



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

Diseño de un proyecto para alumnos de segundo curso de Educación Primaria a través de juegos musicales para desarrollar la interculturalidad.



Autora: Lara Cantó Cantó

Tutor académico: José Luis Aparicio Herguedas

Resumen

En base a nuestra experiencia docente, y pese a que la interculturalidad es un concepto importante para el desarrollo social de las personas, se trata de un aspecto muy poco desarrollado e implantado en día a día de la realidad escolar; ya sea por la falta de tiempo en el horario o por los escasos medios a los que los docentes pueden acceder para desarrollarlos. Por ello, a través del presente trabajo, se busca diseñar una propuesta didáctica innovadora en forma de proyecto, saliendo de las unidades de programación ordinarias para desarrollar otra estrategia metodológica (ABP) que favorezca en el alumnado una mayor implicación, participación y motivación, aprovechando las ventajas de la educación musical. Se considera imprescindible innovar en el aula de Educación Primaria, aplicando nuevas metodologías que favorezcan la implicación más activa del alumnado (como es el caso del ABP) y desarrollando un modelo de escuela más abierta y tolerante.

Palabras clave: Aprendizaje Basado en Proyectos, juegos musicales, interculturalidad, proyecto musical.

Abstract

Based on our teaching experience, and despite the fact that interculturality is an important concept for the social development of people, it is an underdeveloped aspect and implanted in the daily life of school reality; either due to the lack of time in the schedule or due to the scarce means that teachers can access to develop them. For this reason, through this work, the aim is to design an innovative teaching proposal in the form of a project, leaving the ordinary programming units to develop another methodological strategy (PBL) that favors greater involvement, participation and motivation in students, taking advantage of music education.

It is considered essential to innovate in the Primary Education classroom, applying new methodologies that favor the most active involvement of students (as is the case with PBL) and developing a more open and tolerant school model.

Key Words: Project Based-Learning, musical games, interculturality, musical Project.

INDICE

| | |
|---|----|
| 1. INTRODUCCIÓN | 7 |
| 2. OBJETIVOS | 8 |
| 2.1. OBJETIVO GENERAL | 9 |
| 2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 9 |
| 3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO | 9 |
| 3.1. COMPETENCIAS DEL GRADO | 10 |
| 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA | 12 |
| 4.1. LA INTERCULTURALIDAD EN EDUCACIÓN PRIMARIA | 12 |
| 4.1.1. Beneficios de la interculturalidad | 14 |
| 4.1.2. Educación intercultural y la actividad musical | 14 |
| 4.2. EL JUEGO MUSICAL COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN EL AULA DE PRIMARIA | 16 |
| 4.2.1. La importancia del juego en la Educación Primaria | 16 |
| 4.2.2. ¿Qué es el juego musical? | 20 |
| 4.3. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS COMO MÉTODO INNOVADOR PARA LA EDUCACIÓN PRIMARIA | 21 |
| 4.3.1. El Aprendizaje Basado en Proyectos en el aula de primaria | 23 |
| 5. PROYECTO DE JUEGOS MUSICALES PARA DESARROLLAR LA INTERCULTURALIDAD | 25 |
| 5.1. DISEÑO DEL PROYECTO | 26 |
| 5.1.1. Elementos curriculares | 28 |
| 5.1.2. Objetivos del proyecto | 29 |
| 5.1.3. Competencias clave | 30 |
| 5.1.4. Elementos transversales | 32 |
| 5.1.5. Contenidos, criterios de evaluación y estándares | 33 |
| 5.1.6. Atención a la diversidad | 43 |
| 5.2. INTERVENCIÓN (ASPECTOS ORGANIZATIVOS) | 45 |
| 5.2.1. Metodología del proyecto | 45 |
| 5.2.2. Alumnado | 47 |
| 5.2.3. Atención a la diversidad | 47 |
| 5.2.4. Temporalización | 48 |

| | | |
|------|---|----|
| 5.3. | ACTIVIDADES DEL PROYECTO (PRIMERA FASE) | 48 |
| 5.4. | EVALUACIÓN | 57 |
| 6. | CONSIDERACIONES FINALES, CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES | 58 |
| 6.1. | CONSIDERACIONES FINALES Y CONCLUSIONES | 58 |
| 6.2. | LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES A FUTURO | 60 |
| 7. | BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS | 63 |
| 8. | ANEXOS | 67 |
| | Anexo I. Evaluación inicial | 67 |
| | Anexo II. Evaluación continua | 68 |
| | Anexo III. Evaluación de objetivos específicos | 69 |

INDICE DE TABLAS

| | |
|--|-----------|
| Tabla 1. Competencias del grado recogidas en la Orden ECI/3857 (2007) | 11 |
| Tabla 2. Principios de la interculturalidad | 14 |
| Tabla 3. Tipos y características del juego | 18 |
| Tabla 4. Mejoras observables con el uso del juego | 19 |
| Tabla 5. Alusión a las competencias de la Orden ECD/65/2015 | 21 |
| Tabla 6. Fases que conforman el proyecto (Majó, 2010, Trujillo, 2012 y Vergara, 2015) | 26 |
| Tabla 7. Alusión a las competencias de la Orden ECD/65/2015 | 30 |
| Tabla 8. Elementos transversales del artículo 10 del Decreto 126/2014 | 32 |
| Tabla 9. Elementos curriculares interdisciplinares tomados del Decreto 26/2016 | 35 |
| Tabla 10. Atención a la diversidad presente en el aula | 47 |
| Tabla 11. Juegos de las sesiones planteadas | 49 |
| Tabla 12. Descripción de los juegos | 49 |

INDICE DE FIGURAS

| | |
|---|-----------|
| Figura 1. Ideas base del presente trabajo..... | 7 |
| Figura 2. Preguntas que guían el trabajo | 8 |
| Figura 3. Objetivos específicos | 9 |
| Figura 4. Bloques de la Educación musical | 10 |
| Figura 5. Planteamiento base del contexto | 15 |
| Figura 6. Artículo 31 de los Derechos del niño y de la niña | 16 |
| Figura 7. Referencias de la Asociación Internacional para el derecho del niño al Juego | 17 |
| Figura 8. Tipos de juego | 19 |
| Figura 9. Bloques que estructuran el ABP | 22 |
| Figura 10. Beneficios integradores de la música y el juego | 24 |
| Figura 11. Eje vertebral del proyecto | 25 |
| Figura 12. Marco legislativo español | 29 |
| Figura 13. Objetivos del proyecto | 30 |
| Figura 14. Evaluación | 34 |
| Figura 15. Aspectos referentes a la atención a la diversidad tomados del Decreto 26/2016 | 43 |
| Figura 16. Metodología de las dos fases | 45 |

1. INTRODUCCIÓN

Se observa que, a través del uso de actividades rítmico-musicales, se crea un puente con el que se puede trabajar con el alumnado la interculturalidad de manera atractiva, lúdica y sobre todo significativa. Mediante el uso de juegos musicales, se plantea una alternativa metodológica innovadora frente a las prácticas tradicionales en las clases de Educación Musical.

Durante la etapa escolar, la gran mayoría de las sesiones en Educación Musical se desarrollaban mediante una metodología tradicional, donde el docente mostraba los contenidos y luego el alumnado se limitaba a desarrollarlos. Se busca el cambio del modelo de triángulo pedagógico profesor-alumno-contenido, donde el alumno es un mero receptor y reproductor de contenido, y el docente es la tradicional fuente de conocimiento. Se plantea también en el presente trabajo, una opción a los juegos que se suelen ver en los colegios, ya que estos suelen fomentar la competitividad negativa en el alumnado y prima ganar antes que el bien común.

Se busca de forma alterativa a este enfoque tradicional metodológico, uno más alternativo, en el que el alumnado sea más protagonista, su papel en el aula sea más activo y el docente se muestre más como un orientador y guía.

Esta visión ofrece importantes ventajas para desarrollar aspectos que faciliten el desarrollo de la interculturalidad y de la cooperación (figura 1).

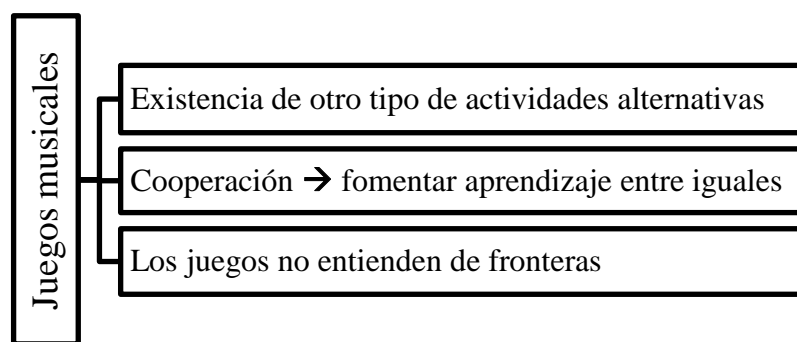


Figura 1. Ideas base del presente trabajo.

Durante la jornada escolar, se observa cómo el alumnado emplea diversos juegos para entretenerse. Se aprecia así, como mencionan Pérez y Collazos (2007) y Chavez (2013), que los niños realizan actividades que les gustan, según su propia voluntad e

interés y con las que se expresan. Se opta por considerar el juego como herramienta valiosa para utilizar en las clases habida cuenta de sus posibilidades para incorporar la música y el movimiento.

Otro aspecto destacable es el importante número de alumnos de diversas nacionalidades, con diferentes culturas y costumbres que participan en la escuela; es decir, una gran diversidad que se debe exprimir al máximo. Entonces, ¿por qué no trabajar, aprender y disfrutar a través del conocimiento de otras culturas, mediante sus juegos musicales a través de un proyecto innovador? Esta es una manera de trabajar la actividad motriz, pero desde un punto de vista mucho más global. De este modo se busca ampliar la visión de nuestros alumnos, e incluso dar un rol protagonista a aquellos alumnos provenientes de otros países para que enseñen al resto de compañeros juegos musicales típicos del país, además de trabajar la cooperación, la igualdad entre personas y favorecer la educación en valores.

Para que todo esto cobre sentido, es indispensable buscar un hilo conductor. Para ello, se debe buscar algo que llame la atención al alumnado y que produzca una reflexión, una posterior búsqueda y una puesta final en común.

Con todas estas ideas, es necesario preguntarse: ¿se trabaja la interculturalidad en el aula?, ¿se trabaja de una manera motivadora?, ¿genera un aprendizaje significativo? Intentar responder a estas preguntas son la base del presente trabajo.

2. OBJETIVOS

A lo largo de la fundamentación del presente trabajo, se busca de una manera sencilla y eficaz responder a tres preguntas que orienten el desarrollo (figura 2):

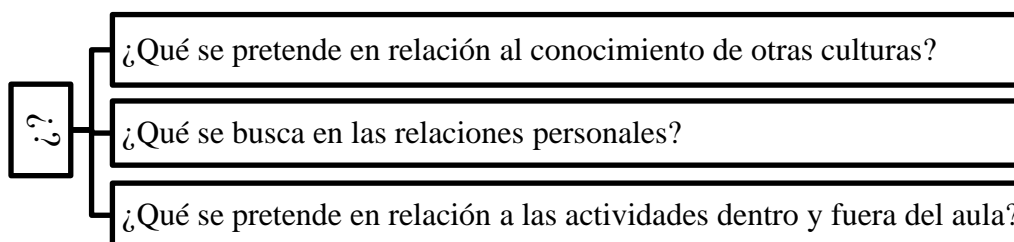


Figura 2. Preguntas que guían el trabajo

2.1. OBJETIVO GENERAL

Diseñar una propuesta didáctica innovadora en forma de proyecto para alumnos del segundo curso de Educación Primaria que favorezca, a través de los juegos musicales, el conocimiento y el respeto hacia otras culturas.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

A partir de la idea recogida en el objetivo general como base para la elaboración del presente trabajo, se pretende (figura 3):

| | |
|--------------------------|---|
| Objetivos específicos | Conocer y respetar la interculturalidad dentro y fuera del aula. |
| | Desarrollar un proyecto para trabajar el valor intercultural en alumnos de segundo curso de Educación Primaria. |
| | Emplear los juegos musicales como herramienta innovadora para trabajar la interculturalidad. |

Figura 3. Objetivos específicos.

