



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

**DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN
ARTÍSTICA**

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

**LA PEDAGOGÍA DE LA CREACIÓN MUSICAL EN
LA EDUCACIÓN PRIMARIA**

Curso académico 2022/2023

Presentado por Estela García Estépar para optar al Grado de
Educación Primaria por la Universidad de Valladolid
Mención en Educación Musical

Tutelado por Verónica Castañeda Lucas

RESUMEN

El desarrollo de una mente creativa ha de ser impulsado desde todas las áreas de conocimiento. Desde el área de Música y Danza, y de la mano de la Pedagogía de la Creación Musical, se propone la inmersión de los niños en todas las propuestas sonoras a su alcance para fomentar así su capacidad creativa. El presente trabajo ahonda en la implementación de esta metodología en el aula, así como en el concepto de creatividad desde el punto de vista de diferentes autores. La propuesta de sesiones para todos los cursos de Educación Primaria utilizando esta pedagogía permitirá valorar su viabilidad desde los cursos más novicios hasta los últimos de la etapa de primaria.

PALABRAS CLAVE: Educación Primaria, Educación Musical, Pedagogía de la Creación musical, creatividad, música concreta.

ABSTRACT

The development of a creative mind must be fostered from all areas of knowledge. From the fields of Music and Dance, alongside the Pedagogy of Musical Creation, the immersion of children in all available sound proposals is proposed to promote their creative capacity. This paper delves into the implementation of this methodology in the classroom, as well as the concept of creativity from the perspective of different authors. The proposal of sessions for all levels of Primary Education using this pedagogy will allow us to assess its feasibility from the earliest grades to the final stages of primary school.

KEYWORDS: Primary Education, Music Education, Pedagogy of Musical Creation, creativity, concrete music.

ÍNDICE

CAPÍTULO I.....	2
1. INTRODUCCIÓN.....	2
2. JUSTIFICACIÓN.....	3
3. OBJETIVOS.....	4
4. COMPETENCIAS.....	4
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	7
1. PEDAGOGÍA DE LA CREACIÓN MUSICAL.....	7
2.1 <i>Cambio de concepto ¿Qué es ser músico?</i>	8
2.2 <i>La PCM y el desarrollo psicológico del niño: Teoría del juego de Piaget..</i>	8
2. LA MÚSICA ES UN JUEGO DE NIÑOS.....	11
3. ANTECEDENTES: MÚSICA CONCRETA	11
4. RUIDO Y SILENCIO.....	12
5. PEDAGOGÍA MUSICAL A LO LARGO DEL S. XX.....	14
6. CREACIÓN Y CREATIVIDAD EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.....	15
CAPÍTULO III: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	17
1. CONTEXTUALIZACIÓN.....	17
2. OBJETIVOS.....	17
3. CONTENIDOS.....	19
4. COMPETENCIAS CLAVE	21
5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	22
6. APRENDIZAJE INTERDISCIPLINAR.....	26
7. METODOLOGÍA.....	27
8. TEMPORALIZACIÓN RECURSOS.....	28
9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	29
10. ACTIVIDADES	31
11. EVALUACIÓN.....	41
CAPÍTULO IV: REFLEXIONES, CONCLUSIONES Y ALCANCE	43

REFLEXIÓN DE LA PROPUESTA	43
CONCLUSIONES.....	44
LÍMITES Y PROSPECTIVA DE FUTURO	46
BIBLIOGRAFÍA	47
ANEXOS.....	51

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado ahonda en la Pedagogía de la Creación Musical, la influencia de corrientes anteriores, el concepto de creatividad y una breve descripción de la evolución pedagógica musical a lo largo del s. XX como muestra del camino que se ha recorrido en la pedagogía musical.

El documento justifica la elección del tema tratado, establece los objetivos que pretenden alcanzarse y contempla las competencias que todo estudiante debe adquirir al finalizar el Grado en Educación Primaria. La relación de la Pedagogía de la Creación Musical con el desarrollo psicológico del niño alude a la importancia de su adecuación para la etapa de Primaria. Posteriormente, se manifiesta una profundización de otros conceptos relacionados en el marco teórico, que servirá de fundamento para el diseño de una propuesta didáctica: englobando una sesión para todos los cursos de Educación Primaria.

La elaboración del trabajo ha sido posible gracias a la búsqueda de información y reflexión sobre la Pedagogía de la Creación Musical. El conocimiento de métodos de enseñanza musical en la escuela desde sus inicios ha sido de gran utilidad para comprender las raíces de esta pedagogía, que no deja de ser un reflejo de la deriva que ha tomado la música contemporánea de finales del s. XX.

2. JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de la capacidad creativa no ha pasado desapercibido en las últimas décadas. Entre sus múltiples beneficios, la estimulación de la creatividad en el aula de Primaria desarrolla las habilidades cognitivas como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones; habilidades cuyo desarrollo es necesario para el éxito académico y profesional, tal y como argumenta Ken Robinson (2009). La idea del autor es que encontrar el “elemento”, que surge de la combinación de habilidades y pasiones, permite elevar nuestro potencial. Como maestra, considero que mi deber es dar la posibilidad a cada niño de explorar en diferentes campos su potencial creativo, para encontrar así su elemento. Tomando el concepto de música con amplitud, como apoya Delalande (1995), la creatividad aplicada en las producciones musicales fomentará la autoexpresión, creando y diseñando propuestas en las que los alumnos plasmen su propia perspectiva musical.

La música tiene, desde la LOGSE (1990), un valor real dentro del currículo que ayuda al desarrollo integral del niño. En el estudio realizado por Cristina Álvaro-Mora y Miguel Ángel serrano (2019) se estudian los beneficios de la música en los niños: mejor memoria verbal, funciones ejecutivas, atención selectiva y plasticidad cerebral. Además, se señala la importancia de incorporar la educación musical en el plan de estudios de la educación primaria para aprovechar dichos beneficios cognitivos y emocionales.

La Pedagogía de la Creación Musical, desarrollada por François Delalande (1995) en su libro *La música es un juego de niños*, propone una alternativa fundamentada para el trabajo de la exploración creativa en el área de Música en primaria. Si bien, es cierto que el concepto entendido a principios de s. XX sufre un cambio considerable a finales de este, lo que afecta significativamente a la propuesta pedagógica del autor.

En el desarrollo de este trabajo se plasma una visión de la práctica con la creación en los seis cursos de la etapa de Primaria, de la mano de otros recursos como la literatura o la aplicación de las TIC: elementos valorados por la nueva ley LOMLOE (2020).

3. OBJETIVOS

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

- Profundizar en la Pedagogía de Creación musical, de François Delalande.
- Vincular la Pedagogía de la Creación Musical con las necesidades de desarrollo creativo que propone la nueva Ley Educativa LOMLOE.
- Promover las actividades de creación musical en el aula de Educación Primaria.
- Crear una propuesta de aprendizaje para el aula basada en la Pedagogía de la Creación Musical.
- Fomentar la creación musical a través del desarrollo de la creatividad en el aula.

4. COMPETENCIAS

Las competencias del Grado en Educación Primaria, establecidas en el listado de la Guía para el Diseño y tramitación de los Títulos de Grado y Máster de la Uva,¹ se han tomado como referencia para la elaboración del presente trabajo. Estas competencias son:

- Disponer de conocimientos en el área de Educación para la aplicación práctica de:
 - Aspectos principales de terminología educativa.
 - Características psicológicas, sociológicas y pedagógicas, de carácter fundamental, del alumnado en las distintas etapas y enseñanzas del sistema educativo
 - Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa
 - Principales técnicas de enseñanza-aprendizaje
 - Fundamentos de las principales disciplinas que estructuran el currículum
- Aplicar conocimientos del trabajo o vocación por medio de la argumentación, desarrollando habilidades para:
 - Reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje

¹ Recuperado de:

<http://www.feyts.uva.es/sites/default/files/taxonomias/CompetenciasGeneralesGEP.pdf>

- Integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos, principalmente mediante procedimientos colaborativos.
- Incluir otras áreas de estudio para favorecer el aprendizaje interdisciplinar partiendo de objetivos centrados en el aprendizaje.
- Interpretar datos esenciales para emitir juicios que incluyan una reflexión de índole social, científica o ética desarrollando habilidades para:
 - Reflexionar sobre el sentido y finalidad de la praxis educativa.
 - Utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información incluyendo recursos informáticos para búsquedas en línea.
- Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado, desarrollando:
 - Habilidades de comunicación oral y escrita en el nivel C1 en Lengua Castellana.
 - Habilidades interpersonales, asociadas a la capacidad de relación con otras personas y de trabajado en grupo.
- Haber desarrollado habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía, medrando:
 - La capacidad de adquirir estrategias y técnicas de aprendizaje autónomo.
 - El conocimiento, comprensión y dominio de metodologías y estrategias de autoaprendizaje.
 - El espíritu de iniciativa, con una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de la profesión.
- Desarrollar un compromiso ético en la configuración como profesional, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables. Se concentra en:
 - El fomento de valores democráticos como la tolerancia, la solidaridad y la justicia, en el conocimiento y valoración de los derechos humanos y en la no violencia.
 - Conocer la realidad intercultural, y desarrollar actitudes de solidaridad hacia los diferentes grupos sociales y culturales.
 - El conocimiento de medidas que garanticen y hagan efectivo el derecho a la igualdad de oportunidades de las personas con discapacidad.

- El desarrollo de la capacidad de analizar críticamente y reflexionar sobre la necesidad de eliminar toda forma de discriminación, directa o indirecta.

CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1. PEDAGOGÍA DE LA CREACIÓN MUSICAL

La Pedagogía de la Creación Musical² surge de la necesidad de dar un espacio en el aula a la música no tonal, y está enfocada hacia el placer de escuchar y no tanto en el estudio teórico de la música. François Delalande, en el s. XX, ofrece una alternativa al estudio exclusivo en las aulas de la música tradicional de nuestra herencia cultural, con aportaciones teóricas acerca de la PCM.

Esta pedagogía propone que no es necesario enseñar conocimientos y técnicas musicales a los niños en un principio, pues poseen innatamente una musicalidad de la que ellos mismos pueden beneficiarse para el aprendizaje de la música. El aprendizaje podrá darse si el maestro logra “incitar a los niños a hacer lo que ellos ya hacen” (Delalande, 1995, p. 3). A edades tempranas los niños ya intentan comprender por sí mismos los fenómenos sonoros, haciendo espontáneamente «música de ruidos». En esta metodología, desde el papel de maestro, no se debe rogar silencio cuando un niño está explorando las capacidades sonoras de los objetos que le rodean: el concepto de música ya no se limita a un ritmo y una melodía, luego el niño está haciendo música en el momento que interactúa con su entorno produciendo sonidos. Es por eso que, desde un enfoque histórico- estético, la PCM lleva a las aulas un concepto más amplio de música. Y si se analiza desde una perspectiva individual (y en cierto modo social), esta pedagogía “desarrolla en la persona las competencias que posee quien «es músico» con unas capacidades centradas en las vivencias y no tanto en el aprendizaje de nociones” (Alcázar, 2010, pp. 82–83). Es necesario destacar, además, la adecuación de dicha metodología con la evolución espontánea del niño, fundamentada en el apartado 2.2 *La PCM y el desarrollo psicológico del niño: Teoría del juego de Piaget*.

Para Delalande (1995), el mejor medio para motivar la escucha es fundamentarla sobre una experiencia, produciéndola. Si se propone que los niños creen música, tendrán que

² Pedagogía de la Creación Musical: en adelante PCM. Primera vez que utilizo las siglas, corregido lo anterior.

escucharla y comprender sus características, extrapolando esos aprendizajes a futuras audiciones.

En definitiva, lo que la PCM propone es una educación musical que posibilite la improvisación, composición e interpretación musical sin la necesidad de unos conocimientos previos. Así, las creaciones musicales en el aula se caracterizarán por su ausencia de tonalidad y el núcleo fundamental de la música será el sonido en sí mismo, dando lugar a la creatividad y la libre expresión de los niños.

2.1 Cambio de concepto ¿Qué es ser músico?

Delalande (1995), examinando el conjunto de prácticas musicales (incluyendo las extra-europeas), sintetizó que todo músico desarrolla estas tres dimensiones o cualidades:

- Manifiesta y desarrollar una sensibilidad y gusto por el sonido.
- El sonido percibido es dotado de sentido, expresándolo a través de la música.
- Se organizar y colaborar para crear el discurso sonoro, se recrear.

Con esta proposición, se puede adecuar la programación anual de música en los diferentes cursos para que los niños se habitúen a la creación desde sus primeros años académicos. A mayor nivel, mayor experiencia sonora tendrán y más elaboradas serán dichas creaciones.

2.2 La PCM y el desarrollo psicológico del niño: Teoría del juego de Piaget

A continuación, se hará una síntesis acerca de cómo esta metodología acompaña a la evolución cognitiva de los niños. Se pretende mostrar su viabilidad fundamentada en la Teoría del desarrollo cognitivo Piaget.

Teoría del juego de Piaget

Desde un punto de vista psicopedagógico, como argumenta Alcázar (2010), la PCM está en sintonía con el desarrollo espontáneo del niño. Piaget (1976), pedagogo constructivista, defiende la idea de que el aprendizaje es construido por el individuo, dotado de un papel activo en el proceso. La adquisición de conocimientos se logra porque los seres humanos procesan de forma activa la información que les rodea: no nos limitamos a responder a estímulos, sino que los manipulamos y observamos su efecto.

El aprendizaje, entonces, conlleva un proceso de desarrollo cognitivo en el que se van construyendo esquemas cada vez más avanzados e integrados, a medida que se interactúa con el entorno, mediante dos procesos complementarios (Landeira, 1998):

- **Asimilación.** Se interpretan los acontecimientos nuevos a partir de los esquemas que ya se poseen. Por ejemplo, un niño de 3 años interactúa con una maraca por primera vez; a lo largo de infantil trabajan con audiciones activas, consiguiendo que todos los niños lleven el mismo ritmo; años más tarde, ya en primaria, trabajan con la negra y las corcheas. Cuando ese niño vuelva a tener una maraca en sus manos habrá integrado todos los conocimientos nuevos y hará ritmos más estructurados o tendrá otro tipo de interacción con el objeto conocido.
- **Acomodación.** Se modifica un conocimiento por la llegada de un acontecimiento/problema nuevo que hay que resolver. El niño se encuentra con una dificultad, no le sale un ritmo concreto. La maestra le explica que es necesario coger la maraca de una forma determinada para poder realizar el movimiento con más soltura para que ese nuevo ritmo salga.

Los niveles del desarrollo cognitivo son determinados por las experiencias ambientales y la maduración del individuo. Piaget e Inhelder (1981) dividen estas etapas del desarrollo en edades y periodos:

- **I. Sensorio Motor / de 0-24 meses. Formado por 6 estadios:**
 - Ejercicio de los reflejos.
 - RCP (Reacciones circulares primarias)
 - RCS (Reacciones circulares secundarias)
 - Coordinación de esquemas secundarios.
 - RCT (Reacciones circulares terciarias).
 - Invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales.
 - **II. Periodo de Preparación de las Operaciones Concretas**
 - Preoperacional / 2 – 7 años
 - Operaciones concretas / 7 – 12 años
 - **III. Periodo de las operaciones formales / 13 a 15 años**
-

Distinguiendo estos periodos, se analiza cómo es el juego en cada una de esas etapas y sus características:

- El juego de ejercicio (0 – 24 meses). Se fundamenta principalmente en el proceso de asimilación. El niño, después de aprender a coger y balancear objetos, por ejemplo, lo repetirá por mero placer. Él aprende que es el causante de esa acción y la repite sin esfuerzo. El juego de ejercicio alcanza su desarrollo en el quinto estadio del periodo Sensorio Motor que Piaget llama *ritualización*. Consiste en la reproducción de una serie de pasos que llevan al niño a cumplir con el único objetivo de cumplimentar esos pasos, sin buscar un resultado final, solo busca el propio disfrute.

