



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**El juego musical como herramienta
didáctica para el alumnado de Educación
Primaria**

Alumna: Helena Pastor Sobrino

Tutor académico: Verónica Castañeda Lucas

RESUMEN

El juego es uno de los recursos educativos más efectivos que existen en la actualidad, y como maestros de Educación Primaria, nuestra formación debe contribuir a mejorar las futuras generaciones con una educación eficaz e innovadora, por lo que es nuestra obligación conocer en profundidad una de las herramientas educativas más importantes de hoy en día, que es: el juego.

Adaptaremos el juego didáctico al área de Educación Musical, para conocer las múltiples posibilidades de este. De esta manera, en este TFG intentaremos hacer un recorrido desde la teoría hasta la práctica, consolidando algunos conceptos como qué es juego o la importancia de la música en Educación Primaria, intentando adaptar algunos juegos a los contenidos musicales de 5º de primaria.

Palabras clave: Educación Primaria, Educación Musical, Juego, Juego musical, Propuesta de intervención.

ABSTRACT

The game is one of the most effective educational resources that exist today, and as Primary Education teachers, our training must contribute to improving future generations with an effective and innovative education, so it is our obligation to know in depth one of the most important educational tools of today, which is: the game.

We will adapt the didactic game to the area of Musical Education, in order to get to know its multiple possibilities. In this way, in this TFG we will try to make a journey from theory to practice, consolidating some concepts such as what is a game or the importance of music in Primary Education, trying to adapt some games to the musical contents of 5th grade of Primary Education.

Key words: Primary Education, Musical Education, Game, Musical game, Intervention proposal.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. JUSTIFICACIÓN	7
3. OBJETIVOS	8
4. MARCO TEÓRICO	8
4.1. La música en la etapa de Educación Primaria	8
4.1.1. La música en el currículum educativo.....	8
4.1.2. Importancia de la música en Educación Primaria	10
4.2. El juego.....	14
4.2.1. Definición	14
4. 2.2. Tipos de juego	16
4.2.3. El juego musical	18
4.2.4. El papel del profesorado en el juego	20
4.3. La música, y el juego como herramienta básica para fomentar la creatividad	22
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA	23
5.1. Temporalización	23
5.2. Objetivos.....	24
Objetivo general	24
Objetivos específicos.....	24
5.3. Contenidos.....	25
5.6. Competencias básicas	26
5.7. Metodología.....	27
5.8. Sesiones de la propuesta de intervención	28
6. CONCLUSIONES Y REFLEXIONES FINALES	42
7. BIBLIOGRAFÍA	44
8. ANEXOS	47

Anexo 1: Memory compositoras	47
Anexo 2: Póster Orquesta Sinfónica.....	48
Anexo 3: Fichas instrumentos	48
Anexo 4: Bingo instrumentos	49
Anexo 5: Ficha voces coral.....	49
Anexo 6: Ficha figuras de prolongación.....	50
Anexo 7: Armar compases.....	51
Anexo 8: Dominó	52
Anexo 9: Trenes intervalos	52
Anexo 10: Globos alteraciones	53
Anexo 11: Dados	54
Anexo 12: Rosco pasapalabra.....	54
Anexo 13: Definiciones pasapalabra	55
Anexo 14: Tablero Oca.....	63
Anexo 15: Fichas Oca.....	65

1. INTRODUCCIÓN

Al recorrer con el recuerdo momentos de la infancia podemos vivenciar prácticamente las sensaciones más placenteras o divertidas que diferentes estímulos, juegos, personas o momentos provocaron en nosotros.

Nosotros como docentes tenemos la suerte de compartir diariamente experiencias con nuestros alumnos que nos permiten disfrutar de cada sensación que las situaciones nuevas les provocan, transportándonos a esa infancia ya lejana, y dándonos la oportunidad de analizar y valorar cosas de las que antes no éramos conscientes.

Gracias al papel que desarrollamos como maestros, está en nuestra mano cambiar ciertos aspectos que nosotros, como adultos, pasamos por alto. Por eso, si analizamos el comportamiento de los niños, podemos valorar una serie de cambios para ofrecer una educación más efectiva. Si incluimos unos recursos didácticos lúdicos, el aprendizaje será más significativo, porque los niños estarán más motivados y atentos. Además nos ayudará a conseguir nuestros objetivos curriculares.

La estimulación musical temprana cada vez tiene mayor importancia al relacionar la música con el desarrollo integral del niño (intelectual, motriz, lenguaje...).

Se crea la base para el desarrollo de sus aptitudes y conocimientos musicales mediante el juego. Además, con la estimulación musical temprana también se genera un vínculo afectivo entre el niño y la persona que lo imparte.

Aspectos como el ritmo, la audición, la expresión corporal, la melodía y entonación, el lenguaje musical, etc., se pueden trabajar mediante los juegos educativos musicales estimulando el aprendizaje del alumnado.

La oportunidad de transmitir todos esos conocimientos a nuestros alumnos a través del juego de manera sistemática y no como algo puntual es una realidad debido a los múltiples beneficios demostrados en los últimos años. Por eso el docente debe captar y motivar a sus alumnos a través de propuestas innovadoras que provoquen el interés del alumnado por la música.

Por último, la estructura de este documento comienza con el desarrollo del marco teórico, donde podemos encontrar la justificación en diferentes apartados relacionados con el juego y la música, y donde basaremos el resto del trabajo estableciendo unos objetivos.

A continuación se presenta una propuesta de intervención que se fundamenta en el marco teórico pretendiendo conseguir los objetivos propuestos.

2. JUSTIFICACIÓN

La causa principal de este TFG es realizar una investigación sobre el juego y la música para adquirir una buena base de conocimientos. De esta manera podré crear un entorno rico en experiencias musicales y bien secuenciadas para transmitir a mis alumnos, formando personas felices y con un desarrollo educativo integral, tanto de manera individual como sintiéndose parte de un grupo.

Por eso creo que es importante investigar sobre este tema, ya que el juego musical es un recurso didáctico que nos acompañará el resto de nuestra vida docente y nos permitirá mantener una metodología activa y motivacional, consiguiendo de una manera más amena y lúdica los contenidos educativos establecidos por el currículum.

El juego es una herramienta que nos acompaña a lo largo de toda nuestra vida, siendo un recurso muy útil si lo enfocamos de manera correcta, ya que es lúdico y educativo. Además, si añadimos la rama musical, que es otro elemento que fomenta la creatividad, la imaginación y la atención, podremos conseguir que nuestros alumnos obtengan un aprendizaje más significativo.

Por lo tanto, con este trabajo pretendo investigar sobre el juego musical para poder crear una propuesta de intervención que pueda aplicar a mi aula en el futuro, donde mis alumnos estén motivados aprendiendo música mientras se divierten y trabajan la atención, la memoria, la percepción, la creatividad y la socialización entre otras muchas cosas.

3. OBJETIVOS

El objetivo general de este trabajo es analizar la importancia que tiene el juego musical como recurso didáctico en la etapa de Educación Primaria en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los objetivos específicos en los que basaremos este trabajo serán los siguientes:

1. Investigar sobre el juego a través de las fuentes bibliográficas para conocer su aplicación en el aula.
2. Conocer los diferentes tipos de juegos musicales.
3. Desarrollar en el alumnado la creatividad a través de los juegos musicales.
4. Conocer el papel que tiene el profesorado para desarrollar correctamente el juego.
5. Crear una propuesta didáctica que se centre en la utilización del juego como herramienta para trabajar los contenidos musicales de Educación Primaria.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. La música en la etapa de Educación Primaria

4.1.1. La música en el currículum educativo

A continuación, hablaremos de las leyes educativas que rigen en nuestro país y en nuestra comunidad autónoma, para conocer cómo está dividido el currículum educativo de Educación Primaria. Actualmente la ley estatal que formula las bases de la educación es la LOMLOE (Ley Orgánica de Modificación de la LOE) o también conocida como ley Celaá; Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

En el REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, vemos que las áreas se dividen en troncales, específicas y de libre configuración autonómica.

A pesar de la modificación de esta nueva ley, sigue rigiendo en Educación Primaria la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, donde se instaura en Castilla y León el currículo, regulándose la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria.

Esta ley divide el área de Educación Artística en Educación Plástica y Musical. El área de Educación Musical está dividida en tres bloques: escucha, interpretación musical y música, movimiento y danza.

La variedad de audiciones, canciones, piezas instrumentales y músicas para coreografías y danzas que se trabajan a lo largo de la etapa se considera fundamental para una correcta educación intercultural de los alumnos. El cuidado de la voz, del oído, la correcta postura corporal, la coordinación de movimientos y la relajación, a través de una correcta respiración, también son parte importante del aprendizaje musical en esta etapa, ya que adquirir buenos hábitos en la infancia proporciona una base sólida para el futuro. Por último, los conceptos teóricos, tanto del lenguaje musical, como de la historia de la música, y el conocimiento de los diferentes instrumentos musicales complementan culturalmente el aprendizaje. (p.44559)

Si analizamos cada bloque vemos que en el primero, la escucha, se trabajan los contenidos referidos a la discriminación auditiva de las cualidades del sonido, la voz y los diferentes instrumentos musicales. También se trabajan las normas que hay que cumplir durante las audiciones y conciertos, y la importancia del silencio.

En el segundo bloque, la interpretación musical, como bien se refiere su título, se centra en trabajar las habilidades de interpretación musical y vocal aplicando el lenguaje musical.

Y por último, el tercer bloque: la música, el movimiento y la danza, trata las capacidades de expresión corporal, la danza y la relajación, desde la teoría y la práctica.

Respecto a la metodología que propone el BOCYL (2014), en rasgos generales habla de conseguir un aprendizaje progresivo, con actividades secuenciadas y jerarquizadas, de forma que cada concepto se apoye en otros anteriores y sirva a su vez para el aprendizaje posterior, como por ejemplo, se inicia al lenguaje musical mediante la audición y las grafías no convencionales y se termina realizando interpretaciones con acompañamiento siguiendo una partitura. Además, el BOCYL (2014) también hace referencia al juego,

El juego debe ser base de la expresión artística en esta actividad, la vía para lograr la integración de los alumnos en las actividades de una forma activa y participativa, creando un clima de naturalidad para afianzar las rutinas necesarias y la correcta utilización de los materiales. Así, la participación lúdica se constituye en recurso didáctico de aprendizaje y en vehículo para la percepción y manifestación de los contenidos propuestos (p. 44561).

Por lo tanto, si analizamos e intentamos resumir la normativa educativa actual del BOE (2014) , podemos ver que lo que se pretende conseguir es que el alumnado desarrolle en ámbitos generales un aprendizaje gradual y completo, como resaltan Casanova y Serrano (2018), desarrollando la comprensión y expresión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia, así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad del alumnado y les ayuden a prepararse de cara a la E.S.O.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, con la Educación Musical se pueden trabajar todos y cada uno de los puntos enumerados, de manera satisfactoria, logrando superar los objetivos del currículo.

Pero es una realidad que la rama artística cada vez está más infravalorada y las autoridades así lo demuestran, adjudicando cada vez menos horas escolares y ofreciéndola como asignatura específica, aun sabiendo que corre el riesgo de desaparecer.

4.1.2. Importancia de la música en Educación Primaria

Gracias a diversas investigaciones de ramas diferentes como la pedagogía, biología, psicología o fisiología, ha quedado demostrado cómo la música tiene múltiples beneficios en el desarrollo integral de la persona.

Como dice Casa (2001), iniciarse en la práctica artística ayuda a conseguir características propias de un buen desarrollo educativo, como aumentar la imaginación y promover un pensamiento flexible formando de esta manera la capacidad de desarrollar esfuerzos continuos y disciplinados a la vez que se trabaja la autoconfianza en el niño.

Si seguimos hablando de los beneficios que aporta la música, Campbell (1998) nos explica en su trabajo “El efecto Mozart” cómo la música “aumenta la creatividad, mejora la estima propia del alumno, desarrolla habilidades sociales y mejora el desarrollo de habilidades motoras perceptivas, así como el desarrollo psicomotriz” (p.167). Por el mismo camino transita Howard Gardner (1997) en su teoría de las inteligencias múltiples cuando afirma que la inteligencia musical influye en el desarrollo emocional, espiritual y corporal del ser humano, estructurando la forma de pensar y trabajar, ayudando a la persona en el aprendizaje de matemáticas, lenguaje y habilidades especiales. (Citado por Casa, 2001).

Si seguimos hablando de argumentos sobre los beneficios de la educación musical, Pascual (2010) expone cómo la música es capaz de desarrollar y perfeccionar la capacidad de desenvolvimiento lingüístico tanto de manera comprensiva como expresiva. También es capaz de crear lazos afectivos y de cooperación en la práctica instrumental y vocal, tan necesarios para la integración en el grupo, disminuyendo los sentimientos de recelo o timidez, relajando al alumnado y rompiendo la seriedad y tensión de otras materias. La educación musical es un fuerte instrumento de socialización, que facilita las facultades necesarias para otros aprendizajes aumentando la autoestima y el crecimiento personal, contribuyendo al desarrollo de la creatividad, la sensibilidad estética y el gusto artístico.

