



**UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL**

**Trabajo de Fin de Grado**

**Curso 2021/2022**

**“Propuesta de intervención didáctica,  
aplicando metodologías activas y materiales  
manipulativos para la educación musical en  
la Educación Primaria”**

Presentado por Juan Ignacio Fernández Gómez  
para optar al grado de Educación Primaria,  
mención en Educación Musical

Tutorado por: Verónica Castañeda Lucas

# RESUMEN

El siguiente trabajo pretende aplicar una serie de metodologías activas unidas a la creación de materiales didácticos manipulativos, para poner en práctica dentro de un aula de Educación Primaria y comprobar cómo estos recursos influyen o no en el proceso de aprendizaje. Por otro lado, se realizará una valoración de éstos identificando qué aspectos diseñados han influido positivamente en el aprendizaje del alumno, cuáles se cambiarían, cómo se ha visto afectada la motivación, el interés y las ganas de querer hacer por parte de los alumnos y si este conjunto de metodologías y materiales han permitido o no dar respuesta a los intereses planteados en los objetivos definidos. Además, se pretende dotar de una serie de recursos útiles a futuros docentes que les permitan “facilitar” su enseñanza mediante un enfoque innovador muy distinto de la manera tradicional de educar a través de la lectura pasiva.

**Palabras clave:** Actividades manipulativas, Gamificación, Educación Primaria, Metodologías activas, juegos.

# ABSTRACT

The following work intends to apply a series of active methodologies linked to the creation of manipulative didactic materials, to put into practice in a Primary Education classroom and verify how these resources influence or not the learning process. On the other hand, an assessment of these will be carried out, identifying which designed aspects have positively influenced the student's learning, which ones would be changed, how the motivation, interest and desire to want to do on the part of the students have been affected and if this set of methodologies and materials have allowed or not to respond to the interests raised in the defined objectives. In addition, it is intended to provide future teachers with a series of useful resources that allow them to "facilitate" their teaching through an innovative approach that is very different from the traditional way of educating through passive reading.

**Keywords:** Manipulative activities, Gamification, Primary Education, Active methodologies, games.

# AGRADECIMIENTOS

A mis padres que llevan toda mi vida luchando por darme todo lo necesario para sacar de mí la mejor versión posible.

A los profesores, especialmente a todos los de la mención de música y en particular a mi tutora Verónica, que me han dado la oportunidad de poder cursar sus asignaturas, facilitándome libros, consejos y animando para seguir adelante a pesar de no tener grandes conocimientos musicales, sin su ayuda tal vez no estaría escribiendo estas líneas.

A mis amigos que me han apoyado y ayudado cuando tenía dudas, sobre todo aquellos con conocimientos sobre música.

Gracias a todas estas personas por crear en mí el espíritu necesario para haber llegado hasta aquí, sé que seguirán ayudándome en el futuro para poder alcanzar mi objetivo de ejercer la docencia y llegar a convertirme en un buen profesor.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	5
<b>2. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS</b> .....	7
2.1 Justificación .....	7
2.2 Objetivos .....	8
2.2.1 Competencias del Grado.....	8
<b>3. FUNDAMENTACION TEÓRICA</b> .....	10
3.1 Marco legislativo de la educación musical en el ámbito de la Educación Primaria ..	10
3.1.1. Nivel Estatal .....	10
3.1.2 Nivel Autonómico .....	10
3.2 Aprendizaje manipulativo .....	15
3.2.1 Material manipulativo .....	16
3.3 Metodologías .....	21
3.3.1 Metodologías activas .....	21
3.3.2 Metodologías de música .....	25
<b>4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN</b> .....	29
4.1 Introducción.....	29
4.2 Objetivos .....	30
4.3 Contenidos .....	30
4.4 Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje .....	31
4.5 Competencias.....	32
4.6 Elementos transversales.....	34
4.7 Metodología .....	34
4.8 Recursos .....	35
4.9 Atención a la diversidad .....	36
4.10 Sesiones.....	36
4.11 Otras actividades manipulativas.....	47
4.12 Evaluación.....	48
<b>5. CONSIDERACIONES FINALES, CONCLUSIONES Y VALORACIONES</b> .....	50
<b>6. BIBLIOGRAFÍA</b> .....	53
<b>ANEXOS</b> .....	57

# 1.INTRODUCCIÓN

La sociedad se encuentra en constante evolución y las personas que la forman desarrollan trabajos que les permiten tener una vida lo más digna posible. Como es de esperar estos trabajos se desempeñan aplicando estrategias, herramientas y conocimientos diferentes, según la época en la que se encuentre. Este trabajo pretende emplear dichos recursos y conocimientos utilizando un enfoque innovador muy distinto a la manera tradicional, que ha consistido básicamente en la adquisición de conocimientos de manera memorística considerando al alumno como un sujeto pasivo respecto al conocimiento.

Para ello se han empleado y seleccionado metodologías activas como son la gamificación, el aprendizaje por descubrimiento, el diseño y creación de materiales didácticos manipulativos, entre otras, para permitir al alumno aprender mediante el juego, estrategia diseñada con el fin de motivar y profundizar en los procesos cognitivos e innovar creando espacios educativos que se adapten a las demandas actuales de la sociedad y más concretamente de los alumnos.

A continuación, el presente trabajo establece una serie de sesiones interrelacionadas entre sí de manera progresiva cuyo conocimiento no se encuentra aislado, sino que, al contrario, el alumno a medida que avanza en dichas sesiones aumenta su propio conocimiento tomando como punto de partida el ya adquirido. De esta forma se pretende que éstos construyan su propio conocimiento mediante el diseño y con la ayuda del docente a través de la manipulación, la socialización con sus iguales, la toma de decisiones y todo ello empleando el juego simbólico, elemento que servirá como base de la unidad didáctica ya que como dice Piaget (1946 citado por Delval, 2002) el juego simbólico consiste en el empleo abundante de símbolos donde el alumno a través de la imaginación puede transformar cualquier objeto en lo que éste necesite.(Parafraseado propio) Por otro lado, se ha ideado un mundo de fantasía llamado *Musicland* que fomentará la motivación de los alumnos y facilitará la interacción y el desempeño de las actividades diseñadas.

Para finalizar este apartado, decir que la estructura está compuesta de diferentes puntos donde la fundamentación teórica que aparece al inicio de éste servirá como base para diseñar y emplear la mejor metodología que se ajuste a las demandas de la propuesta. Por otro lado, encontramos la propuesta de intervención junto a sus partes y dentro de ésta encontramos una introducción que permitirá al lector entender qué contenidos se van a

trabajar tomados del *Decreto 26/2016, del 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la comunidad de Castilla y León*.

Posteriormente encontraremos los objetivos que se pretenderán alcanzar a lo largo de las sesiones, el desarrollo de las actividades, la manera en la que se van a evaluar éstas, elementos transversales, metodología aplicada y atención a la diversidad entre otros puntos restantes.

Finalmente habrá un último punto, antes de dar paso a la bibliografía y a los anexos, que consistirá en una reflexión de mi paso por el centro escolar donde he puesto en práctica algunas de estas herramientas manipulativas y la aportación personal tras el trabajo y su creación.

## 2.JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS

### 2.1 Justificación

Este Trabajo Fin de Grado surge como respuesta a la necesidad personal de atender una serie de demandas observadas lo largo de mi periodo de prácticas realizadas en un centro donde el nivel de algunos alumnos era especialmente bajo debido a la situación tan extraordinaria vivida estos años atrás a causa de la pandemia de COVID-19. Por este motivo y agravado por la inusual desescolarización de algunos alumnos debido a diferentes motivos, me vi en la obligación de inicialmente intentar captar su atención e interés y aumentar su motivación ya que gran parte de estos alumnos al no poder seguir el hilo conductor de la asignatura se veían perdidos y sin ningún interés por la materia para posteriormente intentar enseñar esos contenidos que servirán como base para la adquisición de otros nuevos siempre teniendo presente el nivel y demandas de todos los alumnos. La complejidad del diseño de actividades residía en captar el interés y la atención de los alumnos que presentaban un descuelgue de la asignatura, pero además poder seguir educando y enseñando al resto de alumnos. La solución que encontré fue el diseño de materiales manipulativos que permitieran primero captar su atención y que tuvieran además una finalidad didáctica. Es por esto que decidí basar toda la metodología, materiales y actividades mediante el empleo de elementos manipulativos que me permitieran una gran versatilidad pudiendo aplicarse en diferentes cursos, motivaran a todos los alumnos a través del juego, la manipulación y la experimentación, y sobre todo que me permitiera atender, en un mismo grupo, a las demandas individuales de cada alumno intentando dar respuesta a cada uno de ellos de una manera individualizada.

Tras la puesta en práctica de algunos de estos materiales, pude apreciar cómo los resultados se veían afectados positivamente, por lo que decidí seguir formándome e investigando sobre el tema en mayor profundidad para ampliar mi conocimiento, ya que esta forma de educar me resulta interesante y la considero poco explorada en el mundo de la docencia.

Para finalizar, el otro punto importante de este trabajo es la elección del contenido seleccionado. El comienzo de cualquier aprendizaje, ya sean las letras o los números cuando se va a aprender a escribir o a sumar o en el caso que nos ocupa, en el área de

música, el aprendizaje de las figuras musicales, las notas, qué es un pentagrama... son conocimientos fundamentales que servirán de base para futuros aprendizajes. Es necesario por tanto elegir convenientemente dichos contenidos ya que son la base de todo conocimiento resultante, de ahí su gran importancia. Además, dicha elección está muy relacionada con las necesidades que pude observar durante mi periodo en prácticas, ya que gran parte de los alumnos desconocían estos conceptos básicos o los mezclaban por lo que decidí diseñar una metodología reforzada con unos recursos prácticos para solucionar unas necesidades básicas fundamentales para cualquier desarrollo cognitivo futuro en el ámbito del aprendizaje musical.

## **2.2 Objetivos**

En el siguiente apartado se exponen los diferentes objetivos tanto generales como específicos que se pretenden alcanzar tras la realización del presente trabajo:

Objetivo general.

- Crear y aplicar material manipulativo como recurso para trabajar los contenidos musicales.

Objetivos específicos.

- Realizar una propuesta educativa innovadora y funcional, que permita explorar nuevas formas de transmisión del conocimiento.
- Proponer actividades diferentes que se puedan llevar a la práctica atendiendo al nivel específico de cada alumno.
- Establecer relaciones ante la facilidad que presenta la educación a través de la manipulación y sus ventajas dentro del aula.
- Transmitir los conocimientos referentes al bloque 2. La Interpretación Musical en el curso de segundo de Educación Primaria.
- Motivar al alumno a través de estrategias activas que permitan a éste crear su conocimiento mediante la manipulación de materiales creados por el docente.

### **2.2.1 Competencias del Grado**

En la realización del presente trabajo se han tenido en consideración las competencias del título de grado de Maestro en Educación Primaria, que se encuentran recogidas en el artículo 16 de la ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, de Educación para impartir la etapa educativa de Educación Primaria. Más concretamente, podemos señalar las siguientes:

- Haber demostrado poseer y comprender conocimientos del área de Educación. Los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, han permitido crear una propuesta de intervención, algunas de cuyas partes se han llevado de manera directa al aula a través de las prácticas asumiendo el autor del presente trabajo el rol de docente, aplicando las técnicas y los instrumentos necesarios para su correcta ejecución.
- Saber aplicar esos conocimientos al trabajo o vocación de una forma profesional. El diseño, la adaptación y el trabajo coordinado con otros docentes en el período de prácticas junto con las actividades y metodologías que aparecen en este trabajo, han buscado siempre la mejor manera de transmitir y enseñar los conocimientos a los alumnos.
- Tener la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales, para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética. Durante la realización de este trabajo se ha buscado, contrastado y seleccionado muy diverso tipo de información utilizando para ello distintas herramientas y tecnologías.
- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. Esta competencia se ve reflejada a través de la comunicación sostenida con los diferentes tutores para expresar ideas, solicitar ayuda ante diferentes problemas y buscar soluciones satisfactorias para alcanzar los objetivos.
- Desarrollar habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. Al no tratarse del primer Trabajo Fin de Grado del alumno, se puede asegurar que esta competencia ha sido alcanzada pudiendo trabajar de manera autónoma, aplicando estrategias y metodologías de autoaprendizaje necesarias para el desarrollo de dichos trabajos.
- Adquirir un compromiso ético, comprometiéndose a la idea de una educación integral, con actitudes críticas y responsables. Si bien uno de los objetivos principales de este trabajo es conseguir que todos los alumnos aprendan y disfruten del proceso educativo a través de juegos basados en contenidos concretos de la asignatura de música, no debemos perder nunca de vista y se deben trabajar, aunque sea de manera transversal, los valores de respeto, tolerancia y solidaridad entre los alumnos.

## 3.FUNDAMENTACION TEÓRICA

### 3.1 Marco legislativo de la educación musical en el ámbito de la Educación Primaria

#### 3.1.1. Nivel Estatal

En este nivel se encuentra la *Ley orgánica de educación 2/2006, de 3 de mayo*, por el que establece la Educación Musical, (Música y Danza) dentro del área de Educación Artística, compartiendo espacio con la asignatura de Educación Plástica y Visual.

Este documento presenta una serie de artículos, que servirán de guía, marcando unas pautas, normas e ideas sobre la educación en España. En la página 24, encontramos información referente a la Educación Primaria, más concretamente en el Artículo 18. “Organización”, donde la asignatura de Educación Musical, se encuentra dentro de la denominada asignatura, “Educación Artística”

#### 3.1.2 Nivel Autonómico

*El Decreto 26/ 2016, del 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la comunidad de Castilla y León* contiene todos los aspectos concretos referentes a la asignatura de Educación Musical. En él podemos encontrar diferentes leyes, artículos y órdenes que regulan la Educación Primaria. Este decreto establece en una norma única los contenidos del currículo, la implantación y el desarrollo de la etapa, además de la regulación de su evaluación y los documentos e informes relacionados con ésta.

Estos se distribuyen en cuatro capítulos, siete disposiciones adicionales, una disposición derogatoria y dos disposiciones finales.

El **primer** capítulo establece los “Principios y disposiciones generales” ... En este primer capítulo encontramos diferentes artículos, de los cuales, el sexto, el que se refiere al profesorado, se hace alusión en el punto segundo a la asignatura de Música, junto a la Educación Física y la Lengua Extranjera, donde se mencionan estas asignaturas como excepciones a la hora de ser impartidas por un único docente. En el Artículo séptimo, primer punto, se establece que la ratio máxima de alumnos por clase es de 25, siendo este apartado alterado en el segundo punto de este artículo donde dice que dicho número podrá

ser alterado hasta un máximo de un diez por ciento, cuando se den situaciones excepcionales.