El paso siguiente incluirá objetos adecuados o habituales en la conducta que se va adaptando: por ejemplo, el niño pasa de ver un vídeo de un músico tocando una batería, a coger dos palos con forma de baqueta y golpear otros objetos; se da un paso más y el niño organiza un espacio colocando cubos y otros objetos que simulen una batería “real” en su juego. Se pasa del acto de agitar las “baquetas” a la representación de “tocar la batería”. Esto sucede en el sexto estadio del periodo Sensorio Motor, la transición del acto a la representación.

- El juego simbólico (2 – 4 años). La asimilación continúa como eje vertebrador del juego. Se asimilan las características de la realidad y se le da significado a las cosas que le rodean. De esta manera, la realidad se incorpora al juego para poder revivirla y dominarla, se la incluye dentro del marco imaginativo que el niño crea para su juego. Se propone el caso de un niño que, después de haber juntado objetos que formen su nueva batería, se imagina en un escenario donde sus espectadores (pueden ser los muñecos de su habitación) están dispuestos a disfrutar del concierto inminente. El niño adapta la realidad acorde a su situación simbólica.
- El juego de reglas (4 – 6 años y de los 7 – 11 años un periodo más complejo). Se incluye una participación social en el juego, hay más de un niño involucrado en el mismo juego. La regla reemplaza al símbolo, del mismo modo que el símbolo reemplazó al ejercicio. En este juego se integran todas las habilidades adquiridas en los juegos anteriores: estrategias motoras e intelectuales con el añadido de la competitividad, regulada por un por unas normas o pactos comunes que tendrán que ser respetados por quienes formen parte del juego.

2. LA MÚSICA ES UN JUEGO DE NIÑOS

La PCM, desarrollada por Delalande, encuentra su fundamentación en la teoría del juego de Piaget, que acompaña a la evolución del juego en el niño y a su desarrollo psicológico. Ambas convergen en las palabras explorar – expresar – construir (Alcázar, 2010).

En la PCM se comienza por desarrollar el gusto por el sonido (juego de ejercicio), desarrollando la dimensión sensorial. Una vez que el niño encuentra su gusto por el sonido, le dota de significado y se expresa a través de la música (juego simbólico). Finalmente, se construye un discurso sonoro integrando los conocimientos previos adquiridos en las etapas anteriores (juego de regla).

No se debe caer en la banalidad de tomar la palabra *juego* como un divertimento absoluto: el juego es un medio de aprendizaje en el que también se somete a una prueba constante a las capacidades del jugador. Como sugiere Delalande “el pianista que repite una y otra vez un pasaje hasta lograr la perfección no dista mucho del juego de ejercicio en el que un niño aprende nuevos conocimientos por medio de la adaptación” (*La música es un juego de niños*, 1995, pág. 10). El juego motriz da placer al niño, pero no es una norma; el niño también se frustra o exaspera si no logra su cometido. Desde el otro punto de vista, el pianista no disfruta expresamente del proceso de aprender la técnica para dominar el pasaje, pero al controlar ese movimiento, tras su repetición exhaustiva (adaptación de los movimientos), el sentimiento del pianista puede compararse al placer que siente el niño al controlar sus movimientos motrices.

3. ANTECEDENTES: MÚSICA CONCRETA

Se considera que los fundamentos teóricos y estéticos de la música concreta se originaron de la mano de Pierre Schaeffer, quien propuso el término de música concreta en 1948, con el primer concierto de música concreta vía radiofónica (Bejarano, 2007). En su libro *Música Concreta: Tiempo destrozado*, Bejarano (2007) propone que este es el inicio de la música concreta.

Scott (s.f.) en la breve bibliografía sobre Murray Schafer expone que el autor, influenciado por la filosofía oriental, busca sensibilizar a los oyentes con los sonidos.

Su ideal de enseñanza de la música valora el entorno y la búsqueda de su paisaje sonoro; el papel de los alumnos es descubrirles por medio de su potencial creativo. Dentro del paisaje sonoro, los sonidos que nos encontramos pueden ir desde el estruendo de los coches hasta la tranquilidad del agua que fluye por un arroyo. Aprender un paisaje solo a través del medio auditivo también es nutrir nuestra mente con sonidos, con música, si se entiende el término como un concepto mucho más amplio tal y como plantea Delalande (1995).

Este nuevo enfoque musical sigue la línea de la rápida evolución tecnológica del último siglo. El referente conceptual de la música concreta como género de música del s. XX es Pierre Schaeffer (1910-1995). La música concreta es el concepto contrario a la música abstracta, que es aquella que se escribe en un papel mediante figuras abstractas. Las notas escritas no son música en sí misma, son formas de creación musical que necesitan de un sistema de codificación como el pentagrama para ser identificadas. La música concreta surge en el auge de las grabaciones y la primera manifestación musical que utiliza medios electrónicos: los sonidos son extraídos de la realidad de diferentes entornos y se distorsionan; los sonidos no poseen ritmos ni melodías específicos (Ruiz Soto, 2014).

4. RUIDO Y SILENCIO

¿Puede decirse que existe el silencio si, aún guardando un silencio absoluto, siempre se escucha algo alrededor? Barrios García y Ruiz Llaven (2014) afirman que los sonidos rodean el espectro sonoro del entorno: caracterizados por sus diferentes volúmenes y frecuencias que determinan su tono, se entremezclan y otorgan una sonoridad concreta a un lugar y tiempo determinados. Esta idea se explica con el ejemplo de la obra 4'33'', de J. Cage (precursor de la música concreta): una obra que tiene la duración de su título y que nunca sonará dos veces de la misma forma. John Cage, en busca del silencio absoluto, realizó un experimento introduciéndose en una cámara anecoica³: no logró el silencio que buscaba, pues aún podía escuchar un sonido muy agudo (su sistema nervioso) y uno muy grave (la circulación de su propia sangre). Sumidos en estímulos

³ La cámara anecoica es un habitáculo cuyas paredes están diseñadas para minimizar las frecuencias de los ruidos. Se recrea una sensación similar a la de encontrarse en el espacio, las paredes absorben por completo el sonido.

sonoros constantes pueden catalogarse, dependiendo del contexto cultural, como sonidos o como ruido. El ruido se define académicamente por todo aquel “*sonido inarticulado, por lo general desagradable*”, según la Real Academia Española. En la cultura occidental, el oído se entrena para identificar la música tonal como un deleite para los sentidos. Autores occidentales contemporáneos como Debussy, incluyen las disonancias en sus obras y el trabajo con la pentatonía y los tonos enteros, alejándose del sonido puro y acercándose a sonidos-ruídos que alteran la estabilidad a la que acostumbra la tonalidad (Rodríguez Alvira, 2001). Las escalas pentatónicas populares en la cultura oriental, y las mismas escalas pentatónicas con y sin semitonos de la música africana, son otros ejemplos de música que vuelven a alejarse de las obras occidentales tradicionales (Delalande, 1995).

Como ejemplo de música de otras culturas, se hablará a continuación de la música africana y sus características, según Arom (1991) en África se cultiva la polifonía en forma de *heterofonía, superposición y homofonía*. Hablar de la existencia de una tónica es inconcebible, al contrario que en la música occidental, pues sus escalas no siguen una organización jerárquica en los intervalos. Sus composiciones no tienen un bajo ni una estructura melódica como se conoce, la polifonía emana del contrapunto melódico; por ejemplo, empleando un obstinado mientras otros músicos improvisan, dice Arom (1991). Composiciones que distan tanto de lo que se acostumbra a los niños a escuchar no pueden encontrar un lugar fácil en un aula donde la práctica habitual les sume en el sistema tonal.

No obstante, la estabilidad armónica que el oído siente con determinadas ondas sonoras ya fue explicada por Pitágoras que, entre sus múltiples campos de estudio, se ocupó de explicar la proporción de los sonidos; encontrado su respuesta en las matemáticas. Según el artículo The Conversation titulado “Cómo la música ayudó al ser humano a entender el universo” (Nogales Díaz, 2020), fraccionando una cuerda por la mitad se encontraba el mismo sonido, pero con una frecuencia diferente: *La 4* tiene 440 hz y *La 3* cuenta con una frecuencia de 220 hz, una octava audible más grave. A partir de esa proporción se desarrolló toda la armonía conocida en la música académica occidental. Las frecuencias de los sonidos se entrelazan: forman intervalos justos, mayores y menores; armonías perfectas, imperfectas y disonantes; los acordes tienden a resolverse de una determinada forma para que el oído se deleite. Como síntesis, se concluye que

todo eso es solo una pequeña parte de todo lo que puede ofrecer un concepto de música tan amplio, plural y complejo como lo es el mundo. Se puede concluir que el silencio pleno es inalcanzable, y que el concepto de ruido es completamente subjetivo.

5. PEDAGOGÍA MUSICAL A LO LARGO DEL S. XX

La elección de esta metodología para el aula de Educación Primaria encuentra su fundamentación en la nueva ley LOMLOE. Los saberes básicos, nombrados como “contenidos” en el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, contempla para el área Música y Danza, en todos los cursos, un conjunto de temas agrupados en “*B. Experimentación, creación e interpretación*”. Además, se expone que a través de esta área se busca favorecer el desarrollo de la sensibilidad estética descubriendo paisajes sonoros de diferentes entornos, concepto que se ubica en uno de los antecesores a la PCM, Murray Schafer.

Como resultado de la reflexión sobre el marco teórico aportado concluyo que el espectro metodológico activo del s. XX de la enseñanza musical en los centros escolares (Orff, Willems, Kodaly, Dalcroze, etc.) ha hundido sus raíces en la tradición tonal. Con la música culta occidental por un lado, y las músicas infantiles propias de las distintas culturas locales por otro, los niños adquirirían progresivamente nociones de lectura, expresión e interpretación musical por medio de las actividades que los docentes les proponían bajo la forma de juegos varios. Las posibilidades y expectativas gnoseológicas de esta aparente pluralidad metodológica convergían en un elemento estructural, el sistema tonal. Las restrictivas delimitaciones impuestas al horizonte epistemológico, a saber, educar exclusivamente en la tonalidad, hicieron plantearse problemas inmediatos, como que el niño rechazara toda música alejada de dichos parámetros, esto es, toda música distinta de la occidental. Este tipo de metodologías contraviene, por tanto, el espíritu de la vigente ley educativa que busca estimular la capacidad de experimentación y creación musical, ya que podrían coartar y limitar prematuramente el potencial expresivo de los bisoños jóvenes estudiantes. La evolución de la música no puede explicarse ni comprenderse sin el inestimable auxilio de las metodologías activas. Sin embargo, en aras de abarcar la totalidad –de la pluralidad–

musical, es necesario ampliar el espectro metodológico; a este respecto, la PCM se presenta como una alternativa prometedora.

6. CREACIÓN Y CREATIVIDAD EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

Existen muchos autores que han abordado el tema de la creación en el aula de primaria. A continuación, se presentan algunos de ellos y su enfoque:

- Sir Ken Robinson: Experto en educación y creatividad, y autor de varios libros, como "El Elemento" y "Encuentra tu elemento". Robinson (2009) afirma que "el elemento es el punto donde se encuentran las aptitudes naturales y las pasiones personales" (p. 23). Luego la educación, en este sentido, debería orientarse hacia las inquietudes de los alumnos en las que implementen sus habilidades innatas. Robinson argumenta que la educación debería ser un proceso creativo y que se debe fomentar la creatividad en el aula desde una edad temprana.
- Paulo Freire: Pedagogo brasileño y autor de "Pedagogía del oprimido". Freire sostiene que Freire (2006) "la educación debe ser un proceso liberador y que los estudiantes deben ser enseñados de manera que desarrollen su capacidad de pensar críticamente y de transformar su realidad" (p. 67).
- Howard Gardner: Psicólogo y educador estadounidense, conocido por su teoría de las inteligencias múltiples. Gardner (2011) argumenta que "la educación debe ser personalizada para que los estudiantes puedan desarrollar sus diferentes habilidades y talentos" (p. 112).
- John Dewey: Filósofo y educador estadounidense, autor de "Experiencia y educación". Dewey (2015) afirmó que "la educación debería ser una experiencia práctica" y que "los estudiantes deben aprender haciendo" (p. 29).

En resumen, estos autores convergen en la idea de que la educación debería ser un proceso creativo, práctico y liberador. Para ello es esencial que la creatividad en el aula se fomente desde temprana edad, así como personalizar la educación para que los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades y talentos, y enseñar de manera que todos ellos puedan pensar críticamente y transformar su realidad. Aunque, acercando estas ideas a la música, no se debe olvidar la idea que Delalande propone sobre la inmersión del alumnado en suficientes experiencias sonoras para fomentar dicha

creatividad; sin esas experiencias previas, los niños difícilmente podrán crear nuevas propuestas musicales.

CAPÍTULO III: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

1. CONTEXTUALIZACIÓN

La programación de la propuesta está diseñada para el colegio San José de Palencia. El centro San José es concertado, es un centro de línea 1 que abarca desde 1.º de Educación Infantil hasta 4.º de la ESO. Es un centro TIC de nivel IV, es decir, su certificación a nivel competencial en el uso digital ha sido posible por: el trabajo con la robótica en el centro, la informática, la plataforma digital que permite comunicarse con las familias y el alumnado diariamente, sus redes sociales actualizadas. Eso juega en parte en contra de la propuesta, pues el aula de informáticas suele estar ocupada por los cursos de la ESO.

Se crearán sesiones individuales de 1.º a 6.º de Primaria donde los alumnos trabajen con la Pedagogía de la Creación Musical adaptada a su nivel de desarrollo cognitivo. En el colegio se trabaja con un libro de texto para el área de Música, lo que dificulta la creación de una situación de aprendizaje que incluya esta metodología y se adapte al orden de los contenidos ya programados por el libro. Otro inconveniente es la implementación de las TIC en las sesiones diseñadas para los más pequeños: no están habituados aún a trabajar con ordenadores y en una sola sesión es difícil alcanzar el objetivo de manejar las herramientas tecnológicas con cierta soltura; se optará entonces por adaptar la PCM al contexto y circunstancias reales de estos niños.

2. OBJETIVOS

Se contemplan los objetivos de etapa, que son los objetivos que se espera el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa, vinculados a la adquisición de competencias clave (*Real Decreto 157/2022, Artículo 7*).

En el área de Música y Danza, y en concreto en las sesiones planteadas, se contribuye al logro de los objetivos de etapa mediante actividades colaborativas que fomentan el conocimiento y la apreciación de los valores y normas de convivencia. Los hábitos de trabajo y de equipo son puestos en práctica de la mano de la experimentación y creación de propuestas musicales.

Se contribuye, además, al desarrollo de la lengua castellana utilizando un vocabulario específico de la música, como el trabajo con los “paisajes sonoros”. La sensibilidad estética se desarrolla al describir los paisajes sonoros de diferentes entornos, la contaminación acústica y se contribuye así a adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y el cuidado.

Se descubrirá la aplicación de las cualidades del sonido, el tempo o la forma musical, favorecerán la abstracción y el desarrollo numérico, espacial y algebraico; contribuyendo así al desarrollo de las competencias matemáticas básicas.

El manejo de las TIC como medio de difusión musical, y herramientas de creación musical básicas, como en la sesión creada para 6.º de Primaria, contribuyen al desarrollo de competencias tecnológicas básicas y de un espíritu crítico ante los productos que reciben y elaboran.

Los objetivos que se esperan alcanzar en cada una de las sesiones diseñadas para los cursos de 1.º a 6.º de primaria son:

1.º de Primaria	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar y representar el entorno sonoro de un medio natural • Crear un instrumento cotidiáfono aprendizaje guiado
2.º de Primaria	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre la repercusión del sonido en las historias • Crear sonidos originales para acompañar una historia creada por ellos • Aprender a trabajar en equipo
3.º de Primaria	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar el proceso creativo de la propuesta sonora • Efectuar un documento visual de lenguaje musical no convencional • Reflexionar acerca de los diferentes estímulos sonoros que percibimos
4.º de Primaria	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperar para la creación de una propuesta musical • Plasmar la propuesta musical con grafía no convencional • Reflexionar acerca del concepto de música
5.º de Primaria	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la creatividad y la imaginación musical de los estudiantes. • Desarrollar habilidades musicales en el uso de diferentes instrumentos y materiales • Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo • Potenciar la autoevaluación y la reflexión crítica sobre la propia creación musical.
6.º de Primaria	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar el uso de las TIC de manera responsable • Utilizar medios tecnológicos para la creación de propuestas musicales • Valorar las producciones musicales propias y ajenas

Tabla 1: Objetivos de cada sesión para los diferentes cursos de Primaria. Elaboración propia.