Podemos resaltar algunos principios que señala Pascual Mejía (2010) por los que la educación musical tiene tanta importancia en el desarrollo del niño:

1. Valor educativo de la música, cuya finalidad es la formación integral de todas las facultades del hombre (psicológicas, sociológicas, psicomotoras e intelectuales), no solo musicales.
2. Para todos, ya que todas las personas tienen musicalidad, capacidad para interpretar y apreciar la música.
3. Libertad y creatividad, no importan los resultados, sino el proceso de creación y la participación, primando la espontaneidad y no la intelectualización.
4. Progresión, ya que la educación musical acompaña al alumno desde su etapa educativa inicial hasta la Educación Secundaria, adaptándose a sus intereses y capacidades específicas.
5. Activo, al ser una metodología basada en la experimentación y participación, ya que tienen prioridad los procedimientos y las actitudes respecto a los conceptos.

6. Lúdico, jugando con la música con ejercicios con apariencia de juego, pero que responden a unos objetivos y a una programación rigurosamente elaborada. Además, en los juegos musicales se evitará la competitividad y el individualismo, fomentándose el aprendizaje cooperativo y el reparto de funciones.
7. Global, se relaciona con otras áreas artísticas y con el desarrollo general (motricidad, sensorialidad, afectividad).
8. Que impregna la vida del niño, ya que se pretende que la música se relacione con la situación social y vital del día a día, saliendo de la exclusividad de las aulas.
9. Variedad, ya que incluye diversos aspectos como el canto, los instrumentos, el movimiento y la danza, el juego dramático, la audición, el lenguaje musical, etc.

Además, como dicen Bernabéu y Goldstein (2016), la música provoca efectos físicos y psicológicos sobre las personas. Entre los efectos físicos hay certeza de que la música puede provocar la aceleración o ralentización del ritmo cardíaco, los cambios metabólicos por la secreción de diversas hormonas, las alteraciones del ritmo respiratorio, los cambios en el sistema inmunitario, en el tono muscular y en la temperatura basal, la modificación de la actividad neuronal en las zonas del cerebro implicadas en la emoción, etc.

Si nos centramos en los efectos psicológicos, la música tiene el poder de movilizar emociones y evocar sensaciones. Puede traer a la memoria olores y colores, incluso, modificar el estado de ánimo. La música ayuda a la expresión de emociones profundas, estimula la atención, la capacidad de concentración, la memoria a corto y largo plazo. También facilita la comunicación verbal, estimulando el uso del lenguaje. Desde el punto de vista social, la música es capaz de fomentar las relaciones entre los miembros del grupo, facilitando la cohesión y el sentimiento de pertenencia al grupo y contribuyendo al desarrollo de habilidades sociales.

Hemos visto cómo la música tiene la capacidad de estimular cognoscitivamente a nivel psicopedagógico, ayudando a solventar problemas conductuales o problemas de personalidad entre muchos otros, utilizando la música como herramienta psicoterapéutica, denominándose esta rama musicoterapia.

Como dice Zorrillo (2009), la musicoterapia es la estimulación para habilitar al niño a participar a través de canales nuevos de comunicación en su encuentro con el mundo externo, con ayuda de estimulaciones a través de las cuales se conocerá a sí mismo, conocerá mejor sus posibilidades, sus capacidades y sus sensaciones.

En el ámbito educativo la musicoterapia se trabaja a través de actividades con una base teórico-práctica musical sencilla, organizada de manera lúdica para estimular ampliamente los repertorios básicos de aprendizaje (atención, concentración, aptitud verbal, aptitud numérica...), al igual que para estimular el conocimiento del cuerpo, su ubicación en el espacio y el desarrollo de la motricidad gruesa y fina. También permite encontrar un canal de comunicación distinto al tradicional que, además, ayudará de manera divertida y relajada a lograr uno de los objetivos generales de la musicoterapia: la socialización (Zorrillo, 2009).

La música tiene múltiples posibilidades dentro de un aula, Bernabeau y Goldstein (2016), nos proponen las siguientes:

- Uso de la música en su función ambiental: Podemos crear un buen clima de aula para aumentar la concentración en el trabajo personal fomentando el silencio gracias a la música.
- Uso de la música en su función informativa: A veces, la pieza musical elegida transmite por sí sola toda la información necesaria.
- Uso de la música en su función expresiva: Gracias a la música podemos adelantar emocionalmente los contenidos de aprendizaje y el tono dominante que queremos destacar: humorístico, romántico, épico, etc.
- Uso de la música en su función reflexiva: Algunas piezas musical facilitan la introspección, fomentan la comunicación, favorece el autoconocimiento, la autoestima y la maduración interna.
- Uso de la música como elemento facilitador del movimiento: La música facilita la actividad corporal que pretendemos que realicen los alumnos marcando el ritmo del movimiento.
- Uso de la música para crear contextos imaginarios: La música nos permite crear imágenes internas, abriendo paso a la imaginación donde todo adquiere una perspectiva diferente.
- Uso de la música como elemento de anclaje memorístico:

El hecho de asociar una determinada secuencia musical a un mensaje verbal hace que el receptor de ese mensaje no solo ponga en juego todas sus capacidades racionales de comprensión lógica del texto, sino que

active también todo su universo emocional. Esto le permite comprender el mensaje de forma global y sintética: con la razón y la emoción. Esta movilización de emociones que hace posible la música va a facilitar el anclaje memorístico. (p.113)

- Uso de la música como elemento de encadenamiento y de transición: La música nos permite crear imágenes sonoras que nos ayuden a marcar la transición de las distintas secuencias de la sesión de clase.

Por todo lo anterior, podemos evidenciar la importancia que tiene la música en la infancia, siendo conscientes de que cuanto antes se empiece a integrar en nuestras vidas, antes comenzaremos a desarrollar todas las cualidades y beneficios que esta nos aporta, ya que la música es un área interdisciplinar que relaciona diferentes áreas cognitivas, afectivas y motrices, ayudando a conseguir el desarrollo integral del niño.

4.2. El juego

4.2.1. Definición

Si nos remontamos a una de las primeras definiciones del juego, nos encontramos con Huizinga (1938), que dice:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente. (p. 49)

Por otro lado, Viciano y Conde (2002) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual y socializador por excelencia.” (p.8 3)

Según Garaigordobil (2008), el juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo. Además destaca lo importante que es el juego para potenciar el desarrollo infantil, promover los aprendizajes y fomentar la interacción entre padres e hijos.

Si nos centramos en los avances psicológicos que provoca el juego, vemos como Piaget en sus numerosos escritos teóricos recalca la importancia que tiene el juego en el proceso de desarrollo del niño, relacionando el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Como relata López (2010) según Piaget (1945), las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. Continúa Linaza (1991), añadiendo que el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Para Linaza y Maldonado (1987), “el juego es el paradigma de la acomodación, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación” (p.42).

Por otro lado, Gallardo y Gallardo (2018) señala la definición de Vygotsky y sus discípulos Elkonin, donde dicen que el juego es donde transcurre el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas, creando un proceso de sustitución. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño.

La actividad lúdica permite al niño explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad; socializarse; satisfacer las necesidades de orden afectivo; crecer en virtudes; y divertirse y disfrutar en su tiempo libre, según Garrido (2010).

Por eso, como dice Gallardo (2018), podemos afirmar que hoy en día a través del juego potenciamos el desarrollo psicomotor, la motivación y las emociones, se desarrolla la imaginación y la creatividad, favoreciendo el lenguaje, la comunicación y la socialización. También se promueve la interacción con los demás, se facilita la cooperación en actividades conjuntas entre iguales, fomentando el desenvolvimiento de los sentimientos sociales e incrementando la atención y la memoria. Despierta la curiosidad y estimula la alegría, el autoconcepto, la autoestima y el crecimiento personal y permite afirmar la personalidad, el Yo, exteriorizar sentimientos, emociones, vivencias y pensamientos, ensayar los roles que ejercen las personas adultas en la sociedad y representar situaciones reales o imaginarias de la vida cotidiana.

Los niños aprenden valores, normas, roles, conductas, actitudes, interiorizan conceptos y desarrollan capacidades, exploran el mundo que les rodea, lo comprenden y se relacionan

con él, se relacionan socialmente, conocen rasgos de su cultura, desarrollan su pensamiento e inteligencia, se integran en el mundo adulto y se divierten.

4. 2.2. Tipos de juego

A la hora de clasificar los juegos, existen muchos factores a tener en cuenta. El primero en clasificarlos fue Caillois (1958) que siguiendo la línea de Huizinga (1938), estableció cuatro tipos de juego, según si predominaba la competencia, el azar, el simulacro o el vértigo.

Otros autores como Díaz (1993) clasificaron los juegos según las cualidades que desarrollan: juegos sensoriales, motrices, de desarrollo anatómico (estimulando el desarrollo muscular), organizados, predeportivos y deportivos.

Como esta, infinidad de clasificaciones. Por ejemplo Bequer, González y Plous (1993) presentan otra clasificación con base a criterios como: edad, grado escolar, intensidades del movimiento, ubicación, etc. (Citados por Meneses y Monge, 2001)

Piaget e Inhelder (1981), (citados por Cardón y Sgreccia, 2016), consideran el juego como una vía importante para lograr el desarrollo integral del niño. En base a esto, establecen tres tipos de juego:

- “Juego motor: comprende las primeras formas lúdicas infantiles en la que se prolonga la ejecución de alguna acción por el puro placer funcional (...)
- Juego simbólico: (...) supone la asimilación y la imitación; es decir, la utilización de símbolos que permiten “hacer como si”.
- Juego de reglas: implica una representación simultánea y compartida de los objetos y acciones por parte de todos los participantes de un juego colectivo. Las reglas suponen una regularidad impuesta por el grupo (...)” (p. 83)

Vygotsky (1979), (citados por Bernabeu y Goldstein, 2016) señala dos características fundamentales para definir la actividad lúdica: la instalación de un contexto o situación imaginaria y la presencia de reglas, explícitas o no. Por lo tanto desarrolla tres tipos de juegos a lo largo del desarrollo del niño:

- “Los juegos con distintos objetos, donde los niños juegan a agarrar los objetos, a tirarlos, a observarlos...; y cuando ya pueden desplazarse, a esconderlos, a esconderse ellos mismos, a escapar...Con estas actividades lúdicas ponen las bases de su organización interna.
- Los juegos constructivos, en los que el niño es capaz de realizar acciones planificadas y racionales, que ponen de manifiesto un mayor grado de relación con el mundo que le rodea.
- Los juegos de reglas, que plantean al jugador problemas complejos que hay que resolver respetando ciertas normas estrictas. Esto permite al niño apropiarse de ciertos saberes sociales y desarrollar su capacidad de razonamiento.” (p.49)

Otra clasificación diferente es la que hace Jiménez (2006) en la que establece cinco tipos de juegos:

- Juegos de contacto físico: tienen su origen en el juego sensoriomotor y corresponden con los juegos de carreras, persecución, etc.
- Juegos de construcción-representación: son una forma evolucionada de los juegos sensoriomotores, ya que incluyen una simbolización sobre la acción que se realiza.
- Juegos socio-dramáticos: propios de los niños de 4 a 8 años. En ellos, los niños protagonizan papeles sociales mediante una actividad simbólica y reproducen experiencias mediante una actividad y representan experiencias conocidas por ellos.
- Juegos de mesa: contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico de los niños y a que interpreten la realidad de forma ordenada. Estos juegos disponen de un sistema de normas o reglas que conectan con las necesidades cognitivas de los niños.
- Juegos de patio: son una herencia cultural que se transmite de generación en generación a través de la participación en juegos de los más pequeños con los mayores.

Según la capacidad a desarrollar, Mateo (2014) establece la clasificación siguiente:

- Juego psicomotor: expresa la relación entre los procesos psíquico y motor. Desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y la acción corporal. Dentro de esta categoría encontramos: juegos sensoriales y perceptivos, y juegos motores.
- Juego cognitivo: desarrolla las capacidades intelectuales. Algunos ejemplos de este tipo de juego son: juegos de manipulación y construcción, de experimentación, de atención y memoria, lingüísticos, imaginativos, etc.
- Juego social: se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización. Algunos de los juegos considerados sociales son: los juegos simbólicos, de reglas o cooperativos.
- Juego afectivo: implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del autoconcepto y la autoestima. De este tipo destacan: los juegos de rol, y los juegos de autoestima.

Consideramos esta última clasificación como la más general y la que engloba en gran medida todas las habilidades importantes a tratar en educación.

En la Educación Musical, se podría utilizar la clasificación de Mateo (2014) ya que como hemos citado anteriormente, a través de la música se pueden trabajar todo tipo de habilidades, destrezas y conocimientos.

4.2.3. El juego musical

A comienzos del siglo XX, algunos músicos y pedagogos (Pestalozzi, Dalcroze, Montessori) crean el movimiento de la Escuela Nueva, resaltando la importancia del juego musical en la escuela. Actualmente, sin embargo, observamos que la música en la escuela está menospreciada respecto a las demás asignaturas.