El **segundo** capítulo se centra en el “Currículo”. Éste se divide en dos secciones.

- La primera donde se encuentra la “Organización general”, la cual establece el currículo de la etapa, la organización de las áreas y el horario lectivo.
- La segunda “Planificación y desarrollo”, se encarga de sistematizar los documentos de planificación, pedagógica y organizativa, y fijar determinados aspectos sobre materiales y recursos de desarrollo curricular.

En el artículo noveno, referente a este segundo capítulo, se establece en su primer punto que las áreas de la etapa de Educación Primaria están agrupadas en bloques de asignaturas: troncales, específicas y de libre configuración.

La asignatura “Educación Artística”, que comprende las materias de Plástica y Música, se encuentra en el grupo de asignaturas específicas, junto con la asignatura de “Educación Física” y “Religión” o “Valores Sociales y Cívicos”.

En el artículo decimosegundo, Principios pedagógicos, en el segundo punto establece una metodología fundamentalmente comunicativa, activa y participativa.

En el artículo decimotercero, Horario, en el segundo punto se hace referencia al Anexo II donde aparece una tabla, (la cual se puede consultar en el primer Anexo de este trabajo) en la que se establece el horario de las diferentes asignaturas. En el apartado “Específicas” de la citada tabla encontramos la asignatura de “Educación artística” que a excepción de las asignaturas de “Religión” y “Ciencias de la Naturaleza” presenta el horario con menor duración siendo éste de únicamente trece horas semanales. No debemos olvidar que dicha asignatura es la única que comparte horario con la asignatura de “Plástica”. En dicha tabla encontramos un asterisco junto a la asignatura de “Educación artística”, donde se establece la obligatoriedad de dedicar al menos una hora a la semana por curso a la enseñanza de Música.

En el artículo decimooctavo: Programaciones didácticas. Establece en sus diferentes puntos la finalidad, desarrollo y normas que deben seguirse para su creación. Éstas deben contener al menos las siguientes características a la hora de su diseño:

- Secuenciación y temporalización de los contenidos.

- Perfil de cada competencia de acuerdo con lo establecido en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero.
- Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado y criterios de calificación.
- Decisiones metodológicas y didácticas.
- Concreción de elementos transversales que se trabajarán en cada área.
- Actividades del plan específico de refuerzo o recuperación y apoyo para el alumnado que no promociona.
- Actividades del plan de actuación del alumnado que promociona con evaluación negativa en alguna de las áreas de cursos anteriores.
- Medidas de atención a la diversidad, incluyendo el procedimiento de elaboración y evaluación de las adaptaciones curriculares.
- Materiales y recursos de desarrollo curricular.
- Programa de actividades extraescolares y complementarias.
- Procedimiento de evaluación de la programación didáctica y sus indicadores de logro.

En el artículo decimonoveno: Materiales y recursos de desarrollo curricular. En el primer punto establece que los materiales seleccionados pueden ser múltiples ya sea de ámbito tradicional u otros más innovadores, cuyo objetivo se centre en fomentar en el alumno la búsqueda crítica de fuentes de diversa naturaleza y procedencia y el desarrollo de capacidades que le permitan aprender por sí mismo.

En cuanto a la manera de evaluar, podemos ver como en el artículo vigesimoséptimo, en el tercer punto aparece referenciado el área de “Educación artística” donde la calificación será determinada de manera global teniendo en cuenta las materias de Plástica y Música de forma conjunta.

Tercer capítulo: “Alumnado, evaluación y promoción”. Se estructura en cuatro secciones. Las dos primeras están relacionadas con la “Acción tutorial” y la “Atención a la diversidad”. Las dos últimas establecen por un lado la “Evaluación y promoción” y por otro los “Documentos oficiales de evaluación y otros informes”.

El último capítulo, el cuarto, está dedicado a la “Coordinación docente y participación de la comunidad educativa” haciendo referencia a la coordinación del profesorado y la colaboración de las familias.

Así pues, una vez se ha realizado un estudio de forma genérica de los aspectos más relevantes para llevar a cabo el siguiente trabajo, se dará paso al análisis de la asignatura de “Educación artística“ y más concretamente la parte que concierne a la asignatura de la “Educación musical”.

Como ya se ha mencionado anteriormente, la asignatura en concreto se llama “Educación Artística”, la cual está dividida en dos partes: Educación Plástica y Educación Musical. Éstas a su vez están divididas en tres grandes bloques, que dentro de la asignatura de Música son los siguientes:

**Bloque 1º: Escucha. / Bloque 2º: La interpretación musical. / Bloque 3º: La música, el movimiento y la danza.**

En el primer bloque se trabajan contenidos referentes a la discriminación auditiva, siendo éstas cualidades del sonido, la voz o diferentes instrumentos musicales.

En el segundo bloque se hace referencia a todos aquellos conocimientos referentes al lenguaje musical.

En último lugar, el tercer bloque atiende a aspectos relacionados con la expresión corporal, el baile y la relajación.

Por otro lado, atendiendo a las **orientaciones metodológicas**, el diseño de actividades progresivas es un aspecto fundamental para la adquisición de conocimientos permitiendo que los primeros conocimientos sirvan de base para la adquisición de otros nuevos. Además, tenemos que tener muy en cuenta la utilización de las nuevas tecnologías y aprovechar todas las posibilidades que nos ofrecen en el campo de la educación. El trabajo en grupo y la cooperación son elementos fundamentales en el desarrollo y trabajo de conocimientos dentro del aula, atendiendo además al cumplimiento de una serie de normas, desarrollando la solidaridad, sentimientos de respeto y colaboración.

Para el cumplimiento de dichas normas, se debe crear un ambiente dentro del aula que permita el trabajo del alumno a través de la construcción de un clima lúdico y relajado, pero firme y organizado. De este modo el diseño y adecuación de tiempos, materiales y agrupamientos dentro del aula debe ser previamente analizado y diseñado para lograr tal fin, con la posibilidad en todo momento de su alteración para su adaptación a cada circunstancia y necesidades demandadas por los alumnos.

Para concluir este apartado, la actividad del alumno debe ser tomada como fundamental a la hora del proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego cobra un papel muy importante,

ya que debe permitir la participación activa del alumno, creando un clima de naturalidad donde se permita afianzar las rutinas necesarias y la correcta utilización de los materiales.

La distribución general de los contenidos de la asignatura de Educación Musical en el segundo bloque que resultan relevantes para dicho trabajo son:

- *“Interpretación y producción de piezas vocales e instrumentales sencillas de diferentes épocas y culturas para distintos agrupamientos con y sin acompañamiento. Retahílas y canciones inventadas. Higiene y hábitos en la interpretación y la postura corporal”.*
- *“El ritmo y la melodía. Improvisación sobre bases musicales dadas. Esquemas rítmicos y melódicos básicos. La música popular como fuente de improvisación. La frase musical y otros recursos formales. Consolidación mediante la experiencia práctica. Las formas musicales. Identificación de repeticiones y temas con variaciones. Dictados rítmicos y melódicos”.*
- *“La partitura. Grafías convencionales y no convencionales para la interpretación de canciones y obras instrumentales sencillas”.*
- *“Lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones y piezas instrumentales. Pentagrama, clave de sol, notas y figuras musicales, signos de prolongación, signos de repetición. Los intervalos. Definición y análisis. El tono y el semitono. Sostenidos y bemoles”.*

De igual forma, los criterios de evaluación a tener en cuenta son:

- 2. *“Interpretar solo o en grupo, mediante la voz o instrumentos, utilizando el lenguaje musical, composiciones sencillas que contengan procedimientos musicales de repetición, variación y contraste, asumiendo la responsabilidad en la interpretación en grupo y respetando, tanto las aportaciones de los demás como a la persona que asume la dirección”.*
- 3. *“Explorar y utilizar las posibilidades sonoras y expresivas de diferentes materiales, instrumentos y dispositivos electrónicos”.*

Para finalizar, el estándar de aprendizaje relevante para este trabajo sería el siguiente:

- 2.2. *“Utiliza el lenguaje musical para la interpretación de obras”.*

La distribución general de los contenidos de la asignatura de Educación Musical en el tercer bloque que resultan relevantes para este trabajo son:

- *El sentido musical a través del control corporal. La percusión corporal. Posibilidades sonoras del propio cuerpo. Introducción al cuidado de la postura corporal”.*
- *Práctica de técnicas básicas de movimiento y juegos motores acompañados de secuencias sonoras, canciones y piezas musicales.*
- *“La relajación. Conocimiento y realización de diferentes técnicas. La respiración”.*

De igual forma, los criterios de evaluación a tener en cuenta serían:

- *Adquirir capacidades expresivas, creativas, de coordinación y motrices que ofrecen la expresión corporal y la danza valorando su aportación al patrimonio y disfrutando de su interpretación como una forma de interacción social y de expresión de sentimientos y emociones.*

Para finalizar, el estándar de aprendizaje relevante para este trabajo sería el siguiente:

- *1.2. Controla la postura y la coordinación con la música cuando interpreta danzas.*

## **3.2 Aprendizaje manipulativo**

A lo largo de la historia la forma de enseñar ha ido evolucionando al igual que lo ha hecho la sociedad, por lo que no tendría sentido en la actualidad intentar educar empleando metodologías diseñadas años atrás fundamentalmente porque los alumnos no son iguales. Los recursos que se emplean han cambiado y la finalidad de la educación, siendo ésta el aspecto fundamental, también lo ha hecho con el paso del tiempo. Teniendo en cuenta este hecho, vamos a realizar un breve recorrido por las distintas formas que se tenían años atrás sobre la metodología empleada a la hora de educar y cómo han surgido movimientos y pedagogos que han revolucionado la forma y la idea que se tenía sobre el qué y cómo educar.

Varios pedagogos como (Soler Fierrez, 1993; Montessori, 1937; Buolch, 1983; Martínez Sánchez, 1993, citado por Moreno, 2013, pp.331,333) señalan cómo los niños a temprana edad comienzan a construir sus propias ideas en relación al mundo que les rodea a través de la manipulación táctil de objetos, de forma simultánea se trabajan todos los sentidos añadiendo también el apartado visual y el oído.

Autores como Delval (2002) identifican cómo los niños al nacer disponen de “algunas capacidades para adaptarse al mundo...” (p.35). Es decir a través de éstas, el niño se puede relacionar con el medio y el adulto, construyendo de esta forma su propio conocimiento, capacidades, creencias, hábitos, sentimientos, etc..

Los primeros años educativos de los alumnos están llenos de nuevos conocimientos, fundamentales para su desarrollo mental, algunos de ellos especialmente importantes como sería el desarrollo lógico-matemático, “entendido éste como una construcción personal, activa y reflexiva a partir de las relaciones que el niño establece con los objetos y situaciones que le proporciona su entorno” (Bracho, R., Machado, A., Jiménez, N., & García, T, 2011, p.42).

Por este motivo, es fundamental entender que la metodología diseñada por el docente debe volcarse de lleno en la creación de recursos útiles para facilitar el aprendizaje por parte del alumno, es decir facilitar al alumnado una serie de herramientas con las siguientes características: Deben ser visibles, manipulables y, sobre todo, deben permitir al alumno desempeñar un razonamiento lógico para obtener un resultado concreto.

Según Alsina (2004), se pueden identificar una serie de características fundamentales a la hora de diseñar y seleccionar materiales didácticos manipulativos. Algunas de estas características son:

- *Valor funcional*, refiriéndose al tipo de actividad que se le presenta al alumno.
- *Valor experimental*, relacionado con la adquisición de (reconocimiento de formas, clasificación de elementos...)
- *Valor relación*, entendido éste como el vínculo que se crea entre el alumno y el propio material empleado para el proceso de aprendizaje.
- *Valor de estructuración*, haciendo referencia al desarrollo personal del alumno.

### **3.2.1 Material manipulativo**

Según Casals, Carillo & González (2014) existe gran cantidad de bibliografía donde se relacionan la música y las matemáticas, siendo algunos de estos autores, Anderson (2014), Rothstein (1995), Steinitz (1996), Vaughn (2000) y Xenakis (1992). También en el marco educativo encontramos autores que han trabajado esta relación como pueden ser (An, Capraro y Tillman, 2013; Gardiner et al., 1996; Geoghegan y Mitchelmore, 1996; Sanders, 2012). Podemos afirmar entonces según los citados autores que la música guarda

una profunda relación con las matemáticas. Por otro lado, el matrimonio Van Hiele citado por Miguel (2019) identifican el razonamiento de la geometría en cuatro niveles: El primero que consiste en reconocer las figuras, en nuestro caso pasaríamos de figuras geométricas a figuras musicales, guardando la misma relación, ya que deben identificar, el color, forma, tamaño y nombre de éstas, el segundo donde conocen las propiedades de cada una pudiendo dar una definición de ellas, el tercero con un carácter deductivo y finalmente el cuarto punto donde al alumno ya puede entender y hacer demostraciones.

Según plantea el autor, en este punto la aplicación de materiales manipulativos para permitir al alumno simplificar las relaciones vistas anteriormente debido a su complejidad, de igual forma al trabajar nosotros con conceptos parecidos, su empleo puede verse ejecutado también para la enseñanza de las figuras musicales a través de materiales manipulativos.

Rodríguez (2005) identifica diferentes aspectos para crear materiales manipulativos:

- Material adecuado al momento evolutivo del alumno.
- El material debe ser manipulado directamente por el alumno.
- El material debe dar respuesta al objetivo principal planteado.
- Debe proporcionar los estímulos adecuados, según los objetivos.
- Debe favorecer la actividad social, evitando situaciones y actitudes de discriminación.

¿Qué se considera material didáctico?

Según Martínez Sánchez (1993:241, citado en Moreno, 2013) es el “formado tanto por objetos de uso cotidiano y familiar como por recursos elaborados específicamente para la escuela” (p.330).

Por otro lado, Moreno Lucas (2013, citado por Miguel, 2019,p,13) clasifica los materiales manipulativos en diferentes grupos, siendo éstos:

- De manipulación.
- Observación y experimentación.
- Desarrollo del pensamiento lógico.
- Representación y simulación.
- Objetos cotidianos.
- Desarrollo de la expresión oral, imágenes o libros.

En primer lugar, tenemos que entender la forma lúdica que presentan los jóvenes alumnos de Primaria a la hora de relacionarse con el espacio que les rodea. A través del juego es como éstos se relacionan, se divierten y aprenden. Es por ello imposible separar el juego y el aprendizaje.