3. CONTENIDOS

Los saberes básicos, nombrados “contenidos” en el Decreto 38/2022 de la Comunidad Autónoma de Castilla y León en el Artículo 5 *Estructura curricular*, que serán trabajados en la Propuesta Didáctica serán:

1.º de Primaria

- Paisajes sonoros de entornos próximos.
- Objetos sonoros. Cotidiáfonos. Iniciación a la discriminación visual y auditiva.
- Fases del proceso creativo de propuestas musicales, de lenguaje corporal, escénico y performativo: planificación guiada y experimentación.
- Construcción de instrumentos de forma asistida, a partir de materiales del entorno próximo.

2.º de Primaria

- La música descriptiva y programática como medio de evocación de ideas, sentimientos e imágenes extra-musicales y de fomento de la percepción auditiva y de la creatividad.
- Paisajes sonoros de entornos próximos.
- Actitud activa e interés tanto por el proceso como por el producto final en producciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y performativo.
- Vocabulario específico básico de la música, la danza y las artes escénicas y performativas.

3.º de Primaria

- La música descriptiva y programática como medio de evocación de ideas, sentimientos e imágenes extra-musicales y de fomento de la percepción auditiva y de la creatividad
- Paisajes sonoros de diferentes entornos. La contaminación acústica.
- Fases del proceso creativo de propuestas musicales, de lenguaje corporal, escénico y performativo: planificación, interpretación, experimentación y comunicación.

4.º de Primaria

- Fases del proceso creativo de propuestas musicales, de lenguaje corporal, escénico y performativo: planificación, interpretación, experimentación y comunicación.
- Actitud activa e interés tanto por el proceso como por el producto final en producciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y performativo. Valoración de ambos.
- Aplicaciones informáticas básicas de grabación y edición de audio: utilización en la audición y conocimiento de obras diversas.

5.º de Primaria

- Actitud activa e interés tanto por el proceso como por el producto final en producciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y performativo. Evaluación y valoración de ambos.
- Fases del proceso creativo de propuestas musicales, de lenguaje corporal, escénico y performativo: planificación, interpretación, experimentación, comunicación y evaluación.

6.º de Primaria

- Recursos digitales de uso común para la música, la danza y las artes escénicas y performativas.
- El sonido y sus cualidades: intensidad, duración, altura, timbre, forma y carácter. Discriminación e identificación visual y auditiva, clasificación y representación de diversidad de sonidos y estructuras rítmico-melódicas a través de diferentes grafías.
- Fases del proceso creativo de propuestas musicales, de lenguaje corporal, escénico y performativo: planificación, interpretación, experimentación, comunicación y evaluación.

4. COMPETENCIAS CLAVE

La contribución de esta Propuesta Didáctica en el área de Música y Danza para la adquisición de las competencias clave son:

- Competencia en comunicación lingüística. El diálogo dentro de los trabajos colaborativos, expresar opiniones y toda participación en interacciones comunicativas contribuirán al desarrollo de esta competencia. Además, la adquisición del vocabulario específico será la base para aprender a exponer la elaboración de sus trabajos: contar un cuento creado por ellos creando un paisaje sonoro musical, explicar cómo han creado sonidos en torno a un paisaje sonoro o ponerse de acuerdo para elaborar un musicograma con repeticiones y células repetitivas son algunos ejemplos del desarrollo de esta competencia.
- Competencia plurilingüe. Trasladar a los niños a historias ambientadas en otros lugares, la riqueza de los intercambios comunicativos que se generan, la explicación de los procesos que se desarrollan y del vocabulario específico, reforzarán esta competencia.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. El ritmo y las estructuras musicales que crearán contienen todos los principios del lenguaje matemático. Este proceso de creación artístico conlleva la exploración, observación y manipulación de materiales del entorno; en ese proceso de descubrimiento del entorno se descubrirán las agresiones acústicas que deterioran la calidad de vida, tomando conciencia a la vez de la importancia de preservar un entorno acústico saludable y agradable.
- Competencia digital. La contribución de la propuesta a las TIC se basa en la utilización de los de medios digitales para crear y compartir música, fundamentalmente en el último curso de Primaria.
- Competencia personal, social y aprender a aprender. El análisis y la reflexión sobre los procesos, la manipulación de objetos, la experimentación con técnicas y materiales y la exploración sensorial de sonidos, texturas, formas o espacios, reforzará la competencia aprender a aprender capacitando al alumnado para utilizar los conocimientos en situaciones diferentes y proporcionando protocolos de indagación y planificación en otros aprendizajes.

- Competencia ciudadana. El trabajo colaborativo, mediante el que buscarán consenso y acuerdo entre iguales, favorecerá la adquisición de responsabilidad, el seguimiento de normas e instrucciones. Las actitudes de respeto, aceptación y entendimiento tendrán un lugar fundamental en el desarrollo de las sesiones de esta propuesta de aprendizaje.
- Competencia emprendedora. Que el alumnado cree, implica que, desde la exploración inicial hasta el producto final, necesitará de una planificación previa y demandará un esfuerzo por alcanzar resultados originales, no estereotipados exigiendo la elección de recursos artísticos y tecnológicos diferentes. La creatividad requiere actuar con autonomía, poner en marcha iniciativas, barajar posibilidades y soluciones diversas. El proceso no solo contribuye a la originalidad, a la búsqueda de formas innovadoras, sino que también genera flexibilidad, porque ante un mismo supuesto pueden darse diferentes respuestas.
- Competencias en conciencia y expresiones culturales. Se jugará con los diferentes códigos artísticos y en la utilización de técnicas y recursos propios, iniciando al alumnado en la percepción y la comprensión del mundo que les rodea y ampliando sus posibilidades de expresión y comunicación con los demás.

5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

En el grueso de las sesiones las competencias que se trabajarán serán:

3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones a través de diferentes lenguajes, técnicas, instrumentos, medios y soportes, experimentando con las posibilidades del sonido, el cuerpo y los medios digitales, desarrollando la autoconfianza y una visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas, para producir e interpretar obras propias y ajenas.

4. Participar activamente del diseño, la elaboración y la difusión de producciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso a desarrollar, asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, respetando su propia labor y la de sus compañeros, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría, el sentido de la pertenencia, el compromiso en experiencias colaborativas y el espíritu emprendedor.

En cada curso, esas competencias específicas están vinculadas a los siguientes criterios de evaluación:

1.º de Primaria

Competencia específica 3 vinculada con el **criterio de evaluación:**

- 3.1 Experimentar con la creación de pequeñas y sencillas secuencias musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, de forma individual y en grupo, utilizando algunas de las posibilidades expresivas de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales y otros materiales, adquiriendo progresivamente confianza en las capacidades creativas

Y con la competencia específica 4 vinculada al **criterio de evaluación:**

- 4.2 Tomar parte en el proceso cooperativo de elaboración de producciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, de forma respetuosa, utilizando elementos básicos de los diferentes lenguajes y técnicas artísticas, disfrutando tanto del proceso de elaboración como del resultado final, respetando la propia labor y la de los compañeros.

2.º de Primaria

Competencia específica 3 vinculada con el **criterio de evaluación:**

- 3.1 Producir, de manera guiada, obras propias breves y sencillas, de carácter musical, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, de forma individual y en grupo, utilizando algunas de las posibilidades expresivas de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales, los medios digitales básicos y otros materiales, mostrando confianza en las capacidades creativas propias y respeto hacia las de los demás.

Competencia específica 4 vinculada con los **criterios de evaluación:**

- 4.2 Tomar parte en el proceso cooperativo de elaboración de producciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, de forma respetuosa, utilizando elementos básicos de los diferentes lenguajes y técnicas artísticas,

disfrutando tanto del proceso de elaboración como del resultado final, respetando la propia labor y la de los compañeros.

3.º de Primaria

Competencia específica 3 vinculada con el **criterio de evaluación:**

- 3.3 Interpretar de manera individual o grupal manifestaciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo sencillas utilizando la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales u otros materiales desarrollando una actitud cooperativa y de escucha.

Y con la competencia específica 4 vinculada al **criterio de evaluación:**

- 4.1 Participar de manera guiada en el diseño de producciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo sencillas, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final, poniendo en valor el proceso a desarrollar y asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad.

4.º de Primaria

Competencia específica 4 vinculada con los **criterios de evaluación:**

- 4.1 Participar de manera guiada en el diseño de producciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final planificado, poniendo en valor el proceso a desarrollar y asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad.
- 4.3 Compartir los proyectos creativos musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo o experiencias creativas e interpretativas, empleando estrategias comunicativas básicas, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias y opiniones propias y las de los demás.

5.º de Primaria

Competencia específica 3 vinculada con el **criterio de evaluación:**

- 3.1 Producir obras propias básicas de carácter musical, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, de forma individual y en grupo, utilizando las posibilidades expresivas de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales y los medios digitales básicos, mostrando control y confianza en las capacidades creativas propias y desarrollando una visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas.

Competencia específica 4 vinculada con el criterio de evaluación:

- 4.1 Planificar y diseñar producciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo colectivas, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final, poniendo en valor el proceso, asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad y desarrollando el espíritu emprendedor.
- 4.2 Participar activamente en el proceso cooperativo de elaboración de producciones musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, de forma creativa, respetuosa y comprometida, utilizando elementos de los diferentes lenguajes y técnicas artísticas, disfrutando tanto del proceso de elaboración como del resultado final, respetando la propia labor y la de los compañeros.

6.º de Primaria

Competencia específica 3 vinculada con el **criterio de evaluación**:

- 3.1 Producir obras propias básicas de carácter musical, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo, de forma individual y en grupo, utilizando las posibilidades expresivas de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales y los medios digitales básicos, mostrando control y confianza en las capacidades creativas propias y desarrollando una

Competencia específica 3 vinculada con el **criterio de evaluación**:

- 4.3 Compartir los proyectos creativos musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo o experiencias creativas e interpretativas, empleando diferentes estrategias comunicativas y a través de diversos medios, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias y opiniones propias y de los demás.

6. APRENDIZAJE INTERDISCIPLINAR

Como elemento transversal en el primer ciclo de Primaria, se encuentra la literatura. Los cuentos son un medio utilizado para sumergir a los niños en los conocimientos que pretendemos que adquieran, así como el logro de competencias clave como son: competencia personal, social y aprender a aprender, pues se requiere de una escucha activa en la que tendrán que participar en determinados momentos; competencia lingüística, trabajando la expresión oral y comprensión lectora; competencia ciudadana, se contribuye a esta competencia en todo lo que tiene que ver con el consenso, con el respeto y la valoración del trabajo de otros.

Según Arguedas (2006), la literatura nos permite incluir aspectos pedagógicos, psicológicos y sociales que ayudan a desarrollar diferentes posibilidades didácticas al integrarlos con la música. Interesa en este caso el trabajo con la responsabilidad sonora del entorno y discriminar los sonidos que nos rodean valorando si son nocivos o perjudiciales para nuestro oído, la diferencia entre silencio y sonidos ambientales agradables, etcétera.

Los aprendizajes interdisciplinarios permiten al alumnado aprender y aplicar destrezas en un contexto significativo, desarrollando su habilidad para pensar, razonar y transferir conocimientos de un área a otra. Este enfoque globalizador provoca aprendizajes significativos, definidos por Ausubel (1968) como la adquisición de conocimientos previos basados en las experiencias y conocimientos previos del alumnado. No aprenden de manera fragmentada, sino globalmente y a partir de situaciones que se les presentan como cercanas: participar en una historia que se les cuenta, trabajando de la mano de la literatura; crear una pequeña obra teatral sonorizada pondrán en práctica destrezas motrices del área de Educación Física; crear sonidos adecuados a paisajes que conocen, vinculado con el área de Ciencias de la Naturaleza por el respeto al medio ambiente; o crear una pequeña composición a través de las TIC.

7. METODOLOGÍA

La pedagogía fundamental de las sesiones de todos los cursos es la Pedagogía de la Creación Musical, de François Delalande. El énfasis de la metodología está en creación y composición de música original, si bien el concepto de *música* es ampliado al término clásico que se limita a la música tonal.

Como la PCM promueve el trabajo colaborativo, se tendrán en consideración propuestas como la de Maset (2003). El autor indica que no basta con mandar un trabajo en equipo y esperar que funcione. Para que el trabajo cooperativo sea efectivo, es necesario que todos los miembros del equipo partan de una responsabilidad individual y de un objetivo común que, sin excepción, todos ellos deban alcanzar. Debe existir, además, una interdependencia positiva entre los miembros del equipo, que puede ser estimulada con la asignación de roles a cada miembro del grupo.

Al fomentar la experimentación y la creatividad, esta pedagogía ayuda a desarrollar habilidades como la capacidad de improvisar, la comprensión de la teoría musical y la capacidad de trabajar en equipo. El compromiso que requiere trabajar con esta pedagogía hace que los estudiantes estén motivados y les hace disfrutar del proceso de creación, no solo del producto final.

En el estilo de enseñanza de estas sesiones el papel del docente irá orientado hacia guiar el proceso de composición, creando un producto final que servirá como evaluación, ofreciendo apoyo cuando sea necesario. Las tareas deberán resolverse aplicando los conocimientos (saberes básicos) de manera autónoma e interdisciplinar. El papel del alumno será activo, creativo y colaborativo, con el objetivo de resolver una situación real: crear una composición. Potenciando así su autonomía progresiva en el desarrollo de su aprendizaje.

La estrategia metodológica aplicada está diseñada en torno al contexto del alumnado y sus ritmos de aprendizaje. La metodología tiene un enfoque activo en el que los niños experimentan con los instrumentos, interaccionan en la creación de paisajes sonoros o producciones musicales y desarrollan un producto final de manera colaborativa y creativa. Esta metodología favorece, además, el compromiso y responsabilidad individual para lograr el cometido, aplicando los saberes básicos en proyectos reales.

Las técnicas metodológicas irán orientadas a la reflexión, exposición y presentación del alumnado de los conocimientos adquiridos; siendo el juego una estrategia técnica fundamental en todo el proceso de enseñanza - aprendizaje de la situación propuesta. Así, los niños estarán motivados y se favorecerá la imaginación y creatividad, dando pie a la posibilidad de interactuar entre iguales.

Con este enfoque metodológico se pretende que el alumnado, teniendo siempre en cuenta sus diferencias individuales, alcance progresivamente la adquisición plena de las competencias clave correspondientes al nivel de desempeño en la etapa de educación primaria.

8. TEMPORALIZACIÓN RECURSOS

El horario de las diferentes clases de música del centro es el siguiente:

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 - 10:00					Música 4.º
10:00 - 11:00			Música 2.º		
11:00 - 12:00	Música y Danza 1.º (30 min.)	Música y Danza 5.º			
12:00 - 12:30					
12:30 - 13:30				Música y Danza 3.º	Música 6.º
13:30 - 14:00	Música y Danza 1.º (30 min.)			Música y Danza 5.º	

Tabla 2: Cronograma con las sesiones de música en el centro educativo elegido.

Elaboración propia

Teniendo en cuenta que el centro no dispone de un aula de música exclusivo, las sesiones se impartirán en el aula habitual de cada curso. Los recursos necesarios para las sesiones serán:

RECURSOS	
1.º de Primaria	2.º Primaria
<ul style="list-style-type: none"> • Cuento • Materiales para el instrumento cotidiáfono: botella de agua pequeña, palo, cuerda y garbanzos 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas para la creación de la historia
3.º de Primaria	4.º de Primaria
<ul style="list-style-type: none"> • Audio con diferentes escenarios sonoros • Línea temporal • Paisajes para cada grupo • Presentación para adivinar qué paisaje imita cada grupo 	<ul style="list-style-type: none"> • Línea temporal • Material para crear sus sonidos
5.º de Primaria	6.º de Primaria
<ul style="list-style-type: none"> • Instrumentos y materiales: carrillón, flauta dulce, botellas, instrumental de percusión indeterminada Orff, baquetas... 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos espaciales: el aula de informática: los ordenadores.