Touriñán y Longueira (2010) afirmaron que “la educación por la música es educación en valores (...) en la música se enseñan valores y con la música se aprende a elegir valores”. (p.11)

Español y Firpo (2009) definen el juego musical como:

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 (...) y/o de acuerdo con la sujeción de las conductas a un pulso musical subyacente, que se constituyen en el foco de atención, en detrimento de cualquier contenido figurativo (p.6).

Podemos definir el juego como cualquier recurso lúdico-musical que incluya reglas para su práctica. Si se definen objetivos a alcanzar en los juegos musicales, estos se convierten en didácticos, cuando se añade su relación con los propósitos de la educación musical.

Utilizaremos la clasificación realizada por Zamora, basada en la del Folklore musical Infantil (VV.AA., 2002) para clasificar los juegos musicales.

Juegos realizados en la calle:

- **Ritmos y lenguajes:** en este grupo sólo se incluyen aquellas canciones que implican un movimiento rítmico realizado con las extremidades y en las que no se producen desplazamientos. Además, pueden ir acompañadas de golpes rítmicos de manos y pies, con mímica o gestos, retahílas, encadenados...
- **Saltar a la comba o con la goma:** este juego siempre ha sido asociado mayormente con las niñas. Actualmente, la comba ha sido sustituida por la goma, pero se siguen empleando las mismas canciones. Sin embargo, algunas canciones tradicionales como La reina de los mares están siendo sustituidas por otras más modernas como Para bailar el twist.
- **Juegos de palmas:** son juegos realizados en pareja y suelen ser más utilizados por las niñas. Los movimientos que realizan son palmada, palmada de frente y cruce. Estos movimientos suelen ser bastante rápidos y las melodías son sencillas. Algunos ejemplos son Doctor Jano y Los Esqueletos.
- **Juegos de cruzar piernas:** Son juegos realizados en pareja y del mismo modo, generalmente llevados a cabo por niñas. Consiste en saltar abriendo y cerrando las piernas y, también, cruzando una pierna entre las del compañero. Se van alternando; mientras una abre las piernas, la otra cruza una pierna y viceversa. Las melodías que se emplean son comunes (El elefante; El ciempiés).

Juegos que se pueden realizar en el aula:

- **Juegos en fila india:** suelen ser juegos para niños de mayor edad, hasta adolescentes. Existe un guía que se encarga de dar órdenes para que el resto las ejecute. Son juegos jocosos, dinámicos y en los que se desarrolla alguna habilidad especial. Algunos ejemplos son Mamá pato o El baile de Garbancito.
- **Corros:** es un juego puesto en práctica en muchos lugares, sobre todo Latinoamérica. Es uno de los más antiguos, y con él se celebra algo importante. Pueden completarse con algo de mímica o escenificación y, en otros momentos, posee una forma estática. Algún ejemplo: El señor Don Gato. Además, existen variantes en función de la posición, de los movimientos y de la participación.
- **Ocupar las sillas:** es una variante del juego de las sillas. Todos los participantes están sentados en círculo a excepción de uno que lleva en su mano un palo. Mientras cantan, el que no tiene silla va caminando y golpeando a quien quiera con el palo, haciendo que se levanten y le sigan. Cuando él quiera, soltará el palo y es en ese momento cuando todos correrán a buscar una silla. El que no tome asiento, coge el palo y vuelve a repetir el proceso.
- **Cánones:** constituye la primera forma de cantar armónicamente mediante entradas que se suceden de la misma melodía, requiriendo, por tanto, cierta madurez para ello. Ya algunos de los más célebres compositores de la Historia de la Música, como Wolfgang Amadeus Mozart o Ludwig van Beethoven, los produjeron, aunque su existencia se remonta, al menos, a la Edad Media. Los hay tradicionales clásicos como El gallo ha muerto, pero también hay otros más modernos y recientes como Tumbai, tumbai. La mayoría suelen ir acompañados de gestos.
- **Danzas y juegos danzados:** aquí se incluyen una serie de juegos en los que se baila y canta. Suelen tener un carácter dinámico y alegre y necesitan un mínimo de 8 a 10 personas para ponerlos en práctica.

4.2.4 El papel del profesorado en el juego

Hasta épocas cercanas, el sistema educativo no tenía en cuenta el juego como instrumento adecuado para el aprendizaje. Pero en nuestros días los nuevos profesores sí consideran

el juego como una actividad mediante la cual el alumnado adquiere conocimientos lúdicamente. Es pertinente, por tanto, estudiar el papel del educador en este recurso. El papel del profesor queda definido por Ger Storms (2003) así:

El educador no sólo tiene el papel de explicar la mecánica y las reglas de los juegos sino que también actúa como organizador, entrenador, observador y árbitro. Su función como organizador consiste en aportar los instrumentos y materiales necesarios y, adecuar la sala y el espacio donde se va a realizar el juego. Debe tener bien claro que hacer en caso de que alguien incumpla una regla. Cuanto más preparado esté para hacer frente a estas situaciones, mejor será su desarrollo.
(p.16)

El papel del profesor es capital en la selección y el desarrollo del juego. Debe motivar a los alumnos cuando el juego no aparece de una forma espontánea y tiene que estar seguro del éxito de la actividad. También es clave que sepa seleccionar a los alumnos para distribuirlos en grupos.

Cuando el juego comienza, su papel fundamental será el de observador, para saber si debe intervenir en el por cualquier motivo. Es interesante también, cuando el juego finalice, comente con los participantes todo lo que ha ocurrido durante el desarrollo del juego.

La elección del juego es otra de las prerrogativas del docente. Para dicha elección tendrá que tener en cuenta aspectos como la duración, el nivel de dificultad, las habilidades de los participantes, el respeto de las reglas... Podrá escoger entre juegos abiertos (con reglas menos abundantes) y juegos cerrados (con más reglas y más rígidas). Los grupos menos hábiles en el juego se adaptan mejor a los juegos cerrados.

Por tanto, basándonos en lo que dice Storms (2003), dependiendo del papel que adopte el profesor puede verse de dos maneras diferentes: o bien su intervención en el juego le permite integrarse y, establecer buena relación con los participantes; o puede que limite su capacidad para comentar su desarrollo una vez que termine.

4.3. La música, y el juego como herramienta básica para fomentar la creatividad

Es común entre muchos autores el tema de la creatividad en la educación. En Díaz y Riaño (2007) encontramos que Tom Peters afirma que estamos anclados en un modelo de enseñanza-aprendizaje tradicional, en el que no cuenta demasiado la creatividad.

También se especula sobre si la creatividad es innata o puede desarrollarse. En el citado libro de Díaz y Riaño (2007) encontramos que según Boden, la creatividad es una capacidad no privativa de unos pocos, sino que todos tenemos algo de creatividad.

Por tanto, la creatividad puede desarrollarse y mejorarse. En Díaz y Riaño (2007), Gardner dice que los niños adquirirán creatividad cuando puedan explorar y descubrir su entorno, y que la creatividad debe trabajarse desde la escuela para que no desaparezca en el transcurso de la vida.

Conocimiento, forma de pensar, entorno, motivación, personalidad y habilidades intelectuales son las seis características que deben confluir en la creatividad, según Sternberg y Lubart (1999).

EL juego es un medio que estimula la creatividad, pues el niño utiliza imaginación e ingenio. También fomenta su participación en actividades que pueden ser no demasiado gustosas para él. Luego a más juego, más habilidad creativa.

La música interviene en la creatividad en todos sus aspectos: interpretación, composición, escritura....

La creatividad musical es “la ocupación de la mente en el proceso estructurado activo de pensar el sonido con el propósito de producir algún producto que es nuevo para el creador” (Webster, 1987, p.40).

Cada vez más docentes emplean en sus clases de música propuestas creativas basadas en la relación escuchar-interpretar.

Bruner (1984), afirmó que “jugar para el niño y para el adulto...es una forma de utilizar la mente e incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento lenguaje y fantasía”. (p.219)

Así pues, Bruner considera el juego como una estrategia de liberación expresiva y un medio de exploración de lo que no se conoce y de creación.

Lotman (1973), define como “ensayos sin riesgos” el juego, y este permite que el niño se coloque en situaciones no pertenecientes a la realidad, pero sí análogas.

La relación música-juego nutre culturalmente al niño, además de mejorar su psicomotricidad. El juego musical hace posible que el niño mejore su autoestima, le ayude a ser poco dependiente e incremente su creatividad a la hora de comunicarse.

Por todo lo anterior, debo considerar el juego musical como un recurso clave en el sentido de mejorar capacidades como expresividad y creatividad. Como docente, pienso que utilizar esta clase de recurso en el aula es capital para hacer que el aprendizaje del alumno resulte ameno y para incrementar la capacidad creativa.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

A continuación se muestra la propuesta de intervención basándonos en la teoría anteriormente estudiada, pensada para un aula de quinto de Educación Primaria, de 20 a 25 alumnos en la asignatura de Educación Musical.

Pretendemos conseguir objetivamente la validez que tiene el juego musical como recurso didáctico de enseñanza-aprendizaje, demostrando la diversidad y riqueza de actividades que se pueden realizar, incluyendo un aprendizaje de temas transversales, como el compañerismo, el respeto, el esfuerzo o la motivación.

5.1. Temporalización

La intervención está formada por una serie de juegos didáctico y se realizará en las últimas seis semanas de curso a modo de implementación de los contenidos musicales según la ORDEN EDU/519/204, de 17 de junio, por la que establece el currículo de Educación Primaria, con una duración de una hora por semana, incluyendo teoría y juegos. Por lo tanto, el calendario sería el siguiente:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
17	18	19 Sesión 1	20	21
24	25	26 Sesión 2	27	28
31	1	2 Sesión 3	3	4
7	8	9 Sesión 4	10	11
14	15	16 Sesión 5	17	18
21	22	23 Sesión 6		

5.2. Objetivos

Objetivo general

- Aprender a través del juego cómo recurso educativo los contenidos musicales básicos de quinto de primaria.

Objetivos específicos

- Trabajar la interculturalidad a través de canciones, danzas y piezas instrumentales.
- Cuidar la voz a través de la respiración y de la correcta postura corporal.
- Establecer una correcta discriminación auditiva relacionada con las cualidades del sonido, la voz y los diferentes instrumentos musicales.
- Cumplir las normas de comportamiento en las audiciones.
- Respetar el valor del silencio y la escucha activa.
- Conocer los elementos básicos del lenguaje musical.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad a través del juego.

5.3. Contenidos

Basándonos en la Orden EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, sacamos esta tabla resumen con los contenidos que se puede trabajar con los juegos propuestos en quinto de primaria:

BLOQUE 1: ESCUCHA	
CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none"> • La contaminación acústica. Identificación de agresiones acústicas y contribución activa a su disminución y al bienestar personal y colectivo. • Historia de la música culta. Épocas históricas. Las formas musicales. • Escucha activa y comentarios de músicas de distintos estilos y culturas, del pasado y del presente, usadas en diferentes contextos. • Conocimiento y práctica de las normas de comportamiento en audiciones y representaciones.
BLOQUE 2: LA INTERPRETACIÓN MUSICAL	
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> • Géneros vocales. La música coral. • Creación e improvisación de canciones. • La voz y los instrumentos. Higiene y hábitos en la interpretación y la postura corporal. • Identificación de los instrumentos de la música popular y urbana. • Los instrumentos como medio de expresión. Utilización para el acompañamiento de textos, recitados, canciones y danzas. • Repertorio de piezas vocales e instrumentales de diferentes épocas y culturas para distintos agrupamientos con y sin acompañamiento. • Realización de sencillos dictados rítmicos y melódicos.-Atención, interés, responsabilidad y participación en las actividades de interpretación. Respeto a las normas. • Lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones y piezas instrumentales. Los signos de prolongación: ligadura, puntillo y calderón. • Los intervalos. El tono y el semitono. Las alteraciones. El sostenido y el bemol. • Los medios audiovisuales y los recursos informáticos para la creación de piezas musicales y para la sonorización de imágenes y de representaciones dramáticas.

BLOQUE 3: LA MÚSICA, EL MOVIMIENTO Y LA DANZA	
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> • Coreografías inventadas para canciones y piezas musicales de diferentes estilos, basándose en la estructura musical de la obra. • Conocimiento y realización de diferentes técnicas de movimiento corporal.

5.6. Competencias básicas

Siguiendo la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, las competencias básicas utilizadas para esta propuesta son las siguientes:

- **Competencia en comunicación lingüística:** Dado que los alumnos deben utilizar un vocabulario musical específico, tanto de forma oral como escrita, adquirirán esta competencia sin esfuerzo. La lectura de partituras, la interpretación vocal de canciones y la expresión de sus opiniones durante las actividades fomentarán también esta competencia.
- **Competencia matemática:** Pese a que esta competencia se adquirirá en menor medida que otras, el estudio del ritmo posibilitará su adquisición, dado que el ritmo musical se basa en figuras musicales que se relacionan mediante una proporción matemática, en la que el pulso constituye la unidad.
- **Aprender a aprender:** La atención, la memoria, y la concentración son destrezas fundamentales para aprender, y se ven potenciadas por las actividades musicales. También los alumnos aprenderán a gestionar el trabajo en grupo y el tiempo disponible, por lo que incrementarán su habilidad para el aprendizaje y su capacidad de aprender de forma autónoma.
- **Competencias sociales y cívicas:** Dado que la mayor parte de las actividades musicales se realizan cooperativamente, dichas actividades desarrollarán estas competencias. También se adquirirán mediante el hábito del respeto al resto de los alumnos y mediante la ayuda mutua.

- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:**

Buscaremos que los alumnos fomenten su pensamiento crítico y sean capaces de escoger una respuesta adecuada ante los supuestos que necesiten una decisión. Las actividades propuestas mejorarán su aptitud de análisis y su capacidad de adaptación a los cambios.

- **Competencia digital:**

La tecnología es la herramienta más moderna para mostrar a los alumnos los procesos de la música y la posibilidad de componer obras musicales, mediante aplicaciones a instalar en los equipos digitales.

5.7. Metodología

La ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, establece unas orientaciones metodológicas que hay que tener en cuenta a la hora de llevar a cabo la propuesta didáctica:

Intentaremos centrarnos en el currículo de quinto de primaria, abarcando los contenidos de los tres bloques. Para eso utilizaremos actividades ordenadas y correctamente secuenciadas. Comenzaremos con el bloque de la escucha, siguiendo con la interpretación musical y terminando con el bloque de música, movimiento y danza.

Podemos considerar la metodología de esta propuesta didáctica en cuatro aspectos:

- 1- Actividades individuales, que favorecen la adquisición de autonomía por parte del alumno.
- 2- Actividades grupales, que fomentarán el trabajo cooperativo y la comunicación entre miembros del grupo.
- 3- Actividades de mando directo, con un papel pasivo del alumno. En este tipo de actividades el alumno debe escuchar, comprender y ejecutar ciertas instrucciones.
- 4- Imitación de modelos, en la que el profesor será el modelo a imitar.

Hay que tener en cuenta todas las condiciones que posibiliten un correcto aprendizaje, siendo conscientes de que el juego es el recurso base de todas estas actividades y que el

profesor tiene que emplear estrategias como la improvisación o la espontaneidad y crear un clima tranquilo y lúdico para el desarrollo de las actividades.

5. 8 Sesiones de la propuesta de intervención

Para trabajar los contenidos del Bloque 1: La escucha, realizaremos los siguientes juegos:

BLOQUE 1: ESCUCHA	
CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none"> - La contaminación acústica. Identificación de agresiones acústicas y contribución activa a su disminución y al bienestar personal y colectivo.
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Concienciar a los alumnos sobre el problema del ruido. - Aprender a protegerse del ruido. - Valorar el ruido como una forma de contaminación.
DESARROLLO	<p>Para trabajar la contaminación acústica, nos basaremos en la campaña de concienciación sobre el ruido de la Sociedad Española de Acústica (SEA), realizando las preguntas que nos proponen a nuestros alumnos, que podemos encontrar en su Unidad Didáctica.</p> <p>Juego 1:</p> <p>Nos quedamos en silencio con los ojos cerrados durante un minuto para escuchar todos los sonidos que podamos. Hacemos una lista de los sonidos agradables y de los desagradables. Nos concienciamos de la cantidad de sonidos que sentimos pero que a veces ignoramos.</p> <p>Juego 2:</p> <p>Dividimos la clase en tres grupos. El primero tendrá múltiples objetos para hacer ruido. El segundo se protegerá del ruido (presionando las orejas y cerrando el canal auditivo) y el tercer grupo no se protegerá.</p> <p>El primer grupo tendrá que realizar el máximo ruido que pueda durante 3 minutos. Al terminar, el profesor dictará unas palabras en voz baja y el grupo</p>

	2 y 3 tendrán que anotarlas. Los niños protegidos, en general, cometerán menos errores porque escucharán mejor.
RECURSOS	- Objetos para realizar ruido
EVALUACIÓN	Los alumnos tendrán que responder cuál son los ruidos que escuchan en su entorno y cómo podrían buscar una solución o evitarlos. Tendrán que entregar la hoja al profesor.
CONTENIDO	- Historia de la música culta.
OBJETIVO	- Conocer diferentes compositoras de la historia y alguna de sus obras.
DESARROLLO	El juego se llama: Memory compositoras. Se divide la clase en cinco grupos, y cada grupo tendrá un memory. El juego consiste en buscar las parejas (imagen y nombre) (Anexo 1). Todas las cartas tienen que estar boca abajo y por turnos tienen que ir levantando para conseguir la pareja. Si aciertan la imagen con la descripción se quedan las cartas. Gana quien tenga más cartas.
RECURSOS	- Memory compositoras
EVALUACIÓN	El profesor mediante la observación directa recogerá información sobre si los niños están jugando correctamente.
CONTENIDO	- Escucha activa de música de distintos estilos y culturas, del pasado y del presente.
OBJETIVO	- Escuchar activamente y analizar la organización de obras musicales de distintos estilos, del pasado y del presente
DESARROLLO	El juego consiste en realizar diferentes musicogramas de diferentes estilos, siendo conscientes de la estructura de la obra. Los musicogramas que utilizaremos serán los siguientes: - POLKA PIZZICATO (J.STRAUSS): https://www.youtube.com/watch?v=g5r8WH4QNwg&ab_channel=NereaSeijoso

	<ul style="list-style-type: none"> - MARCHA RADETZKY https://www.youtube.com/watch?v=g5r8WH4QNwg&ab_channel=NereaSeijoso - CASCANUECES https://www.youtube.com/watch?v=-oU_S0HkScg&ab_channel=AuladeAlod%C3%ADa
RECURSOS	- Proyector para visualizar los videos
EVALUACIÓN	Observación directa para controlar que todos siguen el ritmo
CONTENIDO	- Conocimiento y práctica de las normas de comportamiento en audiciones y representaciones
OBJETIVO	- Conocer las normas de comportamiento en audiciones y representaciones.
DESARROLLO	<p>Se les comentará a los niños, que serán los encargados de realizar el panfleto que se entregará a todos los niños del colegio, con las normas de comportamiento en las audiciones.</p> <p>Por eso, cada niño diseñará su propio panfleto desarrollando su creatividad, y una vez terminados se elegirá el más original entre todos.</p>
RECURSO	- Hojas y pinturas de colores
EVALUACIÓN	Se recogerán todos los panfletos y el profesor valorará que la información haya quedado clara y que se hayan esforzado en ser creativos
SESIÓN COMPLEMENTARIA	
CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none"> - Clasificación de las familias instrumentales dentro de la orquesta sinfónica. - Reconocimiento visual y auditivo de los instrumentos que forman parte de una orquesta sinfónica.

	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación visual y conocimiento de los instrumentos que componen una orquesta sinfónica.
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar de forma visual y auditiva de los instrumentos que componen una orquesta sinfónica. - Clasificar las familias instrumentales dentro de la orquesta sinfónica. - Conocer la ubicación de cada instrumento dentro de la orquesta sinfónica. - Saber las características de cada instrumento de la orquesta sinfónica.
DESARROLLO	<p>Actividad 1: ¿Qué escuchamos?</p> <p>Comenzaremos la sesión haciendo un repaso de los instrumentos de la orquesta sinfónica, para ello, se les pondrá una audición de la obra The Young Person's Concert de Guido Tonello Orchestra, https://www.youtube.com/watch?v=Fr4yLLyXw78&ab_channel=FomArte-ElArtedeSerHumanos , una audición donde se distinguen perfectamente los diferentes instrumentos de la orquesta sinfónica. A continuación, tendrán que discriminar y ordenar auditivamente en una hoja cual son los que aparecen.</p> <p>Para corregir, el profesor volverá a poner la audición e irá parando cada sección de la obra donde se divide por familias instrumentales, a la vez que dice los instrumentos que aparecen. Los alumnos deberán ir corrigiendo su ficha con un bolígrafo de diferente color.</p> <p>Actividad 2: ¿Dónde estoy?</p> <p>Se dividirán en grupos de 5 personas, cada grupo tendrá un Póster Orquestal (Anexo 2) y fichas con los instrumentos de la orquesta (Anexo 3).</p> <p>Cada alumno tendrá que ir colocando su ficha instrumental correspondiente sobre el poster en la ubicación correcta del instrumento dentro de la Orquesta Sinfónica.</p> <p>Para aumentar la dificultad, haremos lo mismo pero sin el poster orquestal, es decir, sobre una hoja en blanco tendrán que ir colocando en la ubicación correcta las fichas instrumentales de la orquesta sinfónica. Ganará un punto</p>

	<p>el alumno que lo ubique en la posición correcta, y el que no lo hace no gana nada.</p> <p>Actividad 3: ¿Quién soy?</p> <p>Se divide la clase por parejas, y cada pareja tendrá sus fichas orquestales.</p> <p>Un alumno saca una ficha de instrumento sin verla y la muestra a su compañero. El alumno que no ha visto la ficha tiene que realizar preguntas a su pareja que solo puede responder con “sí” o “no” para adivinar de que instrumento se trata.</p> <p>Al final de la actividad de recontará las fichas que han adivinado cada alumno.</p> <p>Actividad 4: Bingo</p> <p>Cada alumno tendrá su cartón de bingo (Anexo 4) y tendrá que completarlo con los instrumentos que en él aparecen.</p> <p>Cada vez saldrá un alumno a sacar una “bola” que en este caso son fichas.</p> <p>El alumno que salga tendrá que adivinar qué instrumento es para poder decírselo a sus compañeros, en caso de que no lo sepa podrá pedir ayuda a otro compañero. Gana el alumno que consiga completar antes el cartón de bingo.</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Altavoz para reproducir la obra The Young Person’s Guide to Orchestra. - Póster orquestal - Fichas instrumentales - Bingo
EVALUACIÓN	<p>A parte de la observación directa durante toda la sesión, la evaluación también tendrá en cuenta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La ficha inicial con la discriminación auditiva de la obra inicial. - La puntuación que ha tenido cada alumno en la actividad 2. - Las fichas que han adivinado en la actividad 3.

	Además, el profesor mantendrá un feedback constante con sus alumnos, informándoles de su evolución y progreso.
--	--

BLOQUE 2: INTERPRETACIÓN MUSICAL	
CONTENIDO	- Géneros vocales. La música coral.
OBJETIVO	- Reconocer los diferentes tipos de voz en la música coral.
DESARROLLO	<p>Cada alumno tendrá una ficha (Anexo 5) que tendrá que rellenar escuchando la siguiente audición https://soundcloud.com/mariajesusmusica/popurri-de-voces</p> <p>El alumnado tendrá que analizar con los parámetros sobre la voz que viene en la ficha, determinando el tipo de voz que está sonando para clasificar correctamente qué voz interviene en cada fragmento musical.</p> <p>La actividad consta de 7 fragmentos, uno por voz: Soprano, Mezzosoprano, Contralto, Contratenor, Tenor, Barítono y Bajo. Lógicamente, en la actividad los fragmentos están desordenados. El alumno tendrá que escuchar cada fragmento e ir anotando los siguientes criterios:</p> <p>Primera discriminación: Voz masculina o femenina.</p> <p>Segunda discriminación: Voz Aguda, Intermedia o Grave.</p> <p>Tercera discriminación: Nombre del tipo de Voz.</p> <p>Camino, M.J (2016). Tipos de voz. <i>Clase de música 2.0</i>. Recuperado de https://www.mariajesusmusica.com/inicio/popurri-de-voces-actividad-auditiva-sobre-los-tipos-de-voz-actualizada</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Altavoz para escuchar el audio - Ficha
EVALUACIÓN	El profesor recogerá la ficha para evaluar.

CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento y reproducción de diferentes ritmos musicales. - Lectura e interpretación de ritmos en compases de $\frac{3}{4}$ y $\frac{4}{4}$. - Creación e improvisación de ritmos. - Higiene y hábitos en la interpretación y la postura corporal. - Los signos de prolongación: ligadura, puntillo y calderón.
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Repasar las figuras musicales y los signos de prolongación. - Componer con figuras musicales compases de $\frac{3}{4}$ y $\frac{4}{4}$. - Conocer el valor y las equivalencias de cada figura. - Interpretar con instrumentos Orff ritmos sencillos. - Participar de manera activa en las actividades propuestas
DESARROLLO	<p>Primero comenzamos la sesión repasando las figuras musicales y los signos de prolongación, para ello escribiremos en la pizarra el árbol de las equivalencias musicales, repasaremos cómo se forman los compases y se les entregará una ficha (Anexo 6) con la utilización del puntillo, la ligadura y el calderón.</p> <p>Una vez que hayan entendido el valor de cada figura incluidos los silencios, se procederá a repartir entre los alumnos instrumentos Orff, y se deberán colocar por familias, como en la Orquesta Sinfónica.</p> <p>Lo primero que haremos será practicar el ritmo y para eso realizaremos las siguientes actividades.</p> <p>Actividad 1: Armandos compases (20 minutos)</p> <p>Cada grupo de instrumentos tendrá un librito para armar compases (Anexo 7). Tendrán que crear primero un compás de $\frac{4}{4}$ y después uno de $\frac{3}{4}$. Una vez que todos los grupos lo hayan terminado, se lo mostrarán al resto de la clase, si está bien, el profesor lo escribirá en la pizarra, si está mal, tendrán que corregirlo.</p> <p>Una vez que los cuatro compases de los grupos estén escritos en la pizarra, se procederá a la interpretación con sus respectivos instrumentos.</p>

	<p>Actividad 2: Dominó rítmico</p> <p>A cada grupo se le entregará un dominó (Anexo 8). Cada integrante tendrá 7 fichas, y podrán colocar la ficha si las figuras son iguales o si tiene alguna equivalencia. Una vez que se haya colocado la ficha se tendrán que interpretar los dos ritmos con el instrumento correspondiente.</p> <p>Una vez hayan terminado el dominó, deberán avisar al profesor para que les corrija la posición de las fichas, si está bien y el resto de la clase no ha terminado, podrán volver a empezar la partida con fichas diferentes.</p> <p>Actividad 3: Dado rítmico</p> <p>Se escriben en la pizarra seis ritmos de cuatro compases, con un dado, el profesor lanzará un dado a un alumno de manera aleatoria y con su instrumento realizará el número que haya salido en el dado.</p> <p>Este juego nos sirve para evaluar, ya que podremos observar si los niños saben reproducir el ritmo o necesitan reforzar más este aspecto.</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Instrumentos escolares - Cuadernillo “Armando compases” - Dominó rítmico - Dado
EVALUACIÓN	<p>El juego del dominó sirve como herramienta de evaluación al visualizar si han unido bien las equivalencias de las figuras, y con “El dado rítmico”, se evalúa de una manera individual las habilidades rítmicas.</p>
CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none"> - Los intervalos. El tono y el semitono. Las alteraciones. El sostenido y el bemol.
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Clasificar intervalos simples. - Saber utilizar el sostenido y el bemol para aumentar o disminuir el tono y el semitono
DESARROLLO	<p>El juego consiste en que cada alumno deberá clasificar de forma individual unos intervalos simples (Ascendente/descendente, Melódicos/Armónicos,</p>

	<p>Conjuntos/Disjuntos). Se reparte a cada alumno una ficha con un tren (Anexo 9) que indica la distancia interválica y los niños tendrán que rellenar el vagón con las fichas que indican el intervalo correcto.</p> <p>Se puede jugar de forma libre, por ejemplo, rellenar tres vagones del tren a elección del alumno que corresponda con la distancia interválica. También se puede jugar de forma dirigida, donde el profesor indica un objetivo de intervalo concreto y específico, y los niños tendrán que rellenar los vagones según tu clasificación.</p> <p>Si los alumnos ya controlan los intervalos simples, se les entregará otras fichas semejantes, pero con intervalos complejos, es decir, en la primera fase se les entregará intervalos de 2ª, 3ª y 4ª, en la segunda fase intervalos de 5ª, 6ª y 7ª, y en la tercera fase se entregará todos los intervalos mezclados.</p> <p>El segundo juego consistirá en rellenar una fichas para subir o bajar un tono a las notas indicadas con el sostenido y el bemol. (Anexo 10)</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas intervalos - Fichas alteraciones
EVALUACIÓN	<p>El profesor evaluará a través de la observación directa y con ayuda de una hoja de registro que los alumnos realicen correctamente la ficha de intervalos.</p> <p>Para el segundo juego, recogerá las fichas para corregirlas.</p>
CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones y piezas instrumentales. Los signos de prolongación: ligadura, puntillo y calderón. - Atención, interés, responsabilidad y participación en las actividades de interpretación. Respeto a las normas. - Utilización del lenguaje musical para crear e interpretar obras.
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Crear una canción con ritmo y melodía.

	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar con un instrumento de placas la canción creada por ellos mismos. - Reconocer el ritmo interpretado.
DESARROLLO	<p>Para empezar, los alumnos se colocarán por parejas, y cada pareja tendrá un instrumento de placas. También recibirán dos dados y un pentagrama en blanco con ocho compases que tendrán que rellenar.</p> <p>Nos basaremos en la escala de Do pentatónica (Do, Re, Mi, Sol, La) y en un compás de 2/4. Al ser una escala donde se evitan los semitonos, no se producirán muchas disonancias. La actividad consiste en crear una melodía con la ayuda de estos dos dados (anexo 11):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un dado con figuras musicales sencillas - Un dado con las notas pentatónicas <p>Primero tendrán que tirar el dado de las figuras y después el de las notas.</p> <p>Los dados melódicos sólo estará el nombre de las notas escrito, para que de esta manera también se trabaje la colocación de las notas en el pentagrama.</p> <p>Una vez que el profesor les dé el visto bueno a su partitura, podrán empezar a ensayar.</p> <p>Si alguna pareja cuando comienza a escuchar la melodía de su canción piensa que puede mejorar la melodía modificando alguna nota, tendrá toda la libertad para hacerlo.</p> <p>El segundo juego consiste en realizar un dictado rítmico. El profesor realizará con percusión corporal cuatro compases sencillos en 4/4, irá compás por compás hasta que lo hayan escrito todos.</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Dados para crear la canción - Instrumentos de placas - Pentagramas

EVALUACIÓN	<p>Recogeremos la partitura que han creado los niños, valorando si los compases están completos y si han escrito correctamente las notas de los dados.</p> <p>También podemos corregir el dictado rítmico.</p>
CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none"> - Los medios audiovisuales y los recursos informáticos para la creación de piezas musicales y para la sonorización de imágenes y de representaciones dramáticas
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar y utilizar las posibilidades sonoras de medios audiovisuales y recursos informáticos para crear piezas musicales.
DESARROLLO	<p>Utilizando la página web Incredibox, https://www.incredibox.com/demo/ , los alumnos tendrán que crear cuatro melodías de música urbana. Después la grabarán y la exportará en mp3 para que el profesor y el resto de la clase la puedan escuchar. Para terminar, habrá una votación grupal para elegir la mejor melodía.</p>
RECURSO	<ul style="list-style-type: none"> - Tablet para usar la página
EVALUACIÓN	<p>Se valorará si han sabido manejar correctamente el programa y la creatividad de sus melodías.</p>

BLQOUE 3: LA MÚSICA, EL MOVIMIENTO Y LA DANZA

CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none"> - Coreografías inventadas para canciones y piezas musicales de diferentes estilos, basándose en la estructura musical de la obra.
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar el cuerpo como instrumento para la expresión de sentimientos y emociones y como forma de interacción social.

	<ul style="list-style-type: none"> - Controlar la postura y la coordinación con la música cuando se interpreta la coreografía. - Inventar coreografías que corresponden con la forma interna de una obra musical. - Trabajar en equipo para la elaboración de la coreografía.
DESARROLLO	<p>Dividimos la clase en cuatro grupos, a cada grupo se le asignará de forma secreta una canción de diferente estilo.</p> <p>Tendrán 10 minutos para inventarse una coreografía del fragmento de la canción que ellos quieran, participando todos los miembros del grupo.</p> <p>Una vez transcurrido el tiempo, tendrán que salir a bailar su coreografía delante de sus compañeros.</p> <p>El resto de la clase tendrá que adivinar que estilo es.</p> <p>Al finalizar todas las coreografías habrá una votación para elegir el mejor grupo.</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Altavoz/dispositivo de música para cada grupo, para que escuchen la canción. (En 5º de primaria suelen tener tablets individuales)
EVALUACIÓN	<p>Se valorará la creatividad de las coreografías y la participación de todo el grupo</p>

JUEGOS DE REPASO

SESIÓN 5: PASAPALABRA	
CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none"> - Adquisición y consolidación de conocimientos musicales.
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Repasar los conceptos adquiridos a lo largo del curso.

DESARROLLO	<p>La clase se divide en 4 grupos, cada grupo tendrá un portavoz y un rosco del pasapalabra en blanco (Anexo 12) para ir pintando los aciertos (verde) y los fallos (rojo).</p> <p>A continuación, el profesor elige del Anexo 13 una definición diferente para cada grupo de la letra correspondiente. La leerá en alto y el grupo tendrá que adivinar la palabra que se describe, ésta puede empezar por esa letra o contenerla en la palabra.</p> <p>Cuando no sepan la palabra pueden decir “pasapalabra”, se dejará esa letra en blanco, se pasa a la siguiente letra hasta dar la vuelta al rosco y se intenta otra vez. El profesor decide cuantas vueltas se puede dar al rosco.</p> <p>Si se acierta la palabra pueden seguir con la siguiente hasta que fallen o digan “Pasapalabra”, donde se pasará turno al siguiente jugador.</p> <p>Gana quien acierte más palabras.</p> <p>Recurso extraído de: https://lacajitadelamusica.blogspot.com/2017/04/pasapalabra-musical.html</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Rosco del pasapalabra - Documento con las definiciones
EVALUACIÓN	<p>A través de la observación directa y con una hoja de registro el profesor recogerá los aciertos y la participación de cada alumno.</p>

SESIÓN 6: LA OCA MUSICAL

CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none"> - Adquisición de conceptos relacionados con el lenguaje musical, como las notas y figuras musicales, líneas adicionales, signos de repetición y prolongación, compás, etc. - Diferenciación de las familias instrumentales: <ul style="list-style-type: none"> o Familia de cuerda: frotada, percutida y pulsada.
------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Familia de viento: viento – metal y viento – madera. ○ Familia de percusión: madera, membrana y metal. <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de compositores y obras musicales. - Interiorización de la música como elemento de comunicación y expresión de valores culturales.
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Repasar, afianzar y ampliar los distintos elementos musicales y los conocimientos sobre las tres familias de instrumentos musicales. - Apreciar y valorar la importancia de la música a lo largo de la Historia. - Conocer algunas características importantes de la música en cada período histórico. - Conocer el nombre de compositor importantes - Relacionar obras musicales conocidas con su compositor.
DESARROLLO	<p>Actividad 1:</p> <p>Se creará un tablero similar al de la oca (anexo 14). Podrán caer en diferentes casillas: Preguntas sobre lenguaje musical, preguntas sobre instrumentos musicales, preguntas sobre historia de la música. Para empezar a jugar, dividimos la clase en cuatro equipos y cada equipo lanza el dado moviendo su ficha cuando le toque. El equipo que acierte sigue jugando, el que falla pasa el turno al siguiente y gana el equipo que conteste correctamente a la pregunta de la última casilla.</p> <p>Las reglas del juego son las mismas que las de la oca.</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Dado y fichas identificativas - Fichas con preguntas (Anexo 15) - Tablero de la oca (Anexo 14)
EVALUACIÓN	A través de la observación directa y con una hoja de registro el profesor recogerá los aciertos y la participación de cada alumno.

6. CONCLUSIONES Y REFLEXIONES FINALES

Mediante este trabajo, creo que es fácil llegar a la conclusión de que la música y el juego se encuentran muy bien relacionados pues los alumnos lograrán aprender de forma sencilla todo lo relacionado con la música y además se divertirán.

El juego va a contribuir a que todo lo aprendido en la asignatura permanezca a lo largo del tiempo entre sus conocimientos, y a que no pierdan el interés por la música. Así mismo, creo que es importante el papel del docente en el desarrollo de las actividades o los juegos.

Pese a la tendencia de que la importancia de la música en el currículum es inferior a la de otras materias, puede demostrarse que los niños adquieren numerosas competencias a través de esta asignatura. Por tanto, debemos considerar su papel fundamental y desear que exista un mayor número de horas semanal de la asignatura para posibilitar un conocimiento más profundo de la asignatura.

Vamos a utilizar el juego para el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues el juego musical desarrolla la imaginación y la creatividad, aspectos comprobados por estudiosos en la materia, así como por los docentes.

El juego, libre o dirigido, como herramienta de aprendizaje tiene que cumplir unos objetivos: desarrollar los sentidos, la capacidad de comunicación, la coordinación corporal y, en general, ayudar al desarrollo integral de la persona.

Finalmente, realizando este trabajo he aprendido numerosos aspectos ligados al juego y a la música, y he podido desarrollar juegos musicales que se adaptan a las edades de los alumnos, estableciendo unos objetivos, unos contenidos, una secuencia de realización y unas competencias. No me cabe duda de que todo ello contribuirá a que mis alumnos puedan alcanzar un éxito educativo, y de que todo esto resultará un aprendizaje constante para mi labor docente.

No obstante, espero y deseo poder mejorar dicha labor mediante un incremento de mi experiencia personal y con los alumnos a lo largo de toda mi carrera.