Algunas de estas teorías han sido analizadas por (Sánchez Iglesias, S., 2016) en su trabajo, analizando diferentes autores que a lo largo de la historia han hablado sobre el concepto del juego y su relación con la evolución formativa del alumno. Algunas de estas teorías son:

Teoría evolucionista de Hall, donde “Stanley Hall (1921) plantea una perspectiva evolucionista donde el juego es la recapitulación de las actividades de nuestros antepasados.” (Sánchez Iglesias, S., 2016, p.19).

Teoría del ejercicio preparatorio de Gross, donde “El juego es una actividad placentera que nos prepara para la vida cuando somos niños y desarrolla las funciones vitales.” (Sánchez Iglesias, S., 2016,p.20).

Teoría del juego de Piaget

Para Jean Piaget (1956) el juego es un mecanismo que el niño utiliza para asimilar la realidad, bien de manera funcional o bien simbólica, dependiendo de la etapa evolutiva en que se encuentre. El juego cambiará de características con estas etapas evolutivas y, a la vez, será un mecanismo que active la evolución de una a otra, de modo que el juego y la estructura intelectual estarán íntimamente vinculados. (Sánchez Iglesias, S., 2016).

Alsina y Planas (2008) en su libro *Desarrollo de competencias matemáticas con recursos lúdico-manipulativos: para niños y niñas de 6 a 12 años* analizan la opinión que diferentes autores tienen sobre el juego y el aprendizaje, justificando así el empleo de éste dentro de las metodologías educativas. Algunos de estos autores son, entre otros, Piers y Erikson (1982), Bettelheim (1987), Vigotsky (1995). Éstos entienden el juego como una herramienta que permite al alumno resolver situaciones que de otra forma no serían capaces, ya que “adquieren una sensación de control que en la realidad están muy lejos de alcanzar” Bettelheim (1987) citado por Alsina y Planas (2008).

Para Delval (2002) el juego según algunos autores supone un bien tan necesario para el aprendizaje del alumno que, si no fuera a través de éste, no se podría alcanzar de otro modo. Debido a esto hay que valorar la importancia educativa que tienen los juegos dentro de la educación, es más, los psicólogos actuales identifican el juego como un elemento

imprescindible en el aprendizaje del alumno, sosteniendo la idea que el juego es necesario para un crecimiento sano de éstos.

Características del juego.

Para Piaget (1946 citado por Delval, 2002, p,528) el juego presenta una serie de características:

- El juego es una actividad que permite al sujeto que lo ejecuta recibir un placer al llevarlo a cabo, sin pretender alcanzar nada ajeno al propio ejercicio.
- El juego es espontáneo en contraposición al trabajo.
- El juego proporciona placer en vez de una utilidad, es decir el juego es la relación directa de los deseos o las necesidades, en oposición al trabajo que sería una relación meditada a estos.
- Falta de organización.
- Liberación de conflictos o resolución de estos.
- Sobremotivación. El juego permite convertir una actividad ordinaria en una actividad donde el niño presente una motivación extra para su desempeño.

Bruner (1972 citado por Delval, 2002) identifica que la característica que tiene el juego y afecta directamente al sujeto que lo desempeña es “un medio de minimizar las consecuencias de las propias acciones, y por tanto, de aprender en una situación menos arriesgada” (p,531). Facilitando así la relajación, experimentación y toma de decisiones por parte del alumno, en un entorno más cómodo y seguro para él, permitiendo aprender a través de la experimentación y el ensayo y error, sin miedo a cometer cualquier tipo de error, donde en otra situación este se vería cohibido.

### **Tipos de juegos**

Según Piaget (1946 citado por Delval, 2002) existen diferentes tipos de juego, donde el sujeto en este caso no pretende adaptarse a su realidad, sino que pretende recrearla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Estos tipos son:

- Juego de ejercicio

Consiste en actividades de tipo motor, cuyo fin en su origen era adaptativo, pero pasa a realizarse por puro placer. Este tipo de juego se caracteriza por surgir en los primeros meses de vida en el período sensorio-motor.

Nos encontramos ante un tipo predominantemente individual de juego, aunque esto no quiere decir que no puedan darse interacciones con los adultos: Cu-cú, aserrín-aserrán, juego de palmas.

- Juego simbólico

Tipo de juego que surge entre los dos-tres y los seis-siete años y caracterizado por el uso abundante de símbolos, formado por la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, adaptándolas de acuerdo a sus necesidades. Estos adquieren su significado en la actividad, es decir un trozo de papel puede convertirse en dinero, una caja de cartón en un coche, etc...

El niño desempeña un rol en función a la demanda de la actividad concreta, es decir, actuará como un médico, un piloto, un astronauta... ejercitando los papeles sociales de las actividades que le rodean.

- Juego de reglas

De los seis años a la adolescencia, este tipo de juego de carácter social, consiste en el empleo de unas reglas que previamente todos los jugadores han tenido que aceptar y comprometerse a su respeto y cumplimiento. Esto debe lograrse a través de la cooperación de todos, además debe aparecer también la competencia, ya que, en este tipo de actividades, un individuo o un grupo son los que ganan el juego.

En este tipo de juego las habilidades sociales son fundamentales, permitiendo anticiparse a una jugada, ponerse en el lugar del otro, coordinarse y trabajar de manera sinérgica con sus compañeros. Este tipo de juegos permiten y facilitan la superación del egocentrismo.

- Juego de construcción

Por otro lado, Delval (2002) identifica éste como un juego que no se presenta a una edad concreta. Participa del simbolismo lúdico, pero también sirve para la realización de adaptaciones o de creaciones inteligentes. Un ejemplo sería la realización de diversas formas o máquinas empleando materiales de construcción.

Una vez entendida la importancia que tienen las actividades lúdicas en el ámbito de la enseñanza es imprescindible diseñar actividades que permitan desarrollar y aprovechar esta situación de "juego". Se hace necesaria entonces la adaptación de los conocimientos para que éstos puedan ser adquiridos. Es aquí donde aparece el diseño de las actividades manipulativas en donde el alumno a través de la manipulación y la interacción con éstas

puede desarrollar un proceso cognitivo adecuado para dar respuesta a los objetivos planteados por el docente.

### 3.3 Metodologías

#### 3.3.1 Metodologías activas

Comenzaremos definiendo qué son las metodologías activas. Cáliz (2011) entiende el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera bidireccional: “Enseñar es un proceso bidireccional de transmisión de conocimiento” (p,7). Es decir, el profesor aprende del alumno modificando las estrategias empleadas para enseñar según las demandas de cada uno. Por otro lado, la transmisión de conocimiento debe adecuarse al momento y a las capacidades del alumno y el entorno (Metodología), y finalmente el objetivo de la educación es la transmisión y adquisición de conocimiento, por lo que debe haber una herramienta que permita recabar esta información (Evaluación).

En todo proceso de enseñanza existe un sujeto paciente o receptor de los conocimientos: el alumno. Cada alumno adquiere los conocimientos de manera única y diferente, entendiendo esta forma como “estilo de aprendizaje”.

Asimismo, existen los medios de exposición, que consisten según Cáliz (2011) en: “Todos los recursos que utiliza el docente para presentar el material didáctico a sus alumnos, un material que va a ser básico para la adquisición del aprendizaje, y unas formas de exposición que resultan críticas ...” (p,9).

Éstos deben ser capaces de trascender la explicación oral del docente, yendo más allá, motivando al alumno y haciendo crecer en él, las ganas de querer adquirir más conocimiento, todo ello a través del empleo de materiales y recursos multimedia: imágenes, locuciones, videos, sonidos, etc...Cáliz (2011).

En cuanto a la metodología empleada a la hora de educar, anteriormente se ha hablado del empleo de materiales manipulativos, pero como dice March, A. F. (2006) en su estudio, “Cada método es bueno para determinadas situaciones de E-A, pero ningún método es bueno para toda. **El uso exclusivo de un único método es incompatible con el logro de la diversidad de metas y objetivos...**” (p,41). Es por ello que se hace necesario enriquecer las actividades manipulativas con otras metodologías, creando una

sinergia entre ellas que permitirán dar alcance a nuestros objetivos de la mejor manera posible.

Como se pretende que el alumno adquiriera un pensamiento crítico y un aprendizaje autónomo, dichas metodologías se centrarán en el alumno, dejando a la figura del docente en un segundo plano. Algunas de estas metodologías que aparecen en March, A. F. (2006) se emplearán en el proceso de E-A:

**“Aprendizaje cooperativo”**, Este método consiste en el trabajo por parte de los alumnos en pequeños grupos, donde realizan actividades de aprendizaje y su evaluación se realizará a través del resultado obtenido por éste. García, Traver & Candela (2001). identifican el aula como “Un espacio comunicativo en el que sus participantes, profesores y alumnos, alumnos y alumnos, pueden comunicarse, interaccionar y modificarse unos a otros...” (p.12). Este método se centra sobre todo en la colaboración por parte de los alumnos cuyo objetivo es común entre ellos y deben organizarse y trabajar de manera conjunta para poder solucionar dicho problema, Deutsch citado por García, Traver & Candela (2001) definiría una situación social cooperativa como.

“Aquella en la que las metas de los individuos separados van tan unidas que existe una correlación positiva entre las consecuciones y los logros de sus objetivos, de tal manera que un alumno alcanza sus objetivos si, y solo si, los demás con los que trabaja cooperativamente alcanzan también los suyos. (p,24).”

Algunos ejemplos relacionados con la puesta en práctica de esta metodología consistirán en aplicarla en actividades donde el trabajo en grupo sea más resultante que el trabajo individual. Por otro lado, el docente deberá concretar qué deben hacer los alumnos de manera muy específica fomentando el respeto entre iguales y su buen desarrollo a la hora de realizar los ejercicios.

Las ventajas que presenta este método, serían las siguientes:

- Desarrollar competencias académicas y profesionales
- Desarrollo de habilidades interpersonales y comunicativas.
- Permite cambiar actitudes.

Por otro lado, los papeles que toman el docente y el alumno serían:

- Alumno: Gestión de la información, desarrollo de estrategias de conocimiento, conocimiento de sí mismo y empatía por sus compañeros.

- Docente: Ayuda en todo momento, observación sistemática del proceso de aprendizaje, retroalimentación con los grupos como forma de guía.

**“Contrato de aprendizaje”**, Consiste en establecer previamente un “acuerdo” con los alumnos donde se establece un compromiso entre dos o más alumnos para alcanzar unos objetivos. Las ventajas que presenta dicho método serían:

- Promueve el trabajo autónomo y la responsabilidad por parte del alumno
- Permite atender a la diversidad de intereses
- Ayuda a madurar al alumno ganando autonomía
- Permite desarrollar habilidades comunicativas, interpersonales y organizativas.

Los distintos papeles que toman el docente y alumno en este método son:

- Alumno: Autorregulación, participación activa, selección y organización de información. Autoevalúa su progreso.
- Docente: Define objetivos, establece sesiones de autorización o supervisión, negocia y acuerda, determina secuencias de las tareas.

**“Aprendizaje basado en problema (ABP)”** Este método se basa en la creación de estrategias donde los alumnos aprenden en pequeños grupos, parten de un problema y deben buscar la información necesaria para poder comprenderlo y así dar respuesta a éste, todo ello bajo la supervisión del docente. Sus ventajas serían:

- Favorecimiento de desarrollo de actitudes ante problemas
- Desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, como el trabajo en grupo.

Los papeles que toman en este caso el docente y el alumno son:

- Alumno: Trabaja individual y grupalmente en la solución del problema.
- Docente: Gestiona el proceso de aprendizaje del alumno a través de la creación de problemas, facilita el proceso grupal, ayuda a resolver conflictos y hace de guía en el proceso de aprendizaje del alumno.

**“Simulación y Juego”** Consiste en dar al alumno un marco donde puedan aprender de manera interactiva a través de experiencias vividas, afrontando situaciones que quizá no estén preparados para superar en la vida real, expresan sus sentimientos respecto al aprendizaje y experimentan con nuevas ideas y procedimientos. Las ventajas que presenta este método serían las siguientes:

- Motivación de los alumnos a través del juego
- Dar valor a todo aquello que los alumnos van descubriendo a través de la creación y utilización de sus propias experiencias e interpretaciones para poder compartirlas con sus compañeros durante el ejercicio.
- Experiencia de aprendizaje agradable, incita y motiva a la participación.
- Fomenta gran número de habilidades y capacidades interpersonales.

Los papeles que tomarían el docente y el alumno en este método son:

- Alumnos: Reaccionan a condiciones o variables emergentes y son activos.
- Docente: Maneja y dirige la situación, establece la simulación, dinámica del juego y lo supervisa.

**“Gamificación”**: Para García (2015). La gamificación consistiría en el empleo de diferentes elementos que se encuentran dentro del juego, aplicados en un ámbito no lúdico, como puede ser el aula, para que dichos aspectos que residen en la ejecución del juego resulten atractivos de ejecutar por parte del alumno, favoreciendo aspectos tan importantes como son el esfuerzo, la motivación y el rendimiento en este caso académico. Dicho autor entiende que al aplicar esta metodología no hay que centrarse únicamente en crear actividades aisladas. Para la aplicación correcta de esta metodología, ha de estructurarse y diseñarse en su totalidad, entendiendo la creación de juegos como elementos relacionados entre sí.

El profesor Kevin Wervach (como se citó en García, 2015), distingue tres elementos de la gamificación: componentes, mecánicas y dinámicas.

Los **componentes** serían aquellas implementaciones específicas de las mecánicas y dinámicas, donde podemos encontrar elementos como: Logros, avatares (representación visual de cada alumno), coleccionables, rankings, etc

Las **mecánicas** permiten que la acción progrese: retos, cooperación, recompensas, turnos, adquisición de recursos, etc...

Finalmente, las **dinámicas** estarían formadas por aquellos elementos más conceptuales que permiten estructurar el juego, creando el contexto en el que se enmarcan:

- Relaciones, ya sea entre amigos, compañeros, rivales, sentido de progresión y mejora.
- Narrativa, entendida ésta como la historia que une las piezas del juego.

### 3.3.2 Metodologías de música

Anteriormente se han expuesto diferentes metodologías que pueden resultar interesantes emplear en esta propuesta de intervención ya que ofrecen una serie de características acordes al eje central que sería el diseño de actividades manipulativas capaces de facilitar el aprendizaje del alumno. A continuación y siguiendo esa línea, se expondrán diferentes autores específicos de la asignatura de Educación Musical que nos permitan ampliar el conocimiento. Dichos autores están analizados en el libro *Didáctica de la Música* de Pascual, P. (2010) y podemos citar entre otros a:

- **Dalcroze.** Para este pedagogo, el movimiento como herramienta de educación cobra una gran importancia, encontrándose ésta muy unida al ritmo. Podría decirse que los elementos principales de su metodología son, el ritmo, el movimiento y la danza.