Tabla 3: Recursos necesarios para llevar a cabo las actividades de la propuesta.
Elaboración propia.

9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En 6.º de Primaria se contempla un caso de adaptación curricular para un alumno. El niño presenta una discapacidad intelectual moderada, según el Manual de Atención al alumnado con necesidades específicas de Apoyo Educativo Derivadas de Discapacidad Intelectual (Antequera Maldonado et al., 2008) las características, necesidades y ayudas que pueden presentar en el aula son:

Características	Necesidades y ayudas
Cognitivas	Cognitivas
<ul style="list-style-type: none"> - Déficits, a veces importantes, en funciones cognitivas básicas (atención, memoria, tiempo de latencia...). - Por lo general, dificultades para captar su interés por las tareas y para ampliar su repertorio de intereses. - Dificultades para acceder a información de carácter complejo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Incluir en la A.C.I. los ajustes precisos de los elementos curriculares (objetivos, contenidos, actividades, metodología...). - Diseño y disposición intencional de los contenidos y condiciones de aprendizaje. - Partir de sus intereses y preferencias. Procurar situaciones y materiales que les resulten atractivos.

<ul style="list-style-type: none"> - Dificultades, en muchos casos, para el acceso a la simbolización. - Posibilidad de aprendizajes que supongan procesamiento secuencial. - Posibilidad de aprendizajes concretos y de su generalización a situaciones contextualizadas, para lo que puede precisar la mediación de la persona adulta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Empleo de técnicas de secuenciación, modelado, encadenamiento. - Uso adecuado de estrategias de ayuda (físicas, sensoriales, gestuales, orales...). - Recursos intuitivos, secuenciales y sensoriales (apoyos visuales, marcadores espacio temporales...). - Aprendizaje de rutinas y habilidades concretas en sus entornos naturales.
Comunicación y Lenguaje	Comunicación y lenguaje
<ul style="list-style-type: none"> - Evolución lenta y, a veces incompleta, en el desarrollo del lenguaje oral, pero según las pautas evolutivas generales. - Dificultades articulatorias, que se pueden agravar por causas orgánicas (respiración, tonicidad...). - Frecuente afectación en el ritmo del habla (taquialia/ bradialia) y disfluencias (tartamudeo / farfullero). - Las anteriores características del habla afectan a la claridad del discurso. - Dificultades para la adquisición y uso de categorías morfológicas y gramaticales. - Producciones de complejidad y longitud reducidas en el plano sintáctico. - Recurso al contexto extralingüístico para compensar dificultades de comprensión. - Inhibición en el uso del lenguaje oral (falta de interés, escasa iniciativa...). - Con frecuencia adquieren niveles básicos de lectoescritura, al menos en sus aspectos más mecánicos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular el desarrollo del lenguaje oral en todas sus dimensiones (forma, contenido y uso) y en su vertiente comprensiva y expresiva. - Atención directa por parte del maestro o maestra de audición y lenguaje. Intervención desde un doble enfoque: actividades de tipo formal (ejercicios de lenguaje dirigido) y funcional (situaciones comunicativas). - Utilizar de forma sistemática mecanismos de ajuste (empleo de lenguaje correcto, sencillo, frases cortas, énfasis en la entonación...). - Empleo, en situaciones funcionales, de estrategias que favorezcan el desarrollo lingüístico (extensión, expansión, feed back correctivo...). - Facilitación por medios gráficos y gestuales... - Uso, cuando sea preciso, de sistemas aumentativos de comunicación para favorecer desarrollo. - Aprendizaje de la lectura por medio de métodos globales de palabra. - Emplear, si fuese preciso, técnicas de lectura funcional (etiquetas, rótulos, iconos...).

Tabla 4: Características, necesidades y ayudas del alumnado con discapacidad intelectual moderada (Antequera et al., 2008, p. 18)

La propuesta contempla las necesidades de este niño y, de la mano del Diseño Universal de Aprendizaje⁴ (DUA). La forma de presentar el producto de esta sesión será a través del uso de las TIC y, tal y como plantea Pastor (s.f., p. 7), “las TIC tienen características específicas que las convierten en elementos con gran potencial para transformar los procesos de aprendizaje y de enseñanza”. La implementación de las TIC en este caso facilita a los alumnos, y concretamente a un alumno con dificultades en la expresión morfosintáctica, la posibilidad de presentar una propuesta musical por un medio favorable a sus intereses.

Además, entre las ventajas del trabajo con la Pedagogía de la Creación Musical, el trabajo cooperativo favorece la atención a la diversidad existente dentro del aula de primaria. Tal y como explica Pujòlas:

Las estrategias cooperativas favorecen el aprendizaje de todos los alumnos: no solo de los que tienen más problemas por aprender (incluyendo a los que tienen necesidades educativas especiales vinculadas a alguna discapacidad y que son atendidos dentro las aulas ordinarias junto a sus compañeros no discapacitados), sino también de los más capacitados para el aprendizaje.
(2003, p. 16)

10.ACTIVIDADES

Se desarrollarán las actividades correspondientes a cada uno de los cursos de Primaria, una sesión para cada curso. En los cursos de 1.º y 2.º de Primaria se optará por la utilización del cuento como medio para el aprendizaje, por dar lugar al juego simbólico propio del desarrollo cognitivo de la edad. De 3.º en adelante se trabajará con el Juego Reglado, los niños harán composiciones en los escenarios variados que se les proponga, pero deberán seguir una serie de reglas para lograr su cometido.

⁴ Según el Center for Applied Special Technology (CAST), el DUA un conjunto de principios para desarrollar el currículo que proporcionen a todos los estudiantes igualdad de oportunidades para aprender (CAST, 2011).

Estas sesiones tienen como objetivo fomentar la creatividad y la colaboración en los estudiantes a través de la creación musical en grupo. Los estudiantes pueden aprender a trabajar juntos y a construir una pieza musical original con estructura y coherencia. Además, estas sesiones dan lugar a la exploración de diferentes instrumentos u objetos sonoros del entorno más cercano.

1.º de Primaria. La Plaza de la Música

Actividad 1. Cuento. 15 minutos

Para sumir a los niños en la historia, se creará un cuento con la participación de los propios estudiantes, quienes crearán el elemento mágico que ayude a resolver el problema que se planteará.

El cuento será de creación propia, de la mano de algunas de las 31 funciones de los cuentos populares que Propp (1928) enumera en su obra *Morfología del Cuento*, a saber: exposición de la situación inicial, información, fechoría, carencia, partida, recepción del objeto mágico, victoria, la vuelta, etc., son algunas de las funciones que el autor destaca en las formas y leyes que rigen la estructura de los cuentos populares. Otros autores, como el sevillano Rodríguez Almodóvar (1989), hacen sus aportaciones sobre la estructura de los cuentos populares, abreviando las funciones en 10.

El cuento, en el formato en el que será presentado, será visible en el anexo 1. La página del cuento en la que se indica “Ponle sonido a este paisaje” será el momento en el que se desarrollen las actividades 2, 3 y 4.

Actividad 2. Lluvia de ideas. 10 minutos

El protagonista pedirá ayuda a los niños para resolver la tarea que se le encomienda para salvar su reino. Se propondrá la siguiente dinámica: cerraremos los ojos y nos imaginaremos que estamos en la Plaza de la Música, ¿qué escucháis?

Se hará una lluvia de ideas de los sonidos que se “escuchan” y se pasará a cuestionar cómo pueden hacerse: imitar los sonidos de los pájaros con la boca, los pasos de algunos animales con palmas en los muslos, etc.

Actividad 3. Nuestro propio instrumento. 15 minutos

Se les sugerirá que, quizá, les haga falta algún instrumento para hacer más sonidos. Entonces se dará lugar a la creación de un instrumentofono utilizando: una botella de plástico con “textura”, cuerda, un palo y la decoración que se estime.

Una vez se haya creado el instrumento los niños explorarán sus capacidades sonoras. Con el instrumento creado se propondrán sonidos que imiten el ambiente que pueda acompañar al paisaje propuesto en el cuento.

Actividad 4. 15 minutos

Por grupos, decidirán cuál de los sonidos que han pensado que podían escuchar en la Plaza de la Música van a interpretar: decidirán el orden, la frecuencia, si cuando uno aparece desaparece el siguiente... Podrán agruparse en sonidos similares y la profesora orientará cómo deben relacionarse entre los diferentes grupos para que todas las ideas sean escuchadas: habrá una líder de quipo que escuchará a todos sus miembros para luego hacer una puesta en común con el resto de los grupos. De esta manera elegirán el orden en el que los sonidos irán apareciendo en la Plaza de La Música. En esta ocasión la improvisación pasará a un segundo plano para dar lugar a un interpretación y creación musical más elaborada.

2.º de Primaria. Creamos un cuento y su acompañamiento.

Los niños visualizarán un vídeo sin sonido al que posteriormente deberán animar con sus propios sonidos: utilizarán tanto instrumentos como materiales sonoros que se les ocurran. Posteriormente crearán su propia historia.

Actividad 1. 10 minutos.

Se visualizará un vídeo cuyo protagonista es un gato algo travieso. Las fechorías que hace serán sonorizadas por la clase en conjunto; la maestra acompañará dicha sonorización para sumir a los niños en la historia, en la actividad. El enlace al vídeo es el siguiente:

https://youtu.be/0jwwZi_i-bE

Actividad 2. 3 minutos

Como muestra de las posibilidades expresivas y sonoras que tiene el propio cuerpo, se les propondrá a los alumnos chasquear los dedos todos a la vez, sin explicar cuál es el propósito. Si cada vez se chasquean los dedos más rápido y cada uno a tempos diferentes, se imita el sonido de la lluvia cuando cae. Cuando la “tormenta” sea lo suficientemente densa se pedirá a los alumnos que salten, y así imitaremos el sonido de un trueno. De esta forma vivenciarán las posibilidades que ofrece el propio cuerpo de

crear sonidos que podemos encontrar en la naturaleza, para dar pie a la actividad siguiente (de lo sencillo a lo complejo).

Actividad 3. 15 – 20 minutos.

Los niños, en grupos de 5 personas, crearán una historia de forma “guiada”. Mediante unas tarjetas, que elegirán aleatoriamente, tendrán un protagonista, un problema que deberán arreglar y una emoción que expresar. Contarán con 15 minutos para matizar los detalles de la historia que quieren contar y practicar los sonidos que aparecerán. La idea, al igual que con el vídeo de la actividad 1, es que los niños cuenten la historia y a la vez que la sonorizan, creando el paisaje sonoro de la historia: los pasos de los personajes; las expresiones de sorpresa, alegría o susto; ambientación general de una historia. Las tarjetas serán visibles en el anexo II. Los personajes con los trabajará cada grupo serán:

- A. Melodía el Mirlo: un mirlo cantor que vive en el bosque. Tiene una voz tan hermosa y melodiosa que encanta a todos los animales del lugar. Con su canto, puede hacer que las plantas crezcan más rápido y los animales se sientan más felices.
- B. Sonata la Ninfa: una ninfa que vive en el valle de las flores. Es la protectora de la música en la naturaleza. Con su dulce silbido logra alimentar a las plantas con lluvia y hacer que el agua de los ríos fluya con más fuerza.
- C. Arpegio el Árbol: un árbol encantado que vive en el medio del bosque. Tiene ramas y hojas que suenan como cuerdas y puede crear música con el viento que sopla a través de sus ramas. Los animales del bosque a menudo se reúnen a su alrededor para escuchar su música relajante.
- D. Coral la Cotorra: una cotorra tropical de la selva. Tiene una voz poderosa y puede imitar cualquier sonido, desde la lluvia hasta el canto de otros pájaros. A menudo canta junto con los sonidos de la naturaleza, creando una sonoridad perfecta que consigue que todos los animales estén en armonía.
- E. Sinfonía el Duende: un duende amante de la música que vive en las colinas. Es un virtuoso en muchos instrumentos, pero su favorito es la flauta. Con su música, puede hacer que los árboles se balanceen al ritmo y que las aves canten en coro.

En todas las historias, las plantas y animales necesitarán de la ayuda de los protagonistas: en una ocasión estarán tristes, en otra ocasión enfadados, en otra alterados, en otra aburridos y en otra sentirán miedo. Tendrán que expresar esas

emociones con sonidos, y los protagonistas tendrán que animar a los animales y las plantas con sus “poderes”.

Actividad 4. Exposiciones. 10 minutos

El alumnado presentará las cartas con las que debían componer la historia y su creación final al resto de compañeros.

3.º de Primaria. ¿Dónde estamos?

En esta sesión los niños experimentarán con la sonoridad de diferentes paisajes sonoros. La propuesta será que ellos mismo creen sus propios sonidos adecuándose a un paisaje. Reflexionarán, además, sobre cómo se sienten según los paisajes sonoros que escuchan, sobre la contaminación acústica y sobre la importancia de no estar sometidos constantemente a mucho ruido por su propio bienestar.

Actividad 1. 10 – 15 minutos

El alumnado será inmerso en una situación experimental sonora previa antes de llegar al proceso de creación de música. Se les pedirá que dibujen en un folio 4 paisajes diferentes, dependiendo de los sonidos que escuchen en el [vídeo](#), su enlace se encuentra en el anexo III. Después de escuchar el audio completo, se compartirá los sonidos que han caracterizado cada uno de los paisajes sonoros y a qué imagen nos ha llevado ese conjunto de sonidos.

Actividad 2. 5 minutos

Para crear un ambiente relajado y distendido, se les pondrá un vídeo sin sonido y se pedirá que cada uno, en conjunto con el resto de los compañeros, interprete según crea conveniente los sonidos que pueden producirse con objetos exclusivos que tengan cerca (botellas de agua, estuches, con percusión corporal, la propia voz, etcétera). Será imprescindible la participación propia de la maestra para que los niños se sumerjan en la actividad y la disfruten al completo. En enlace al [vídeo](#) se encuentra en el anexo III.

Actividad 3. 20 minutos

Una vez los niños están sensibilizados en los diferentes escenarios sonoros, pasarán al trabajo técnico de creación. Se les dará un material visual y ellos deberán ponerle voz mediante sonidos creados con materiales accesibles: voz, material fungible del aula, ...

Además, se llevarán materiales como palos de lluvia, sonajas o cualquier material que pueda servirles como utensilio para que los niños dispongan de mayores oportunidades para adecuar los sonidos al paisaje propuesto. A cada grupo se le proporcionará una imagen: una granja, una selva, un parque de atracciones y una ciudad. El trabajo se realizará por grupos de 5 niños, deberán crear un esquema de los sonidos que irán interpretando progresivamente a lo largo de la producción musical. La producción deberá durar entre 30 segundos y un minuto, se les dará una línea temporal en un folio para que programen su creación y unas pautas sobre cómo “dibujar” un sonido sobre el papel. Este recurso está disponible en el anexo IV.

Reglas del juego:

- Deberán aparecer al menos 5 sonidos
 - Al menos 2 sonidos deberán producirse a la vez
 - Todos los miembros del equipo deberán realizar 1 sonido diferente, como mínimo
- Entonces, se crearán unos “carnés” con los roles que cada integrante deberá respetar. Los grupos serán heterogéneos, para acoger la pluralidad de un aula de primaria. Se han creado unos carnés para que cada niño cumpla con el rol que se le asigne. Como habrá 5 integrantes por grupo, uno de los roles del equipo se repetirá (arpa y clarinete tendrán la misma función). Las características asignadas a cada rol serán:

- **Director de orquesta.** Moderador, pedirá silencio y se encargará de que el grupo trabaje con un volumen adecuado para no alterar el orden de la clase.
- **Arpa.** Cabeza pensante.
- **Violonchelo.** Se encarga de leer los enunciados y de escribir en el cuaderno.
- **Tuba.** Expondrá en alto los resultados y será el hilo comunicador con la maestra en caso de que haya dudas.
- **Clarinete.** Cabeza pensante.

Estos carnés están disponibles en el anexo V.

