc. También ayuda a que los alumnos conozcan diferentes estilos de música y culturas, y que aprecien la importancia que tiene en cualquier lugar del mundo.

Es verdad que a veces se crea un miedo entre los alumnos a exponerse delante de la clase, a bailar, cantar... Pero con trabajos como esta propuesta por medio de juegos y retos para que se sientan confiados, quiero que los alumnos disfruten y no piensen en nada más que aprender el ritmo, expresión corporal, que bailen...etc. Esto les crea una seguridad que en un futuro les podrá ayudar tanto a nivel académico como personal.

Finalmente, en mi opinión creo que el área de Educación Musical se le debería de dar más importancia y fomentar su desarrollo de una manera más lúdica y atractiva para los alumnos, para que de esta manera puedan conocer, descubrir y descubrirse a ellos mismos y dejar volar su imaginación.

Mencionando los juegos populares, me parece un recurso indispensable en estos áreas. Es muy utilizado en el área de educación física, por eso lo relacionamos y podemos con

ello utilizarlo en sus clases, pero hemos visto que también es un recurso que se puede utilizar para jugar y aprender con la música.

Por último, este Trabajo de Fin de Grado me ha servido para conocer una gran variedad de juegos musicales y juegos motrices y aprender a relacionarlo. No es un trabajo fácil ya que hay numerosos libros y documentos sobre estos temas y hay que saber elegir lo más adecuado pensando en los alumnos ya que no todo sirve para utilizar en el aula. He aprendido mucho y me gustaría seguir aprendiendo cómo enseñar la música de una manera que los alumnos se diviertan y aprendan conmigo.

5 BIBLIOGRAFÍA

- Artega, M. y Viciano, V. (2004). Las actividades coreográficas en la Escala, Danza, Baile, Funky, Gimnasia-Jazz. Vol.III. Barcelona, Ed.INDE.
- Castañer, M. (2000). Expresión corporal y danza. Barcelona: INDE.
- Cortón, M. O. (2003). *Los juegos musicales: Su utilidad en la enseñanza infantil y primaria*. Eufonía. Didáctica de la música, 29, 7-11.
- Davis, W., Gfeller, K. y Thaut, M. (2000). Introducción a la musicoterapia. Teoría y práctica. Barcelona, Boileau.
- De Fe Rubio, E., Ibáñez Domenech E., Lerena Martín G., Montiel Sastre JM., Moreno Soldevilla, L. (2010) Juegos tradicionales de Arnedo. Consejería de servicios sociales (Logroño). La Rioja.
- Delalande, F. (1991) Música y educación. Revista trimestral de pedagogía musical, nº8, pp. 309-328.
- Díaz, V. (2002). El juego y el juguete en el desarrollo del niños. México: Trillas.
- Fraisse, P. (1976) Psicología del ritmo. Madrid, Morata.
- García, H. (1997) La danza en la escuela. Barcelona, INDE.
- García, I., Pérez, R. y Calvo, A. (2011). Iniciación a la danza como agente educativo de la expresión corporal en la educación física actual. Aspectos metodológicos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, nº 20, pp. 33-36.
- Jiménez Fernández, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. Revista digital Innovación y Experiencias. Nº23. Dep. Legal: GR 2922/2007. ISSN 1988-6047.

- Keth Swanwick (1991). *Música, pensamiento y educación*. Ediciones Morata, S.L.
- Larraz Urguelés, B. A. (2003). *Las danzas colectivas en la Educación Física escolar. Actas del I Congreso Internacional de Expresión Corporal y Educación: Expresión, Creatividad y Movimiento*. (p. 191-196). Salamanca. Ed. Amaru Ediciones. Recuperado el 22 de junio de 2020: <https://studylib.es/doc/4492122/danzas-colectivas-en-la-ef-escolar.-a.larraz>.
- Learreta, B. y Sierra, M. (2003). La música como recurso didáctico en Educación Física. *Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, nº6, 27-37.
- López, I (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Autodidacta (Revista On-line). 19-37. Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- López Santana, M., López Santana, S., Quintana Rodríguez, L., Medina Guerra, I. L., Fernández Castellano, M. y Viera Rodríguez, L. (s.f) La música como recurso en las clases de Educación Física en la Educación Primaria.
- Muñoz, J.R. (2003). El juego en la educación musical. *Revista Eufonía* 29, 51-63.
- Ortega, R. (1996). El juego en la educación Primaria. *Cultura y Educación*. 1. 115-128. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=252>
- Pérez, S. (2012). El papel de la educación rítmica en la escuela primaria: Un estudio desde la perspectiva del alumnado. *Revista Electrónica LEEME-(Lista Electrónica Europea de Musica en la Educación)*.
- Pérez Aldeguer, S. (2008). El ritmo: Una herramienta para la integración social. *Ensayos, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 23, 189-196.
- Romero, C. (2000) *Comunicación y lenguaje corporal: bases y fundamentos aplicados al ámbito educativo*. Granada, proyecto sur.