Pascual (2010) afirma que para Dalcroze:” considera el cuerpo como un intermediario entre el sonido, nuestro pensamiento y nuestro sentimiento” (p.105).

Esta metodología aporta una serie de beneficios para el alumno: fomenta su atención, haciendo que éste deba estar activo en todo momento para mostrar sus emociones, por otro lado, desarrolla la inteligencia, ya que debe comprender y analizar lo que le ha hecho sentir en ese momento y por último trabaja también la sensibilidad.

En este libro, Pascual, P, (2010) identifica una serie de materiales que divide en tres grupos:

- *Instrumentos musicales*
- *Materiales de psicomotricidad* tales como espejos, pelotas, aros, picas, cintas de colores...
- *Grabaciones musicales.*

Para concluir esta metodología, Dalcroze la aplicó en personas con algún tipo de discapacidad ya fuera visual, motriz o intelectual, resultando de gran utilidad en personas con minusvalías sensorial, mental y motórica.

Su metodología fue un punto de partida para autores posteriores, siendo una fuente de inspiración para Willems y Orff entre otros.

- **Kodály.** El elemento principal de este autor es el canto, siendo la voz el primer instrumento. De este autor podemos destacar la metodología que utiliza para enseñar el ritmo de las notas a través del *solfeo silábico*. Por otro lado, Kodaly denomina “Do móvil” al recurso empleado por el docente para cambiar las posiciones del do sobre el pentagrama indicando así la primera nota de una melodía. Este recurso fue una adaptación de la “*Varilla móvil*” de Emile Joseph Cheve (1804-1864). Lo más interesante de este trabajo será el empleo de sílabas métricas para la interiorización de los patrones rítmicos de la canción. Para ello diseña una serie de ejercicios enseñando el proceso que debería de tomarse. (Pascual, P, 2010, p 135).
- **Willems.** Partimos de una metodología con una gran carga de la Psicología, ya que este autor toma a ésta como base de su trabajo. Esta metodología está basada en la relación existente entre la música y el ser humano. Entre sus objetivos destacan los siguientes:
  - “Que los niños amen la música y realicen con alegría la práctica musical...” (p,158).
  - “Ofrecer la posibilidad a todos los niños tanto a los dotados y como a los no dotados” (p,158).

Partimos de un método activo donde la educación auditiva cobra una gran importancia como también lo es para Dalcroze.

Para concluir esta metodología Willems identifica que la base de la enseñanza del ritmo está en el movimiento corporal “ritmo viviente”. Además, el punto de partida para enseñar el ritmo y la métrica consiste en emplear lo que él denomina “Choques rítmicos” o “golpes”: golpear la mesa con las manos repitiendo un ritmo, aunque también se pueden sustituir las manos por palos u otros objetos, de tal forma que se permite la improvisación de ritmos y la toma de conciencia de la existencia de diferentes elementos métricos. También pueden emplearse ejercicios de pregunta-respuesta, donde el docente realice un ritmo y el alumno le conteste. Es importante indicar que, al comienzo, donde se lleven a cabo los primeros ejercicios, la improvisación sea libre, no teniendo en cuenta si se ajusta a una métrica o a una cuadratura.

- **Martenot.** Esta metodología tiene como elemento principal trabajar la educación activa del solfeo y para ello, este autor parte de todo lo vivido por parte del alumno a través de una iniciación musical, empleando juegos y propuestas musicales

lúdicas en donde se trabajará el ritmo, la melodía y la armonía. Una vez superada esta etapa, se dará paso al estudio del solfeo.

La finalidad de este autor es acercar la música a la gente, creando un sentimiento de amor hacia ésta, utilizando para tal fin todos los medios necesarios. De esta forma, existe una serie de principios que sustentan a este método:

- La música permite al alumno expresar sentimientos, siendo ésta una herramienta de liberación
- El tempo. Según Martenot los alumnos se encuentran más cómodos ante uno más lento en contraposición a un adulto que podría encontrarse cómodo en uno más rápido
- La importancia de aplicar ejercicios psicofisiológicos, donde la relajación y descanso del alumno es fundamental para el aprendizaje
- El silencio tanto interno como externo,
- Alternancia entre actividad y relajación
- La progresión del aprendizaje, comenzando por lo sencillo para pasar progresivamente a lo más complejo a la hora de diseñar actividades lúdicas y juegos.

Para concluir, cabe mencionar que la relajación juega un papel fundamental en esta metodología cuyo objetivo es proporcionar a los alumnos paz y energía interior. Para ello diseña y emplea una serie de ejercicios de forma segmentada, atendiendo a los diversos miembros del cuerpo de forma separada. Para llevar a cabo este proceso de relajación, el autor distingue tres posiciones:

- Posición sentada.
- Posición de pie.
- Posición acostada.
- En cuanto al orden y posiciones de esta relajación segmentada se pueden distinguir: comenzando por los 1º *Brazos* (de pie o sentado), seguido del 2º *Antebrazo* (de pie o sentado), 3º *Manos* (de pie o sentado), 4º *Espalda* (de pie o sentado), 5º *Cabeza* (de pie o sentado), 6º *Piernas* (de pie), 7º *Dedos* (tumbado), 8º *Busto* (de pie o sentado), 9º *Tronco* (de pie), 10º *Busto* y finalmente 11º *Tronco* (p,189).
- **Orff.** La característica fundamental de este método es la difusión de una serie de instrumentos específicos para trabajar con los alumnos, y es que Orff, junto a Keetman diseñaron estos materiales específicamente para la enseñanza de la música y son generalmente conocidos como “instrumentos Orff”. Estos

instrumentos se crearon debido a su facilidad para emplearse en el aula por parte de los alumnos y por su versatilidad para expresar ideas musicales, improvisar, emplear en coreografías...

En este método la improvisación cobra una gran importancia, ya que para Orff, la creatividad del alumno y su estimulación es fundamental. Por ello, lo divide en diferentes partes de aprendizaje: Improvisación rítmica, improvisación melódica e improvisación armónica. Además, hay que añadir la improvisación de movimientos, todo ello unido al empleo de la palabra y de los instrumentos musicales y corporales.

# 4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

## 4.1 Introducción

Después de haber analizado aquellos puntos relacionados con las actividades manipulativas junto con las diferentes herramientas y metodologías activas complementarias para esta propuesta didáctica, se presentará a continuación una serie de actividades para llevar a cabo dentro del aula, cuyo propósito será lograr los objetivos marcados inicialmente y crear además, nuevos recursos y herramientas para futuros docentes, introduciendo así una nueva forma de entender la docencia convirtiendo al alumno en un agente activo, director de su propio aprendizaje.

Estas propuestas se han diseñado para utilizarse con alumnos de segundo curso de Primaria, aunque su uso no debe restringirse únicamente a estos alumnos ya que algunos de estos recursos, con la debida adaptación, pueden ser empleados en cualquier otro curso, dotándoles de una polivalencia tal que pueda convertirse en un importante instrumento de apoyo para el docente. Estos recursos serán introducidos en el aula de forma progresiva convirtiéndose en la base que permita la adquisición de nuevos conocimientos. El objetivo principal sería enseñar diferentes conceptos musicales, tales como las figuras junto a sus silencios, las notas musicales, qué es un pentagrama y la clave de sol. Además, se pretende que dichos conocimientos se lleven a la práctica, no quedando en meros conocimientos vacíos, sino que éstos sean aplicados para consolidar así su interiorización.

Todas las herramientas seleccionadas junto con las metodologías empleadas, han sido elegidas con el fin de fomentar la participación activa y mejorar la motivación, entendida ésta como las ganas por querer hacer y llevar a cabo las actividades, facilitando así su comprensión.

Como se ha mencionado anteriormente, el siguiente trabajo está dirigido al segundo curso de Primaria, ya que como se puede ver en el *Decreto 26/2016, del 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la comunidad de Castilla y León*, es en este curso donde aparecen por primera vez los contenidos relacionados con las figuras musicales junto a sus silencios, el pentagrama y la clave de sol. También se empleará el cuerpo como instrumento de creación musical para la interpretación de ritmos sencillos. Todo ello perteneciente al Bloque 2: LA INTERPRETACION MUSICAL.

Además, se enseñarán estrategias de respiración y relajación para permitir al alumno una mejora de su concentración y conseguir de esta manera una predisposición adecuada a la hora de afrontar el proceso de aprendizaje. Este contenido aparece en ese mismo curso en el Bloque 3. LA MUSICA, EL MOVIMIENTO Y LA DANZA.

## 4.2 Objetivos

Los objetivos que se pretenden conseguir a través de la siguiente propuesta de intervención didáctica han sido fijados teniendo siempre presentes los contenidos seleccionados. Podemos además establecer una división de estos objetivos en dos grupos, ya que encontramos unos más generales, centrados sobre todo en la relación que se pretende establecer entre el alumno y la música y otros más específicos.

### Objetivos generales:

- Fomentar y crear el gusto por la música.
- Reforzar la autoestima del alumno.
- Fomentar el trabajo en grupo y cooperativo.
- Mejorar las relaciones interpersonales dentro del grupo.
- Desarrollar y trabajar la empatía entre los alumnos.

### Objetivos específicos:

- Conocer y trabajar las diferentes figuras musicales, identificando su nombre y relacionándolo con su figura.
- Conocer y colocar las diferentes notas musicales dentro del pentagrama.
- Conocer y comprender el concepto de compás, añadiendo figuras sencillas según el tipo de compás.
- Interpretar a través de la percusión corporal y el canto la duración de cada figura a través de esquemas rítmicos.
- Conocer y utilizar la clave de sol dentro del pentagrama.

## 4.3 Contenidos

Los contenidos que se trabajarán en la presente propuesta didáctica, se encuentran en los bloques segundo y tercero. Serían “la interpretación musical” y “la música, la

interpretación y la danza”. Estos contenidos se han extraído y seleccionado del Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la comunidad de Castilla y León.

Estos contenidos son:

- Lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones. Conceptos básicos. El pentagrama y la clave de sol. Las notas musicales. Las figuras y los silencios.
- Posibilidades sonoras y expresivas del propio cuerpo, de diferentes instrumentos y dispositivos electrónicos al servicio de la interpretación musical.
- La frase musical y otros recursos formales. Consolidación mediante la experiencia práctica.
- Práctica de técnicas básicas de movimiento y juegos motores acompañados de secuencias sonoras, canciones y piezas musicales e interpretación de danzas sencillas de diferentes estilos y culturas. Introducción a la relajación. La respiración.

#### **4.4 Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje**

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje al igual que los contenidos mencionados anteriormente, han sido seleccionados del Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la comunidad de Castilla y León.

Los criterios de evaluación son:

- Interpretar solo o en grupo, mediante la voz, composiciones sencillas que contengan procedimientos musicales de repetición, y variación, asumiendo la responsabilidad en la interpretación en grupo y respetando, tanto las aportaciones de los demás como a la persona que asume la dirección.
- Adquirir capacidades expresivas, creativas, de coordinación y motrices que ofrecen la expresión corporal y la danza.

Los estándares de aprendizaje son:

- Conoce elementos básicos del lenguaje musical para la interpretación de obras.
- Controla la postura y la coordinación con la música cuando interpreta danzas, siendo consciente de la importancia de una correcta respiración.

## 4.5 Competencias

La finalidad de la escuela es la de formar a nuestros alumnos permitiéndoles adquirir una serie de competencias. Éstas les permitirán tener la capacidad junto con las habilidades y herramientas necesarias para que en su futuro como adultos puedan dar respuesta a todas aquellas demandas que la sociedad pueda solicitarles. Por este motivo podemos encontrar en el Currículo de Educación Primaria, siete competencias diferenciadas entre ellas, que servirán y ayudarán al docente a la hora de diseñar actividades para formar a sus alumnos. Estas competencias clave son:

- Comunicación Lingüística (CCL)
- **Competencia Matemática y Competencias básicas en Ciencia y Tecnología (CMCT)**
- **Competencia Digital (CD)**
- Iniciativa y Espíritu Emprendedor (IEE)
- Aprender a Aprender (AA)
- **Competencias Sociales y Cívicas (CSC)**
- Conciencia y Expresiones Culturales (CEC)

A continuación, analizaremos las diferentes competencias que se trabajan en las actividades planteadas en el siguiente trabajo:

- **Competencia en Comunicación Lingüística (CCL).** En la página web del Ministerio de Educación y Formación Profesional [MEFP], podemos encontrar las definiciones de estas competencias, identificando la CCL como “el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores...” En este trabajo, se han diseñado actividades que permiten a los alumnos poner en práctica esta competencia ya que deberán trabajar de forma cooperativa para dar solución a un problema. Para conseguirlo tendrán que ser capaces de comunicarse, expresarse transmitiendo una idea y decodificar la información expuesta por sus iguales para así lograr comprenderse y conseguir la solución de un determinado problema.
- **Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología.** Se refieren a “la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su

contexto...” Estas competencias se ven altamente reflejadas en las actividades propuestas ya que al haber un apartado centrado en el valor de las figuras musicales y cómo se pueden realizar agrupaciones de diferentes figuras dependiendo del tipo de compás, se están trabajando de manera transversal las sumas y las restas.

- **Competencia Digital.** Según la definición que encontramos en la página web de Educación (MEFP, s.f.), la competencia digital, “es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje...” Dentro de esta propuesta didáctica, encontramos una actividad diseñada específicamente para alcanzar unos objetivos establecidos, valiéndose de herramientas tecnológicas, por lo que dicha competencia también se ve reflejada en el presente trabajo.
- **Competencia para Aprender a Aprender.** Es “...la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje.” Esta competencia pretende conseguir desarrollar en el alumno una capacidad autónoma que le permita en un futuro ser consciente de todos los posibles procesos de aprendizaje, siendo capaz así de construir su propio conocimiento. Además, este proceso se llevará a cabo a lo largo de toda su vida teniendo este lugar en diferentes contextos, ya sean formales, no formales e informales. En este trabajo, se pretende conseguir la adquisición de esta competencia a través del diseño de materiales manipulativos, de tener al alumno como sujeto activo creador de su propio conocimiento, todo ello guiado y supervisado por la figura del docente. El alumno va a ser capaz de aprender por sí mismo mediante la experimentación de conocimientos, valiéndose además de experiencias adquiridas con anterioridad que le facilitarán la creación y ampliación de un nuevo conocimiento.
- **Competencias Sociales y Cívicas.** Las competencias sociales se identifican con “el bienestar personal y colectivo...” y las competencias cívicas hacen referencia “al conocimiento crítico de los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos y civiles...” Ambas se ven reflejadas en el diseño de las actividades propuestas en el presente trabajo ya que al llevarlas a cabo, se hace necesario el respeto hacia uno mismo y hacia los compañeros, permitiendo que los alumnos se expresen y comprendan puntos de vista diferentes, todo ello mostrando una tolerancia y empatía acordes a su edad, formando futuros ciudadanos capaces de respetarse entre ellos respetando los diferentes puntos de

vista expresados de manera constructiva. Por otro lado, la toma de decisiones deberá realizarse de forma democrática, tomando el sentido de la responsabilidad, la comprensión y el respeto un papel crucial en el desarrollo de la actividad.

- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.** Se define como “la transformación de las ideas en actos”. Esta competencia se ve reflejada en gran medida en las actividades planteadas ya que éstas consisten fundamentalmente en procesos manipulativos por lo que los alumnos tienen que transformar esas ideas que poseen en actos para conseguir el objetivo perseguido. En combinación con la competencia mencionada en el punto anterior, toda acción deberá de estar realizada en un ambiente de respeto para facilitar así ese proceso de llevar a cabo el desarrollo de una determinada idea. La adquisición de esta competencia permite que el alumno consiga realizar las diversas actividades y logre adquirir aquellas habilidades esenciales, como son la capacidad de análisis, la capacidad de planificación, organización, gestión y toma de decisiones, así como la capacidad de adaptarse al cambio y la resolución de problemas entre otras muchas.

## 4.6 Elementos transversales

Los elementos transversales que se trabajarán en el presente trabajo, han sido seleccionados y tomados del *Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*. Estos son:

- Comprensión lectora, expresión oral y escrita.
- Emprendimiento.
- Igualdad de oportunidades.
- Valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres.
- Educación cívica y constitucional.

## 4.7 Metodología

La metodología seleccionada para llevar a cabo esta propuesta didáctica no se centra en un único método ya que como se mencionó en apartados anteriores, no existe un único método que sea adecuado, por eso se ha optado por emplear en cada situación diferentes métodos trabajando de forma conjunta para lograr así el fin establecido.

Para conseguirlo se ha decidido utilizar la gamificación junto con la creación y empleo de materiales manipulativos como los dos elementos principales de esta propuesta, trabajándose y empleándose además las metodologías que mejor se adapten en cada momento al objetivo que se pretenda alcanzar. Mediante la gamificación se creará un hilo conductor que junto con la creación de una historia común conecte todas las sesiones permitiendo motivar e involucrar al alumno a través de la imaginación y captar su atención desde el primer momento.

Además del empleo de metodologías activas también se emplearán otros métodos basándonos en autores más especializados en la materia que se va a trabajar tomando de cada uno de ellos pequeñas ideas y estrategias que resulten útiles aplicar dentro del aula. Conseguiremos así un conjunto de éstas que nos permitirán enriquecer y convertir dicho trabajo en lo más específico posible para motivar, enseñar y hacer del proceso de aprendizaje una experiencia lúdica donde se consiga la satisfacción y el disfrute por aprender. El objetivo es conseguir que en clases posteriores el alumno acuda con una predisposición positiva y quiera a través de su propia motivación, mejorar y adquirir nuevos conocimientos, resultando este último punto el más complejo.

## **4.8 Recursos**

Los recursos que se necesitarán para llevar a cabo este trabajo son humanos por un lado y materiales por otro.

### **Recursos humanos:**

- Grupo de alumnos de segundo de Primaria,
- Profesor dispuesto a hacer su trabajo, motivado y con ganas de educar.

### **Recursos materiales:**

- Este apartado podrá ampliarse en los anexos donde se mostrarán imágenes de todo el material manipulativo creado para su empleo en el presente trabajo.
- Ordenador.
- Pizarra.
- Rotulador para escribir en pizarras blancas.

## 4.9 Atención a la diversidad

La siguiente propuesta didáctica no ha sido concebida para dar respuesta a las necesidades especiales que pueda presentar un alumno con dificultades en el proceso de aprendizaje. Por este motivo no se ha creado ninguna adaptación específica para las mismas, aunque esto no implica que no pueda llevarse a cabo en cualquier situación, ya que al trabajarse creando nuestros propios recursos y materiales, ésta puede adaptarse con gran facilidad pudiendo atender así a las necesidades que puedan surgir ya sea en un momento determinado como de forma prolongada en el tiempo. Por otro lado, no basarnos únicamente en una metodología concreta sino en un grupo seleccionado de éstas, unido a la creación y diseño de actividades y materiales, favorece la capacidad de adaptación entendiéndose como una forma de educación dinámica, motivadora y accesible para todo tipo de alumnos. Esta forma de entender la educación facilitará la integración y mejora del proceso de aprendizaje en contraposición con la manera tradicional de educar.

## 4.10 Sesiones

La duración de las sesiones será de una hora aproximada, tomando los cinco minutos iniciales y finales como inicio y desenlace de la sesión. El inicio contará con una canción introductoria llamada “*País de Musicand*” que permita a los alumnos prepararse y adaptarse a las futuras dinámicas de las clases. (Partitura creada mediante la aplicación “MuseScore 3”)

**Canción País de Musicland**

Juan Ignacio Fernández



Va mos ya a via jar al pa ís de mu sic land.

El desenlace o cierre consistirá en el cuidado y mantenimiento del espacio empleado para el trabajo: mesas, sillas e instrumentos empleados en cada sesión. Se habituará a los alumnos a recoger las sillas, limpiar el pupitre y entregar todos aquellos recursos empleados al docente de manera calmada y organizada para su posterior guardado.

## *Primera sesión. Comenzamos el viaje a “Musicland”*

La primera sesión consistirá en introducir a los alumnos mediante una historia en el conocimiento de un país mágico, llamado *Musicland* donde todo está relacionado con la música. Allí podemos encontrar figuras musicales, notas, instrumentos... y nosotros somos compositores que hemos sido invitados a ese país para conocer a su reina que es la Clave de Sol. A modo de introducción cantaremos una canción (anexo “Canción Musicland”) que será la llave que nos permita acceder a dicho mundo, una especie de hechizo mágico que cantándolo todos juntos nos trasladará a toda la clase a ese país. (Después de cantar estaremos 10 segundos en silencio para dar paso al inicio de cada sesión).

El objetivo de esta primera sesión será la de enseñar a los alumnos el nombre de cada figura musical, que sean capaces de memorizarlo y consigan relacionar dicho nombre con su representación. Además, se explicarán las partes de cada figura para que vayan familiarizándose con dichos términos.

- **Actividad 1.** Se contará una pequeña historia introductoria en la que todos los alumnos son compositores musicales y a través del profesor han conseguido un pergamino con la letra de una canción mágica que al cantarla los transportará a un mundo llamado “Musicland”. En dicho lugar, los seres que lo habitan son figuras musicales y la clave de sol es la reina. También está la reina malvada que es igual que la clave de sol, pero ésta es muda y gobierna el lugar donde habitan todos los silencios. Mediante esta inversión explicaremos a los alumnos dos puntos fundamentales de este trabajo:
  - El primero sería la canción, herramienta que se empleará al inicio de todas las sesiones para calmar a los alumnos y permitir el inicio ordenado de las siguientes actividades, haciendo que estos se vean involucrados y motivados en la salvación de ese reino mágico.
  - Segundo punto importante, creamos una situación de aventura donde la reina malvada ha puesto una serie de problemas en el reino (nuestras actividades) que deben ser resueltos por los alumnos para que puedan devolver la felicidad al reino.

- **Actividad 2.** Una vez hemos introducido a los alumnos en este viaje y creado el ambiente necesario, utilizaremos una serie de “muñecos” confeccionados por el autor del presente trabajo (aunque también pueden hacerlo los propios alumnos) mediante una tela, relleno de cojines y posterior cosido. Al estar confeccionados de materiales blandos no existe ningún riesgo en su utilización por parte de los alumnos. En el Anexo IV Figuras musicales puede verse el proceso de creación y el resultado de uno de estos muñecos. Ayudándonos de estos recursos, explicaremos las diferentes figuras musicales, que son los habitantes de este reino de Musicland. En esta actividad explicaremos las partes que tiene una figura, empezando primero por denominar cada figura con su nombre y posteriormente indicaremos sus distintas partes: la cabeza, la plica o cuerpo y algunas además corchete.
- **Actividad 3.** Con la ayuda de una serie de tarjetas confeccionadas por el autor de este trabajo, realizadas con láminas de cartón cortadas en forma rectangular y cubiertas con forro plástico de tal manera que permita a los alumnos escribir con un rotulador no permanente sobre ellas, (se pueden observar en el Anexo VI Tarjetas cartón) el docente indicará el nombre de una figura. En el caso particular de este curso se ha optado por trabajar con la negra, la blanca y la corchea, aunque anteriormente se haya hecho mención de todas, para su familiarización. Una vez el docente dice el nombre, los alumnos con un rotulador que permita su borrado deberán dibujar en el cartón la figura que representa dicho nombre. Después de un tiempo prudencial, el docente pedirá a los alumnos que levanten la ficha para que todos puedan verla y puedan corregirse entre ellos. En caso necesario el docente podrá intervenir siendo él el encargado de la corrección.

Vuelta a la calma. En este punto el docente recogerá todo el material empleado y limpiará las mesas de cada alumno con la ayuda de éstos.

## *Segunda sesión. Primera aventura en Musicland*

En esta segunda sesión comenzaremos cantando la canción que nos permitirá viajar a Musicland para poder transportarnos y dar comienzo la aventura. Los objetivos a conseguir en esta sesión serían reforzar el aprendizaje de los contenidos vistos en la sesión anterior identificando cada figura musical con su nombre y avanzar un poco más introduciendo los silencios correspondientes de cada figura musical.

- **Actividad 1.** Se entregarán a los alumnos diferentes piezas con forma de puzle que coinciden de manera binaria, es decir, una pieza contiene el nombre de una figura y en la otra pieza complementaria encontraríamos la representación de esa figura. La finalidad de esta actividad es que los alumnos puedan desplazarse por el espacio pudiendo preguntar a sus compañeros para lograr encajar las distintas piezas de manera correcta. Deberán trabajar de manera cooperativa ya que cada alumno tendrá un conjunto de piezas que no encajarán entre ellas y deberán encontrar al compañero que esté en posesión de su complementario. Con este ejercicio se pretenden trabajar las figuras musicales, pero además las relaciones interpersonales. El trabajo de manera conjunta fomentará un aprendizaje cooperativo donde el alumno que tenga más dificultades podrá ser ayudado por sus iguales llegando juntos a completar la actividad de manera satisfactoria. (Anexo VII Puzle figuras musicales).
- **Actividad 2.** En esta actividad se introducirán los silencios, de la manera análoga a la que se ha ejecutado la primera sesión. Se contará una historia similar donde presentaremos a los habitantes del mundo del silencio, indicando sus nombres y mostrando sus características. En dicha actividad emplearemos figuras creadas por nosotros empleando telas, relleno de almohadas y cosiéndolo. (Esta actividad junto con la mencionada en la primera sesión podrá llevarse a cabo con los alumnos, en la asignatura de educación plástica trabajando de manera transversal las figuras musicales).
- **Actividad 3.** En este ejercicio trabajaremos con ayuda de las tarjetas de igual modo que en la primera sesión, pero incluyendo además los silencios que se dibujarán en la parte posterior del cartón, el docente procederá a indicar el nombre del silencio y los alumnos deberán dibujarlo mediante el empleo de un rotulador borrable dicha figura, cuando haya transcurrido el tiempo estimado

por el docente, se le pedirá a los alumnos que levanten sus tarjetas y que lo muestreen a sus compañeros para cerciorarse de que el resultado coincide con el pedido por el profesor.(Anexo VI Tarjetas cartón).

Vuelta a la calma. En este punto el docente recogerá todo el material empleado y limpiará las mesas de cada alumno con la ayuda de éstos.

### *Tercera sesión. Utilizamos nuestro cuerpo en Musicland*

En esta tercera sesión utilizaremos las figuras musicales vistas con anterioridad para interpretar pequeños y sencillos esquemas rítmicos a través del cuerpo, de forma oral y mediante la interpretación de instrumentos lo que nos permitirá trabajar el tema de la duración de cada figura musical.

Como es costumbre antes de comenzar la sesión se procederá a realizar el canto de la canción que nos permitirá acceder al país de Musicland, después de este canto nos encontraremos en un breve período de tranquilidad donde predispondremos a los alumnos al inicio de los diferentes juegos que se han preparado para ese día.

El objetivo principal será que los alumnos comprendan y sepan diferenciar que cada figura tiene una determinada duración y su interpretación es diferente.

- **Actividad 1.** En esta actividad se contará una historia que hará referencia al día en el que las notas querían hablar para poder comprarse un helado. La primera fue la negra que cuando habló dijo “TA” y a la que su mamá le dio 1 tiempo para poder comprarse el helado (ya que en Musicland todo se compra con tiempos). Le siguió la blanca que dijo “TA-A” y como era la hermana mayor de la negra le dieron 2 tiempos. Finalmente llegó el turno de la corchea, la hermana pequeña que siempre iba acompañada de su gemela. Juntas decían “TI-TI” y a cada una de ellas le entregaron 0,5 tiempos.
- **Actividad 2.** Una vez que ya conocemos la duración de cada figura entregaremos tarjetas con la forma de monedas a los alumnos, estas tendrán dentro diferentes figuras cuyo valor deberán de conocer los alumnos para ver qué tipo de helado pueden comprar entregando la moneda o conjunto de estas al docente y este le entregara el helado si es correcto, una modificación a esta actividad puede ampliarse de tal manera que ellos deberán sumar los distintos tiempos para calcular el valor de los helados o conjunto de estos trabajando conjuntamente y lo más importante, ayudándose entre ellos de manera conjunta (Anexo VIII Helados musicales).
- **Actividad 3.** Para finalizar, se entregará una serie de cartas a cada alumno con recuadros indicando distintos tiempos y éste deberá colocar una pequeña pinza en el recuadro que considere que contiene el tiempo correcto, es decir la ficha entregada tendrá en el medio una figura en cuestión, debajo de esta encontraremos tres recuadros con diferentes números. Estos valores representan

la duración de la figura, siendo una la elección correcta y las otras dos, erróneas. Se les pedirá a los alumnos que mediante el empleo de una pinza y tras las explicaciones anteriores y el conocimiento adquirido, seleccionen la duración que consideren que representa dicha figura, silencio o conjunto de éstas (Anexo IX Fichas musicales con pinza).

Vuelta a la calma. En este punto el docente recogerá todo el material empleado y limpiará las mesas de cada alumno con la ayuda de éstos.