3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

La justificación de este presente trabajo se puede diferenciar en dos planos.

El primero de ellos expone una justificación de diversos conceptos relevantes del tema elegido. El otro plano alude a la justificación académica, analizando las competencias generales del Grado de Maestro en Educación Primaria que quedan reflejadas a lo largo de todo el documento.

Otro aspecto preocupante, es el relacionado con la interculturalidad y su importancia en la vida de la escuela. Tanto es así, que la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (en adelante LOMCE/2013) en su preámbulo, aboga que la educación es el medio para transmitir y renovar la cultura, de evitar la discriminación y respetar las diferencias. Por lo tanto, conocer nuevos países, nuevas costumbres, nuevas culturas, nuevas tradiciones o nuevos juegos de otros lugares permite que el alumnado pueda abrir su mente y generar inquietudes por

conocer y explorar. También, en el preámbulo XIV de la citada normativa, queda reflejada la importancia de trabajar de forma transversal la adquisición de valores.

Continuando con la justificación legislativa, se encuentra en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación en educación primaria, la educación secundaria obligatoria y bachillerato (en adelante ECD/65/2015), concretamente en la competencia clave de conciencia y expresiones culturales. Esta competencia habla, en toda su totalidad, acerca del conocimiento y derecho de diversidad cultural, a la conciencia y a la expresión cultural.

Finalizando con el último escalón normativo, el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León (en adelante Decreto 26/2016), muestra en su anexo IC que la Educación musical se encuentra dentro del bloque de Educación Artística (figura 4), que a su vez se encuentra dividida en tres grandes bloques:

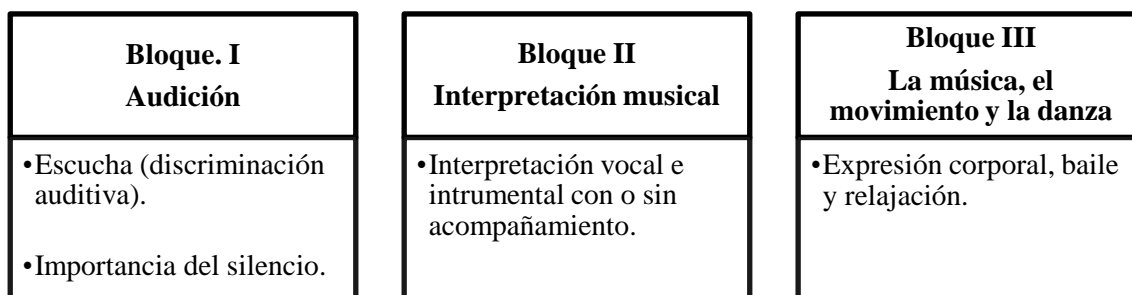


Figura 4. Bloques de la Educación Musical.

3.1. COMPETENCIAS DEL GRADO

Es necesario mencionar que, mediante el presente trabajo, se busca alcanzar las competencias generales y específicas que se encuentran en la Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro de Educación Primaria (en adelante Orden ECI/3857/2007).

De todos los que aparecen, se destacan, a modo de ejemplo, las siguientes competencias (tabla 1):

Tabla 1. Competencias del grado recogidas en la Orden ECI/3857 (2007).

5. *Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.*

En el presente trabajo queda reflejada esta idea al trabajar como principal herramienta el uso de los juegos musicales de diversos países. Con esto se pretende cambiar los valores que nuestra la sociedad suele tener asociados sobre otros países, y de este modo fomentar la cooperación, el respeto y la integración (abrir la mente de nuestros alumnos).

10. *Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.*

Queda claramente reflejada en la estructuración del marco teórico y en el posterior desarrollo de todo el trabajo.

Se han recopilado datos comparando diversas fuentes, y en función de la reflexión sobre ello, se ha decidido trabajar la expresión corporal como conector de la interculturalidad en las clases de Educación Musical.

12. *Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación primaria y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos.*

Esta competencia se encuentra íntimamente ligada a todo lo que engloba ser maestro especialista en Educación Musical.

Implica planificación y ejecución de unidades didácticas, y sobre todo ser capaz de justificar de manera coherente por qué y para qué se ha realizado (de manera crítica y reflexiva).

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Tomando como bases las premisas expuestas en el apartado anterior, se pretende que los alumnos aprendan aspectos culturales de otros países a través del juego musical.

Con el uso de este tipo de actividades se busca trabajar la interculturalidad en el aula. También que el alumno desarrolle la curiosidad, y conozca otros lugares del mundo, es decir, que despierte las ganas de explorar y conocer otras culturas y formas de vivir.

Tal y como establece la LOMCE (2013), uno de los fines de la educación es: “la formación en el respeto y reconocimiento de la pluralidad lingüística y cultural de España y de la interculturalidad como un elemento enriquecedor de la sociedad” (el artículo 2).

También, gracias al uso de una metodología activa y lúdica, se pretenden trabajar las competencias clave que vienen marcadas en la Orden ECD/65/2015, las cuales se abordarán más detalladamente a lo largo del presente trabajo.

4.1. LA INTERCULTURALIDAD EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Durante los últimos años, el concepto “interculturalidad” está muy presente en las aulas, debido a diversos factores como: la llegada de personas inmigrantes a los centros procedentes de otros países o ya residentes en nuestro país, minorías étnicas, etc. Han hecho que sea necesario reflexionar acerca de la importancia de desarrollar un modelo de educación inclusiva, que valore y acoja todo tipo de culturas, sensibilidades y procedencias, tal y como indica el Acuerdo 29/2017, de 15 de junio, de la Junta de Castilla y León, por el que se aprueba el II Plan de Atención a la Diversidad en la Educación de Castilla y León 2017-2022.

Entendida como la conexión entre culturas, y no solo la convivencia de varias (Bernabé, 2012 y Azorín, 2018), se busca, como menciona Peñalva y Aguilar (2011), promocionar las diferentes culturas como una señal de identidad frente a una asimilación cultural dentro de un grupo mayoritario o dominante. La interculturalidad tiene un papel fundamental a la hora de trabajar la pluralidad en las aulas (Rasskin, 2012), además de su gran utilidad como herramienta integradora de posibles alumnos extranjeros al grupo clase y evitar su aislamiento (Martín, 2010 y Asensio, 1999). Por ello, se pretende

educar a los niños en una sensibilidad intercultural, para que sean entiendan, comprendan y respeten no solo a su propia cultura sino otras también. Es, como Bernabé (2012) define, un concepto que aboga por el respeto, el dialogo cultural y la defensa de la diversidad a través del conocimiento y de la comprensión de otras culturas.

La actitud más negativa, sin duda continúan siendo, las actitudes xenofóbas (García, 2018), a través de las cuales la sociedad reconoce la diferencia de aquellos colectivos por sus rasgos físicos, su situación social o su tendencia sexual. Para eliminarlas, en las aulas se deben fomentar y defender los valores de cada uno, para que cada individuo comprenda que las diferencias que nos hacen únicos, son fuente de enriquecimiento y no de odio (Carbonell, Rodríguez, García y Gutiérrez, 2007).

Entonces, ¿por qué no llevar este aspecto a las aulas? Conocer una cultura a través de la música, a través de sus canciones, de sus bailes, sus ritmos y sus instrumentos; permite un acercamiento a una cultura diferente gracias al uso del juego y de canciones (Martín, 2010). Trabajar los valores es algo fundamental que se ha hecho a lo largo de la historia, siendo esta una parte esencial para la transmisión de conocimientos y de los valores socioculturales (Bartulà y Mora, 2002,). Entonces, ¿qué mejor manera hay de aprender de otras culturas de manera divertida qué jugando?

Los niños son niños en cualquier parte del mundo, y los juegos que aquí se juegan, también se juegan en Nigeria, en Brasil, en Uzbekistán o en China (pero con pequeñas variantes). La función lúdica es la que ocupa una parte indispensable en nuestras vidas, siendo la manera en la que el ser humano adquiere los instrumentos, normas y comportamientos que caracterizan a la cultura en la que cada uno nace. Emplear los juegos en las aulas, puede ser un buen método para los docentes a la hora de enseñar actitudes respetuosas, las cuales son necesarias enseñar y ser aprendidas, promoviendo actividades que les ayuden a entender la cultura como algo dinámico que se crea entre todos, que existen culturas tanto similares como diferentes y que todas merecen respeto.

Otro factor añadido que tener en cuenta es el de buscar juegos no competitivos, y proponer alternativas que favorezcan el trabajo cooperativo. La competitividad negativa es un aspecto muy latente en la sociedad española, por lo que se busca proponer alternativas que ayuden a pensar al alumnado y a abrir sus mentes.

Con estas premisas claras (que aportan un valor añadido al trabajo) y la idea de dar salida a esta inquietud, nace el presente trabajo que tienen en sus manos. Y no hay mejor frase que lo defina como las palabras que bien dijo el sociólogo Roger Caillois, “el destino de las culturas se lee en sus juegos” (citado en Agudo, Mínguez, Rojas, Ruíz, Salvador y Tomás, 2006, p.6).

4.1.1. Beneficios de la interculturalidad

Tal y como sugieren Arroyo (2013), Castillo y Guido (2015) y Morales (2015), los principios fundamentales para trabajar aspectos sobre la interculturalidad en el aula son (tabla 2):

Tabla 2. Principios de la interculturalidad.

| |
|---|
| - El reconocimiento y la aceptación cultural sin etiquetas para estimular la adquisición de conocimientos de otras culturas. |
| - Comprender la igualdad entre personas, gracias a una mente abierta y crítica. |
| - El Fomento los valores que marca la ley, como igualdad, respeto, tolerancia, cooperación a través del conocimiento y del diálogo. |
| - La consciencia de las necesidades personales del alumno, como los intereses y la aceptación. |
| - El planteamiento de estrategias didácticas para mejorar la convivencia, el respeto, la cooperación o la resolución de conflictos. |

4.1.2. Educación intercultural y la actividad musical

El uso de juegos como detonante en un área como es la Educación musical, crea un marco idóneo y favorable para tratar la diversidad de una manera lúdica y cercana. Denac (2008), considera que las actividades musicales amenas y motivadoras, producen en el alumnado un tipo de aprendizaje significativo facilitando el gusto por la música.

Tratar la interculturalidad con los alumnos a través de actividades de manera exitosa requiere de un planteamiento educativo previo, pues el entorno en el que esté ubicado va a ser clave para que todo este proceso sea exitoso. Todo este trabajo de campo e introspección previo puede ayudar a los docentes a saber, cómo llevar a cabo la

integración de valores y actitudes tolerantes tanto dentro como fuera el aula, respetando el ideario del centro.