Actividad 4. Presentación de las creaciones. 15 minutos

Para finalizar, los grupos expondrán su trabajo. Se hará una presentación en la que aparezca en cada diapositiva el paisaje que ha creado cada grupo, junto con otros completamente diferentes. El resto de los grupos deberán botar en consenso qué paisaje es el que ha sonorizado el grupo que presente. La presentación podrá verse en el anexo VI.

A continuación, pasarán los grupos en orden a presentar su creación. En la pantalla se proyectarán dos opciones de paisaje entre las que los demás niños deberán seleccionar cuál es la correcta. Al finalizar cada paisaje, el grupo explicará brevemente qué sonidos han querido representar, cuáles habían pensado en hacer y finalmente no eligieron, etcétera; de forma que también se mejore la expresión oral.

Actividad 5. Reflexión. 5 minutos

Se hará una reflexión conjunta de todas las ideas surgidas a lo largo de la sesión: diferentes tipos de paisajes, naturales y urbanos, se hablará sobre la contaminación acústica y sobre cómo la música es compañera de la imagen y viceversa; con los ojos cerrados, los sonidos nos pueden dibujar el paisaje. Se preguntará qué tipo de paisajes sonoros les gustan más, y del malestar que producen paisajes ruidosos, que alteran la estabilidad de nuestro oído.

4.º de Primaria. Del oído al papel.

Actividad 1. Toma de contacto. 10 - 15 minutos

La clase de música de este curso comienza a las 9:00 de la mañana. Al llegar al aula los niños suelen estar más alborotados y les lleva un tiempo sentarse y guardar silencio para comenzar con un nuevo día de aprendizaje.

Nada más entrar en clase, mientras se colocan, la maestra sin hacer comentario alguno irá escribiendo en la pizarra aquellos sonidos que se produzcan en el aula: sonidos de sillas moviéndose, voces, mochilas abriéndose, estuches, etc. Cuando comiencen a estar en calma y se haga el silencio dentro del aula se planteará la pregunta ¿qué está escrito en la pizarra? Se comenzará a explicar la particularidad de los sonidos y ambiente que producen, así como la participación de cada uno de los estudiantes en la formación del paisaje sonoro del aula (concepto que será explicado más tarde).

Actividad 2. Búsqueda de un objeto sonoro. 3 - 5 minutos

Se pedirá a los escolares que elijan un objeto de su alrededor con el que se hará un ejercicio sonoro a continuación. Se cuenta con que el alumnado explore las cualidades sonoras del objeto que escojan y se forme algo de alboroto en el aula, se busca, pero pasados unos minutos se rogará silencio para continuar con la siguiente actividad.

Actividad 3. 25 minutos

Se pedirá a un par de voluntarios que compartan con la clase el sonido que han elegido: una vez lo realicen se les pedirá que lo repitan, haciendo especial énfasis en que cuando lo repitan el sonido ha de ser igual (igual de breve/largo, igual de intenso, etc). A continuación, su sonido será representado gráficamente por la maestra en la pizarra, explicando que, cada vez que veamos ese símbolo sobre el papel se hará exactamente el sonido representado por el alumno 1. El alumno 2 hará otro sonido y se repetirá el proceso. Con dos sonidos escritos en la pizarra se les preguntará, cómo pueden indicar en la partitura que ese sonido ha cambiado de:

- **intensidad**
- **duración**
- **timbre**
- **cómo superponer las voces**

Saldrán varios ejemplos como cambiar de color la figura del musicograma, cambiarlo de tamaño para representar un cambio de intensidad... ejemplos para que vean la cantidad de posibilidades que existen de representar un sonido y modificarlo escribiendo sencillamente fórmulas similares en un papel.

Por grupos, crearán una composición breve que compartirán con el resto de la clase. Deberán explicar qué pasos han seguido para elaborar tanto la producción sonora final como el musicograma.

Actividad 4. Asamblea, de la práctica a la teoría – 15 minutos

Para finalizar se los niños de dispondrán en un círculo amplio alrededor de la clase, donde podrán verse todas las caras de quienes hablen. Se asentarán los conocimientos prácticos adquiridos en la teoría:

- El paisaje sonoro, si cerramos los ojos los sonidos nos dibujan el paisaje: los alumnos cerrarán los ojos 1 minuto y prestarán atención a los sonidos que nos rodean. Todo lo que se escucha en todo momento forma parte del paisaje sonoro.
- Se formulará la pregunta ¿hemos hecho música hoy en clase? Se escucharán las opiniones de los niños y la maestra concluirá con que la música son una serie de sonidos organizamos, motivos repetitivos, etc.

* En el caso de disponer con el aula de informática y con una sesión a mayores, sería interesante que ese boceto realizado en papel con los sonidos que han elegido fueran grabados y pasados al ordenador para modificarlos y hacer una composición con la

herramienta de Audacity (los sonidos pueden grabarse en la misma aplicación si se dispone de micrófono).

5.º de Primaria. Auténticos compositores.

En esta sesión el alumnado aprenderá a crear su propia música utilizando diferentes instrumentos y materiales.

Actividad 1. Presentación de instrumentos y materiales. 10 minutos

Se presentará a los alumnos una serie de instrumentos y materiales que pueden ser utilizados para crear música:

Instrumentos de percusión:

- Metalófonos
- Campanas
- Cascabeles
- Maracas

Objetos cotidianos:

- Lápices y bolígrafos (para golpear y crear ritmos)
- Botellas de plástico (con agua a diferentes niveles para producir diferentes tonos)
- Cajas de cartón (para golpear y crear ritmos)
- Papel de seda o celofán (para producir sonidos de fricción)
- Hojas secas dentro de bolsas de plástico (para producir sonidos de crujido)

Previamente se les habrá hecho la propuesta de traer sus propios instrumentos y materiales: así, la propuesta se llevará fuera del aula previamente y se creará una expectativa sobre lo que se va a trabajar.

Se explicará el funcionamiento de los instrumentos y se les dará un tiempo para explorarlos y experimentar con ellos.

Actividad 2. Composición musical en grupo. 25 minutos

Se dará libertad a los estudiantes para dividirse y crear los grupos de trabajo para comenzar a crear su propia música. Cada grupo tendrá que crear una pieza musical utilizando los instrumentos y materiales que se les proporcionarán. Tendrán tiempo para ensayar y perfeccionar su pieza.

Previamente han visto qué es la pregunta y la respuesta, contenido que deberá verse reflejado en su creación. Todos aquellos aspectos musicales que deseen incluir en su creación intencionadamente (patrones rítmicos con tresillos, el puntillo...) serán valorados positivamente, así como la inclusión de sonoridades menos convencionales con objetos cotidianos.

Actividad 3. Presentación. 15 minutos

Cada grupo presentará su pieza musical al resto de la clase. Podrán incluir una breve introducción explicando cómo ha sido el proceso de creación, qué elementos musicales han tenido en cuenta...

Actividad 4. Improvisación. 10 minutos

Una vez que los alumnos hayan presentado sus piezas tendrán la oportunidad de crear una pieza musical en conjunto (toda la clase) utilizando los instrumentos que hayan elegido. En el caso de que elijan varios instrumentos de percusión afinada, se les explicará brevemente el por qué deben utilizar exclusivamente las notas Do – Re – Mi – Sol – La, correspondientes a la escala pentatónica (Orff trabaja con esta escala cuando implementa la improvisación en el aula)

6.º de Primaria. Productores musicales.

El desarrollo de la sesión irá orientado a mostrar a los alumnos las posibilidades de creación musical que ofrece internet.

Actividad 1. Imitación y creación. 10 minutos

Para poner en marcha la capacidad creativa de los niños, se hará una dinámica de creación rítmica. En círculo, cada niño hará su propio ritmo de 4 tiempos, el alumno siguiente imitará el ritmo de su compañero anterior y creará un ritmo nuevo.

Actividad 2. Músicos tecnológicos. 40 minutos

Se desplazará al alumnado al aula de informática. Una vez allí se trabajará con diferentes aplicaciones de creación. Deberán registrarse en Padlet que he diseñado para la sesión y entrar con el siguiente enlace, que les haré llegar mediante el correo electrónico:

<https://padlet.com/egarciaestepar/creamos-una-canci-n-e8yrgncuky9s7kl>

Será necesario ingresar con la contraseña: San José sexto de primaria.

En el Padlet están las instrucciones que deben seguir y la herramienta con la que se trabajará para crear su composición rítmica. El Padlet servirá como herramienta de evaluación de la actividad, y el resto de los compañeros podrán hacer valoraciones sobre el trabajo de los demás miembros de la clase.

11. EVALUACIÓN

Mediante de la asimilación de los saberes básicos (contenidos) se medirán tanto los resultados como los procesos evaluando las competencias específicas a través de los criterios de evaluación. Partiendo de los conocimientos y habilidades iniciales del alumnado, las herramientas de evaluación estarán diseñadas para mostrar las evidencias procesuales que indican la evolución y el progreso y no solo el producto final. Para tomar nota de las inclinaciones globales de cada sesión se utilizará un “cuaderno del profesor”, el que se tomarán notas progresivamente que permitan evaluar el progreso de el grupo clase. Además de la heteroevaluación, los propios niños realizarán una autoevaluación de su trabajo mediante una lista de control y una diana de evaluación, que formará parte de la coevaluación de los trabajos en pequeño grupo mediante una ficha de equipo (en las sesiones en las que se trabaje por grupos cooperativos). Esta ficha será visible en el anexo VII.

Para la calificación se elaborarán listas de control y rúbricas que contemplen la adquisición de contenidos, la participación y el trabajo en equipo en el aula. Aplicando estas medidas de observación podrá tenerse una idea más nítida de la evolución de cada alumno a lo largo del curso, y de cómo ido alcanzando los criterios de evaluación correspondientes a las competencias específicas del área.

Los criterios y objetivos para la evaluación deben estar claros desde el inicio de las sesiones. La comunicación de dichos criterios de evaluación para los trabajos en equipo será también será imprescindible desde el inicio. Por eso la ficha de evaluación grupal del anexo VII será entregada en el momento en el que los grupos estén consolidados. Se utiliza la combinación de evaluación individual y grupal, implementando herramientas de autoevaluación y coevaluación para fomentar la responsabilidad individual y el trabajo en equipo. Los elementos tenidos en cuenta serán:

- a) Participación: se debe evaluar el grado de participación y colaboración de cada miembro del equipo en la realización del proyecto.
- b) Contribución musical. Se debe evaluar la calidad de la contribución musical de cada miembro del equipo, ya sea en términos de técnica, creatividad, originalidad, etc.
- c) Coherencia y cohesión con el proyecto: se debe evaluar la capacidad del equipo para comunicarse y colaborar efectivamente en la realización del proyecto.
- d) Presentación: se debe evaluar la presentación del proyecto en términos de su calidad técnica y estética, así como de la capacidad del equipo para transmitir su mensaje musical al público.

Esta ficha será utilizada en la sesión de 2.º de Primaria, de 3.º, de 4.º y en el 5.º curso. Para la evaluación de la actividad de 6.º de Primaria, se tendrá en cuenta la valoración que los compañeros hagan sobre las composiciones en el Padlet, pues se valorarán entre ellos con comentarios en las publicaciones y desde una a cinco estrellas. Para cada sesión se ha creado una rúbrica de evaluación, visibles en el anexo VIII.

Como evaluación individual se creará una lista de control aplicable a una o varias sesiones. En una sola sesión no es posible evaluar a todos los participantes, pero sí se puede hacer una evaluación sistemática a lo largo de las sesiones de diferentes niños. Así se valorará cómo ha sido la evolución de todos los niños, tomando nota en diferentes momentos, siendo evaluable el proceso del aprendizaje y no solo el producto final.

Actividad nº _____	Nombre _____	
	Sí	No
Participa		
Respeto otras ideas		
Ayuda a sus compañeros		
Respeto el turno de palabra		
Su propuesta se adecúa a la actividad		
Trata el material de clase adecuadamente		

Tabla 5: Lista de control elaborada para la evaluación sistemática del alumnado.

Elaboración propia.

CAPÍTULO IV: REFLEXIONES, CONCLUSIONES Y ALCANCE

REFLEXIÓN DE LA PROPUESTA

Con la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado he quiero investigar en un campo que desconocía, con la intención de ampliar mi óptica de las metodologías de la enseñanza musical. Quise encontrar una metodología que diera lugar al trabajo cooperativo, porque considero que es una forma idónea de dar respuesta a la diversidad existente en toda aula de primaria.

Llevar a la práctica actividades en todos los cursos de primaria utilizando el trabajo cooperativo requiere de diferentes enfoques de explicación y partir de diversas experiencias previas de los alumnos en lo que se refiere al trabajo cooperativo. Eso se traduce es una dificultad añadida para la aplicación de una sola sesión por curso. En la aplicación de mi propuesta he vivenciado que, en los cursos más bajos, los niños a penas tienen experiencia en la esfera colaborativa, el trabajo está más enfocado a la individualidad y la maestra ha de estar más pendiente de guiar la coordinación entre los grupos. En los últimos cursos de Primaria la autonomía en la toma de decisiones grupales es mucho más fluida.

En lo que se refiere al contenido en sí de la propuesta y la asimilación de conceptos como “paisaje sonoro”, la creación de producciones musicales desde diferentes enfoques y la implicación en las actividades por parte del alumnado estoy gratamente satisfecha. Los niños han mostrado interés por las actividades, por participar y por sacar adelante las propuestas. Han necesitado mayor o menor apoyo, dependiendo de cursos y agrupaciones, pero en las conclusiones de cada sesión se ha observado que el calado de los contenidos trabajados ha dado sus frutos: “estamos rodeados de música siempre”, niña de 4.º de Primaria; “hemos hecho sonidos de la naturaleza” niño de 2.º de Primaria; “hemos creado música con objetos que nunca se nos hubieran ocurrido”, grupo de 5.º de Primaria.

Uno de los inconvenientes que me he encontrado ha sido la limitación temporal de la que disponía. El planteamiento de la propuesta para trabajar con la PCM en todos los

cursos de Primaria deriva del uso del libro de texto en este centro educativo. Cada una de estas sesiones hubiera podido dar lugar a una Situación de Aprendizaje completa en la que englobar muchos mas saberes básicos (contenidos) y abordar más criterios de evaluación. Por otra parte, el uso de las TIC en la sesión de 6.º de primaria ocasionó diversas dificultades: la actividad se tuvo que realizar en agrupaciones de 3 o 4 niños porque varios no pudieron acceder a su correo electrónico (se les avisó previamente de que debían recordar su contraseña o tener un correo electrónico operativo para la actividad), tuvieron que realizar verificadores en el inicio de la sesión dese el teléfono móvil o no recordaban la contraseña; una vez reordenadas las agrupaciones, hubo dificultades para encontrar el Padlet en algunos grupos (la solución fue enviar de nuevo la dirección del Padlet al nuevo correo que podían utilizar). La actividad salió adelante, pero dispusieron de menos tiempo para indagar en la creación de la propuesta rítmica del previsto.

CONCLUSIONES

Este trabajo me ha permitido adquirir destrezas de investigación académica acercándome a la presentación de un escrito formal con el uso de las normas APA. Con la idea inicial de trabajar la creación de piezas musicales en el aula, he creado una propuesta que acoge a todos los cursos de Primaria y que puede dar pie a situaciones de aprendizaje más extensas en cada uno de los niveles.

A lo largo de toda la formación como maestros se otorga cierta libertad para la elaboración de trabajos más o menos autónomos; pero las reglas a seguir siempre están presentes. Sin embargo, la puesta en práctica de conocimientos es una tarea difícil y sustancial, tanto para el alumno que se ve enfrentado al reto como para el maestro que evalúa ese proceso de aprendizaje. La suma de conocimientos teóricos que se adquieren a lo largo de la vida académica es muy extensa; en el área de música, todos esos conocimientos no tienen forma sin la práctica, sin la capacidad de aplicarse en ella.

Con esta propuesta las pretensiones son claras: utilizar la práctica musical para comprender y aplicar destrezas propias del área. La PCM pretende enseñar únicamente mediante la creación, sin la necesidad de unos conocimientos previos, pues ya existe un ser musical en cada uno de los niños. Aunque esa premisa puede ser útil para abordar temas como el fraseo, la polifonía, las texturas o los paisajes sonoros que rodean el

entorno más cercano de los niños, no es una metodología que utilizaría de forma aislada y/o única en el aula de Primaria. El sistema tonal baña toda la música cercana a nuestra cultura; es necesario comprender que hay conjuntos de sonidos que pueden salirse de esa estabilidad, pero también saber de dónde surgen las raíces de toda la música que escuchan.