#### *Cuarta sesión. Nos vamos de viaje en el tren de Musicland*

En esta sesión se explicará de manera muy sencilla la función que tiene el compás en la música, entendiéndolo como el número de tiempos que entran en cada vagón. A través de este mundo imaginario, contaremos a los alumnos una historia sobre un viaje que tenemos que hacer y deberán buscar la solución a los posibles problemas que se les puedan plantear.

El objetivo de esta sesión es descubrir y comprender el concepto de compás, saber aplicarlo, seleccionar el número de figuras que pueden entrar en cada compás e interpretar y conocer diferentes esquemas rítmicos.

- **Actividad 1.** Utilizaremos la ruleta mágica (Anexo X Ruleta mágica) para en caso de aparecer una figura musical, identificar su nombre y su duración. Si sale un silencio se deberá identificar sólo su nombre.

Esta actividad consiste en utilizar el siguiente recurso didáctico creado mediante el empleo de cartones, palos y cartulinas, donde al girar la ruleta, aparece debajo de ésta un hueco donde surgirán diferentes imágenes ya sean de figuras o silencios. Una vez el alumno la haga girar y tras el impulso, se detendrá en una de estas casillas y con la ayuda de un rotulador borrable, deberá de indicar el nombre y duración de la figura después de haber mostrado a sus compañeros la figura que le ha tocado. Éste, de manera autónoma dará respuesta en las dos partes frontales de la herramienta ya que ahí podemos encontrar dos círculos donde deberá indicar el nombre en todo caso y sólo cuando salga una figura con sonido, deberá añadirse también su duración. Una vez el alumno ha realizado el ejercicio, el docente enseñará la ruleta a los demás alumnos para que éstos puedan comprobarlo, trabajando simultáneamente la asimilación de contenidos y la adquisición de éstos en caso de haber algún alumno que presente algún grado de dificultad, trabajando y reforzando en todo momento los conocimientos enseñados.

- **Actividad 2.** Se cuenta la historia de un viaje en tren donde el encargado del mismo nos dice que el compás, es decir, el número de notas que pueden entrar en él es dos por negra. De esta forma en cada vagón solo pueden entrar dos tiempos.

Una vez explicado esto, los alumnos deberán dibujar con la ayuda de un rotulador no permanente el número de figuras correctas para hacer que éstas

puedan viajar en cada vagón de forma correcta. Dicha actividad se llevará a cabo en la pizarra, colocando los vagones en ésta mediante la sujeción de unas pinzas y una cuerda (Anexo XI Vagón musical). Una vez colocado, los alumnos con sus rotuladores borrables deberán dar respuesta al tipo de compás indicado previamente (ya que el docente, a fin de aumentar la dificultad podrá cambiarlo).

Para finalizar, cuando un alumno ha terminado la actividad, el docente enseñará al resto de la clase el resultado, preguntando a éstos, si está bien, o si por el contrario falta o sobra alguna figura. En caso de haber algún error se le permitirá al alumno recibir ayuda de sus iguales.

- **Actividad 3.** Para finalizar jugaremos al *Bingo musical*. Se repartirá a los alumnos una serie de tarjetas con diferentes esquemas rítmicos y deberán señalar los que crean que se han interpretado. El docente interpretará los diferentes esquemas rítmicos acompañado de un pandero. Una vez se hayan colocado todas las fichas en cada esquema, entre todos representaremos a través de la voz cada esquema, pero serán esta vez serán alumnos quienes lo repitan después de hacerlo el docente (Anexo XII Bingo musical)

Vuelta a la calma. En este punto el docente recogerá todo el material empleado y limpiará las mesas de cada alumno con la ayuda de éstos.

### *Quinta sesión. El vagón oculto del tren musical*

En esta sesión continuaremos nuestro viaje en el tren musical, donde trabajaremos inicialmente las agrupaciones de figuras musicales y descubriremos las notas musicales.

Los objetivos que se pretenden alcanzar serían diferenciar las distintas notas musicales y saber colocarlas en el pentagrama, identificar qué es un pentagrama y cuál es su función.

- **Actividad 1.** Deberán reconstruir el gusano musical siguiendo el orden de la escala partiendo del do, re, mi, fa, sol, la y finalmente el si. Éstos deberán ir colocando las distintas partes del gusano, una a una, después de decir en voz alta el nombre que previamente ha dicho el docente y que habrá tocado con la ayuda de un instrumento para que vayan familiarizándose con las diferentes tonalidades (Anexo XIII Gusano musical)
- **Actividad 2.** Comenzaremos indicando a los alumnos que ha aparecido una enredadera venenosa mágica y debemos colocar en cada uno de sus huecos el conjunto de figuras musicales que sumen el número que indica ésta para poder hacer que desaparezca (Anexo XIV Enredadera mágica)
- **Actividad 3.** Viajaremos al último vagón del tren donde se encuentra el pentagrama. Les explicaremos que ése es el lugar donde las figuras musicales se colocan y dependiendo de su posición reciben un nombre, introduciéndoles de esta manera el concepto de escala musical (Anexo XV Vagón final)
- **Actividad 4.** A lo largo de toda el aula, se colocarán en la pared a la altura adecuada y de fácil acceso para los alumnos, flores de papel con diferentes notas musicales en su interior. A continuación, se entregará a los alumnos pétalos de colores donde en su parte central dispondrán de la representación en el pentagrama de una nota. Éstos deberán de trabajar conjuntamente para llenar las flores con los pétalos correctos relacionando la representación de la nota con el nombre de ésta. Una vez realizado el ejercicio una primera vez a modo de prueba, los alumnos deberán colocarse por grupos. Cada grupo dispondrá de pétalos de un color determinado. Cuando el profesor dé la salida, los alumnos deberán repetir este ejercicio de manera que deban colocarlo en su lugar correcto lo antes posible ya que se valorará tanto la buena resolución del

ejercicio, como el tiempo que tarden en resolverlo. (Anexo XVI Pétalos musicales)

Vuelta a la calma. En este punto el docente recogerá todo el material empleado y limpiará las mesas de cada alumno con la ayuda de éstos.

### *Sexta sesión. Salvamos el país de Musicland*

Finalmente, en esta sexta y última sesión haremos uso de la plataforma gratuita Kahoot (Anexo IV Kahoot), una herramienta que permite crear concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes. Mediante ella crearemos un juego de aprendizaje con diferentes apartados relacionados con las actividades anteriormente descritas mediante el uso individual de los ordenadores de la sala de Tecnología.

Esta actividad permitirá al docente ampliar aún más toda la información recogida a lo largo de las distintas sesiones para poder hacerse una idea bastante aproximada del nivel del aprendizaje adquirido por parte de los alumnos. Además, esta sesión permitirá dotar de un final a nuestra historia haciendo que los alumnos logren el objetivo inicial de salvar el país de Musicland dando sentido así a todo el esfuerzo realizado y reforzando su autoestima, interés y motivación por aprender, sirviendo a su vez como futura herramienta para contar otra historia relacionada con dicho mundo.

Podemos dividir esta sesión en dos partes:

1. Una primera donde los alumnos son llevados a la sala de Tecnología y trabajan en los ordenadores de manera individual, resolviendo las diferentes actividades planteadas a través de la plataforma de Kahoot.
2. Vuelta a la sala de Música donde a los alumnos se les contará una historia relacionada con el fin de la aventura y serán recompensados con unas pegatinas de figuras musicales.

Vuelta a la calma. En este punto el docente recogerá todo el material empleado y limpiará las mesas de cada alumno con la ayuda de éstos.

## **4.11 Otras actividades manipulativas**

Además de las actividades presentadas en las sesiones anteriores, se han diseñado otras que considero interesante mencionar y que pueden aplicarse en cualquier momento. Es el caso de las **Fichas musicales** (Anexo XVII Fichas musicales), elemento creado para conocer el valor de cada figura musical y que de una manera práctica y tangible permite realizar agrupaciones dependiendo del compás. Estas piezas de madera tienen las dimensiones tales que, al juntarse, ocupan el valor de la figura con una duración superior:

al juntar dos corcheas obtenemos las dimensiones que ocupa una negra, al juntar cuatro corcheas obtenemos el espacio que ocupa una blanca de tal forma que los alumnos pueden hacer agrupaciones comprendiendo el valor de cada figura a través de un ejercicio visual y manipulativo.

Por otro lado, tenemos la balanza musical, herramienta creada como una balanza normal cuyos extremos tienen dos rectángulos forrados por un plástico que permite la escritura encima de ellos. Se usa de la siguiente manera: Primero el docente coloca en uno de los extremos el valor que considere oportuno: imaginemos que decide colocar uno, a continuación, el alumno deberá acercarse a la balanza y en el extremo contrario deberá dibujar la figura o conjunto de éstas que representen dicho valor, por ejemplo, puede colocar la figura negra, o dos corcheas etc...

En caso de ser correcto el profesor moverá la balanza de tal forma que quede equilibrada dando a entender al alumno que, si elección ha sido la correcta, en caso de pasarse o de no llegar, el docente deberá inclinar la balanza para que el alumno interprete que le faltan o le sobran figuras para ayudarle en su proceso cognitivo a modo de corrección permitiéndole rectificar y realizar el ejercicio de forma satisfactoria (Anexo XVIII Balanza musical).

## 4.12 Evaluación

La evaluación en esta etapa de Educación Primaria, será **global** (se tendrán en cuenta todas las capacidades del alumnado), **continua** (se recogerá información permanente), formativa (regulando y orientando el proceso educativo), **informal** (teniendo en cuenta la actitud del alumnado) y **procesual** (considerando el proceso y no sólo los resultados finales).

Las características más relevantes de la evaluación serían:

- **Evaluación Global:** Se trata el tema principal en todo momento (Las figuras musicales, sus silencios, las notas musicales, el pentagrama y la clave de sol).
- **Evaluación Continua:** Se recogerá información de forma continua gracias al desarrollo de las actividades en clase y su elaboración por parte de los alumnos. Se procederá a anotar en una libreta el nombre de cada alumno con una breve descripción analizando las aportaciones que hayan hecho ese día en el aula, destacando lo positivo, pero también anotando las posibles dificultades que haya

experimentado y la actitud que haya presentado a lo largo del desarrollo de las actividades.

- **Evaluación Formativa:** Al tratarse de una evaluación continua se realizará un gran seguimiento en el proceso de aprendizaje del alumno para saber si se han conseguido lograr o no los objetivos que se han planteado en la propuesta didáctica una vez llevada a cabo.
- **Evaluación informal.** Esta forma de evaluar se aplicará principalmente con la finalidad de evaluar el comportamiento diario y predisposición por parte de los alumnos para llevar a cabo las actividades correspondientes.
- **Evaluación Procesual:** En las actividades no sólo se tendrá en cuenta el resultado final, sino el proceso seguido para llegar a unos determinados resultados.

<b>60% Puesta en práctica.</b> <i>(Saber Hacer)</i>	<b>40% Comportamiento y disposición a aprender.</b> <i>(Saber Ser)</i>
--	---

Para concluir, se han creado dos rúbricas que nos permitan evaluar el trabajo y el proceso de aprendizaje de los alumnos (Anexos II y III). Estas rúbricas se han dividido en dos partes, una primera centrada en el “*saber ser*”, donde se analiza el comportamiento y la actitud del alumnado y por otro lado la rúbrica relacionada con el “*saber hacer*”, que se centrará en aspectos más concretos a la hora de valorar la adquisición de conocimientos. Ambas poseen cinco apartados de valoración en progresión de forma descendente. El motivo de haber elegido cinco es que al ser un número impar nos va a permitir un mejor ajuste y dotar al docente de un mayor abanico de posibilidades y poder así realizar la evaluación de cada alumno de una manera más precisa, pudiendo ser así más justos con cada uno de ellos y valorándose todo el esfuerzo logrado en su evolución tras el proceso de aprendizaje.

## **5. CONSIDERACIONES FINALES, CONCLUSIONES Y VALORACIONES**

Desafortunadamente y aunque hubiera sido mi deseo, no todas las actividades que aparecen en este trabajo se han podido llevar a la práctica. En relación a las que sí se han empleado, los resultados obtenidos han sido muy satisfactorios superando con creces las estimaciones previas, ya que la motivación y participación por parte de todos los alumnos ha sido excelente, consiguiendo que alumnos cuya aportación a las clases era inicialmente nula, participaran, ejecutaran y logaran aprender nuevos contenidos de una manera exitosa.

Las actividades fueron llevadas a la práctica en todos los cursos desde primero hasta sexto de Primaria pasando por los cursos intermedios. Con su debida adaptación, la utilización en las clases de estas actividades produjo resultados muy positivos y no sólo en la adquisición de conocimientos por parte de los alumnos, que en algunos casos resultó muy satisfactoria, sino en un aumento considerable de las ganas por querer aprender y ejecutar dichas actividades. También es cierto que no en todos los cursos tuvo la misma acogida: en los primeros cursos la predisposición por parte de los alumnos para llevar a cabo las actividades era muy buena en contraposición a los últimos cursos, quinto y sexto, sobre todo, donde los alumnos veían ciertas actividades con un recelo inicial que se desvanecía cuando los primeros alumnos empezaban a ponerlas en práctica.

El motivo principal por el que se decidió aplicar estos recursos en todos los cursos fue la observación del bajo nivel que presentaban gran cantidad de alumnos en cada curso haciendo muy difícil, sino imposible, la enseñanza de los contenidos que aparecen en el currículo de Primaria. Esta situación unida a las pocas horas de las que dispone el docente de esta asignatura, me obligó a priorizar unos contenidos sobre otros. Los que consideré fundamentales para entender la música fueron las figuras musicales, entender la diferencia entre figura y nota musical, comprender dónde se colocan las figuras y cómo dependiendo de su altura, ésta tiene un nombre u otro. Desde mi posición de docente, aún estando en prácticas, considero que mi misión fundamental es educar y sobre todo, hacer que los alumnos disfruten de su aprendizaje. Por tanto, tras hablar con mi tutora de prácticas y consultarle sobre el grado de interés y motivación por parte de sus alumnos llegué a la conclusión de que debía hacer hincapié en este punto siendo la motivación, el interés y las ganas de aprender del alumnado un aspecto primordial, más importante

incluso que la enseñanza de amplios contenidos que posiblemente olvidarían con facilidad o no llegaron a comprender.

Así es como se me ocurrió la idea de utilizar materiales manipulativos, ya que la motivación de los alumnos de este centro en concreto era bastante reducida y debía solucionar dicho problema si pretendía conseguir que éstos fueran capaces de adquirir nuevos conocimientos. Por otro lado, el nivel académico de gran parte de los alumnos, especialmente de los últimos cursos, era muy reducido debido a la desescolarización que sufrieron como consecuencia del confinamiento obligatorio que padecimos en el año 2020 agravado además por la decisión de algunas familias de no llevar a sus hijos al centro educativo al considerar que no iban a encontrarse “seguros” una vez que las autoridades permitieron la vuelta a los centros. Todas estas circunstancias unidas a su falta de interés por los estudios favorecieron que un gran grupo de alumnos, en todos los cursos, no presentaran las bases necesarias acordes a su curso, observándose un atraso curricular considerable.