Por lo tanto, a lo largo del presente trabajo se consideran esenciales tener presentes aspectos de interés pedagógico como (figura 5):

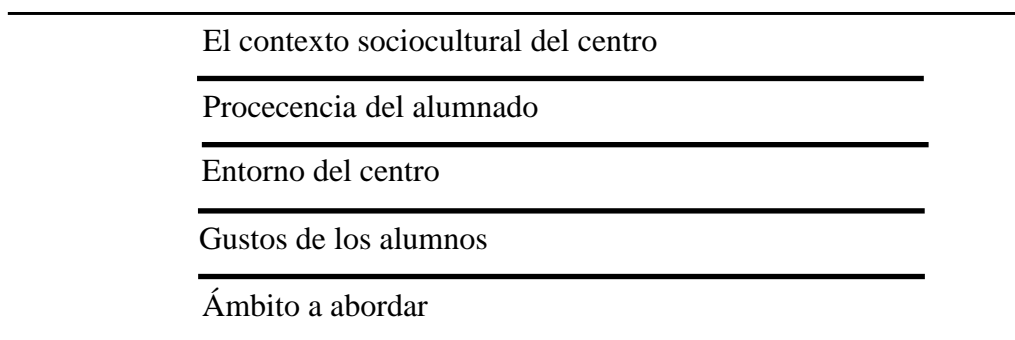


Figura 5. Planteamiento base del contexto.

El área de Educación Musical cumple la tarea de enseñar conocimientos, además de ser un área donde se integran de manera natural contenidos interdisciplinares y transversales en el aula (Montero, 2017). Si partiendo de esta base, la escuela debe transmitir no solo contenidos culturales, sino también producirlos, se puede considerar que la utilización de los juegos para este fin, pueden resultar una experiencia satisfactoria dentro del aula.

Por otro lado, pueden servir para tratar los conflictos más próximos que se producen en las aulas, ayudando a los alumnos a solucionar esos problemas dentro y fuera del contexto escolar, encontrando respuestas pacíficas y proponiendo la cooperación como alternativa a la competitividad; tal y como nos pide el Decreto 26/2016 en su Anexo I-A donde expone los principios metodológicos.

Finalmente, mencionar que desde este área se pueden observar prejuicios y actitudes individuales y colectivas en el alumnado, durante el desarrollo de las actividades, reflejando problemas que pueden darse en el centro o dentro del aula.

Aquí se pueden tratar desde el mismo contexto, puesto que es inminente que la Educación Musical suele motivar a los alumnos (Conejo, 2012), se reconoce como medio óptimo para favorecer la socialización, la integración, la cooperación, convivencia y la coeducación.

4.2. EL JUEGO MUSICAL COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN EL AULA DE PRIMARIA

En palabras de Schmit (2013), el juego es entendido como la actividad lúdica del niño que imita los patrones que observan de los adultos y lo representan. Esto aporta un sentido en sí mismo al juego, y, por lo tanto, se encuentra en el juego musical, el hilo conductor que fundamenta el presente trabajo.

Para conocer más en profundidad el gran valor didáctico del juego, se desarrolla en las siguientes páginas una justificación normativa que confirma su uso en el aula, su importancia y sus tipos, y finalmente se aborda el juego musical de una manera más específica.

4.2.1. La importancia del juego en la Educación Primaria

Uno de los principios que las Naciones Unidas destacó en su Declaración de los Derechos del Niño en 1959 tenía que ver con la necesidad de que el niño disfrute en plenitud de los juegos en su tiempo libre, salvaguardando que estos juegos se orientan hacia un carácter solamente educativo. Esta misma idea de garantizar el tiempo y el espacio para el juego en la vida del niño, asegurando su derecho al juego, por parte de las administraciones, la autoridad pública y la propia sociedad (Yagüe, 2002).

Además, en la Convención sobre los Derecho del niño y la niña de Naciones Unidas de 1989 (UNICEF, 2006), en su artículo 31 (figura 6), los Estados que firman esta declaración aceptan que:

Artículo 31

Reconocen el derecho del niño y a niña al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas apropiadas para su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

Respetarán y promoverán el derecho del menos a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural artística, recreativa y de esparcimiento (Idem.).

Figura 6. Artículo 31 de los Derechos del niño y de la niña.

Por último, la Asociación Internacional para el derecho del niño Juego (IPA), declara en 1997, algunos aspectos destacables como (figura 7):

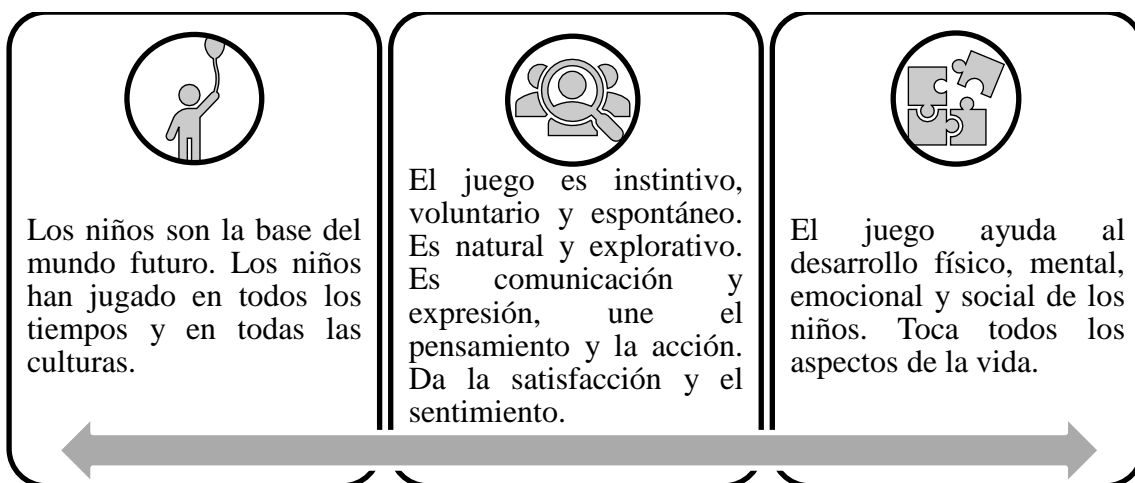


Figura 7. Referencias de la Asociación Internacional para el derecho del niño al Juego.

Este recurso tan valioso, se describe como una orientación metodológica a lo largo de todo el Decreto 26/2016, donde se aprecia que el juego es un elemento con transversalidad a lo largo de todo el currículo, y es un elemento perfectamente indicado para trabajar el tema de la interculturalidad desde diversas áreas.

Pero antes de definir el juego musical, es necesario definir qué es el juego.

Entendido por Baena y Ruiz (2016) como una forma organizada de actividad motriz, sea reglada o espontánea. Por ello, durante el período educativo, se le considerará como un método para afianzar objetivos y contenidos del currículum de Educación Musical. Los juegos cumplen la función didáctica de conectar al niño con la sociedad, además de tratar de introducirlo en el mundo del aprendizaje, a la vez que le aproximan al nivel de conocimientos que mejoran su integración en el medio social en el que vive, y lo hacen partícipe de la situación educativa en que se desarrolla cotidianamente (Llamas, 2009).

Se necesita trabajar la diversidad cultural desde una perspectiva global con niños y niñas en edad comprendida dentro del juego simbólico (Piaget, 1982), gracias a la ayuda del juego (Bettelheim, 1994) logran crear un puente entre el mundo inconsciente y el mundo real.

Por lo tanto, el juego durante la edad escolar es una necesidad básica, presente en todos los momentos de la vida del niño. Este se puede clasificar de múltiples maneras, sin embargo, en base a la finalidad que se persigue en el presente trabajo, los juegos se pueden agrupar en cinco grandes bloques que se observa en la tabla 3 (Rodríguez, Pazos y Palacios, 2015):

Tabla 3. Tipos y características de juego.

| | |
|-----------------------------------|---|
| Juegos de cooperación | Son aquellos juegos que comparten un objetivo, teniendo como función el aprendizaje de estrategias de cooperación, base de la mayoría de los juegos en equipo. |
| Juegos musicales | Son aquellos juegos cuyo componente principal sea un aspecto musical; como, por ejemplo, una canción, una retahíla, un instrumento, etc. |
| Juegos del mundo | Se incluyen juegos de todos los continentes del mundo, dando a conocer diferentes características y aspectos de cada cultura. Se utilizan diversos materiales y espacios, por lo que muchos de estos juegos tienen que ser adaptados posteriormente al lugar donde se realicen. |
| Juegos tradicionales y autóctonos | Son todos aquellos juegos atemporales que perduran en el tiempo, y que poseen elementos de identidad cultural. Forman así parte del patrimonio cultural. |
| Juegos de campo | Se incluyen todos aquellos juegos que crean situaciones perceptivas y motrices nuevas, de manera que enriquezcan y consoliden las habilidades y destrezas motrices de los alumnos, a la vez que ayudan al desarrollo de su autonomía y seguridad. |

Al trabajar este tipo de juegos, se añade un factor de expresión corporal y movimiento importante, por lo que se pueden derivar, como dice Franco (2013) en juegos de dos tipos (figura 8):

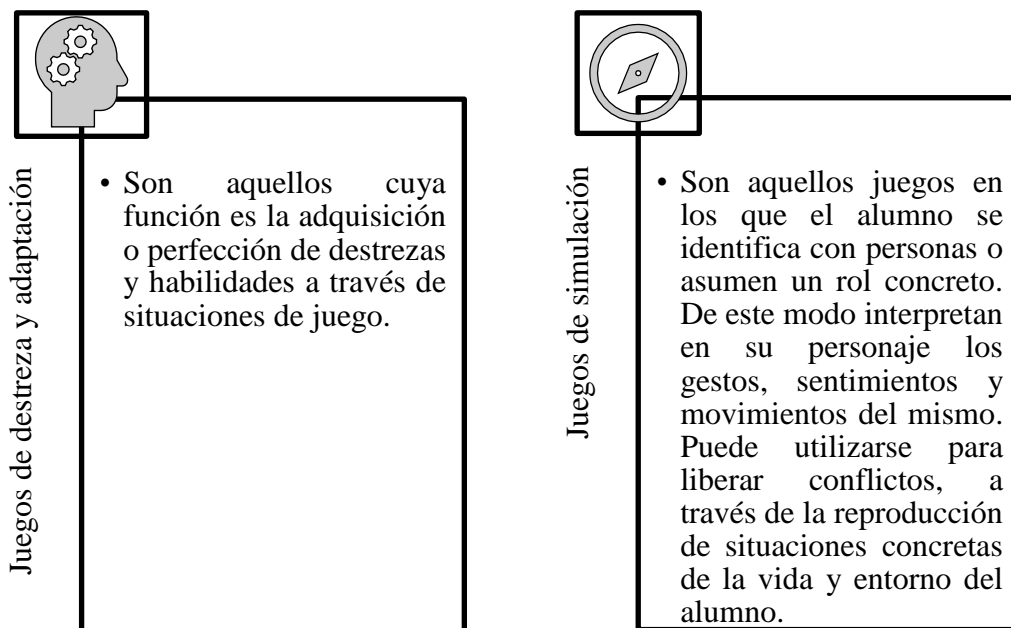


Figura 8. Tipos de juego.

El juego es una actividad lúdica que nace de la necesidad de relación, desencadenando una serie de aprendizajes positivos en este sentido tal y como apuntan Martínez (2019) y Conejo (2012) (tabla 4):

Tabla 4. Mejoras observables con el uso del juego.

| |
|---|
| Mejoran las relaciones. Propician la comunicación y la cohesión de grupo. Los intercambios fluyen con más naturalidad. |
| Son un buen método para <u>transmitir información</u> . En determinadas edades o en circunstancias especiales es la representación de contenidos. |
| Desarrollan <u>aptitudes</u> que a veces los alumnos no conocen. La actividad principal es mirar y ser mirados. Se ensaya la vida de una manera simbólica. |
| El actuar en el juego con otros y para otros supone la <u>aceptación</u> de los alumnos a sí mismos y al resto. Pasan de la inhibición a la exhibición. Se pueden sentir más valorados. |

Con estos beneficios en mente, nace la idea de realizar un proyecto a través de su utilización para tratar objetivos o contenidos concretos a través de las experiencias que proporcionan a cada uno de los alumnos, el autoaprendizaje que generan los mismos (Aramburuzabala, 2013).