Me hubiera gustado mucho poder aplicarlo al aula mientras realizaba el TFG, pero lamentablemente no he tenido oportunidad, aunque algún día espero realizar estos juegos en mi futuro aula de música.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Bascuñana, D. (2017). *El juego musical como recurso educativo en la etapa de Educación Primaria*. Universidad de Valladolid, Valladolid.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Madrid, Spain: Narcea Ediciones. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uva/45944?page=9>.
- Becquer, G. et al., (1993). *Juegos de Movimiento*. Unidad Impresora José Huelga. Cuba: INDER
- Campbell, D. (1998). *El efecto Mozart*. Barcelona: Editorial Urano.
- Casanova, O. y Serrano, R. M. (2018). La educación musical en el actual currículo español. ¿Qué formación recibe el alumnado en la enseñanza Primaria? *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*, 15, 3-17.
- Casas, M, V. (2001). ¿Por qué los niños deben aprender música?. Colombia Médica. vol. 32 (4) Recuperado de <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/xmlui/bitstream/handle/10893/6875/Por%20que%20los%20ni.pdf?sequence=1>
- Cardón, V. y Sgreccia, N. F. (2016). Lugar que asume el juego como estrategia didáctica en clases de Matemáticas al inicio de la escolaridad primaria. *Revista Iberoamericana de educación Matemática*, 0 (47), 81-105. Recuperado de: <http://funes.uniandes.edu.co/17060/1/Card%C3%B3n2016Lugar.pdf>
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- Díaz, A. (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Gymnos.
- Díaz, M. y Riaño, M. E. (2007). *Creatividad en Educación Musical*. Santander: Editorial Servicio de publicaciones Universidad de Cantabria.
- Elkonin, D. B. (1985). *Psicología del juego*. Madrid: Visor libros (Orig. 1978).

- Español, S. y Firpo, S. (2009). El juego musical entre otros juegos. VIII *Reunión Anual* de SACCoM. Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música, Villa María, Córdoba
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.
- Garaigordobil, M. (2008): Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. En D. Bañeres et al. *El juego como estrategia didáctica*, (pp. 13-21). Barcelona: Graó.
- Grande, M. (2019). *El juego de actualidad como herramienta de aprendizaje en la educación musical: El scape room*. Universidad de Valladolid, Valladolid.
- Storms, G. (2003). 101 juegos musicales. Divertirse y aprender con ritmos y canciones. Barcelona: Editorial GRAÓ, de IRIF; S.L.
- Finger, F. (1996). Los juegos de patio. Una manifestación musical infantil como posibilidad pedagógico- musical. *Música y educación*, 26, 75-90.
- Gardner, H. (1995). Estructuras de la mente. TIM. Barcelona: Paidós
- Linaza, J. L. (1991). *Jugar y aprender*. Madrid: Alhambra Longman.
- Linaza, J. y Maldonado, A. (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Barcelona: Anthropos.
- Lorenz, T. (2001). *66 Juegos de Manos*. Juegos rítmicos para manos y dedos. Variaciones para niños y adultos. Madrid: Akal, S.A.
- Jiménez Rodríguez, E. (2006). La importancia del juego. *Revista digital Investigación y Educación*, 3 (26), 1-11. Recuperado de: [https://blocs.xtec.cat/semedes/files/2012/01/La importancia del juego en la educ a cion1.pdf](https://blocs.xtec.cat/semedes/files/2012/01/La_importancia_del_juego_en_la_educacion1.pdf)
- Martínez, S. (2015). *El juego como herramienta clave para trabajar la educación musical en Educación Primaria*. Universidad de Valladolid, Valladolid.
- Meneses, M y Monge, M.A. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25 (2), 113-124. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

- Sternberg, RJ y Lubart, TI (1999). El concepto de creatividad: perspectivas y paradigmas. En RJ Sternberg (Ed.), *Manual de creatividad* (págs. 3-15). Prensa de la Universidad de Cambridge.
- Sternberg, Robert J. y O 'Hara, Linda (2005). Creatividad e inteligencia. CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, (10), 113-149. [Fecha de Consulta 12 de Julio de 2021]. ISSN: 1135-7991. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=93501006>
- ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. <http://bocyl.jcyl.es/boletines/2014/06/20/pdf/BOCYL-D-20062014-2.pdf>
- Pascual, P. (2010). *Didáctica de la música para Primaria*. PEARSON EDUCACIÓN.
- Pérez González, M.C (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la Educación Infantil. *Pedagogía Magna*. Nº 11.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. <http://www.boe.es/boe/dias/2014/03/01/pdfs/BOE-A-2014-2222.pdf>
- Romero, V. y Gómez, M. (2010) *El Juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar, D.L.
- Sternberg, Robert J. y O 'Hara, Linda (2005). Creatividad e inteligencia. CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, (10), 113-149. ISSN: 1135-7991. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=93501006>
- Storms, G. (2003). 101 juegos musicales. Divertirse y aprender con ritmos y canciones. Barcelona: Editorial GRAÓ, de IRIF; S.L.
- Viciano, V. y Conde, J. L. (2002): El juego en el currículo de Educación Infantil. En J. A.
- Zamora, A. (2003). Melodías tradicionales para jugar. *Eufonía*. 29
- Zorrillo, A. (2009). *Juego musical y aprendizaje. Estimulación del desarrollo y la creatividad infantil*. Eduforma.

8. ANEXOS

Anexo 1: Memory compositoras

<p>AMPARO ÁNGEL (1944- COLOMBIA) OBRAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • EL ENCANTADOR DE PÁJAROS OP.24 • SALVE REGINA • HIMNO DE BODAS • TRES EVOCAIONES • DOS PRELUDIOS PARA PIANO • TOCCATA INCONSÚTIL 	<p>AMY BEACH (1867-1944. EEUU) OBRAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CABILDO • CÁNTICO DE LAS CRIATURAS • PIANO CONCERTO • THE RAINY DAY • BAL MASQUE, OP.22 • PIANO TRIO, OP.150: I. ALLEGRO 	<p>ANNA BON DI VENEZIA (1739-1767. RUSIA) OBRAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SEIS SONATAS PARA FLAUTA, OP.1 • SEIS DIVERTIMENTOS PARA FLAUTA Y CONTINUO 	<p>CATALINA PERALTA CÁCERES (1963- .COLOMBIA) OBRAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ELEGÍA EXTRAORDINARIA PARA OBOE • REQUIEM SOBRE UNA MUERTE IMAGINARIA • SOLILOQUIO DEL RETORNO
<p>CLARA SCHUMANN (1819-1896, ALEMANIA) OBRAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ROMANZE IN A MINOR • LORELEI • PIANO TRIO • AM STRANDE • IMPROMPTU IN E MAJOR • PIANO CONCERTO N° 1 	<p>ETHEL SMYTH (1858-1944. INGLATERRA) OBRAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ÓPERAS: <ul style="list-style-type: none"> ◦ FANTASIO ◦ DER WALD ◦ FÊTE GALANTE ◦ ENTENTE CORDIALE 	<p>FANNY MENDELSSONH (1805-1847. ALEMANIA) OBRAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • DAS JAHR • PIANO SONATA IN C MINOR: II. ANDANTE • NOTTURNO IN G MINOR • SONATA O CAPRICCIO • ALLEGRO MOLTO IN C MINOR 	<p>JACQUELINE NOVA (1935-1975. COLOMBIA) OBRAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A VECES UN NO NIEGA • SALMO. • Y EL MOVIMIENTO SE DETIENE EN EL AIRE • DANZAS MEDIEVALES • FANTASÍA. PIANO



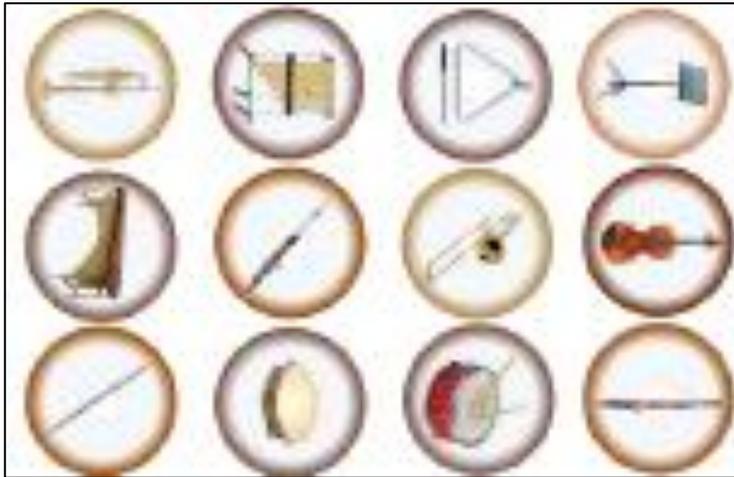
Anexo 2: Póster Orquesta Sinfónica



Anexo 3: Fichas instrumentos



Anexo 4: Bingo instrumentos



Anexo 5: Ficha voces coral

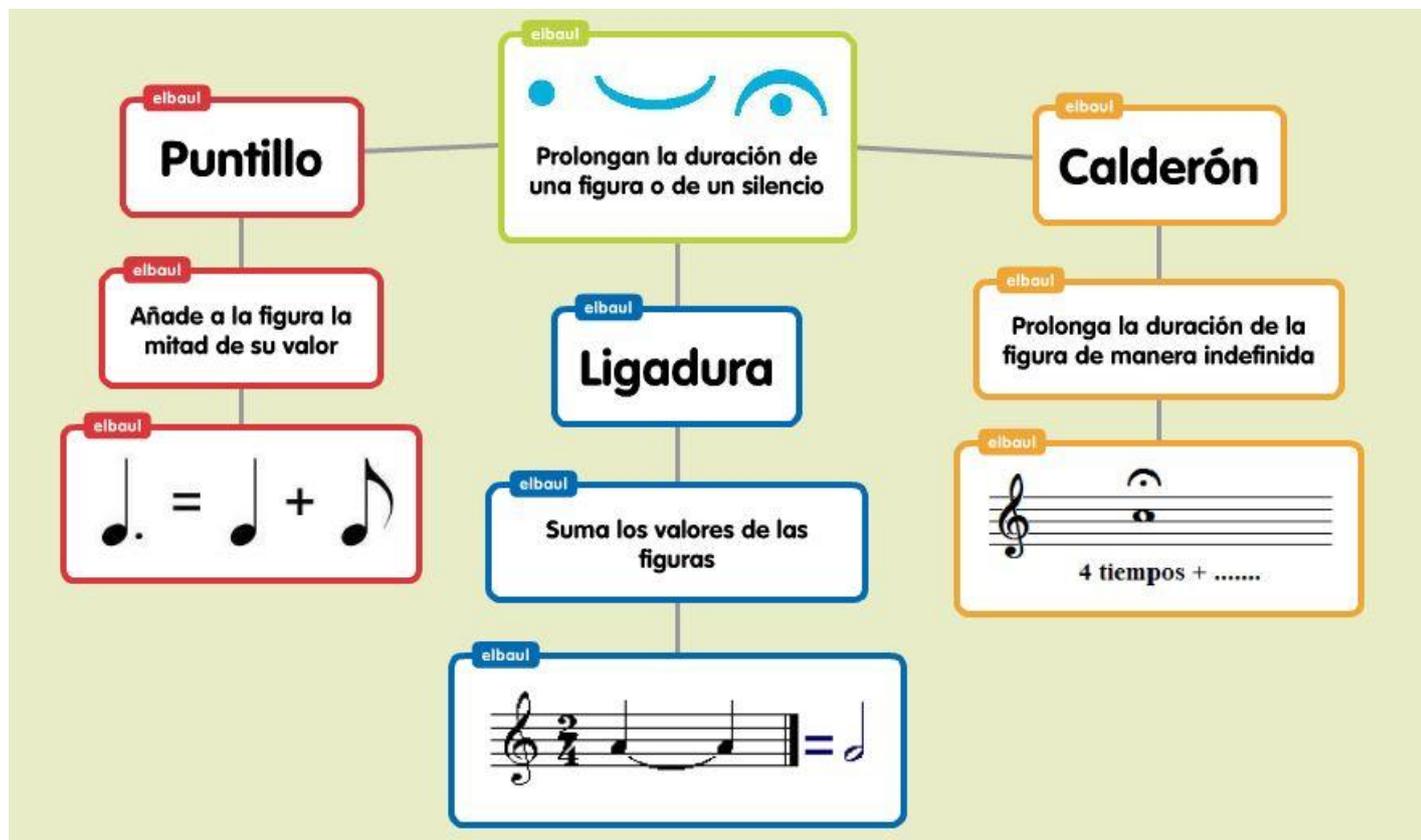
POPULARÍ DE VOCES



Música	Voz Masculina o Femenina	Aguda, Media o Grave	Tipo de Voz
Fragmento 1			
Fragmento 2			
Fragmento 3			
Fragmento 4			
Fragmento 5			
Fragmento 6			
Fragmento 7			