En cuanto a la acogida de estas actividades por parte de los alumnos, debo decir que los cursos más bajos presentaban una motivación inicial muy apta para el aprendizaje, aunque al tratarse de alumnos muy jóvenes, su atención se desvanecía rápidamente cuando había largas explicaciones y se cansaban antes a la hora de realizar los ejercicios. Al contrario, en los cursos más elevados, los alumnos presentaban una motivación muy reducida por llevar a cabo las actividades. Los alumnos de quinto y sexto curso debido a su mayor grado de madurez comienzan a desarrollar una serie de “vergüenzas” que les impide actuar con total libertad por miedo a la opinión de sus iguales, lo que supone un gran obstáculo a la hora de realizar actividades en grupo como pueden ser danzas o cantos. Es difícil conseguir romper es “vergüenza” inicial, pero una vez conseguido, los alumnos comienzan a liberarse y a ejecutar las actividades de una forma muy positiva.

Considero que el diseño de la gamificación unido a la creación de un mundo imaginario a través del juego simbólico puede utilizarse con muchas posibilidades de éxito a los cursos de primero a cuarto de Primaria, donde la edad y el grado de madurez de los alumnos facilitan la asimilación de dicha metodología, creando una sinergia muy positiva entre el juego y el aprendizaje. Respecto a los cursos restantes como se ha mencionado con anterioridad, los alumnos comienzan a presentar cambios en su actitud y comportamiento, lo que hace más difícil captar su interés y aumentar su motivación. Esto no quiere decir que el diseño de materiales manipulativos que les permita aprender a través de la experimentación y el juego no sea útil en estos casos, es sólo que para estos

cursos en concreto deberán emplearse metodologías más adecuadas a su edad siendo éstas las que les permitan tener aún más libertad, trabajar más conjuntamente entre ellos empleando juegos menos simbólicos y más reglados y les permita competir trabajando en grupo, permitiendo así romper con la vergüenza inicial y centrándose en la ejecución positiva de la actividad en cuestión.

Esta forma de entender la educación y la transmisión de conocimiento, pretende ser el comienzo de un proceso de cambio respecto a la forma tradicional de enseñanza para un futuro donde los alumnos tomen un papel activo y fundamental en su propio aprendizaje, mediante herramientas y recursos que consigan convertir el proceso de aprender en un ejercicio gratificante e incluso divertido.

A modo de cierre me gustaría realizar un breve análisis sobre lo que ha supuesto la creación de este trabajo en mi formación como docente. La lectura de múltiple documentación y de diferentes autores me ha permitido comprender la importancia que tienen los juegos en los procesos de aprendizaje para los alumnos. Aprender a través del cuerpo o mediante la manipulación puede resultar mucho más eficaz que la forma tradicional de enseñar mediante la repetición de un concepto más o menos abstracto por parte del docente. Las personas y en especial los alumnos, aprenden mucho más cuando tienen un objetivo que alcanzar, cuando esos conocimientos son tangibles y son útiles. Me gustaría que este trabajo pudiera servir a cualquier persona que esté interesada en mejorar su manera de entender la educación como la aportación de un punto de vista diferente al modo tradicional, que no pretende sustituirlo sino complementarlo y enriquecerlo. En mi caso el resultado fue muy satisfactorio y considero que su aplicación, con las debidas adaptaciones y mejoras, aportaría muchos beneficios no sólo en el área de la música sino en prácticamente cualquier campo de conocimiento.

Este trabajo me ha permitido adquirir los conocimientos, los recursos y sobre todo una nueva visión a la hora de ejercer en un futuro la docencia de un modo diferente a la que recibí en mis años de alumno de Primaria.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

Alsina i Pastells, À. (2004). Desarrollo de competencias matemáticas con recursos lúdico-manipulativos: para niños y niñas de 6 a 12 años. Madrid: Narcea, 2004.

An, S. A., Capraro, M. M., y Tillman, D. A. (2013). Elementary Teachers Integrate Music Activities into Regular Mathematics Lessons: Effects on Students' Mathematical Abilities.

Journal for Learning through the Arts: A Research Journal on Arts Integration in Schools and Communities, 9(1), 1-19.

Anderson, M. (2014). A Three-Part Study in the Connections Between Music and Mathematics

Undergraduate Honors Thesis Collection, Paper 193. Recuperado (20-6-14) de:

Bracho, R., Machado, A., Jiménez, N., & García, T. (2011). Formación del profesorado en el uso de materiales manipulativos para el desarrollo del sentido numérico. Unión. Revista iberoamericana de educación matemática, 28, 41-60.

Cálciz, A. B. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. Revista digital innovación y experiencias educativas, 7(40), 1-11.

Casals Ibáñez, A., Carrillo Aguilera, C., & González Martín, C. (2014). La música también cuenta: combinando matemáticas y música en el aula.

Delval, J. (2002). El desarrollo humano. Madrid: Siglo XXI de España Editores.

Español, E. (2014). Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado, 52, 19349-19420.

García, A. (2015). Gestión de aula y gamificación: utilización de elementos del juego para mejorar el clima de aula. Trabajo presentado para optar al Grado de Maestro en Educación Primaria, México.

García, R., Traver, J. A., & Candela, I. (2001). Aprendizaje cooperativo. Fundamentos, características y técnicas. Madrid: CCS.

Gardiner, M. F., Fox, A., Knowles, F., y Jeffrey, D. (1996). Learning improved by arts training. *Nature*, 381, 284.

Geoghegan, N., y Mitchelmore, M. (1996). Possible effects of early childhood music on mathematical achievement. *Journal for Australian Research in Early Childhood Education*, 1, 57-64

March, A. F. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio siglo XXI*, 24, 35-56.

Miguel Lanseros, J. (2019). La educación manipulativa: una propuesta para la mejora del rendimiento en Geometría de los alumnos de 1º de Bachillerato.

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (s.f.). Competencias Clave. <https://educagob.educacionyfp.gob.es/curriculo/curriculo-actual/competencias-clave.html>

(Consulta: 29 de abril de 2022)

Moreno, F. M. (2013). La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico* 19(especial marzo), pp. 329-337.

Pascual, P. (2010). *Didáctica de la Música para Primaria*, 2ª Ed. Madrid: PEARSON EDUCACIÓN.

Rodríguez, M. (2005): *Materiales y Recursos en educación infantil. Manual de usos prácticos para el docente*. Vigo, España: Ideaspropias Editorial.

Rothstein, E. (1995). *Emblems of Mind: The Inner Life of Music and Mathematics*. New York: Times Books.

Sánchez, S. y García, M. (2016). *La importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera (Trabajo Fin de Máster)*. Universidad de Valladolid, Palencia, España

Steinitz, R. (1996). Music, maths y chaos. *The Musical Times*, 137, 14-20.

Vaughn, K. (2000). Music and mathematics: Modest support for the oft-claimed relationship.

*Journal of Aesthetic Education*, 34 (3-4), 149-166

Vázquez-Sánchez, R., & Chao-Fernández, R. (2019). *MuseScore: crea y edita tus propias partituras*.

Xenakis, I. (1992). *Formalized Music. Thought and Mathematics in Music* . Stuyvesant, NY:  
Pendragon Press.

y León, J. D. C. (2016). Decreto 26/2016, de 21 de Julio, Por el Que se Establece el Currículo y se Regula la Implantación, Evaluación y Desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, 34184.

# ANEXOS

## Anexo I

### HORARIO LECTIVO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA

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

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

## Anexo II

### RÚBRICA “SABER SER”

	<b>SOBRESALIENTE</b> <b>9-10</b>	<b>NOTABLE</b> <b>7-8</b>	<b>BIEN</b> <b>6</b>	<b>SUFICIENTE</b> <b>5</b>	<b>INSUFICIENTE</b> <b>4</b>
<b>Reglas</b>	Siempre respeta las normas y reglas de juego, controlando su conducta para que sea respetuosa y no perjudique el desarrollo de la actividad.	Casi siempre respeta las normas y reglas de juego, controlando su conducta para que sea respetuosa y no perjudique el desarrollo de la actividad.	Normalmente respeta las normas y reglas del juego, controlando su conducta para que no perjudique el desarrollo de la actividad.	A veces respeta las normas y reglas del juego, controlando su conducta para que no perjudique el desarrollo de la actividad.	Muy pocas veces respeta las reglas y normas del juego. Además, su conducta perjudica el desarrollo de la actividad.
<b>Actitud en clase</b>	Siempre muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable. Además, reconoce y califica negativamente las conductas	Casi siempre muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable. Además, califica negativamente las	Normalmente muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable. Sin embargo, le cuesta, reconocer y	A veces presta buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable. Además, no suele reconocer y calificar de forma	Nunca tiene una buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable. Además, no reconoce ni califica de forma negativa las conductas

	inapropiadas que se producen en la práctica.	conductas inapropiadas que se producen en la práctica.	calificar de forma negativa las conductas inapropiadas que se producen en la práctica.	negativa las conductas inapropiadas que se producen en la práctica.	inapropiadas que se producen en la práctica.
<b>Respeto</b>	Siempre guarda silencio y respeta las normas y a sus compañeros.	La mayoría de las veces guarda silencio y respeta las normas y a sus compañeros.	Normalmente guarda silencio, aunque hay ocasiones en las que se le llama la atención porque no respeta las normas o a sus compañeros.	Casi nunca guarda silencio y hay que llamarle la atención porque no respeta las normas o molesta a sus compañeros.	Nunca guarda silencio y, tampoco lo hace cuando se le llama la atención. Además, tiende a molestar a sus compañeros.
<b>Anima</b>	Siempre motiva y anima a sus compañeros.	Generalmente anima a sus compañeros.	A veces anima a sus compañeros.	Casi nunca anima a sus compañeros.	Nunca anima a sus compañeros.

### Anexo III

### RÚBRICA “SABER HACER”

	<b>SOBRESALIENTE</b> <b>9-10</b>	<b>NOTABLE</b> <b>7-8</b>	<b>BIEN</b> <b>6</b>	<b>SUFICIENTE</b> <b>5</b>	<b>INSUFICIENTE</b> <b>4</b>
<b>Identifica y distingue diferentes figuras musicales y sus nombres.</b>					
<b>Relaciona el nombre de cada figura musical y silencios con su representación.</b>					
<b>Utiliza de forma correcta el material empleado</b>					
<b>Utiliza el cuerpo para interpretar esquemas rítmicos sencillos.</b>					
<b>Identifica y diferencia las diferentes notas musicales.</b>					

Conoce la finalidad que tiene el pentagrama.					
Comprende y utiliza de forma correcta la agrupación de figuras musicales para ajustarse a un tipo de compas concreto					

## Anexo IV

### KAHOOT

En la primera imagen encontramos parte de las preguntas que se van a llevar a cabo en la siguiente actividad. Aquí vemos el nombre del juego y el orden de las preguntas junto a su duración.

The screenshot displays the Kahoot! interface for a quiz titled "Musicland". The quiz consists of 20 questions. The visible questions are:

- 1 - Quiz: ¿Que figura es la siguiente? (20 s)
- 2 - Quiz: ¿Que figura es la siguiente? (20 s)
- 3 - Quiz: ¿Que figura es la siguiente? (20 s)
- 4 - Quiz: ¿Que figura es la siguiente? (20 s)
- 5 - Quiz: ¿Que figura es la siguiente? (20 s)
- 6 - Quiz: (20 s)

The interface also shows the game title "Musicland", the number of players (7), and buttons for "Empezar", "Asignar", and "Practicar".

Esta segunda imagen nos muestra cómo sería la ejecución de una actividad. En ella podemos observar a la izquierda un contador con el tiempo que resta para que finalice la primera pregunta y más abajo tenemos cuatro opciones para elegir siendo solamente una de ellas la correcta. Los alumnos deberán seleccionarla a través del pulsador clicando encima de ella.



En esta tercera imagen vemos otra pregunta una vez se ha seleccionado la respuesta correcta.