4.2.2. ¿Qué es el juego musical?

El juego musical es una herramienta facilitadora que enriquece y dinamiza el aprendizaje natural del niño, gracias a la unión de implicación y de la musicalidad (Cortón, 2003).

Con la música se observa que la atención se focaliza, y que ayuda a la concentración y a la memorización; y, además, como indica Conejo (2012), permite evaluar resultados y capacidades, encontrando una doble funcionalidad: trabajar como contenido, o como una herramienta evaluativa.

No solo hay que tener en cuenta la perspectiva lúdica (que ha quedado defendida en las líneas anteriores), sino que hay que tener presente la vía artística que tiene intrínsecamente la música, ya que se rige por las mismas normas que se cogen para la creación de arte: crear, escribir, componer, y finalmente contemplar la creación y exponerla a los demás.

El arte es una realidad transformadora, y como se ha indicado en el apartado anterior, tanto en el juego como en la música son dos conceptos relacionados. Tan estrecha es esta relación, que el Decreto 26/2016 plasma de manera específica en el apartado de orientaciones metodológicas de su anexo IC que “no se debe olvidar la potenciación de otras destrezas básicas del desarrollo psicomotor, como la motricidad fina, la lateralidad, el esquema corporal y la ubicación espacio-temporal (...) el juego debe ser base de la expresión artística” (pp. 34539-34540).

Con estas líneas, queda justificada de manera legal, la importancia y la implementación del juego musical como recurso de aprendizaje para la música. Entonces, ¿qué es lo que se pretende con los juegos musicales?

El carácter dinamizador de capacidades que presenta la Educación Musical no solo impulsa el desarrollo de conocimientos y capacidades musicales sino otras como las actitudinales y sociales que nombra la Orden ECD/65/2015, como (tabla 5):

Tabla 5. Alusión a las competencias de la Orden ECD/65/2015.

| COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS |
|--|
| Punto clave, pues se trata de la capacidad de aplicar todo lo aprendido sobre la sociedad, gracias a normas sociales y valores críticos (inclusión, respeto, igualdad, cooperación y responsabilidad). |

| CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES |
|--|
| Dada que la interculturalidad es el tema que da conexión al presente trabajo, se buscará que los alumnos adquieran conocimiento sobre otras culturas, que las comprendan, las aprecien y las valoren de manera crítica y respetuosa. |

De esta manera se dota a la enseñanza musical de un carácter activo, dinámico, activo y creador: que, como acorde con la idea de Lago y Cabrelles (2008), ayuda al desarrollo de capacidades no solo musicales, si no actitudinales y sociales.

4.3. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS COMO MÉTODO INNOVADOR PARA LA EDUCACIÓN PRIMARIA

Siguiendo a Martínez (2008), el aprendizaje es la transmisión de conocimientos y valores. En la misma línea, Luque, Quintero y Villalobos (2012) consideran que el alumno debe tener un papel más activo e involucrado en su aprendizaje, el cual debe responder a una problemática real y significativa (Cenich y Santos, 2005). También Cremades, Herrera y Lorenzo (2011) mencionan que para que los alumnos desarrollen verdadero gusto por lo musical, el profesor debe presentar actividades significativas para que el alumno se involucre de manera voluntaria.

¿Qué pasa cuando se unen todas estas premisas como base, y se busca un método que emplee estas directrices de manera eficaz en el aula?, ¿y si, además, motiva al alumnado a aprender? La clave es utilizar un método activo donde el alumnado sea protagonista de su propio aprendizaje, en el cual tomen decisiones y resuelvan problemas, todo ello de forma colaborativa. Es entonces cuando cobra fuerza la consideración del Aprendizaje Basado en Proyecto (en adelante ABP) como la alternativa pedagógica activa (Vergara, 2015).

A la hora de realizar un proyecto, se debe crear un proyecto que esté articulado (donde todo encaja), donde las actividades están pensadas para desarrollar el Decreto 26/2016, y que el alumnado adquiera de manera sencilla y significativa el aprendizaje que se les plantea (Pozuelos y Rodríguez, 2008).

Como toda metodología, el ABP requiere de una serie de pasos para su elaboración, y para ello Majó (2010) y Trujillo (2012) lo estructuran en cuatro fases (figura 9) muy sencillas que se deben seguir:

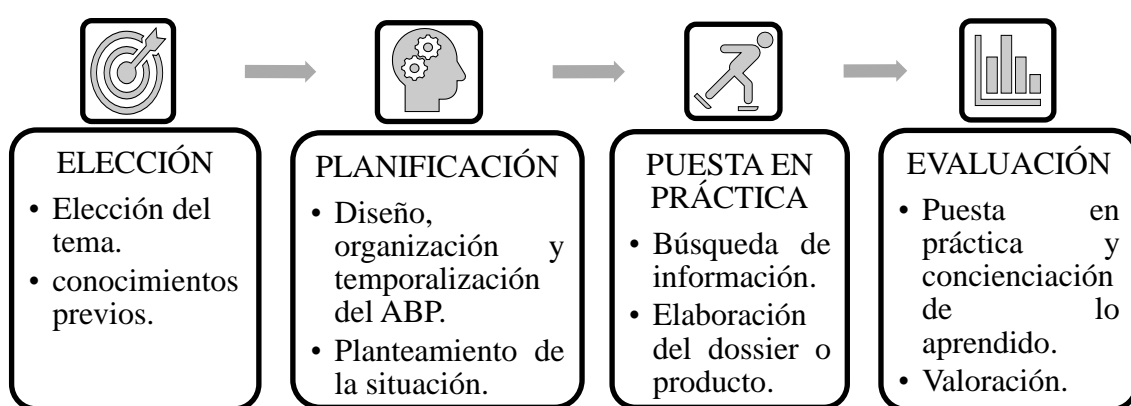


Figura 9. Bloques que estructuran el ABP.

En la primera de ellas, elección, es donde se busca la intención, del proyecto. Para ello es necesario preguntarse: ¿qué queremos saber?, ¿qué sabemos sobre el tema?, ¿qué necesitamos aprender?. En base a estas preguntas, se debe buscar un acontecimiento cercano al alumno que provoque lo que se conoce como ocasión educativa (punto de partida de la investigación) mediante la cual se selecciona el tema.

La segunda es la planificación, es decir, la intencionalidad educativa. Se trata de plantear y planificar de manera previa el proyecto (legislación, organización, temporalización, metodología, etc.) y el diseño de su puesta en marcha (actuación).

En la tercera, la puesta en práctica, se aplica todo lo planeado con los alumnos, realizando un trabajo de investigación (individual o en grupo) para buscar información y elaborar material para la puesta en común a los compañeros. Hay que tener presente que, en este punto, la implementación del proyecto puede tener algún punto que requiera notificación o cambio, por lo que se debe tener una capacidad necesaria para afrontar ese cambio y actuar.

Finalmente, la cuarta fase es la de evaluación, donde los alumnos exponen sus proyectos y se busca una concienciación de lo aprendido con preguntas como: ¿qué se ha hecho? o ¿qué se ha aprendido? Para analizar los datos obtenidos. De este modo se comprueba si se han alcanzado los objetivos previstos y se crean conclusiones (valoración y reflexión).

Estas cuatro fases resumen de manera visual y concisa las fases que Vergara (2015) define como base para elaborar APB: sorprenderse, decidir, diseñar, actuar, cambiar, arquitectura y evaluación.

4.3.1. El Aprendizaje Basado en Proyectos en el aula de primaria

Como fundamentación básica para la elaboración del presente trabajo, se encuentra en la Orden ECD/65/2015, en su anexo II, la necesidad de trabajar las competencias clave para lograr un desarrollo pleno del alumnado (conocimientos, capacidades y actitudes esenciales), gracias principalmente al trabajo por proyectos (Trujillo, 2012).

Se trata de una estrategia metodológica innovadora basada en la superación de retos a través de un proceso de investigación en el cual el alumno se implica para lograr un fin cooperativo que culmina con la presentación de un proyecto final. Como dice Ausí, Abella, Delgado y Hortigüela (2016) o Lázaro (2017), el alumno es el protagonista, y el docente pasa a ser un facilitador entre el conocimiento y los estudiantes; además de emplear una educación positiva para entablar una buena relación entre los estudiantes, la música y la interculturalidad.

Tanto en la música como en el aspecto psicomotor del juego, encontramos múltiples beneficios, tales como: ayuda al desarrollo de la autonomía, a la gestión de las propias emociones o al desarrollo socioafectivo (contacto físico, espontaneidad, sentimientos, hábitos, etc.). Pero si un beneficio educativo destaca por encima de los demás es el de la contribución a la integración social en clave de diversidad e inclusión educativa (Conejo, 2012) (figura 10):

Facilitador de integración grupal.

Favorece la noción de trabajo cooperativo y de convivencia (respeto a la diversidad).

Descubre nuevo medio de expresión y comunicación.

Figura 10. Beneficios integradores de la música y el juego.

La unión entre interculturalidad y a educación musical aplicada en su beneficio, crea un efecto que Puig, Batle, Bosch y Palos (2007) denominan *collage*. Efecto que, al igual que el ABP busca crear un cuadro mental compuesto por conceptos culturales extraídos de primera mano (propio alumno) para crear una obra final (proyecto individual de cada alumno) trabajar distintas dimensiones el cual permite conocer y ver que esos aspectos de cada cultura, y crear conexiones, que a priori parecían independientes, entre culturas.

Como queda demostrado, los juegos musicales son un ingrediente indispensable a la hora de elaborar un proyecto donde los alumnos profundicen sobre el conocimiento cultural y musical de diferentes países para elaborar, como broche final un festival cultural.

5. PROYECTO DE JUEGOS MUSICALES PARA DESARROLLAR LA INTERCULTURALIDAD

Con todos estos elementos, la mejor alternativa es la creación de un ABP bien articulado, donde el alumnado debe implicarse (Batlle, 2011) para buscar las respuestas a los interrogantes que se le plantean (a lo largo del marco teórico que fundamenta el trabajo) y que buscan el aprendizaje significativo y de forma permanente en el niño.

Para ello, este proyecto está elaborado gracias a una base creada por las ideas que se muestran en la figura 11:



Figura 11. Eje vertebral del proyecto.

5.1. DISEÑO DEL PROYECTO

El proyecto que se va a llevar a cabo se llama “*Musintercultural*”, y está compuesto por las cuatro fases inspiradas en las ideas que Majó (2010), Trujillo (2012) y Vergara (2015) plantean en su consideración del ABP (tabla 6). Decir, que la fase 3 y 4 no se han podido llevar a la práctica por reciente crisis sanitaria.