Anexo 6: Ficha figuras de prolongación

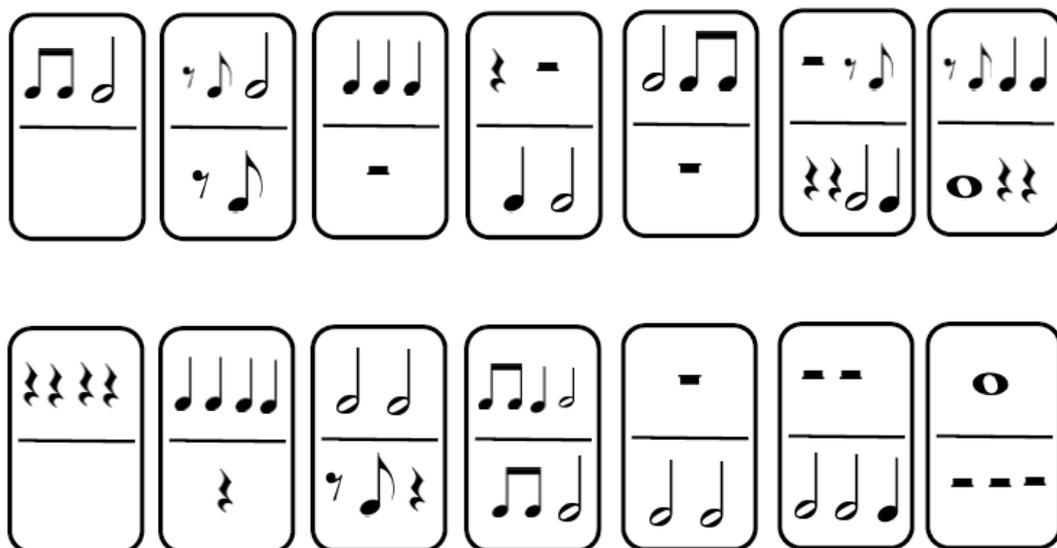


Anexo 7: Armar compases

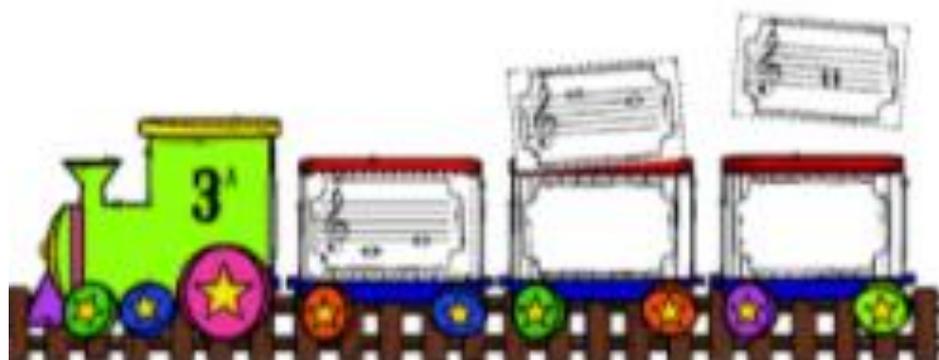
The image displays a 4x4 grid of musical notation examples, all in 4/4 time. Each row represents a different note value or rest, and each column represents a measure. The time signature $\frac{4}{4}$ is shown in the first cell of each row. The rows are color-coded: purple for quarter notes, pink for eighth notes, orange for dotted quarter notes, and yellow for quarter rests.

$\frac{4}{4}$				

Anexo 8: Dominó



Anexo 9: Trenes intervallos



Anexo 10: Globos alteraciones

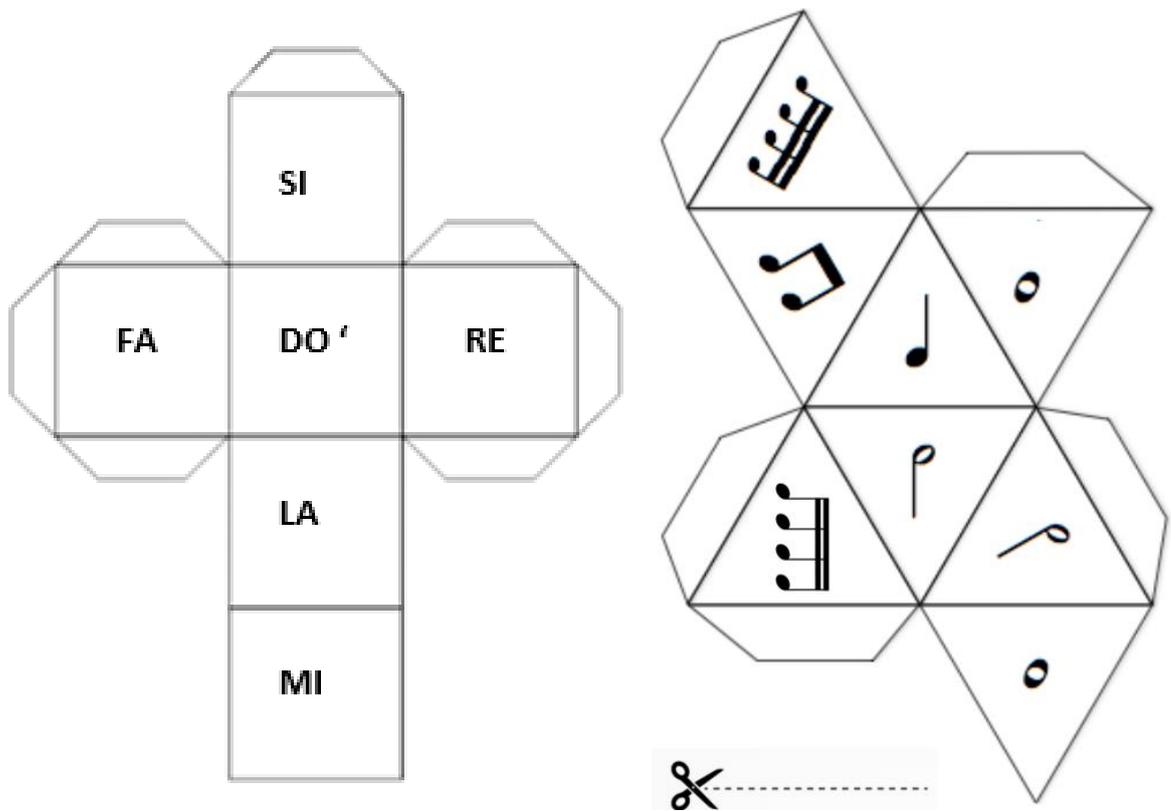
Sube medio tono a los sonidos que se llamen RE

This exercise consists of ten hot air balloons arranged in two rows of five. Each balloon has a blue and white striped pattern and a dark blue basket. Inside each balloon is a musical staff with a treble clef and a single note. The notes are: Row 1: G4, A4, B4, C5, D5; Row 2: E5, F5, G5, A5, B5. The instruction 'Sube medio tono a los sonidos que se llamen RE' (Raise half a tone to the sounds called RE) is written in red at the top.

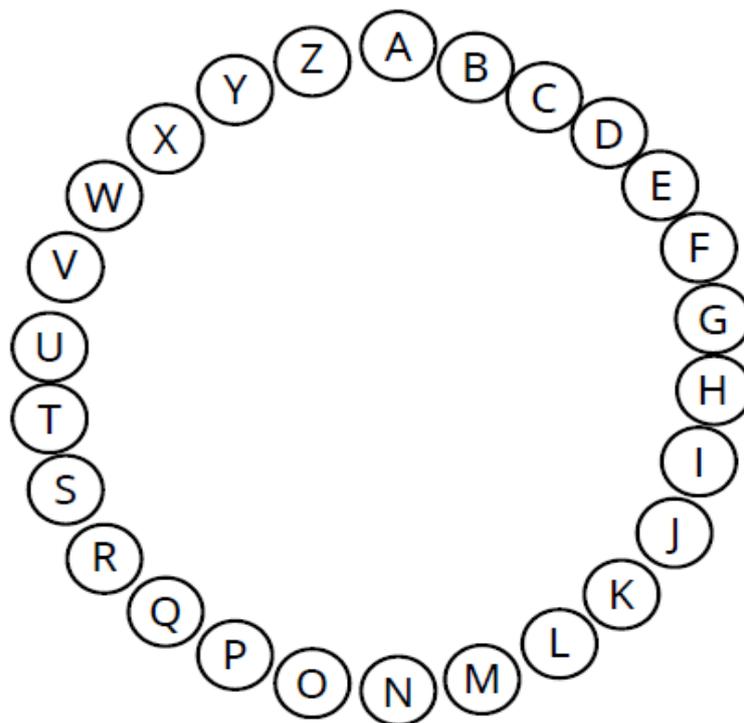
Baja un tono a los sonidos que se llamen SOL

This exercise consists of ten hot air balloons arranged in two rows of five. Each balloon has a blue and white striped pattern and a dark blue basket. Inside each balloon is a musical staff with a treble clef and a single note. The notes are: Row 1: G4, F4, E4; Row 2: D4, C4, B3, A3, G3. The instruction 'Baja un tono a los sonidos que se llamen SOL' (Lower one tone to the sounds called SOL) is written in red at the top.

Anexo 11: Dados



Anexo 12: Rosco pasapalabra



Anexo 13: Definiciones pasapalabra

A

Acorde: Combinación de tres o más sonidos que suenan simultáneamente.

Altura: Cualidad del sonido por la cual estos parecen agudos o graves.

Agudo: Calificativo que se da a un sonido de frecuencia elevada.

Andante: Término italiano para indicar el tempo de ejecución de una obra. Significa tranquilo, un poco lento, andando. Se abrevia and.

Allegro: Término italiano para indicar el tempo de ejecución de una obra. Significa rápido, alegre. Su abreviatura es all.

Arpa: Instrumento de cuerda pulsada. Su sonido es dulce y suave. Su origen es muy antiguo.

Aria: Parte más importante de la ópera en la que la melodía es lo más destacado.

Atril: Soporte en el que se coloca un libro o partitura para poderlo leer con comodidad.

Auriculares: Altavoces de dimensiones reducidas que se sujetan a los oídos mediante una banda de plástico o de metal.

B

Bajo (voz): Voz más grave de hombre.

Ballet: Pieza musical compuesta especialmente para ser interpretada a través de la danza.

Batería: Grupo de instrumentos de percusión que desempeñan una función rítmica.

Bombo: Instrumento de percusión. Se percute en las dos membranas con un mazo de madera o corcho forrado de cuero o de fieltro.

Batuta: Pequeña vara de madera con la que marcan el compás los directores de orquesta.

Bemol: Tipo de alteración que baja medio tono la nota que afecte. Se escribe como una "b".

Becadro: Signo con forma de "b" cuadrada que anula el efecto de una alteración.

Blanca: Figura cuya duración corresponde a la mitad de una redonda, y al doble que una negra.

Boca: órgano articulador con el cual podemos transformar los sonidos que salen de la laringe.

C

Cadencia: Fórmula melódica y/o armónica que marca el final de una frase musical.

Calderón: Pequeño semicírculo con un punto en el medio. Se coloca encima o debajo de una nota, acorde o silencio, indicando que su duración puede alargarse a voluntad.

Canon: Forma musical polifónica basada en la imitación de una melodía, donde las diferentes voces entran de forma escalonada.

Clarinete: Uno de los instrumentos con mayor número de sonidos, tiene la embocadura de lengüeta simple que es una laminilla sujeta a una boquilla.

Clave: Signo que se coloca al principio del pentagrama y sirve para indicar la altura de las notas escritas en él.

Coda: Fragmento musical que a veces se añade al final de la obra para acentuar la sensación de final.

Compás: Es la división del tiempo en partes iguales.

Contrabajo: Es el instrumento más grave de los de cuerda frotada. Se toca de pie pues es muy grande, y suele aportar, por su registro, la base sonora para toda la orquesta.

Contralto: Voz más grave de mujer:

Coro: Agrupación vocal compuesta por un número indistinto de voces.

Corchea: Figura cuya duración corresponde a la mitad de una negra y al doble de una semicorchea.

Crescendo: Aumento gradual de la intensidad del sonido.

D

Da capo: Expresión que indica que determinado fragmento debe repetirse desde el principio.

Danza: Representación y expresión corporal acompañada de música.

Do: Nota musical. Nombre de la primera nota en la escala de Do Mayor.

Diminuendo: Disminución gradual de la intensidad del sonido.

Dúo: Pieza musical para dos voces o instrumentos.

Duración: Cualidad de los sonidos que nos permite distinguir su longitud en el tiempo. La unidad de medida es el segundo.

E

Eco: Es la repetición de un sonido emitido una sola vez.

Entonar: Producir un sonido musical determinado, cantar afinadamente.

Escala: Sucesión de sonidos con una estructura concreta, es la base estructural de toda expresión musical.

Eléctrica: Guitarra que se conecta a un enchufe.

F

Fa: Nota musical. Nombre de la cuarta nota en la escala de Do Mayor.

Fagot: Instrumento más grave de la sección de madera.

Consta de un tubo muy largo de madera y tiene la embocadura de lengüeta doble.

Figuras musicales: Signos para indicar notas o silencios.

Signos convencionales colocados sobre el pentagrama que indican los sonidos o silencios musicales. Para mostrar la altura de un sonido depende de su colocación dentro del pentagrama; su valor depende de la forma de la misma.

Flauta: Instrumento más agudo del grupo de la madera. Aunque pertenece a la sección de "maderas", se fabrica también en metal.

Forte: Nombre y símbolo musical que indica una intensidad sonora fuerte.

Fusa: Figura cuya duración corresponde a la mitad de una semicorchea.

G

Glissando: Término italiano que significa deslizando.

Grave: Con respecto a la altura, se trata de un sonido "bajo" o con pocas vibraciones por unidad de tiempo. El término también puede referirse al tempo muy lento de una obra musical.

Guitarra: Instrumento musical de 6 cuerdas.

Güiro: Instrumento de percusión. Se toca raspando con un palito o baqueta la superficie rugosa.

H

Caja china: Contiene la H. Instrumento de percusión de madera.

Violonchelo: Contiene la H. Instrumento grave, de cuerda frotada, que pertenece a la familia del violín.