Peluche figura musical



Anexo VI

Tarjeta cartón



Anexo VII

Puzle figuras musicales



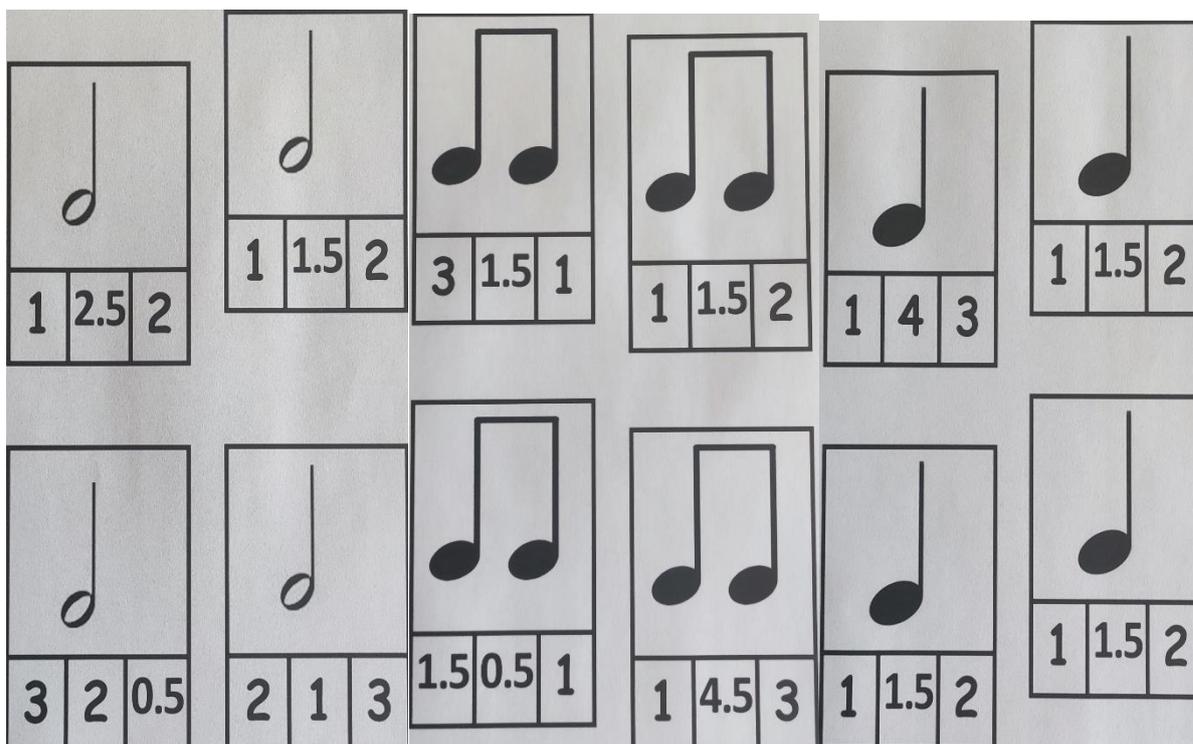
Anexo VIII

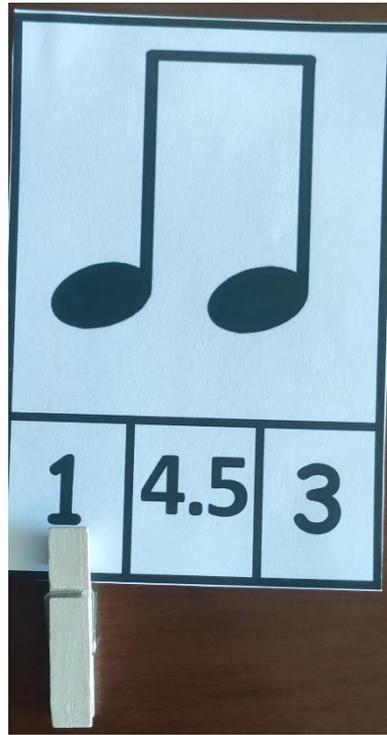
**Helados musicales**



Anexo IX

**Fichas musicales con pinza**



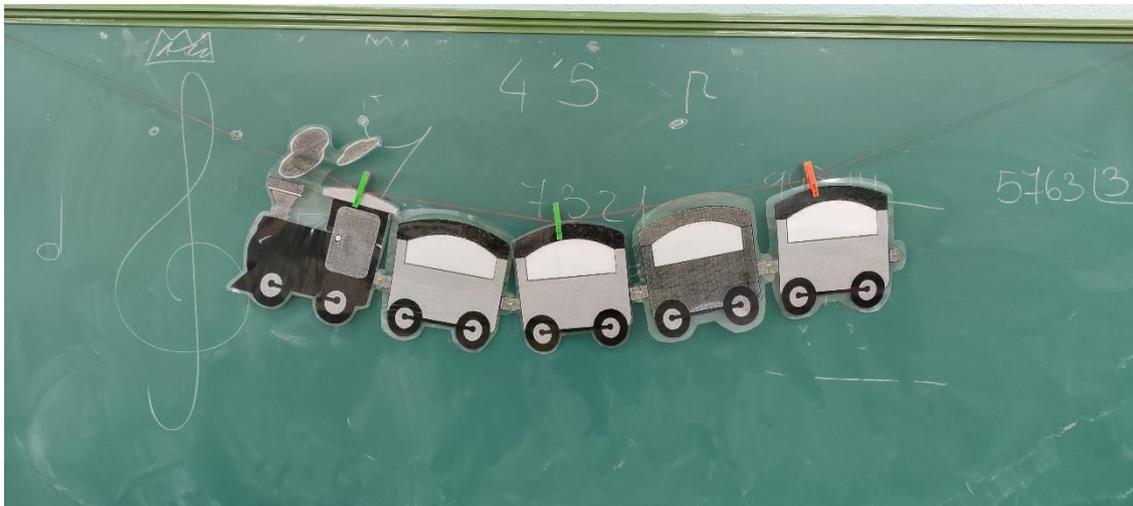


Anexo X

**Ruleta mágica**

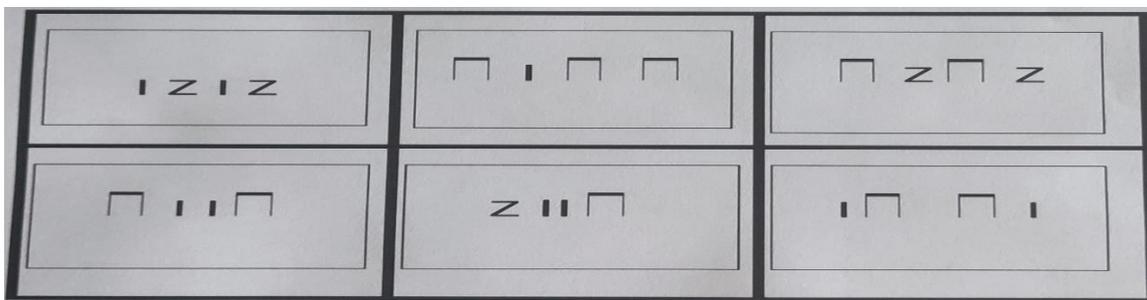


**Vagón musical**

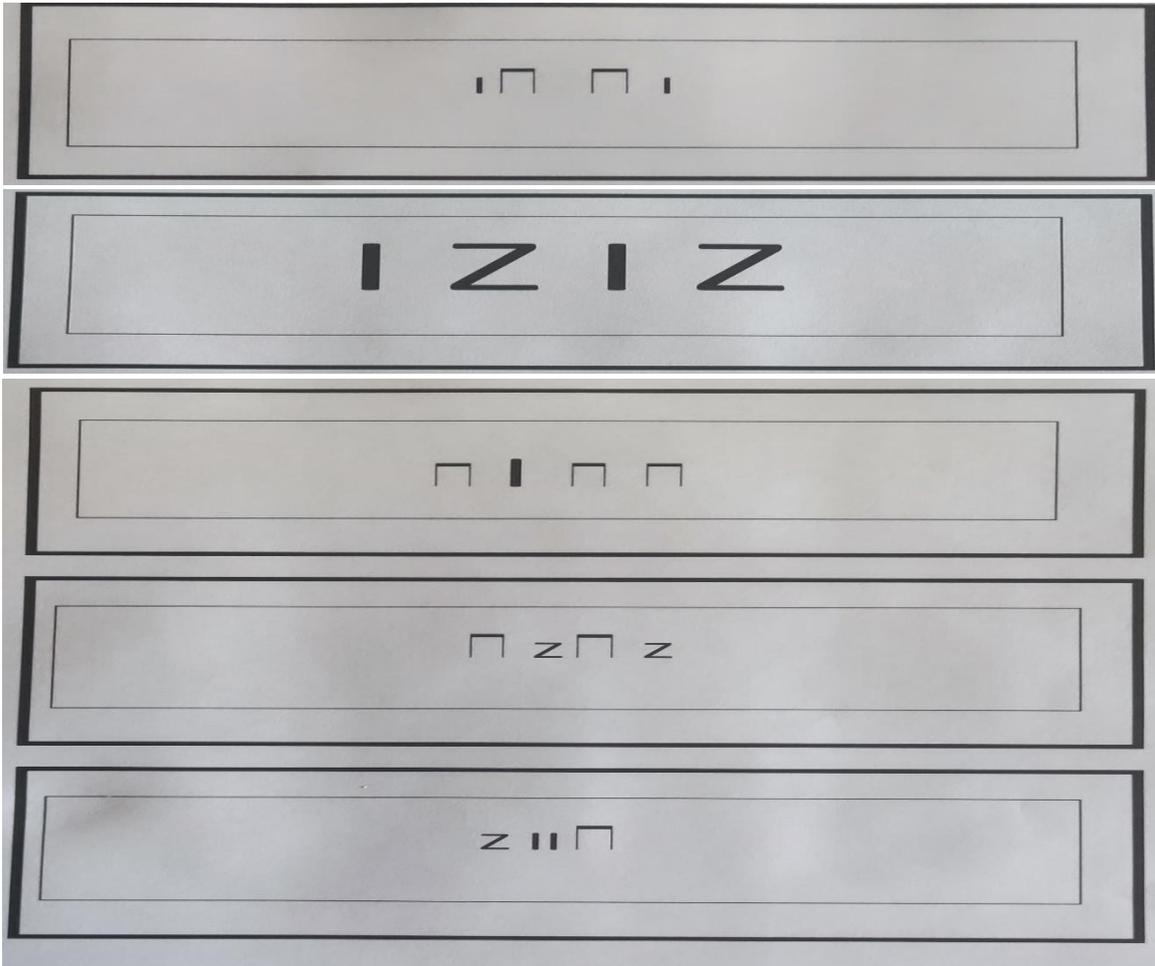


**Bingo musical**

Primera parte que consta de las fichas con todos los esquemas rítmicos. Los alumnos, una vez aparezcan y los identifiquen, deberán colocar una ficha, de manera similar a lo que se hace cuando se juega al bingo en la vida cotidiana.



Esta segunda parte consta de los esquemas rítmicos que aparecerán.



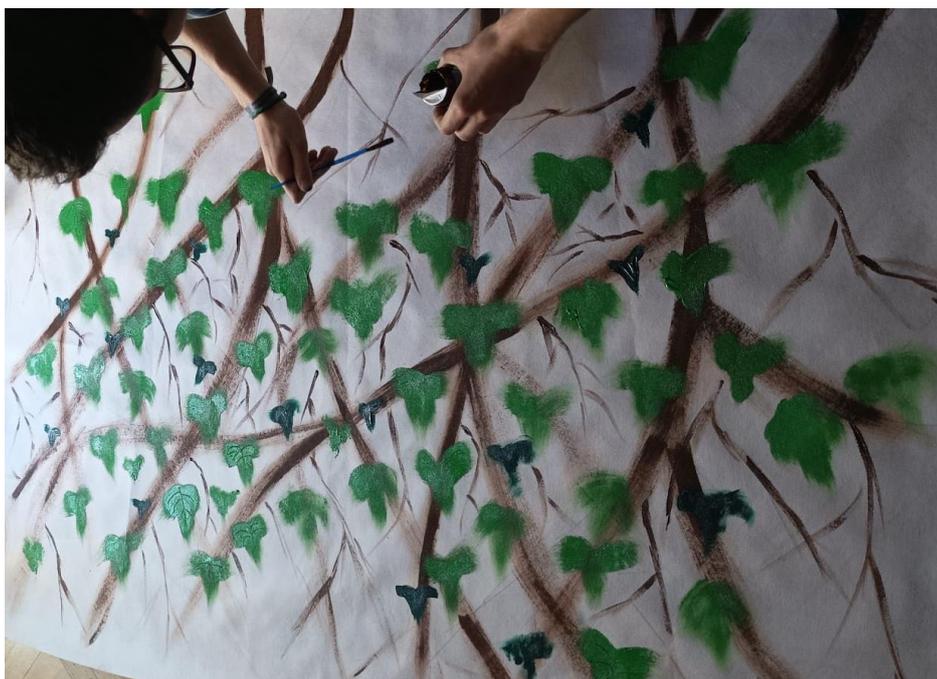
Anexo XIII

Gusano musical



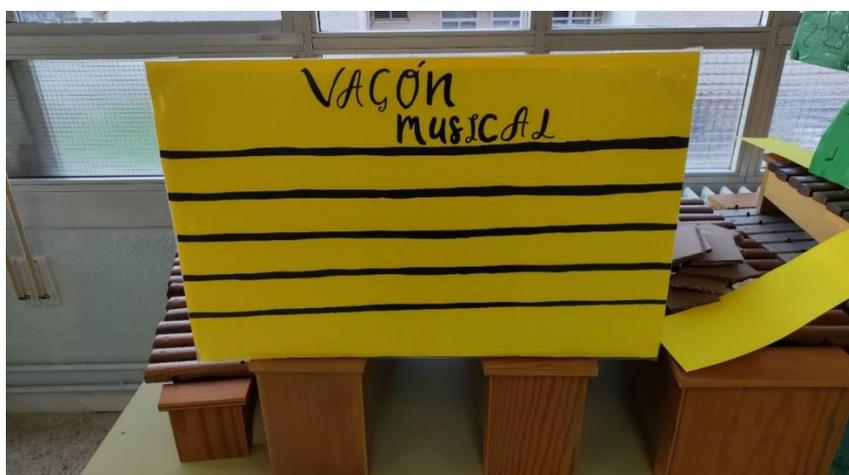
Anexo XIV

**Enredadera mágica**



Anexo XV

**Vagón notas musicales**



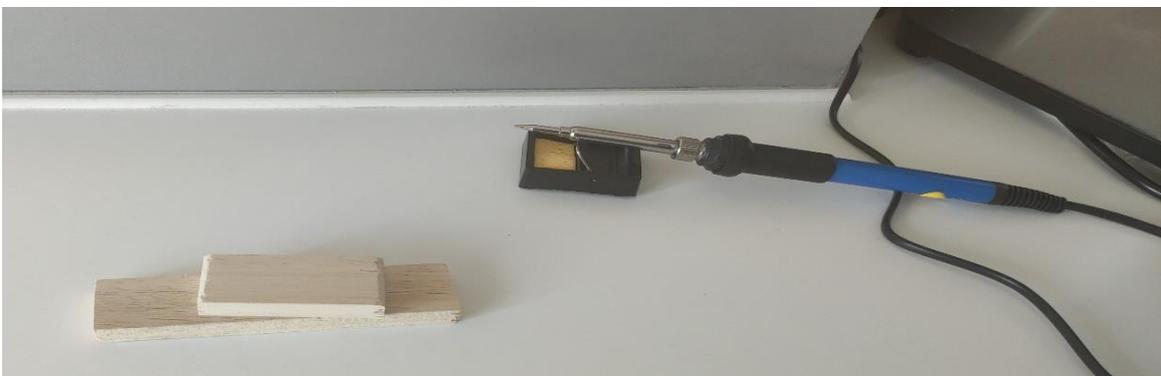
Anexo XVI

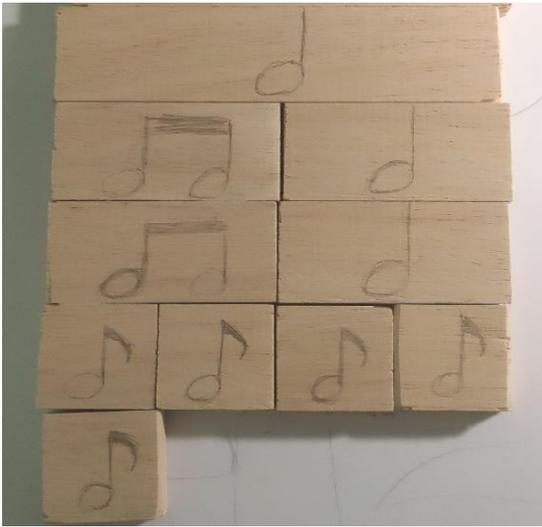
**Pétalos musicales**



Anexo XVII

**Fichas musicales**





Anexo XVIII

### Balanza musical