Tabla 6. Fases que conforman el proyecto (Majó, 2010, Trujillo, 2012 y Vergara, 2015).

| FASE 1. Elección |
|--|
| <p>¿Cómo se puede trabajar la interculturalidad de manera significativa?, ¿qué detonante se puede emplear?: juegos musicales.</p> <p>Esta herramienta didáctica es perfecta para unir la interculturalidad con la Educación Musical, y permite ser el detonante para que el alumno tenga inquietud por conocer más sobre otros lugares. Para ellos, y aprovechando el final del primer trimestre con la realización de la Unidad Didáctica “juegos y canciones tradicionales”, se les plantea a los alumnos la idea de conocer y descubrir otras culturas.</p> |
| FASE 2. Planificación |
| <p>Los juegos musicales se van a emplear como antesala del proyecto “<i>Musintercultural</i>”.</p> <p>Este proyecto se va a desarrollar a lo largo de todo el segundo trimestre, donde cada mes los alumnos van a buscar aspectos relacionados la música, los bailes y los instrumentos de la cultura seleccionada para elaborar un juego y/o baile musical propio que deberán enseñar a los compañeros. Después de presentarlo, se reharán los equipos y volverán a inicial el proceso.</p> <p>El proyecto se va a estructurar en base al siguiente guion (actuación):</p> <ul style="list-style-type: none">- Partir de la Unidad Didáctica “juegos y canciones tradicionales” para preguntar a los alumnos si saben que en otros países con muchas canciones y juegos diferentes o iguales al nuestro.- Mostrar dos sesiones con juegos musicales de otros países para sembrar la curiosidad en los alumnos. |

- Dejar que ellos mismos elijan los grupos y decidan un país.
- Tarea de investigación: buscar información y conocer el país elegido (ubicación, comida, trajes regionales, danzas populares, instrumentos, canciones) para elaborar un dossier. A modo de conclusión de su proyecto cooperativo, deberán crear un juego musical o un baile (con sus reglas y sus especificaciones) con las características que han investigado de cada país.
- Hacer una breve presentación del país y enseñar el juego/baile musical.
- Debate en grupo sobre lo visto y lo aprendido.
- Cambio de grupo, elección de manera cooperativa de un nuevo país y vuelta a empezar.

Además de la presentación final, los juegos/bailes elaborados van a tener otras finalidades: (1) pasar a formar parte de un dossier alternativo de juegos musicales para realizar en el recreo durante el tercer trimestre (aprovechando la conexión que tienen con los juegos, el buen tiempo y como alternativa a los juegos que siempre se realizan en los patios); (2) y también, formará parte de las exposiciones que se realizarán a las familias en la *jornada intercultural* que se realiza al final del mes de junio con motivo del fin de curso.

Hay que tener presente que, en este punto, la implementación del proyecto puede tener algún punto que requiera notificación o cambio, por lo que se debe tener una capacidad necesaria para afrontar ese cambio y actuar.

FASE 3. Puesta en práctica

Por grupos, se crean equipos cooperativos de investigación (4-5 componentes) para buscar aspectos relevantes del país elegido y elaborar un juego/baile musical.

Cada mes, estos equipos de investigación deben elaborar y presentar un dossier; una vez presentado, se comentan todos a nivel de clase y se cambian los grupos para volver a empezar con otra investigación desde cero.

FASE 4. Evaluación

Conclusiones del proyecto (¿qué se ha hecho a lo largo de este proyecto?, ¿qué se ha aprendido?).

También se evalúa lo expuesto, a través de un análisis de los datos obtenidos para comprobar si se han alcanzado los objetivos previstos; y también se crea un informe sobre la vivencia del proyecto.

A través de una *jornada intercultural* (mencionada en la tabla 6), el centro decide finalizar el curso escolar de una forma festiva que permite desarrollar el aspecto intercultural con el alumnado y sus familias. Citando al Decreto 26/2016, trabajar de forma transversal el currículum debe ser una realidad en los centros educativos. Así, desde todas las áreas, se desarrolla esta propuesta alternativa basada en la interculturalidad realizada a través de un proyecto.

Los alumnos de 2º de Educación Primaria son los elegidos desde el área de Educación artística (más específicamente desde la asignatura de la Educación Musical) para mostrar en la *jornada intercultural* de junio los juegos y/o bailes musicales que han desarrollado a lo largo del proyecto. Para ello, deberán seleccionar de manera cooperativa cuatro muestras para llevarlas a cabo en el patio a través de cuatro zonas o estaciones (una para cada juego) y se dividirán en grupos de 5-6 alumnos por estación.

5.1.1. Elementos curriculares

A la hora de diseñar y planificar este proyecto, se ha tenido siempre presente el marco legislativo, el cual se puede dividir en dos grandes bloques (figura 12):

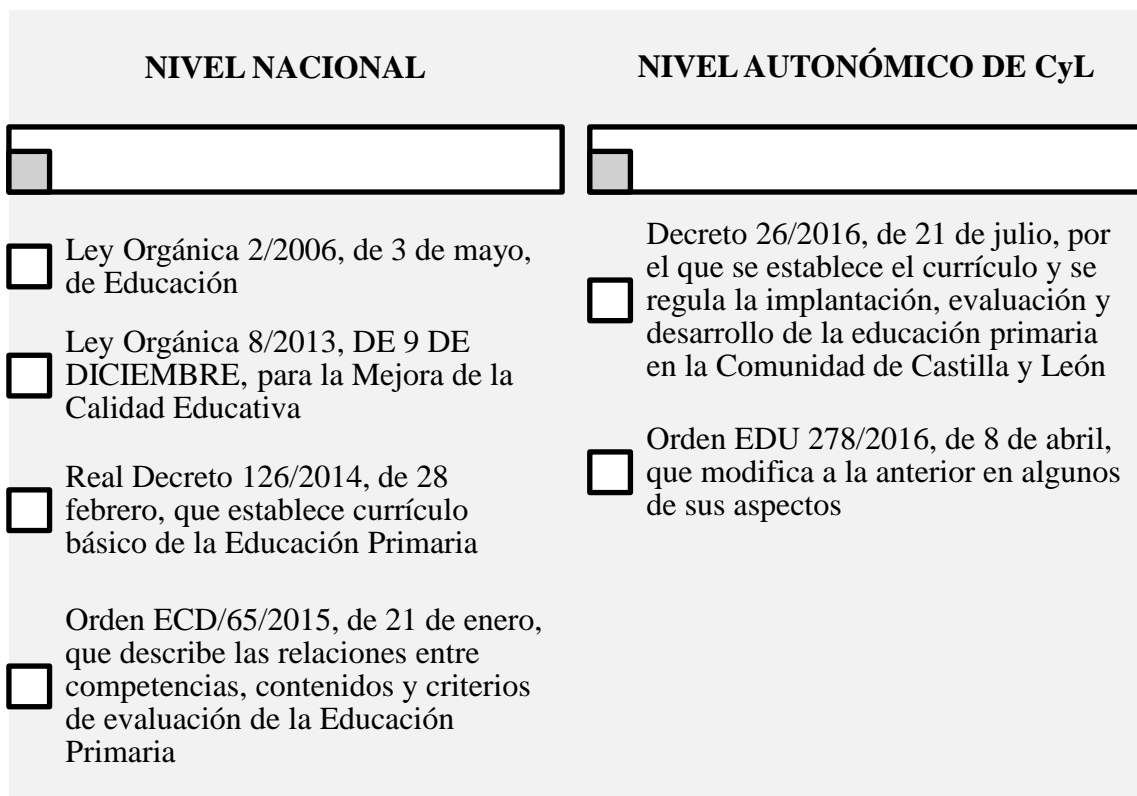


Figura 12. Marco legislativo español.

5.1.2. Objetivos del proyecto

Tomando como base los objetivos que marca el Real Decreto 126/2014 y también el Decreto 26/2016 que rige el currículum en la comunidad de Castilla y León para la Educación Primaria, los objetivos que se pretenden conseguir con el proyecto de interculturalidad “*Musintercultural*”, son los que se encuentran en la siguiente figura 13:

JUEGOS
MUSICALES DEL
MUNDO

Conocer juegos, danzas y músicas de otras culturas y aprender a jugarlos, bailarlos y escucharlos.

Favorecer un aprendizaje social positivo a través del juego, para mejorar las relaciones del grupo respetando las diferencias.

Promover situaciones de contacto físico desarrollando con ellas actitudes de respeto y aceptación.

Fomentar la inclusión de aquellos con menos destreza, con el fin de no alimentar sentimientos de rechazo y desconfianza, y permitir que la experiencia posibilite mejorar sus habilidades.

Conseguir que sean personas íntegras tomando conciencia y respetando los valores universales.

Figura 13. Objetivos del proyecto.

5.1.3. Competencias clave

En Educación Primaria se programa por competencias, y todas se encuentran interrelacionadas. Con este proyecto, y dada la naturaleza de esta propuesta, se pretende trabajar mediante una metodología activa y lúdica, y de manera integrada, todas y cada una de ellas.

Tomando como referente las descripciones específicas que marca la Orden ECD/65/2015, en donde se detallan todas destacando (tabla 7):

Tabla 7. Alusión a las competencias de la Orden ECD/65/2015.

| COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA |
|--|
| Busca trabajar el lenguaje como instrumento de aprendizaje, desarrollando la comunicación oral a través de las dramatizaciones. |
| Gracias a la gran cantidad de intercambios lingüísticos que se generan de manera espontánea. Con el uso de juegos y canciones, se trabajará la escucha, la |

interpretación, la expresión oral y las competencias comunicativas de los alumnos.

APRENDER A APRENDER

Es una competencia básica y de gran influencia para todas las demás donde se favorece el aprendizaje autónomo. A través de la observación se obtiene información suficiente y relevante para lograr reflexionar sobre el proceso de enseñanza.

Con la ayuda de los juegos musicales se busca desarrollar la iniciativa, potenciar la motivación y la confianza, desarrollar nuevas habilidades, etc.

COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

Punto clave, pues se trata de la capacidad para aplicar todo lo aprendido sobre la sociedad.

Se inculcará a los alumnos unos valores de inclusión, respeto e igualdad que serán claves para su desarrollo social y ciudadano gracias a la música. También se trabaja en equipo, por lo que es necesaria la cooperación, la responsabilidad y cumplir una serie de normas (habilidades sociales). Todo esto para alcanzar un resultado final satisfactorio.

SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR

Implica la transformación de ideas en actos. Se busca la adquisición de la conciencia y de valores y actitudes personales de interrelación que promuevan la autoestima, la autocrítica o el control emocional.

Gracias a la metodología empleada, el alumnado podrá tomar decisiones para desarrollar su iniciativa, improvisación, pertenencia a un grupo, aceptación, actitud positiva, superación, etc.

CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

Es, sin duda, la más implícita con la temática del proyecto; pues implica conocer, comprender, apreciar y valorar de manera crítica y respetuosa las diferentes culturas.

Muchas veces, las situaciones de exclusión vienen dadas por una desigualdad cultural. Hay que ser conscientes de las situaciones que nos rodean y saber actuar en consecuencia. Con esto se pretende que el alumno comprenda la diversidad cultural

como una fuente de riqueza y no como una diferencia.

No obstante, de manera más específica, se busca trabajar más profundamente la competencia social y ciudadana y la competencia cultural y artística

5.1.4. Elementos transversales

En el artículo 10 del Real Decreto 126/2014, se encuentran reflejados los elementos transversales del currículum, sobre los cuales se realiza una selección para dotar al proyecto de una sensibilidad imperantes en la sociedad actual, destacando entre todas las siguientes (tabla 8):

Tabla 8. Elementos transversales del artículo 10 del Decreto 126/2014.

1. La comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las asignaturas.

El objetivo principal del proyecto es la interculturalidad, y para ello, el primer paso es la comunicación a través de actividades musicales. De este modo, se ayuda al alumnado a desarrollarse como ciudadanos con unos valores cívicos básicos, democráticos y necesarios para la convivencia en la sociedad actual.

2. Se fomentará la calidad, equidad e inclusión educativa de las personas con discapacidad, la igualdad de oportunidades y no discriminación por razón de discapacidad. Medidas de flexibilización y alternativas metodológicas, adaptaciones curriculares, accesibilidad universal, diseño para todos, atención a la diversidad y todas aquellas medidas que sean necesarias para conseguir que el alumnado con discapacidad pueda acceder a una educación educativa de calidad en igualdad de oportunidades.

Su implementación está pensada para llevarse a cabo en un centro de titularidad pública de la sierra de Guadarrama, y a través del cual, se aprende en base a las necesidades del alumnado y a beneficiar su desarrollo y bienestar.