La idea de poder trabajar con la creación musical sin que los alumnos tengan una formación extensa en el área también da mucho juego en los cursos más bajos. A medida que van formando su cultura musical, las creaciones e improvisaciones serán más elaboradas y contarán con elementos del lenguaje musical que ayuden al maestro a verificar el calado del aprendizaje de los niños. El uso de la improvisación como elemento de valoración de los conocimientos adquiridos, ya era utilizado a principios del s. XX de la mano del alemán Carl Orff (Graetzer y Yepes, 1961). Pueden ampliarse conceptos con los que trabajar dentro de la improvisación, o requisitos para determinar que los niños son “aptos” para componer (cambiando el concepto sobre qué es ser músico), pero la esencia de esta práctica se encuentra en uno de los pedagogos clásicos por excelencia de la enseñanza musical.

La idea inicial del trabajo fue fomentar la creación de pequeñas piezas musicales en el aula de Primaria. Investigando la línea de esta pedagogía, el trabajo fue tomando forma y decidí sobrepasar los límites que tenía establecidos por mi propia formación musical, basada completamente en el sistema tonal. La existencia de sonidos ajenos a la tonalidad es real, y como maestra de música es mi deber dar a conocer toda la variedad de composiciones musicales o de sonoridades existentes, para lo que es necesario infundir la idea de que el concepto de música es, efectivamente, mucho más amplio de lo que se acostumbra a pensar.

Pese a los medios variados de trabajo que ofrece la PCM, la posibilidad de trabajar exclusivamente con esta pedagogía en el aula está alejada de lo que considero una formación amplia en el área de música. Esta pedagogía invita al uso de las TIC en la educación, da respuesta a la atención de la diversidad en el aula de primaria y requiere de un papel activo por parte del alumnado. Sin embargo, el número de horas disponibles para el área de Música y Danza es limitante a la hora de trabajar con niños aún inexpertos con el manejo total de las TIC aplicadas a la educación musical. El tiempo y los recursos tecnológicos pueden jugar en contra de la aplicación de la PCM en un

centro educativo. Trabajando únicamente con esta metodología, el alumnado podría adquirir las competencias clave contempladas en el currículo de primaria; pero, a mi parecer, la enseñanza de la música también ha de contemplar conocimientos del lenguaje musical o la educación vocal, que podrían ser trabajados adaptando esta metodología pero que requieren de unos recursos temporales y espaciales de los que aún carecen la inmensa mayoría de centros educativos en España.

LÍMITES Y PROSPECTIVA DE FUTURO

Esta propuesta educativa es una pequeña aportación práctica de todo lo que puede ofrecer el trabajo con la Pedagogía de la Creación Musical en el aula. Se ha adaptado esta pedagogía a un contexto concreto, pero darle una importancia mayor al trabajo de las TIC durante un tiempo más prolongado y en un mismo curso es una de las posibilidades que me planteo de cara a volver a trabajar con esta metodología.

En esta línea de investigación aún puede ampliarse el término de música concreta, así como explorar nuevas formas de acercarla al aula de Primaria. Con la premisa de acercar a los niños al desarrollo de la idea musical como indica Delalande (1984). Sin poner límites a la búsqueda sonora. Entre las aportaciones del autor, la colaboración en la confección de instrumentos realizados con materiales reciclables o del entorno también tienen cabida en el desarrollo de esta idea musical en el alumnado.

La profesión del maestro es en parte responsable del desarrollo intelectual y emocional de varias generaciones de niños. La investigación, la formación constante y el trabajo con metodologías que divergen de aquellas con las que se habitúa a trabajar forman parte de esta valiosa labor. Alguien que no esté dispuesto a cumplir con dicha labor y compromiso debería asumir una responsabilidad semejante; y, hasta la fecha, nadie ha podido cumplir con ella satisfactoriamente esquivando el compromiso con el cultivo y el desarrollo del propio potencial. Este trabajo es un primer paso en el inicio como profesional de la enseñanza, y queda abierto a la ampliación, a un estudio en profundidad o futura investigación académica.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvaro-Mora, C. & Serrano, M. A. (2019). *Entrenamiento musical y habilidades cognitivas en niños: una revisión sistemática*. *Frontiers in Psychology*, 10, 1220. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01220>.
- Andrés Tripero, T. (2011). *Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista*. *E-innova*, (6).
- Antequera Maldonado, M., Bachiller Otero, B., Calderón Espinosa, M. T., Cruz García, A., Cruz García, P. L., García Perales, F. J., Luna Reche, M., Montero Alcaide, F., Orellana Rodríguez, F. M., Ortega Garzón, R., Martínez Gómez, A., & Soto Navarro, E. (2008). *Manual de Atención al Alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo Derivadas de Discapacidad Intelectual*. Junta de Andalucía, Consejería de Educación, Dirección General de Participación y Equidad en Educación.
- Arguedas, E. (2006). *La música en la enseñanza*. In C. Díaz, & E. Arguedas (Eds.), *Integración de la música con otras áreas del conocimiento* (pp. 149-156). Universidad Nacional de Costa Rica.
- AROM, S. (1991) *African Polyphony and Polyrhythm. Musical Structure and Methodology*, Cambridge University Press, Cambridge, 2004.
- Barrios García, G. y Ruiz Llaven, C. (2014) *El paisaje sonoro y sus elementos*, 57 – 61. https://dgip.unach.mx/images/pdf-REVISTA-QUEHACERCIENTIFICO/QUEHACERCIENTIFICO-2014-jul-dic/El_paisaje_sonoro_y_sus_elementos.pdf
- Ausubel, D. (1968). *Significado y aprendizaje significativo*. En *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas
- Bejarano Calvo, C. M. (2007). *Música Concreta: Tiempo destrozado*. Universidad Nacional de Colombia: Colección Sin Condición.
- CAST (2011) *Universal Design for Learning guidelines version 2.0*. Wakefield, MA: Author. <http://www.cast.org/udl/index.html>
- DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Delalande, F., Vidal, J., & Reibel, G. (1995). *La música es un juego de niños*. Buenos Aires: Ricordi.

- Dewey, J. (2015). *Experiencia y educación*. Losada. (Obra original publicada en 1938).
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI.
- Gardner, H. (2011). *Mentes creativas: Una anatomía de la creatividad vista a través de las vidas de Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham y Gandhi*. Paidós.
- Graetzer, R. y Yepes, A. (1961). *Introducción a la práctica del Orff-Schulwerk*. Editores Barry.
- ICB (Internacional Choral Bulletin). (s.f.) Raymond Murray Schafer. Recuperado de http://icb.ifcm.net/es_ES/raymond-murray-schafer/?print=pdf
- Landeira, S. (1998). *El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud*. Revista Digital-Buenos Aires, 14(134), 1-6. https://luzaro.net/wp-content/uploads/juego_simbolico.pdf
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868-122953. <https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>
- Maset, P. P. (2003). *La escuela inclusiva y el aprendizaje cooperativo*. Universidad de Vic, Barcelona, España.
- Nogales Díaz, E. (2020). *Cómo la música ayudó al ser humano a entender el universo*. The Conversation. Recuperado de: <https://theconversation.com/como-la-musica-ayudo-al-ser-humano-a-entender-el-universo-130981>
- Robinson, K. (2009). *El elemento: Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Debolsillo.
- Rodríguez Almodóvar, A. (1989). *Los cuentos populares o la tentativa de un texto infinito*. Universidad de Murcia.
- Rodríguez Alvira, J. (2001). *La fille aux cheveux de lin - Preludio de Claude Debussy*. Recuperado de <https://www.teoria.com/es/articulos/debussy-fille-aux-cheveux-de-lin/03.php>
- Ruiz Soto, M.P. (2014). *“La música concreta como herramienta de formación auditiva para niños de 7 a 12 años de la academia music art a través de talleres virtuales con sistema tutorial de aprendizaje*. Universidad Pedagogía Nacional. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/1461/TE-11262.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Pastor, C. A. (s.f.). *Aportaciones del Diseño Universal para el Aprendizaje y de los materiales digitales en el logro de una enseñanza accesible*. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <https://web.ua.es/fr/accesibilidad/documentos/cursos/ice/dua-y-materiales-digitales.pdf>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1981). *Psicología del niño* (14.a ed.). Madrid, España: Ediciones Morata.
- Piaget, J., & TEORICOS, A. (1976). *Desarrollo cognitivo*. España: Fomtaine.
- Pixabay (2012). Imagen de Puente, Bosque y Fantasía. <https://pixabay.com/es/illustrations/puente-bosque-fantasia-arboles-luz-19513/>
- Pixabay (2015). Imagen de árbol, Acuarela y Naturaleza. <https://pixabay.com/es/vectors/arbol-acuarela-naturaleza-diseño-616817/>
- Pixabay (2015). Imagen de Libro, Viejo y Surrealista. <https://pixabay.com/es/illustrations/libro-viejo-surrealista-fantasia-863418/>
- Pixabay (2017). Imagen de Estrellas, Cielo y Espacio. <https://pixabay.com/es/illustrations/estrellas-cielo-espacio-2643089/>
- Pixabay (2017). Imagen de Paisaje, Murciélagos y Araña. <https://pixabay.com/es/vectors/paisaje-murcielagos-araña-calabaza-2952646/>
- Pixabay (2018). Imagen de Bosque, Relajación y Encantadora. <https://pixabay.com/es/vectors/bosque-relajación-encantadora-3572594/>
- Pixabay (2018). Imagen de Casa, Edificio y La vivienda. <https://pixabay.com/es/illustrations/casa-edificio-la-vivienda-aldea-3167496/>
- Pixabay (2018). Imagen de Noche, Bosque y Luciérnaga. <https://pixabay.com/es/illustrations/noche-bosque-luciérnaga-luz-3078326/>
- Pizabay (2019). Imagen de árboles, Resumen y Creciente. <https://pixabay.com/es/vectors/arboles-resumen-creciente-tres-4030861/>
- Pixabay (2019). Imagen de Ciervo Bosque y Naturaleza. <https://pixabay.com/es/illustrations/ciervo-bosque-naturaleza-fantasia-4253787/>
- Pixabay (2019). Imagen de Paisaje, Naturaleza y El verano. <https://pixabay.com/es/illustrations/paisaje-naturaleza-el-verano-bosque-4026168/>

- Pixabay (2022). Imagen de Bosque, Árboles y Resumen <https://pixabay.com/es/vectors/bosque-árboles-resumen-ruta-luz-7172662/>
- Pixabay (2022). Imagen de Las Manos, Garras y Bruja. <https://pixabay.com/es/vectors/las-manos-garras-bruja-demonio-7681803/>
- Pixabay (2023). Ai generado, Búho y Pájaro. <https://pixabay.com/es/illustrations/aigenerado-búho-pájaro-árbol-7814628/>

ANEXOS

Anexo I: Cuento actividad 1.º de Primaria



Érase una vez....

Érase una vez un reino
lleno de alegres duendecillos.
Eran tan alegres que raro era
el momento en el que no
estaban sonriendo, cantando,
festejando...



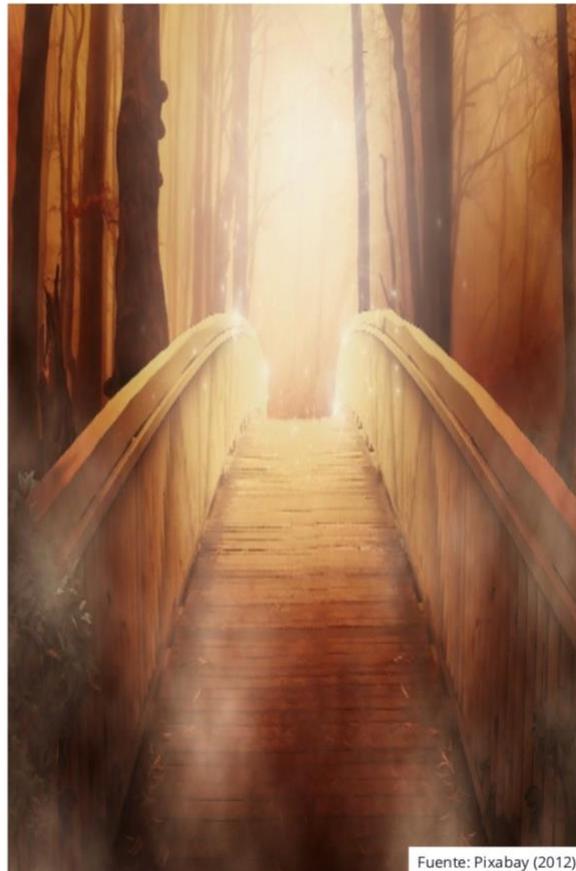
Fuente: Pixabay (2019)

En el valle, las casas estaban
colocadas alrededor de la Plaza
de la Música. Allí había bancos,
jardines, fuentes y un lago
donde pasear y escuchar todos
los sonidos que la naturaleza
ofrecía.



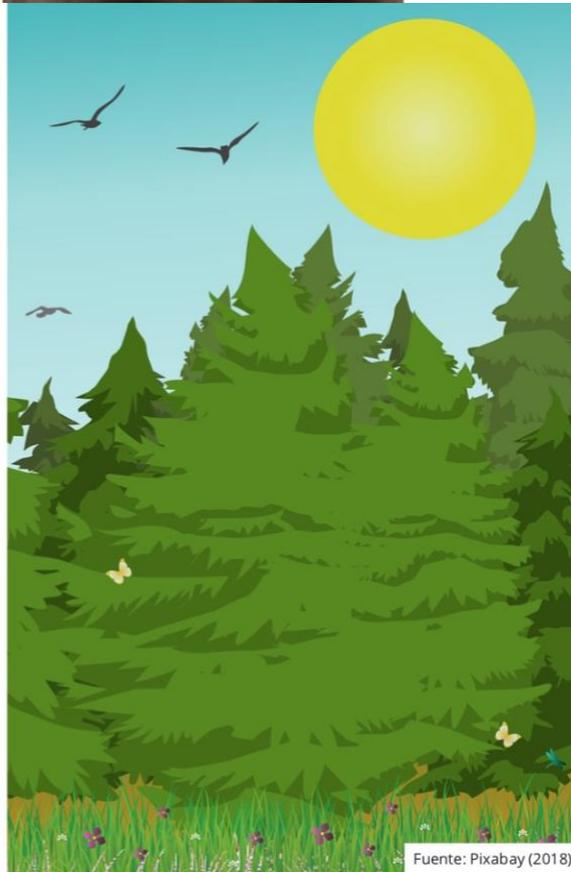
Fuente: Pixabay (2018)

El sol brillaba como de costumbre en el valle. Muqui, una de las más bondadosas y amables criaturas de la localidad, paseaba por la Plaza de la Música. Se deleitaba con los sonidos que le regalaba aquella soleada mañana.



Fuente: Pixabay (2012)

De pronto, escuchó gritos y estruendos en el parque. Un grupo de duendecillos, algo traviosos, estaban asustando a los pajarillos que cantaban en los árboles.