Theremin: Contiene la H. Instrumento electrónico que se controla sin necesidad de contacto físico.

J

Jota: Baile típico de Aragón.

Jazz: Estilo musical que se caracteriza por tener una estructura base de ritmo y acordes sobre la cual los músicos van improvisando diferentes melodías.

K

Ukelele: Contiene la K. Guitarra pequeña.

Karaoke: Aparato audiovisual con que se reproducen el fondo musical y, a la vez, las letras escritas de canciones para que sean cantadas.

L

La: Nota musical. Nombre de la sexta nota en la escala de Do Mayor.

Labios: Forma parte del rostro. Este elemento es fundamental en la formación de las palabras, según su postura o forma saldrá una letra o una palabra, hay que saber colocarlos perfectamente, pues cada letra tiene su forma definida.

Legato: Término italiano que significa ligado. Hace referencia a una forma de notación con arcos de ligadura que abarcan notas de diferente altura. Se utiliza con fines expresivos.

Lengua: Gracias a ella podemos articular sonidos y palabras. Se encuentra dentro de nuestra boca.

Ligadura: Línea curva que une dos o más notas con el mismo nombre y sonido, indicando que deben ser ejecutadas como una sola nota continua.

Líneas adicionales: Las que se escriben encima o debajo del pentagrama para colocar las notas que por su altura rebasan la extensión del pentagrama.

Líneas divisorias: Las que atraviesan al pentagrama verticalmente, también se llaman barras de compás.

M

Melodía: Sucesión de sonidos con alturas, intensidades y duraciones variables.

Metronomo: Aparato con el que se mide el tiempo en las composiciones musicales.

Mi: Nota musical. Nombre de la tercera nota en la escala de Do Mayor.

Mezzopiano: Término italiano relativo a la intensidad del sonido. Significa "medio suave", es decir, entre el piano y el forte. Su abreviatura es mp.

Mezzoforte: Término italiano relativo a la intensidad del sonido. Significa "medio fuerte", es decir, entre el piano y el forte. Su abreviatura es mf.

Modulación: Movimiento armónico desde una tonalidad a otra diferente, en el transcurso de una composición.

N

Nariz: Mediante esta cavidad podemos coger el aire. Forma parte del rostro.

Negra: Figura cuya duración corresponde a la mitad de una blanca y al doble de la corchea.

Nota: Signo gráfico de la altura del sonido.

O

Obertura: Fragmento instrumental que sirve de introducción a obras de grandes dimensiones, como las óperas o los oratorios.

Oboe: Después de la flauta es el más agudo, tiene un timbre peculiar producido por las dos láminas de caña por las que sopla el músico.

Orquesta sinfónica: Está formado por todas las familias de instrumentos: percusión, cuerda completa, viento madera y viento metal. Suelen aparecer de dos a tres instrumentos de cada familia, para que el sonido sea compacto.

P

Partitura: Texto completo de la obra musical para varias voces o instrumentos.

Pentagrama: Conjunto de cinco líneas y sus cuatro espacios donde se escribe la música.

Pianoforte: Instrumento de teclado que abarca cinco octavas.

Platos: Instrumento de percusión construido con metal, de los cuales existen de diferentes tamaños.

Polirritmia: Combinación simultánea de ritmos diferentes.

Pulmones: Es el órgano donde depositamos el aire para poder respirar, hablar, cantar, etc. Con ellos cogemos el aire del exterior.

Pulso: Latido constante de la música. Los ritmos forman la base del sentido del tiempo musical.

Puntillo: Signo de duración. Se trata de un punto que se coloca detrás de la nota que afecte, aumentando a esta la mitad de su valor.

Q

Quinteto: Agrupación instrumental en la que intervienen cinco instrumentos.

R

Re: Nota musical. Nombre de la segunda nota en la escala de Do Mayor.

Redonda: Figura cuya duración corresponde a dos blancas, cuatro negras u ocho corcheas. Su duración es igual a un compás de cuatro tiempo.

Ritmo: Es el impulso que da sentido a la música mediante la duración de los sonidos y silencios ordenados adecuadamente por medio de las figuras musicales.

S

Saxofón: Es el instrumento más joven de la familia de viento madera aunque es de metal. Tiene una embocadura de lengüeta simple (una caña). Existe una familia completa de este instrumento (Soprano, alto, tenor y barítono).

Semicorchea: Figura equivalente a la mitad de una corchea.

Semifusa: Figura equivalente a la mitad de una fusa.

Semitono: Medio tono.

Si: Nota musical. Nombre de la séptima nota en la escala de Do Mayor.

Silencio: Símbolo con que se indica el valor de la pausa musical. Existen siete correspondiendo al mismo número que de figuras.

Síncopa: Forma rítmica consistente en desplazar el acento del tiempo fuerte del compás para hacerlo recaer en el débil.

Sol: Nota musical. Nombre de la quinta nota en la escala de Do Mayor.

Soprano: Voz más aguda de mujer.

Sostenido: Tipo de alteración que aumenta medio tono la nota que afecte.

T

Triángulo: Instrumento de percusión de metal. El sonido que tiene resulta de la vibración del metal tras ser golpeado con la baqueta de acero.

Tresillo: Figura rítmica constituida por tres notas de igual valor que deben ejecutarse en un tiempo binario.

Trombón: Instrumento que pertenece a la familia de viento metal. Las diferentes notas se obtienen por el movimiento de un tubo móvil, denominado vara, alargando la distancia que el aire en vibración debe recorrer.

Trompa: Instrumento que pertenece a la familia de viento metal. También conocido como corno francés. Está formada por un tubo estrecho y largo. Este tubo de metal se enrolla y acaba en un pabellón o campana abierto.

Trompeta: Instrumento que pertenece a la familia de viento metal. Tiene el sonido más agudo que otros de la misma familia.

Tuba: Instrumento más grave de los de viento metal, normalmente aparece en las orquestas para acompañar.

Tonalidad: Forma de organización jerárquica de los sonidos en relación a uno de referencia, denominado tónica, en el sistema mayor/menor.

Tónica: Nombre que recibe el primer grado de la escala, y sobre el que giran el resto de grados. Es el sonido principal en cualquier tonalidad. Es un grado Tonal.

Tono: Unidad de división de la escala diatónica; equivale a dos semitonos.

Timbales: Especie de tambores muy grandes.

Tecla: Cada una de las piezas blancas o negras que conforman un teclado.

U

Unísono: Efecto sonoro que se produce cuando simultáneamente se toca o canta una misma altura sonora. Cuando todos cantan a la vez.

Laúd: Contiene la U. Instrumento de cuerda pulsada. Es el antecesor a la guitarra.

V

Viento-madera: Subfamilia instrumental de los aerófonos compuesta por las flautas, clarinetes, oboes, fagotes y saxofones. Casi todos se construyen de madera.

Viento-metal: Subfamilia instrumental de los aerófonos compuesta por las trompetas, trombones, trompa y tuba.

Violín: Instrumento de cuerda frotada, es el más agudo de su familia.

Viola: Instrumento de cuerda frotada, este es más grave que el violín, con un sonido más suave y aterciopelado.

Violonchelo: Instrumento grave, de cuerda frotada, dicen de él que su sonido es el que más se asemeja a la voz de hombre.

W

Wolfgang: Primer nombre de Mozart.

X

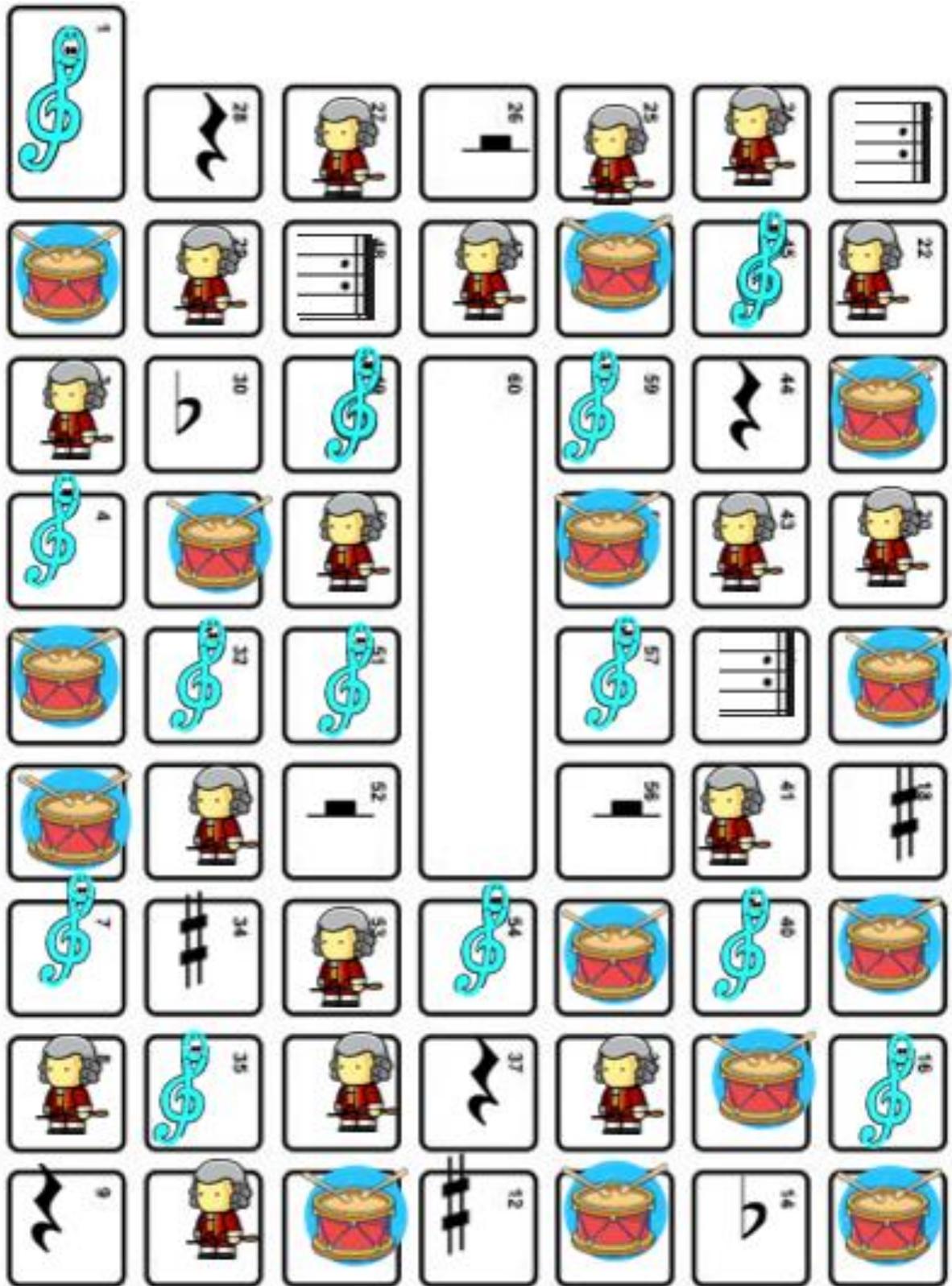
Xilófono: Instrumento de percusión de láminas que suena golpeándolo con baquetas.

Saxofón: Contiene la X. Es el instrumento más joven de la familia de viento madera aunque es de metal. Tiene una embocadura de lengüeta simple (una caña). Existe una familia completa de este instrumento (Soprano, alto, tenor y barítono).

Z

Zambomba: Instrumento musical de percusión formado por un recipiente cilíndrico, cerrado por la parte superior con un parche de cuero tenso en el que está fijado un palo que atraviesa verticalmente su centro. Se toca frotando el palo arriba y abajo. Es tradicional en las fiestas de Navidad

Anexo 14: Tablero Oca



Preguntas sobre Lenguaje Musical



Preguntas sobre Instrumentos Musicales



Preguntas sobre Historia de la Música



Un turno sin jugar



Avanzar una casilla



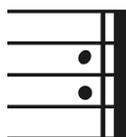
Retroceder una casilla



Dos turnos sin jugar



Volver a empezar



Anexo 15: Fichas Oca



¿Qué función tiene la ligadura

**Unir la duración de dos
sonidos iguales**



¿En qué cultura se halla presente la
gaita?

En la cultura celta

¿Quién pertenecía a una clase social
más elevada, los juglares o los
trovadores



Los trovadores



¿Cuánto dura el silencio de blanca?

Dos tiempos

¿Cuál es más grande , el piano de
cola o el vertical?



El piano de cola

¿Además de cantar Canto
Gregoriano, que hacían los monjes con esta
música?



en pergaminos



¿Cuánto dura el silencio de
corchea?

Medio pulso



¿A qué familia de instrumentos
pertenece la gaita?

A la de viento



¿Cómo eran al principio las melodías
del Canto Gregoriano?

Monódicas



¿El silencio de blanca se escribe encima de
la tercera línea del pentagrama

¿Verdadero o falso?

Verdadero

¿En qué dos lugares de España es
muy popular la gaita?



En Asturias y Galicia



¿El Canto Gregoriano es interpretado
exclusivamente por hombres.

¿Verdadero o falso??

Verdadero