3. Fomentar el desarrollo de los valores que impulsen la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. Favorecer el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia. Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

Se busca que el colegio sea un lugar de no discriminación, si no la interrelación sana entre alumnos basada en la igualdad. Para lograrlo, se emplea un factor atrayente como es la música, invitando a todos los alumnos por igual a participar en ellas.

4. Fomentar las medidas necesarias para que el alumnado participe en actividades que le permitan afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

Con el uso del juego, se busca crear un espacio en el que todo el alumnado se sientan cómodos con el grupo.

5.1.5. Contenidos, criterios de evaluación y estándares

La evaluación no tendrá como única referencia solo el resultado final del proyecto cooperativo, sino que también se evalúa el proceso que siguen cada uno de los alumnos para llegar a ello. Por lo tanto, la evaluación será (figura 14):

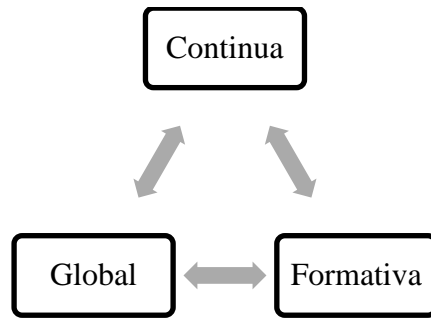


Figura 14: Evaluación.

La herramienta principal de este proyecto de innovación que se presenta utiliza el juego como núcleo de interés a la hora que se busca una transversalidad entre diferentes áreas que conforman el Decreto 26/2016. El proceso de evaluación está pensado para desarrollar los contenidos tomados de distintas áreas del currículum (de manera transversal), pero de todos ellos, destacar sobre todo los procedentes de Educación musical, Educación Física, Ciencias Sociales y Primera lengua extranjera: inglés (decir, que el centro donde se realiza el proyecto es un centro bilingüe, y por lo tanto el inglés es uno de los idiomas vinculares).

Los contenidos que se presentan en la tabla 9 son los contenidos que la normativa consultada (Decreto 26/2016) propone para el 2º curso de segundo de Educación de Primaria, y que es el eje vertebral del presente proyecto.

Tabla 9. Elementos curriculares interdisciplinares tomados del Decreto 26/2016.

❖ EDUCACIÓN MUSICAL:

| BLOQUE 1. Escucha | | |
|---|---|--|
| Contenidos | Criterios de evaluación | Estándares |
| - Los lenguajes musicales a partir de la escucha activa de audiciones de obras breves, instrumentales y vocales, de distintos estilos y culturas. La riqueza de la diversidad cultural. Comentarios orales. | - Conocer ejemplos de obras variadas de nuestra cultura y otras para valorar el patrimonio musical apreciando la importancia de su mantenimiento y su correcta difusión y aprendiendo el respeto con el que deben afrontar las audiciones y representaciones. | - Distinguir tipos de voces, instrumentos, variaciones y contrastes de velocidad e intensidad tras la escucha de obras musicales, siendo capaz de emitir una valoración de las mismas. - Se interesa por descubrir obras musicales de diferentes estilos y culturas. - Conoce y respeta las normas de comportamiento en audiciones y representaciones musicales. |

| BLOQUE 2. La interpretación musical | | |
|---|--|--|
| Contenidos | Criterios de evaluación | Estándares |
| - La voz. Cuidados de la voz. Recursos sonoros de la voz. Descripción | - Entender la importancia del cuidado de la voz, | - Reconoce y describe las cualidades de la voz a través de |

| | | |
|--|---|--|
| <p>de diferentes tipos de voces.</p> <p>- Repertorio de canciones al unísono</p> | <p>como instrumento y recurso expresivo partiendo de la canción y de sus posibilidades para interpretar, tanto de manera individual como en grupo.</p> <p>- Interpretar solo o en grupo, mediante la voz, composiciones sencillas que contengan procedimientos musicales de repetición, y variación, asumiendo la responsabilidad en la interpretación en grupo y respetando, tanto las aportaciones de los demás como a la persona que asume la dirección.</p> | <p>audiciones diversas y las recrea, acompañándose de percusión corporal.</p> <p>- Reconoce y describe las cualidades de la voz a través de audiciones diversas y las recrea, acompañándose de percusión corporal.</p> |
|--|---|--|

| BLOQUE 3. La música, el movimiento y la danza | | |
|--|---|---|
| Contenidos | Criterios de evaluación | Estándares |
| <p>- Práctica de técnicas básicas de movimiento y juegos motores acompañados de secuencias sonoras, canciones y piezas musicales e</p> | <p>- Adquirir capacidades expresivas, creativas, de coordinación y motrices que ofrecen la expresión corporal y la danza.</p> | <p>- Identificación la expresión corporal y la danza como formas de interacción social.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| interpretación de danzas sencillas de diferentes estilos y culturas. Introducción a la relajación. La respiración. | | |
|--|--|--|

❖ EDUCACIÓN FÍSICA:

| BLOQUE 2. Conocimiento corporal | | |
|---|---|--|
| Contenidos | Criterios de evaluación | Estándares |
| <ul style="list-style-type: none"> - Toma de conciencia e interiorización de las sensaciones corporales y discriminación e identificación de las sensaciones asociadas al movimiento. - Percepción y estructuración espaciotemporal del movimiento: Ajuste de una secuencia de movimientos a una estructura rítmica dada. - Toma de conciencia del propio cuerpo en relación con la tensión y la relajación. Control del tono muscular y de la relajación global y segmentaria del cuerpo. - Valoración y | <ul style="list-style-type: none"> - Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espaciotemporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz. - Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva. | <ul style="list-style-type: none"> - Aplicación de las habilidades básicas de desplazamientos, saltos y giros al espacio de acción y de las diferentes actividades físicas. |

| | | |
|--|--|--|
| <p>aceptación de la propia realidad corporal aumentando la confianza en sus posibilidades, autonomía y autoestima.</p> | | |
|--|--|--|

| BLOQUE 3. Habilidades motrices | | |
|--|---|---|
| Contenidos | Criterios de evaluación | Estándares |
| <ul style="list-style-type: none"> - Formas y posibilidades de movimiento: experimentación de las habilidades motrices básicas adquiridas. Desarrollo de nuevas combinaciones. - Desarrollo general de las capacidades físicas básicas a través de situaciones de juego. | <ul style="list-style-type: none"> - Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espaciotemporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz. - Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada | <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices. - Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales. - Se desplaza por el espacio con variaciones en el sentido y la dirección para adaptarse a los desplazamientos de los demás. |

| | | |
|--|---|--|
| | y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades. | |
|--|---|--|

BLOQUE 4. Juegos y actividades deportivas

| Contenidos | Criterios de evaluación | Estándares |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Práctica de juegos libres y organizados: motores, sensoriales, de desarrollo de habilidades motrices, expresivos, simbólicos y cooperativos. - Conocimiento y práctica de juegos infantiles en sus manifestaciones tradicionales de otras culturas, y del entorno más cercano. - Identificación de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la confianza en las propias posibilidades, la relación con los demás y la aceptación del resultado. Comprensión y aceptación de las normas de juego. | <ul style="list-style-type: none"> - Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades. - Participar con interés y autonomía en todo tipo de actividades respetando a las personas, las normas, los materiales y los espacios utilizados. - Demostrar un comportamiento | <ul style="list-style-type: none"> - Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas en situaciones de juego variadas. - Es capaz de entender las reglas de los juegos. - Entiende las diferencias y semejanzas entre los juegos. - Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase. - Respeta las normas y reglas de juego, controlando su conducta para que |

| | | |
|--|--|--|
| <p>- Descubrimiento de las situaciones colectivas de cooperación, oposición y cooperación-oposición, utilización de las reglas correspondientes y aceptación de distintos roles en el juego.</p> | <p>personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.</p> | <p>sea respetuosa y deportiva y no perjudique el desarrollo de la actividad.</p> <p>- Colabora con los compañeros en el desarrollo de las actividades.</p> |
|--|--|--|

| BLOQUE 5. Actividades físicas | | |
|---|--|---|
| Contenidos | Criterios de evaluación | Estándares |
| <p>- Exploración de las posibilidades expresivas del movimiento, relacionadas con el espacio, el tiempo y la intensidad.</p> <p>- Participación en actividades que supongan comunicación corporal, respetando las diferencias en el modo de expresarse.</p> <p>- Valoración de los recursos expresivos y comunicativos del cuerpo, propios y de los compañeros.</p> <p>Reconocimiento y</p> | <p>- Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.</p> <p>- Participar con interés y autonomía en todo tipo de actividades respetando a las personas, las normas, los materiales y los espacios utilizados.</p> | <p>- Utiliza los recursos expresivos del cuerpo para comunicarse y realizar representaciones sencillas.</p> <p>- Expresa movimientos a partir de estímulos musicales o rítmicos, individualmente, en pareja o en grupo.</p> <p>- Ejecuta bailes y danzas populares sencillas.</p> <p>- Muestra interés y participa en las actividades artístico-expresivas actuando</p> |

| | | |
|--|--|---|
| <p>respeto por las diferencias en el modo de expresarse.</p> | | <p>con autonomía en todo momento.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respeta las normas y reglas, controlando su conducta para que sea respetuosa y no perjudique el desarrollo de la actividad. |
|--|--|---|

❖ CIENCIAS SOCIALES:

| BLOQUE 3. Vivir en sociedad | | |
|---|--|--|
| Contenidos | Criterios de evaluación | Estándares |
| <ul style="list-style-type: none"> - Derechos y deberes de los ciudadanos. - Diversidad cultural de su entorno. | <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer la existencia de derechos y deberes de las personas, como miembros de un grupo y/o de una organización social. - Valorar la diversidad cultural, artística y social de su entorno, entre otras, la del pueblo gitano. | <ul style="list-style-type: none"> - Identifica y describe las costumbres, forma de vida, organización social y expresiones artísticas de su localidad. - Muestra una actitud de aceptación y respeto ante las diferencias individuales. - Valora la diversidad cultural, artística y social, entre otras, la del pueblo gitano, como fuente de enriquecimiento cultural. - Reconoce las obras más representativas |

| | | |
|--|--|---|
| | | del patrimonio artístico, cultural e histórico de su localidad. |
|--|--|---|

| BLOQUE 3. Vivir en sociedad | | |
|--|--|---|
| Contenidos | Criterios de evaluación | Estándares |
| - Manifestaciones y diversidad cultural y lingüística de España. | - Valorar la diversidad cultural, social, política y lingüística del Estado español, respetando las diferencias, entre otras, las culturales y étnicas, y partiendo de lo cercano. | - Valora, partiendo de la realidad del estado español, la diversidad cultural, social, política y lingüística en un mismo territorio como fuente de enriquecimiento cultural. |

❖ PRIMERA LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS):

| BLOQUE 1. Contenidos comunes | | |
|--|---|--|
| Contenidos | Criterios de evaluación | Estándares |
| - Utilización de estrategias básicas para apoyar la comprensión: escucha activa, lenguaje no verbal, lectura de imágenes, identificación de expresiones y rutinas. | - Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas. | - Comprende el sentido general y lo esencial de narraciones orales adecuadas a su nivel. |

5.1.6. Atención a la diversidad

La LOMCE (2013), en su preámbulo IV, hace mención a la inclusión y a la atención a la diversidad a través de una sociedad más abierta, global y participativa. Por ello, teniendo claro los principios didácticos esenciales que la ley marca, se ha desarrollado este apartado del proyecto.

Para desarrollar este punto, se toma como referencia el Decreto 26/2016, destacando por encima de todos los artículos 23, 25 y 26 (figura 15):

Artículo 23

La consideración y el respeto a la diferencia y la aceptación de todas las personas como parte de la diversidad y la condición humana.

El respeto a la evolución y desarrollo de las facultades del alumnado con capacidades diversas.