Fuente: Pixabay (2018)

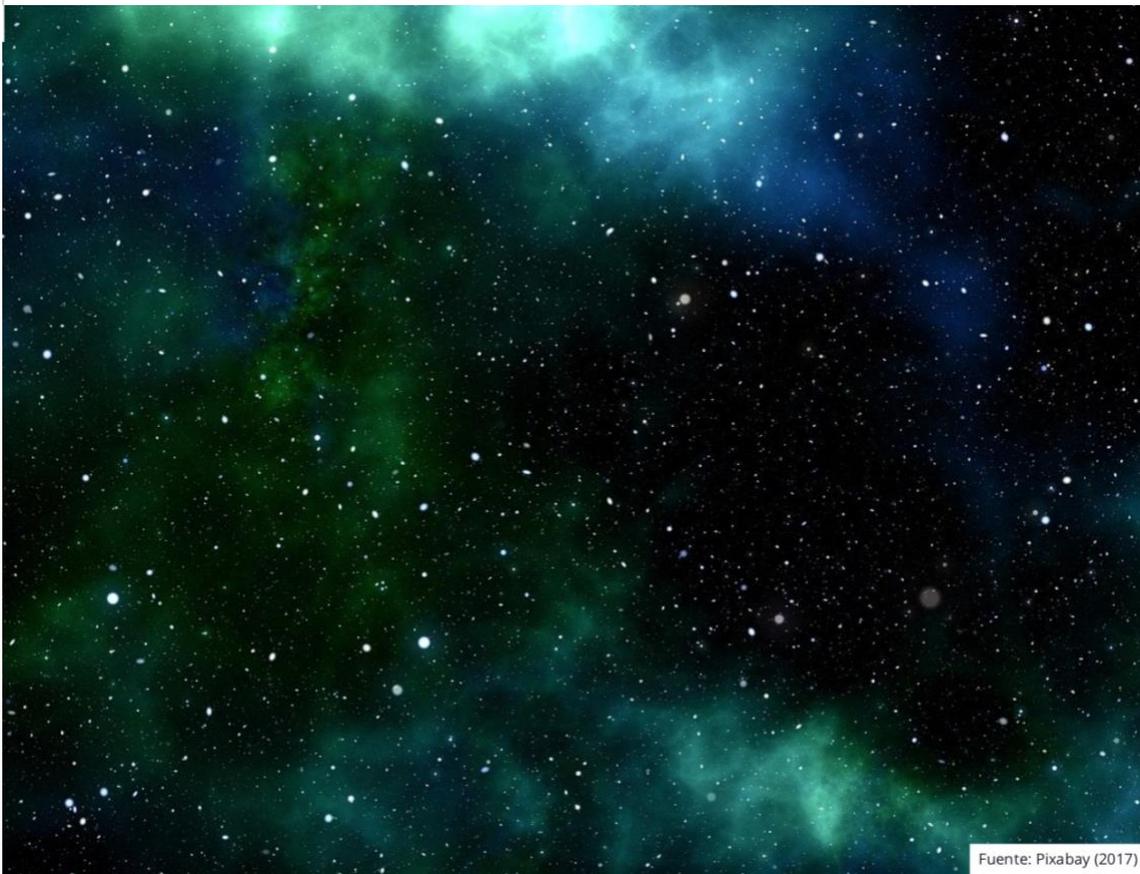
-¡Deteneos! – rogó Muqui – Esos pajarillos están dando color al parque con sus melodiosos cantos. Si perturbáis el sonido de la Plaza de la Música, habrá terribles consecuencias.

- ¿Qué consecuencias? - Dijo uno de los duendecillos.

- Solo nos estamos divirtiendo.

- Pero vuestra diversión no puede perturbar la tranquilidad de estas pobres criaturas. ¿Acaso no recordáis que las melodías que esta Plaza emana son las que hacen que nuestro reino esté en armonía?

- Solo nos estábamos divirtiendo, ¿qué va a pasar? – contestó otro de los duendes alborotadores.

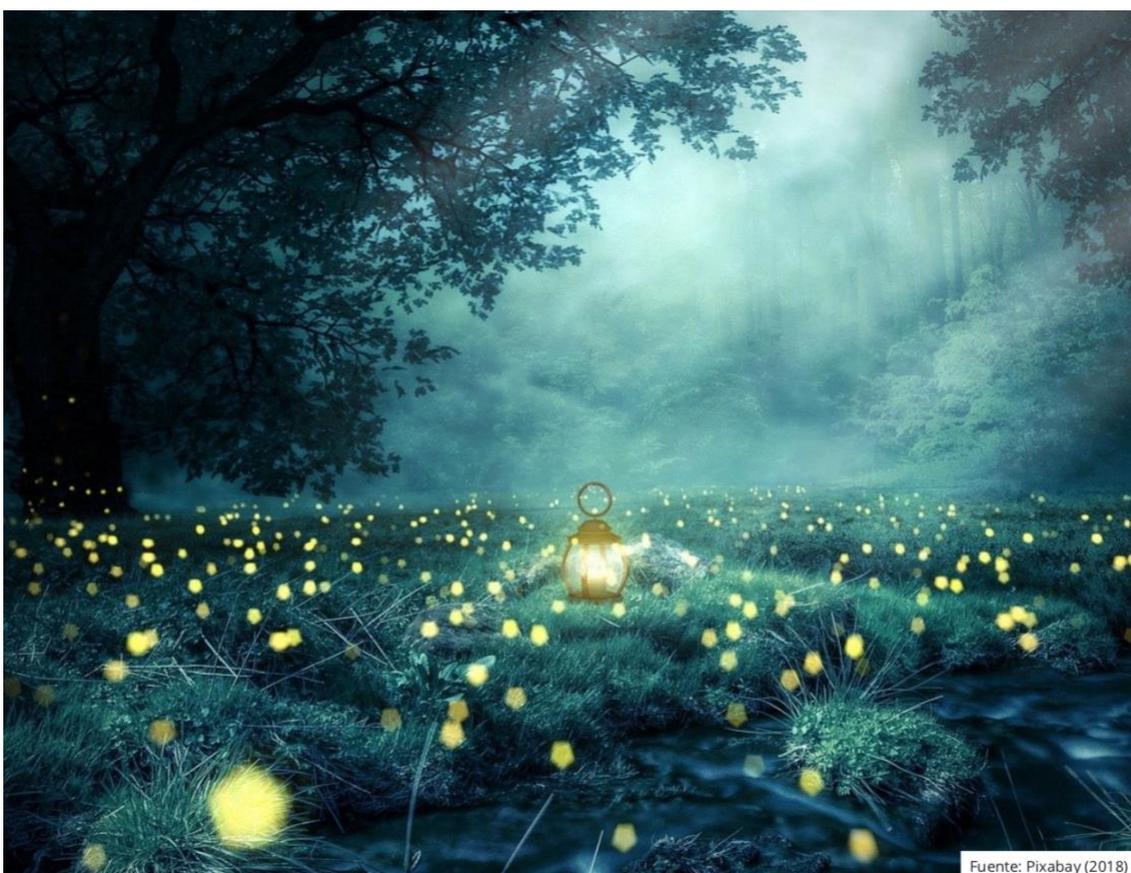


Fuente: Pixabay (2017)

- Esta plaza es un regalo que ha mantenido a nuestro reino alejado del asolador silencio. No siempre hemos vivido rodeados de tan armoniosas melodías. Hubo una época muy oscura y silenciosa. Por eso mi abuelo siempre decía "No rompas el silencio, si no es para mejorarlo". - Replicó Muqui.

- ¡Cuánta tontería! - dijo un duendecillo

- ¡Tú solo intentas asustarnos! - añadió otro.



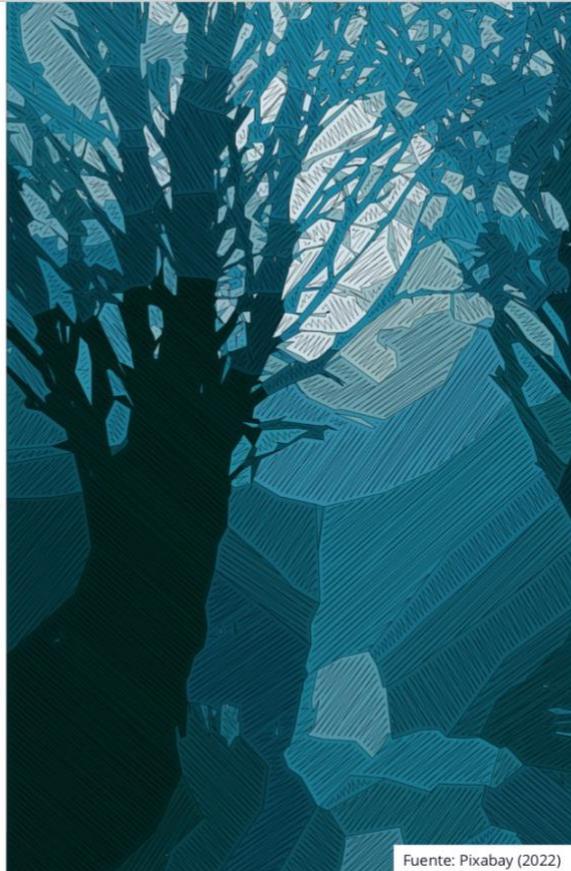
De repente, una oscura nube ensombreció todo el reino.

*¡Oh, no! – dijo otro duendecillo
– ¡El malvado Mago Amargus ha despertado!*



Fuente: Pixabay (2022)

Amargus fue el antiguo Mago que tenía a todo el Valle bajo su oscuro poder. Era un duende que, en su niñez, había causado tantos estruendos, que apagó todo el sonido del reino. Tras ganar tanto poder, decidió que nunca habría ni un solo sonido en todo el valle. Las criaturas estaban condenadas a vivir en silencio y tristes por el resto de sus días.



Fuente: Pixabay (2022)

Pero el abuelo de Muqui, valiente y bondadoso como su descendiente, plantó en el medio de la Plaza una pequeña semilla. El abuelo, que entonces a penas tenía 7 años, iba todos los días a regar la semilla mientras tarareaba una melodía.

El acto de valentía de aquel pequeño hizo que germinara un hermoso árbol que dio vida a lo que ahora se conoce como Plaza de la Música. En el momento que los pajarillos, el riachuelo y todos los sonidos que envolvían al parque surgían de la Plaza, Amargus se volvía más y más débil, hasta que cayó en un profundo sueño...

Pero ahora ha despertado.



Ja, ja, ja – dijo el malvado Mago desde la más alta montaña que rodeaba el valle

– El alboroto en vuestra amada Plaza ha hecho que el hechizo que me sumía en aquel profundo sueño haya desaparecido. Tuvisteis en vuestro poder los únicos sonidos que podían vencerme, los de La Plaza de la Música. Ahora que habéis roto esa armoniosa y horrible melodía, ¡volveré a quitaros todo vuestro sonido! Ja, ja, ja – anunció el malvado Amargus. Y todo el reino se quedó sin voz, sin sonido, sin alegría...



En su último canto, el búho Plumita, el más poderoso ave de la Plaza que vivía en el árbol plantado por el abuelo de Mugui, cedió todo su poder al pequeño.

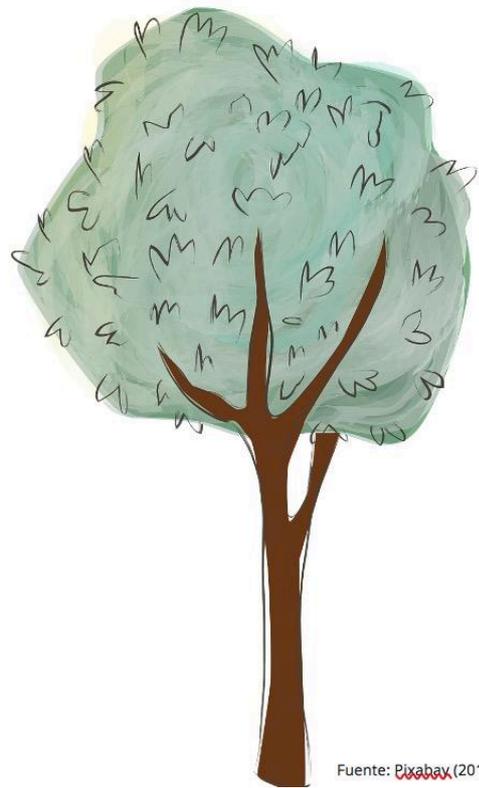
– Deposito en ti la esperanza de nuestro reino, Mugui. Nadie como tú ha defendido nuestra plaza con tanta devoción. Todo el poder de mi voz es ahora tuyo; sálvanos de este silencio.



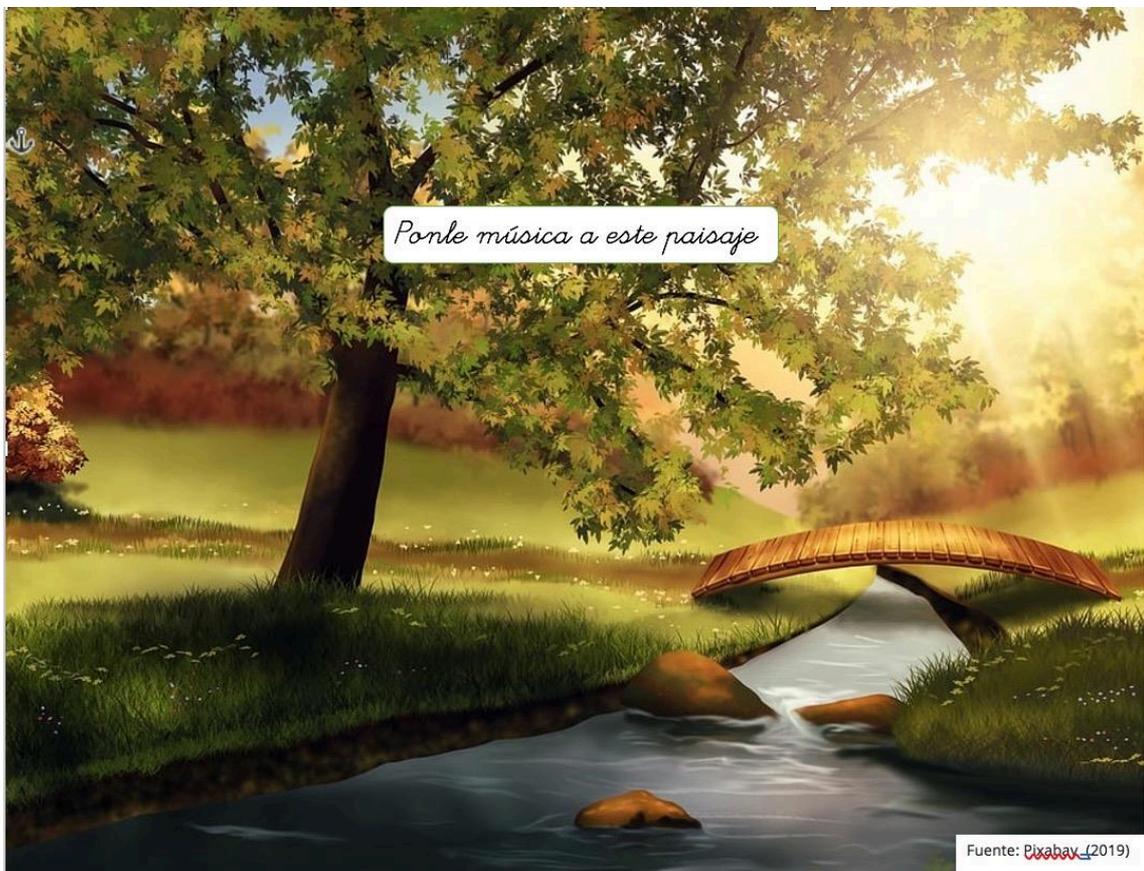
-¡Tengo que devolver los sonidos a la Plaza de la Música! La fuente, los animales, el viento moviendo las hojas de los árboles... toda la sonoridad que le han arrebatado a nuestra maravillosa Plaza...

¡Necesito ayuda!

¿Me ayudaríais...?



Fuente: Pixabay (2015)



Fuente: Pixabay (2019)

- ¡Qué maravilla! Mirad cómo vuelven a brotar las flores, los pájaros regresan, el riachuelo ya no está seco... Gracias, amigos. ¡Mil gracias!

- ¡Oh, no! – dijo Amargus el Mago – Estos sonidos me debilitan. Se me cierran los ojos, vuelvo a caer en aquel profundo sueño...

Y así, con la ayuda de los valientes niños y el bondadoso Muqui, todo el reino pudo vivir en paz y armonía y disfrutar de los maravillosos sonidos que la Plaza de la Música les ofrecía.

Y colorín colorado...



Formas gratuitas descargables en [Canva](#).

...este cuento se ha acabado.



Fuente: [Pixabay](#) (2015)

Anexo II: Actividad 2.º de Primaria



Coral la Cotorra

Una cotorra tropical de la selva. Tiene una voz poderosa y puede imitar cualquier sonido, desde la lluvia hasta el canto de otros pájaros. A menudo canta junto con los sonidos de la naturaleza, creando una sonoridad perfecta logrando que todos los animales estén en armonía.