- Santana, M. L., Santana, S. L., Rodríguez, L. Q., Guerra, I. L. M., Castellano, M. F., y Viera, R. La música como recurso en las clases de educación física en la educación primaria.
- Vallejo, G (1984). El ritmo en la Educación Física. Educación Física y Deporte, 6 (1), 37-41.
- Viciano, V. y Arteaga, M. (1997). Las actividades coreográficas en la escuela. Barcelona: Inde.

6 ANEXOS

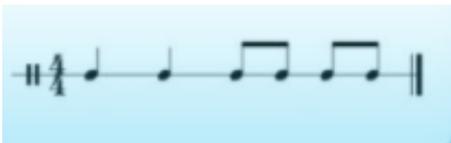
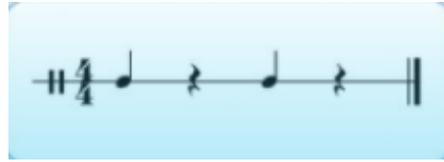
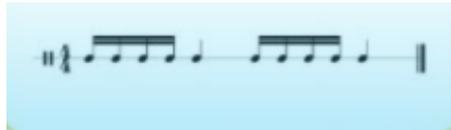
ANEXO 1. Relación entre los contenidos recogidos en la LOMCE entre E. Musical y E. Física

EDUCACIÓN FÍSICA	EDUCACIÓN MUSICAL
1.1 Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.	1.1.1 Identifica, clasifica y describe utilizando un vocabulario preciso los distintos elementos del lenguaje musical.
2.1 Salta una serie de aros/obstáculos en fila/hilera alternando 1-2 apoyos.	1.2.1 Distingue los instrumentos de la música popular tras la escucha de obras musicales.
2.2 Salta individualmente a la comba de forma seguida y sin interrupción.	1.2.2 Se interesa por descubrir obras musicales de diferentes características y con diferentes estructuras y formas musicales.
3.1 Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de clase.	1.3.1 Conoce, entiende y observa las normas de comportamiento en audiciones dentro y fuera del centro.
1.2 Identifica su frecuencia cardiaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo. 1.3 Calcula sus pulsaciones diferenciando los diversos ritmos cardiacos asociados a cada tipo de esfuerzo	2.2.1 Utiliza el lenguaje musical para la interpretación de obras sencillas.
1.4 Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.	2.2.3 Traduce al lenguaje musical convencional melodías y ritmos sencillos.
1.2 Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio temporales.	2.2.4 Conoce canciones de distintos lugares, épocas y estilos, valorando su aportación

	al enriquecimiento personal, social y cultural.
2.2 Practica diferentes juegos populares, tradicionales y autóctonos.	3.1.1 Identifica el cuerpo como instrumento para la expresión de sentimientos y emociones y como forma de interacción social.
3.2 Realiza juegos y actividades de pistas y rastreo.	3.1.3 Reproduce y disfruta interpretando danzas tradicionales españolas entendiéndola importancia de su continuidad y el traslado a las generaciones futuras.

ANEXO 2. Ritmos sesión 2 (actividad 1 y 2)



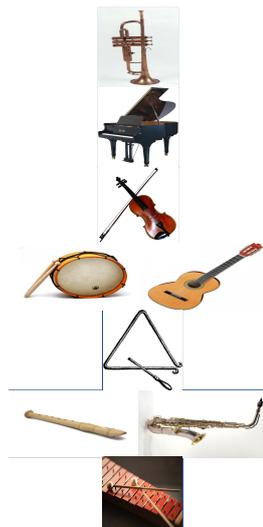


ANEXO 3. Puntos sesión 2 (actividad 1 y 2).