La detección e identificación temprana de las necesidades educativas del alumnado que permitan adoptar las medidas educativas más adecuadas para garantizar su éxito educativo.

La personalización e individualización de la enseñanza con un enfoque inclusivo, dando respuesta a las necesidades educativas del alumnado, ya sean de tipo personal, intelectual, social, emocional o de cualquier otra índole, que permitan el máximo desarrollo personal y académico.

La accesibilidad universal y diseño para todos.

| | |
|------------------------|---|
| <p>Artículo 25</p> | <p>Dado que todo el alumnado a lo largo de la etapa de Educación Primaria puede presentar necesidades educativas, transitorias o permanentes, los centros deben establecer diferentes medidas generales de atención a la diversidad para su alumnado que podrán ser utilizadas en cualquier momento de la etapa.</p> <hr/> |
| | <p>Las medidas ordinarias inciden especialmente en la metodología didáctica no modificando el resto de elementos del currículo, estando, por tanto, referidas a las diferentes estrategias organizativas y metodológicas que permitan la adecuación de los diferentes elementos del currículo a todo el alumnado para finalizar con éxito la etapa.</p> <hr/> |
| | <p>Entre las medidas ordinarias de atención a la diversidad se encuentran: (a) Las actuaciones preventivas y de detección de dificultades de aprendizaje dirigidas a todo el alumnado. (c) Los agrupamientos flexibles heterogéneos, los grupos de ampliación, de refuerzo o apoyo en las áreas instrumentales.</p> <hr/> |

| | |
|------------------------|--|
| <p>Artículo 26</p> | <p>El alumnado que presenta necesidades específicas de apoyo educativo puede requerir en algún momento de su escolaridad diferentes medidas especializadas y extraordinarias de atención a la diversidad, las cuales se deben aplicar progresiva y gradualmente, siempre y cuando no se pueda ofrecer una atención personalizada con las medidas ordinarias.</p> <hr/> |
| | <p>Entre las medidas especializadas de atención a la diversidad se encuentran: (a) El apoyo dentro del aula por maestros especialistas de pedagogía terapéutica o audición y lenguaje, personal complementario u otro personal. Excepcionalmente, se podrá realizar el apoyo fuera del aula en sesiones de intervención especializada con un alumno o grupo de alumnos siempre que dicha intervención no pueda realizarse en ella y esté convenientemente justificada.</p> <hr/> |

Figura 15. Aspectos referentes a la atención a la diversidad tomados del Decreto 26/2016.

5.2. INTERVENCIÓN (ASPECTOS ORGANIZATIVOS)

Las sesiones se llevarán a cabo en un centro de la sierra de Guadarrama de titularidad concertada. El centro, dispone de un programa bilingüe en inglés desde la etapa de Educación Infantil.

5.2.1. Metodología del proyecto

Este proyecto se divide en dos partes (figura 16).

La primera, una parte directiva donde al inicio del segundo trimestre, el docente presenta los juegos musicales del mundo a modo de detonante del proyecto de interculturalidad. Por lo tanto, esta metodología será principalmente directiva.

Por otro lado, después de la introducción de la temática, se pretende que el alumnado logre, gracias a una metodología activa, participativa y comunicativa, la investigación en el conocimiento de diversas culturas y la elaboración de un dossier con juegos y/o bailes musicales para que realicen una exposición que redunde en la *jornada intercultural* de final de curso explicada anteriormente. A través de ello, se pretende que logren alcanzar los elementos curriculares expuestos en cada uno de los subapartados que conforman el presente trabajo.

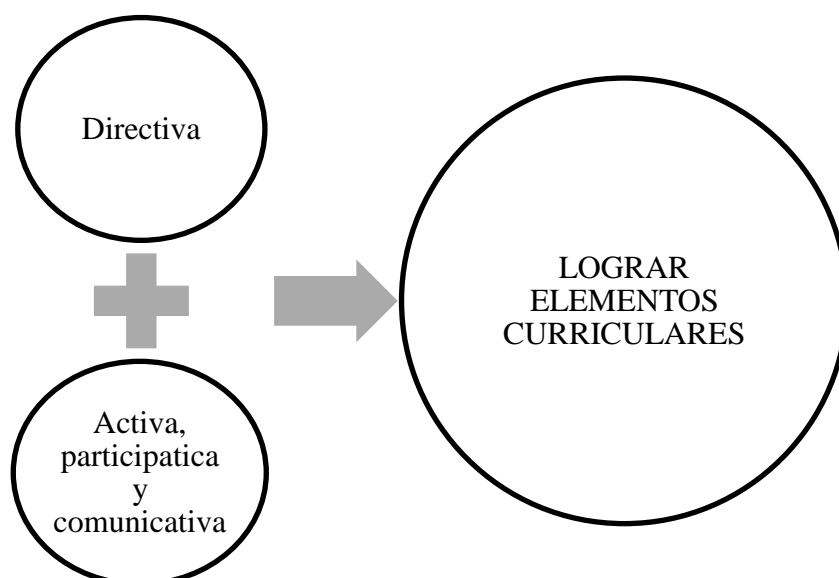


Figura 16. Metodología de las dos fases.

Para tratar de optimizar el máximo este proceso de enseñanza, se guía al alumno de forma motivadora al inicio del proyecto. Tanto enseñándoles juegos musicales y ejemplos de otras culturas, como planteándoles preguntas reflexivas después de las sesiones, para despertar en ellos las ganas de conocer e investigar más profundamente otros lugares, otras culturas, otras vidas y otras formas de entender el mundo.

Una vez ellos decidan los países a investigar y sus culturas, deberán ir elaborando un dossier con información relevante de esos lugares y culturas (nombre, ubicación, bandera, ciudades, monumentos, gastronomía, juegos, trajes típicos, tradiciones musicales, danzas, canciones populares, etc.), haciendo especial hincapié en los aspectos musicales de las culturas, pues es la finalidad que persigue este proyecto. Se debe tener muy presente el principio de individualización y el de globalización, además de los diferentes ritmos de aprendizaje que hay en el aula. Así, el aprendizaje cooperativo, nacerá de ellos mismos y de la propia autonomía para asimilar cada uno de los conceptos colaborando en la investigación.

La finalidad es doble: (1) la elaboración de una batería de juegos/ bailes para emplear como recurso en los recreos durante el último trimestre del curso como alternativa a los juegos típicos; (2) y la elección de manera democrática y colaborativa de cuatro juegos musicales y/o bailes representativos (de entre todos los que se han elaborado a lo largo del proyecto) para mostrar a las familias durante la *jornada intercultural* de junio.

La puesta en práctica de juegos del mundo puede resultar un buen método de trabajo para mejorar la cooperación y cohesión grupal, al mismo tiempo que se trata la interculturalidad. Después de su puesta en práctica, el alumnado habrá establecido conexiones con otros aprendizajes asimilados y construido nuevos conocimientos sobre lo que han aprendido. Con esto se permite la inclusión de todos los alumnos a través del respeto a las otras culturas; y, además, mostrar una alternativa metodológica.

Se trata de un proyecto que trabaja la inclusión en el aula, por lo que hay una gran importancia del trabajo en equipo y a la cooperación a la hora trabajarlo.

5.2.2. Alumnado

Como ya se ha mencionado previamente, las actividades están pensadas para desarrollarlas con niños y niñas de 2º de Educación Primaria.

Hay un total de 4 líneas en el centro, de unos 20-23 alumnos cada una de ellas.

5.2.3. Atención a la diversidad

Para realizar una atención adecuada a la diversidad que se encuentra presente en los cursos de implementación, el primer paso es conocer con anterioridad las características previamente de nuestros alumnos y los problemas y/o posibles dificultades que pueden padecer. En caso de que vayan surgiendo durante la puesta en práctica del trabajo, teniendo siempre presente las siguientes actuaciones (tabla 10):

Tabla 10. Atención a la diversidad presente en el aula.

| ENFERMEDADES |
|---|
| El propio alumno las conoce, de modo que debe comunicarlo al inicio de cada sesión para poder realizar adaptaciones en caso de necesitarla. |

| ASMA |
|--|
| Existe el caso de alumnos con asma, con los que habrá que tener especial cuidado en los juegos, de manera que esto no le suponga un esfuerzo físico que le produzca algún ataque. Se buscará en todo momento su participación (inclusión) en los juegos, pero siempre atento a los síntomas que pueda desarrollar y parar la actividad en caso de que muestren sobreesfuerzo. |

| DIABÉTICO |
|---|
| Con este alumno hay que tener especial cuidado. Durante la realización de ejercicio físico, hay que estar pendiente de la bajada de glucosa, al mismo tiempo que esté bien hidratado y no pase demasiado tiempo al sol. |

| ALUMNOS INMIGRANTES |
|--|
| En el centro hay alumnos inmigrantes, pero dado el contexto del colegio, son un número muy reducido. |

Esta es la situación perfecta para crear un ambiente de confianza, familiar y que les ayude a integrarse (en el caso de no estarlo). Gracias al uso de juegos del mundo, pueden contar a sus compañeros características de su país, la manera de jugar, etc.

Además de todos estos casos, hay que tener presente siempre, la posibilidad de que los alumnos acudan al centro con alguna lesión reciente o con una movilidad temporalmente reducida; y dependiendo de la parte corporal que sea, podrá realizar todos los juegos o no. Por ejemplo, en casos de recientes esguinces, contusiones, o lesiones similares que impidan la movilidad articular, es posible que no pueda participar en la realización de aquellos juegos musicales que requieran de movilizar la parte corporal afectada, pero sí podrán hacerlo en otros previstos y/o incluso pensando en distintos roles a asumir.

5.2.4. Temporalización

Como se ha mencionado previamente a lo largo del presente trabajo, el proyecto “*Musintercultural*” se va a desarrollar en dos fases.

La primera de ella es el detonante del proyecto (ocasión educativa) a lo largo de las dos últimas semanas del primer trimestre, es decir, desde el 10 de diciembre hasta el 20 de diciembre.

La segunda fase es la esencia en sí misma del proyecto, donde el alumnado debe investigar. Esta fase comprende entre el 9 de enero al 2 de abril; pero así mismo, esta se divide en tres (una cultura a investigar por cada mes del trimestre).

5.3. ACTIVIDADES DEL PROYECTO (PRIMERA FASE)


Esta primera fase es el detonante del proyecto, con el uso de una batería de juegos dirigidas por el docente.

Estas sesiones se van a plantear durante las tres últimas semanas de diciembre, lo que corresponde a una sesión por semana. Esta secuenciación de tres sesiones se divide a su vez en 4 juegos por sesión, quedando esta distribución dividida en tres sesiones (tabla 11) y la descripción de los juegos (tabla 12).

Tabla 11. Juegos de las sesiones planteadas.

| SEMANA 1 |
|--|
| A la zapatilla por detrás + El ángel bueno y el ángel malo + Lobito + Stop |
| SEMANA 2 |
| El venado + Uhi-ta + La chingolita + Categories |
| SEMANA 3 |
| Four leaves Clover + Punipuni + Director de orquesta |

Tabla 12: descripción de los juegos.

| A LA ZAPATILLA POR DETRÁS | España  |
|--|--|
| <p>Se trata de un juego tradicional muy extendido en nuestro país. Para empezar, elegiremos al “que la liga” y entregarle una zapatilla, mientras los demás deberán sentarse en círculo y cerrar los ojos. Cuando estén colocados todos los participantes, comenzarán a cantar la siguiente canción:</p> <p style="text-align: center;"><i>A la zapatilla por detrás, tris-tras. Ni la ves ni la verás, tris-tras. Mirar arriba, que caen judías. Mirar abajo, que caen escarabajos. ¡A dormir, a dormir, que los Reyes van a venir! ¿A qué hora?, a las x (y deberán contar ese hasta ese número).</i></p> <p>Mientras los integrantes del círculo cantan la canción con los ojos cerrados, el que tiene la zapatilla deberá dejarla en la espalda de uno. Cuando terminan de contar, abrirán los ojos para comprobar quien tiene la zapatilla; y el niño al que se la haya dejado tendrá que salir corriendo detrás de su compañero para pillarle mientras el “que la liga” deberá correr para sentarse en su hueco de corro.</p> <p>Si el “que la liga” consigue dar dos vueltas al círculo sin ser pillado, le tocará al otro compañero ligarla y empezar de nuevo el juego.</p> | |

EL ÁNGEL BUENO Y EL ÁNGEL MALO

Venezuela



Juego con un aire similar “*Pase mi sí, pase mi sá*”, pero en este caso, dos de los participantes representan los ángeles.