Sonata la Ninfa

Una ninfa que vive en el valle de las flores. Es la protectora de la música en la naturaleza. Con su dulce silbido logra alimentar a las plantas con lluvia y hacer que el agua de los ríos fluya con más fuerza.



Arpeggio el Árbol

Un árbol encantado que vive en el medio del bosque. Tiene ramas y hojas que suenan como cuerdas y puede crear música con el viento que sopla a través de sus ramas. Los animales del bosque a menudo se reúnen a su alrededor para escuchar su música relajante.



Sinfonía el Duende

Un duende amante de la música que vive en las colinas. Es un virtuoso tocando muchos instrumentos, pero su favorito es la flauta. Con su música, puede hacer que los árboles se balanceen al ritmo y que las aves canten en coro.



Melodía el Mirlo

Un mirlo cantor que vive en el bosque. Tiene una voz tan hermosa y melodiosa que encanta a todos los animales del lugar. Con su canto, puede hacer que las plantas crezcan más rápido y los animales se sientan más felices.

Anexo III: Actividad 1 y 2 3.º de Primaria

Actividad 1

Vídeo paisajes sonoros (creación propia): https://youtu.be/_K0rM7F-qQ

Actividad 2

Vídeo: <https://youtu.be/u5651tdwyXo>

Anexo IV: línea temporal

Actividad 3

Nuestra composición



Anexo V: Carnés trabajo en equipo

DIRECTOR DE ORQUESTA

MODERADOR



Encargado de mantener un volumen adecuado dentro del grupo

Otorga los turnos de palabra dentro del grupo

Pide silencio

TUBA

COMUNICADOR



Será el responsable de hablar en alto cuando se pongan en común los resultados de las actividades

Comunicará a la maestra las dudas del grupo

Ayudará en la resolución de las retos respetando los turnos de palabra

VIOLONCHELO

LECTOR - ESCRITOR



Poseerá los documentos de escritura del grupo

No escribirá nada hasta que todo el grupo esté de acuerdo en lo que se quiere escribir

Rellena la evaluación del grupo, en consenso.

CLARINETE

CABEZA PENSANTE



Propone respuestas adecuadas a los retos

Pide asesoramiento a los demás compañeros

Ayuda al director de orquesta a mantener silencio en el grupo

ARPA

CABEZA PENSANTE

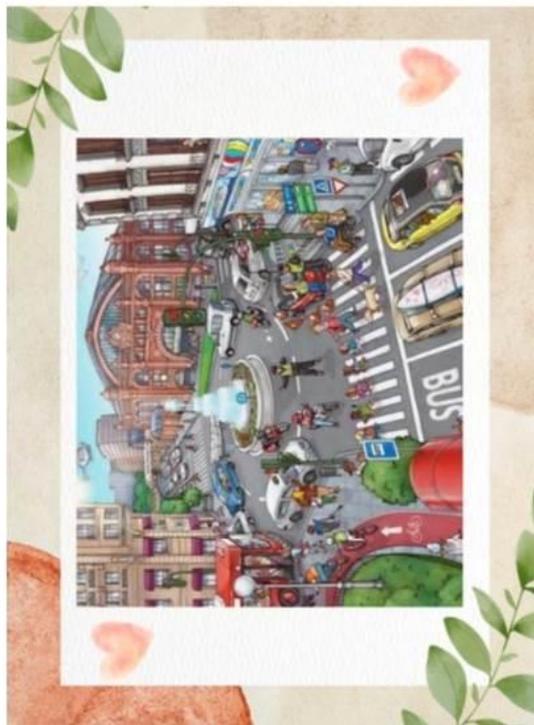


Propone respuestas adecuadas a los retos

Pide asesoramiento a los demás compañeros

Ayuda al violonchelo en la elaboración de los documentos escritos

Anexo VI: Paisajes sonoros 3.º de Primaria, actividad 4.



Presentación actividad

https://www.canva.com/design/DAFhMZOjHSA/0ulFMVaBly8yY9wYUIPjAg/view?utm_content=DAFhMZOjHSA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink



Anexo VII: Ficha para la evaluación de los trabajos cooperativos

Ficha trabajos en equipo

TRABAJO EN EQUIPO

Grupo _____

Nombres

--	--	--	--	--

Color con el que os identificáis

--	--	--	--	--



Escucho con atención				
Expreso mis opiniones				
Soy responsable con mis actos				
Valoro el trabajo de los demás				
Respeto otras opiniones				
Reconozco y corrijo mis errores				



Escucho con atención				
Expreso mis opiniones				
Soy responsable con mis actos				
Valoro el trabajo de los demás				
Respeto otras opiniones				
Reconozco y corrijo mis errores				



Escucho con atención				
Expreso mis opiniones				
Soy responsable con mis actos				
Valoro el trabajo de los demás				
Respeto otras opiniones				
Reconozco y corrijo mis errores				

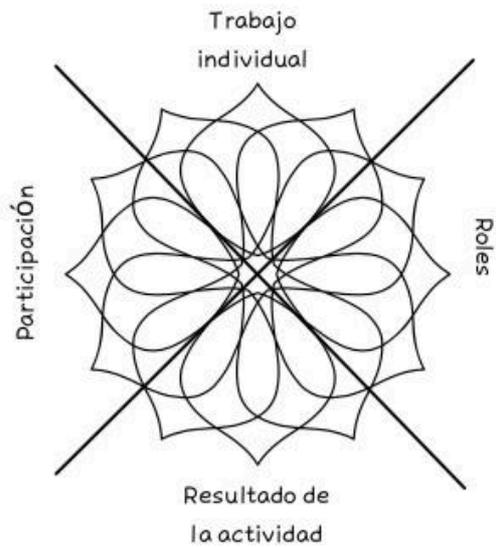


Escucho con atención				
Expreso mis opiniones				
Soy responsable con mis actos				
Valoro el trabajo de los demás				
Respeto otras opiniones				
Reconozco y corrijo mis errores				



Escucho con atención				
Expreso mis opiniones				
Soy responsable con mis actos				
Valoro el trabajo de los demás				
Respeto otras opiniones				
Reconozco y corrijo mis errores				

Coevaluación: Trabajo en equipo



Estela García

Anexo VIII: Rúbricas de evaluación para las sesiones de todos los cursos.

1.º de Primaria				
INDICADOR DE LOGRO	INSUFICIENTE	BIEN	NOTABLE	SOBRESALIENTE
Creación de sonidos adecuados al paisaje sonoro que se plantea	El interés por crear y participar es escaso	Se imita alguna propuesta sonora sin ánimo de proponer una diferente	Propone ideas adecuadas al paisaje sonoro que se estima	Propone varias ideas adecuadas al paisaje sonoro y hace propuestas sobre su interpretación
Todos los miembros del grupo han participado y aportado sus ideas en el producto final	No todos los miembros del grupo han puesto de su parte	Todos han puesto de su parte, pero no todas las opiniones se han tenido en cuenta	Todas las opiniones se han escuchado y todos han participado, pero no han llegado a un consenso	El grupo ha tomado decisiones a la par y el producto final es fruto del acuerdo de todos los miembros
Elaboración del instrumento cotidiáfono	No se respetan los materiales, el instrumento propio o el ajeno	Se crea el instrumento con cuidado escaso	El instrumento se crea con cuidado en su elaboración	El instrumento se crea prestando atención a los detalles y se respetan las creaciones de los demás, prestando ayuda si fuese necesario
Propuestas vocales para el paisaje sonoro	No se cuida la utilización de la voz pese a las pautas estimadas ni se hacen propuestas	Se hacen propuestas pero se tienen al desorden y no se respeta el turno de palabra	Se respeta el turno de palabra y se hacen propuestas	Se respeta el turno de palabra y se hacen propuestas cuidando los usos y propiedades de la voz
Se respetan los turnos de palabra	No están en silencio cuando los compañeros exponen sus ideas	A menudo hablan en las intervenciones de otros compañeros	Se interrumpen levemente en las intervenciones de los compañeros	La actitud hacia las demás exposiciones ha sido respetuosa y positiva

2.º de Primaria_Evaluación grupal

INDICADOR DE LOGRO	INSUFICIENTE	BIEN	NOTABLE	SOBRESALIENTE
Implicación en la actividad	El grupo se dispersa y no presta atención a la propuesta	El grupo altera el orden de la clase en ocasiones hablando con compañeros de otros grupos, pero hace la propuesta	El grupo se involucra en la creación de la propuesta aunque no todos participan equitativamente en el proceso	Todos participan y se involucran en la creación de la historia sonorizada.
Todos los miembros del grupo han participado y aportado sus ideas en el producto final	No todos los miembros del grupo han puesto de su parte	Todos han puesto de su parte, pero no todas las opiniones se han tenido en cuenta	Todas las opiniones se han escuchado y todos han participado, pero no han llegado a un consenso	El grupo ha tomado decisiones a la par y el producto final es fruto del acuerdo de todos los miembros
Exposición oral	Desorden en la exposición	Participación descompensada entre los miembros del grupo	Participación casi equitativa entre los miembros del grupo	Participación equilibrada y ordenada
Adecuación de los protagonistas a la creación musical	No se han respetado Poca relación del personaje, la historia y la propuesta sonora	La historia no es clara pero los sonidos de ajustan a lo que se cuenta	Los sonidos acompañan a una historia relativamente coherente	Historia y efectos sonoros están en armonía
Se respetan los turnos de exposición de los compañeros	No están en silencio cuando exponen los demás grupos	A menudo hablan en las exposiciones de los compañeros	Se ha irrumpido levemente en las exposiciones de los compañeros	La actitud hacia las demás exposiciones ha sido respetuosa y positiva

3.º de Primaria_Evaluación grupal

INDICADOR DE LOGRO	INSUFICIENTE	BIEN	NOTABLE	SOBRESALIENTE
Creación de sonidos adecuados al paisaje sonoro que se plantea	El interés por crear y participar es escaso	Se imita alguna propuesta sonora sin ánimo de proponer una diferente	Proponen ideas adecuadas al paisaje sonoro que se estima	Proponen varias ideas adecuadas al paisaje sonoro y hacen propuestas sobre su interpretación
Todos los miembros del grupo han participado y aportado sus ideas en el producto final	No todos los miembros del grupo han puesto de su parte	Todos han puesto de su parte, pero no todas las opiniones se han tenido en cuenta	Todas las opiniones se han escuchado y todos han participado, pero no han llegado a un consenso	El grupo ha tomado decisiones a la par y el producto final es fruto del acuerdo de todos los miembros
Exposición oral de la ejecución de la línea temporal musical	Desorden en la elaboración de la línea temporal	Elaboración de la línea temporal por parte de unos pocos miembros del equipo	Elaboración ordenada de la línea temporal	Elaboración ordenada de la línea temporal y ejecución ordenada entre todos los participantes del equipo
Roles del grupo	No se han respetado los roles del equipo	Algunos miembros han respetado los roles del equipo	Se han respetado los roles del equipo por la mayoría de integrantes	Todos los participantes del grupo han respetado su rol y el de sus compañeros
Se respetan los turnos de exposición de los compañeros	No están en silencio cuando exponen los demás grupos	A menudo hablan en las exposiciones de los compañeros	Se ha irrumpido levemente en las exposiciones de los compañeros	La actitud hacia las demás exposiciones ha sido respetuosa y positiva

4.º de Primaria_ Evaluación grupal

INDICADOR DE LOGRO	INSUFICIENTE	BIEN	NOTABLE	SOBRESALIENTE
Todos los miembros del grupo han participado y aportado sus ideas en el producto final	No todos los miembros del grupo han puesto de su parte	Todos han puesto de su parte, pero no todas las opiniones se han tenido en cuenta	Todas las opiniones se han escuchado y todos han participado, pero no han llegado a un consenso	El grupo ha tomado decisiones a la par y el producto final es fruto del acuerdo de todos los miembros
Adecuación del musicograma a la interpretación	El musicograma está desordenado y no es coherente con lo que se interpreta	El musicograma es legible pero no todos los miembros de equipo hace la interpretación pertinente	Nos todos han participado en la elaboración del musicograma pero la propuesta final es elaborada correctamente por el grupo en conjunto	Todos han aportado sus ideas en el musicograma y la exposición de la creación ha sido precisa
Calidad de la reflexión	No se presta atención a la reflexión sobre la actividad y el valor del cuidado del sonido	Reflexión pueril sobre la contaminación acústica	La reflexión es acorde a los contenidos vistos pero no todos los miembros del grupo han hecho el esfuerzo de reflexionar	Todos los miembros del grupo han puesto en común su opinión y la reflexión final ha sido nutritiva
Se respetan los turnos de exposición de los compañeros	No están en silencio cuando exponen los demás grupos	A menudo hablan en las exposiciones de los compañeros	Se ha irrumpido levemente en las exposiciones de los compañeros	La actitud hacia las demás exposiciones ha sido respetuosa y positiva

5.º de Primaria_ Evaluación grupal

INDICADOR DE LOGRO	INSUFICIENTE	BIEN	NOTABLE	SOBRESALIENTE
Todos los miembros del grupo han participado y aportado sus ideas en el producto final	No todos los miembros del grupo han puesto de su parte	Todos han puesto de su parte, pero no todas las opiniones se han tenido en cuenta	Todas las opiniones se han escuchado y todos han participado, pero no han llegado a un consenso	El grupo ha tomado decisiones a la par y el producto final es fruto del acuerdo de todos los miembros
Elementos musicales de la composición	No muestran elementos rítmicos de dominio de estructuras musicales vistas hasta el momento	Crean patrones rítmicos con elementos vistos recientemente pero no prestan atención al fraseo	Hacen frases coherentes pero la rítmica es poco elaborada	Muestran ritmos vistos hasta el momento con una elaboración coherente en las frases.
Utilización de materiales e instrumentos	Poca variedad de instrumentos o materiales y poco respeto en su uso	Respeto en el uso de materiales y instrumentos pero poca variedad de texturas y ritmos	Respeto de los materiales e instrumentos, elegidos con variedad	Materiales e instrumentos variados y elaboración rítmica elaborada, con un uso adecuado de todos ellos
Se respetan los turnos de exposición de los compañeros	No están en silencio cuando exponen los demás grupos	A menudo hablan en las exposiciones de los compañeros	Se ha irrumpido levemente en las exposiciones de los compañeros	La actitud hacia las demás exposiciones ha sido respetuosa y positiva

6.º de Primaria_ Evaluación grupal

INDICADOR DE LOGRO	INSUFICIENTE	BIEN	NOTABLE	SOBRESALIENTE
Patrones rítmicos adecuados a los 4 pulsos	La actividad no se realiza adecuadamente por falta de interés	Los ritmos propuestos no son adecuados y pero se interpreta correctamente el del compañero	El ritmo propuesto es sencillo pero adecuado e interpreta correctamente el del compañero	Se demuestra el dominio de los ritmos vistos hasta el momento en la propuesta propia y se hace correctamente el ritmo del compañero
Trabajo en parejas	Se distraen y no realizan la tarea pertinente	Solo trabaja un miembro del equipo, no se coopera	Ambos miembros trabajan pero el producto de hace deprisa y es mejorable	Ambos trabajan cooperativamente creando un producto de calidad
Calidad de la creación	El trabajo está muy poco elaborado y no se ha subido correctamente al Padlet	El trabajo se ha subido al Padlet pero tiene poca elaboración	La calidad del trabajo es aceptable, y se ha subido correctamente	La elaboración de la creación ha sido progresiva y su resultado es pertinente. Se ha subido correctamente al Padlet.
Se respetan las de los compañeros	No están en silencio cuando exponen los demás grupos	A menudo hablan en las exposiciones de los compañeros	Se ha irrumpido levemente en las exposiciones de los compañeros	La actitud hacia las demás exposiciones ha sido respetuosa y positiva
Valoración de los trabajos de los compañeros	Valoración poco respetuosa de las producciones en el Padlet	Valoración superficial de otros trabajos pero respetuosa	Valoración coherente de otros trabajos	Críticas positivas y reflexivas sobre los otros trabajos y el propio