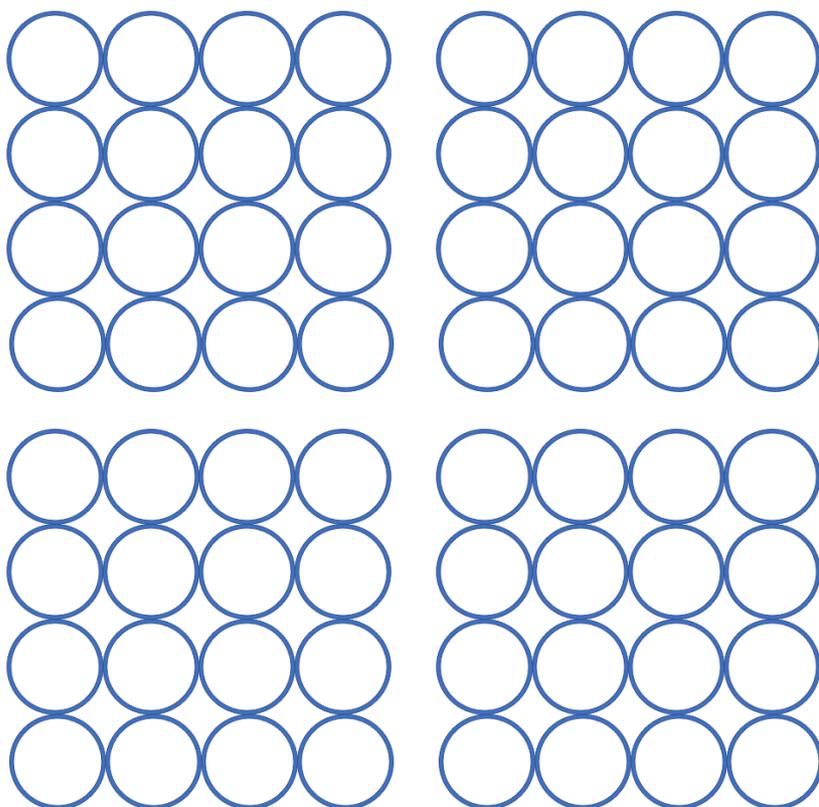




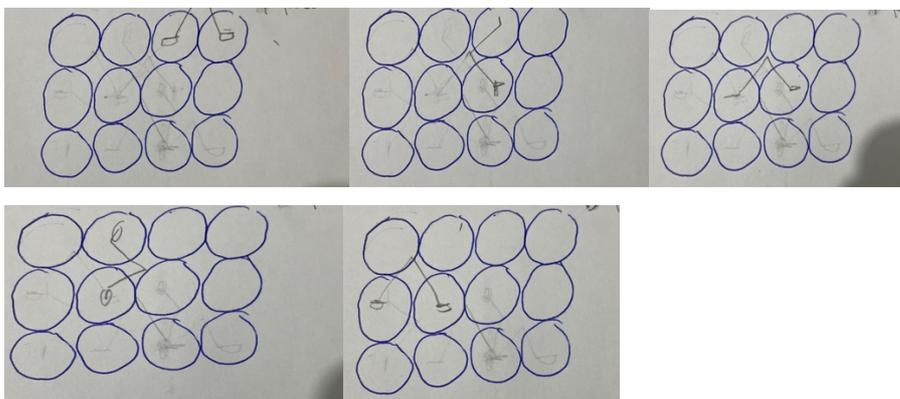
ANEXO 4. SESIÓN N°4 ACTIVIDAD 1



ANEXO 5. Sesión 4: Actividad N°2



ANEXO 6. PASOS RAYUELA AFRICANA



ANEXO 7. CUESTIONARIO FINAL

	¿Qué es lo que más te ha gustado?	¿Hay algo nuevo que hayas aprendido sobre la música?	¿Cómo te has sentido?
SESIÓN 1			
SESIÓN 2			
SESIÓN 3			
SESIÓN 4			
SESIÓN 5			
SESIÓN 6			