El dinamizador del juego otorga a cada uno de los restantes participantes el nombre de una fruta. Posteriormente llega uno de los ángeles y entabla el siguiente diálogo con el dinamizador del juego:

Tun, tun.

El dinamizador responde: ¿Quién es?

El ángel bueno (o ángel malo).

El dinamizador responde: ¿Qué busca?

Una Pera (por ejemplo).

Si uno de los jugadores tiene atribuido este nombre, se va con el ángel, de lo contrario le toca el turno al otro ángel. Esta dinámica continua hasta que todos los participantes se encuentren distribuidos en uno de los bandos. Al final, los dos ángeles se dan las manos formando una fila con sus bandos. A la señal del dinamizador empiezan a forcejear cada uno hacia su lado. Cuando se rompe la fila, gana el lado que tenga más jugadores.

LOBITO

Uruguay



Los participantes se cogen la mano y forman un círculo. En su interior, tumbado en el suelo y con los ojos cerrados, se coloca el jugador que representa el “lobo”.

Los jugadores del círculo mientras giran alrededor del lobo cantan:

Ay, qué lindo es

pasar por aquí,

cuando el lobo está durmiendo.

Cuando el lobo abra los ojos y se “despierta”, empieza a perseguir a sus compañeros que formaban el círculo. Cuando atrape a alguno de ellos, éste será el encargado de reiniciar el juego y ser el nuevo “lobo”.

STOP

Reino Unido



Es una versión musical del juego tradicional “*Pies quietos*”.

Para este juego, los participantes se pasan la pelota entre ellos sin que se caiga mientras suena música de fondo. Cuando para la música, el niño que tiene la pelota en posesión tendrá que lanzarla a un compañero.

Para añadir un componente integrador al juego y eliminar el factor competitivo (tan arraigado en nuestra sociedad), los puntos son colectivos en un cómputo total de la clase.

La finalidad es que el equipo debe lograr obtener los menos puntos posibles, pues eso significará que se han defendido bien y los participantes con pelota no han logrado alcanzarles.

EL VENADO

Colombia



Es un juego muy similar a “*La gallinita ciega*”, pero en este caso, los jugadores forman un círculo de pie, y en su interior se coloca un jugador al que se le vendarán los ojos. A la señal, los compañeros del círculo ruedan, y cantan el siguiente diálogo:

Ande la rueda.

La rueda responde: Andando va.

Pare la rueda.

Y todos responden: Parada está.

En este instante, el jugador con los ojos vendados señala con la pica a uno de los jugadores del círculo. El jugador señalado, debe silbar. Si quien la para acierta de qué compañero se trata, deben cambiarse los papeles; en caso contrario, se sigue la misma dinámica.

UHI-TA

Estados Unidos



Se crean equipos de unos 5 jugadores cada uno. Los componentes de los equipos forman un círculo y se dan las manos. Cada equipo se sitúa en la línea de salida para que, cuando se dé la señal, los equipos deberán recorrer la distancia hasta la meta lo más rápido posible y girando sobre su propio eje mientras cantan:

Rolling, rolling, rolling

Rolling 'til the end

Gana el equipo que antes logre llegar a la meta sin soltarse de las manos durante el recorrido.

LA CHINGOLITA

Perú



Cada jugador se coloca acucillado con las manos apoyadas en las rodillas. Una vez están todos colocados, deberán desplazarse por el espacio dando saltitos con los pies juntos. Cuando uno de los jugadores para, queda fuera del juego y espera sentado en el suelo a que termine la partida. Gana la última “ranita” que permanezca mayor tiempo saltando sin parar.

Para añadirle un componente musical a este juego, los participantes deberán intentar aguantar todo el tiempo que dure la canción, además, podrán cantar la canción (<https://www.youtube.com/watch?v=-3ka09heHGI>):

Estaba la rana sentada cantando debajo del agua

cuando la rana salió a cantar

vino la mosca y la hizo callar.

La mosca a la rana que estaba

cantando debajo del agua

cuando la mosca salió a cantar

vino la araña y la hizo callar.

La araña a la mosca la mosca a la rana

*que estaba sentada cantando debajo del agua
cuando la araña salió a cantar
vino el ratón y la hizo callar.*

*El ratón a la araña la araña a
la mosca la mosca a la rana que
estaba sentada cantando debajo del agua
cuando el ratón salió a cantar
vino el gato y lo hizo callar.*

*El gato al ratón el ratón a la
araña la araña a la mosca a la
rana que estaba sentada
cantando debajo del agua
cuando el gato salió a cantar
vino el perro y lo hizo callar.*

*El perro al gato el gato al ratón
el ratón a la araña la araña a la
mosca que estaba sentada
cantando debajo del agua
cuando el perro salió a cantar
vino el palo y lo hizo callar.*

*El palo al perro el perro al
gato el gato al ratón el ratón
a la araña la araña a la mosca
la mosca a la rana que estaba
sentada cantando debajo del agua
cuando el palo salió a cantar
vino el fuego y lo hizo callar.*

El fuego al palo el palo al

*perro el perro al gato el
gato al ratón el ratón a la
araña la araña a la mosca la
mosca a la rana que estaba
sentada cantando debajo del agua
cuando el fuego salió a cantar
vino el agua y la hizo callar.*

*El agua al fuego el fuego al
palo el palo al perro el perro
al gato el gato al ratón el
ratón a la araña la araña al
la mosca la mosca a la rana.*

*Que estaba sentada cantando debajo del agua
cuando el agua salió a cantar
vino el hombre y lo hizo callar.*

*El hombre al agua el agua al
fuego el fuego al palo el palo
al perro el perro al gato el
gato al ratón el ratón a la
araña la araña a la mosca la
mosca a la rana que estaba
sentada cantando debajo del agua
cuando el hombre salió a cantar
vino la suegra y lo hizo callar.*

*La suegra al hombre el hombre
al agua el agua al fuego el fuego
al palo el palo al perro el perro
al gato el gato al ratón el ratón
a la araña la araña a la mosca*

*la mosca a la rana que estaba
sentada cantando debajo del agua
cuando la suegra salió a cantar
ni el mismo diablo la pudo callar*

Como factor añadido, para evitar el factor competitivo, se cambiará la directriz de un ganador, y diremos que por lo menos debe permanecer uno saltando hasta que termine la canción.

CATEGOTIES

Estados Unidos



Es un juego de expresión corporal, donde los jugadores están sentados en círculo, y según se pronuncie un medio de locomoción u otro, deben picar de manos de manera distinta:

- Picar las manos encima de los muslos → *car* (coche).
- Hacer palmas → *train* (tren).
- Chasquear dedos de la mano derecha → *plane* (avión).
- Chasquear dedos de la mano izquierda → *ship* (barco).

Un de los jugadores inicia el juego diciendo por ejemplo “tren”. Entonces todos los jugadores del círculo tienen que hacer palmas tres veces seguidas. Luego, el jugador de la derecha dice: “avión”, y todos los jugadores deben chasquear los dedos de la mano derecha tres veces, y así sucesivamente.

A modo de eliminación. el jugador que se equivoca tiene dos opciones: salirse del juego, o cuando le toque decir el medio de locomoción le pasa el turno.

FOUR LEAVES CLOVER

Irlanda



Es una versión doble del juego del “Pañuelo”.

Se divide al alumnado en cuatro equipos (ej. dos azules, y dos naranjas). A cada uno de los componentes de cada equipo, en lugar de darle un número, se le cará una canción de Disney conocida. Una vez que tengan clara la canción que les toca, el dinamizador se coloca en el centro del espacio, y en los puntos cardinales, se colocan los participantes en línea.

Cuando suene la canción, los participantes que sean esa canción deberán correr y dar dos círculos alrededor del dinamizador y pasar por sus piernas antes de coger el pañuelo de su color. Una vez lo haya cogido, el contrincante deberá correr para pillarle antes de que lleve el pañuelo a su línea.

PUNIPUNI

Nueva Zelanda



Se trata de un juego de origen maorí, donde uno de los jugadores, sin moverse, extiende uno de sus brazos y coloca su mano con los dedos separados. El otro participante se sitúa a unos cuantos pasos de distancia y, con los ojos cerrados, trata de enlazar sus dedos con los de su compañero.

El resto de los compañeros en círculo, mientras chasquean los dedos, cantan:

Kapo Kapo,

Ringa ringa

DIRECTOR DE ORQUESTA

España



Juego de expresión corporal donde uno de los jugadores (quien la liga) tiene que separarse del grupo hasta que no oiga nada. El resto de los niños elegirán a un director de orquesta que irá haciendo ritmo o música con su cuerpo (palmadas, pisotones, golpecitos en la cabeza, silbidos, etc.) y el resto tendrán que copiarlo disimuladamente. Cuando estén todos colocados en círculo y ya estén copiando al director, se avisará al niño que estaba apartado para que entre en el círculo e intente adivinar quien es el director.

Es importante que este director vaya cambiando de ritmos y sonidos para que en un desliz de algún jugador pueda el del centro adivinar quien es. Cuando de con él, el director será el siguiente en ligársela.

5.4. EVALUACIÓN

La valoración de este proyecto es, según la LOMCE (2013), una evaluación continua, global y formativa, donde la observación directa será la principal herramienta que se va a emplear. Se dispondrá de una tabla con ítems a evaluar, de manera que sirva para mejorar de cara a futuras sesiones con juegos musicales, o para detectar posibles problemas entre los alumnos de clase.

Como docentes, se ha de valorar el proceso donde el alumno demostrará su evolución en todo lo referido al ámbito de los juegos musicales y su componente intercultural. Para ello, se tendrán en cuenta tanto las capacidades innatas presentes en cada uno de los alumnos, como su propio interés por buscar información y su participación para mejorarla, valorando la evolución que se ha llevado a cabo.

Se trata de un proceso continuo de guiado por los objetivos del proyecto, pudiendo establecer tres momentos que permitan observar, registrar y reorientar todo el proceso en caso de que la dirección tomada en la puesta en práctica se desviara de los objetivos planteados.

Se tendrán presentes varios momentos a la hora de evaluar.

La primera fase es la *evaluación inicial*, que servirá como diagnóstico sobre los conocimientos previos que disponen los alumnos. Para ello, se utilizarán las tres primeras sesiones previstas en diciembre, donde al final de la sesión se planteará de un modo abierto, una serie de cuestiones que inviten a reflexionar al alumnado y producir un debate. Estas preguntas se basarán en si conocían los juegos musicales trabajados, si sabían de que país provenían, si sabían algo de ese país o si conocen instrumentos y bailes de esos países (anexo I. Evaluación inicial).

En la segunda fase, *evaluación continua*, a través de la observación, se comprobará cómo investigan, cómo colaboran y cómo trabajan en equipo, cómo toman decisiones conjuntas y cómo resuelven problemas. Para poder llevar un registro, el docente utilizará una lista de observación y registro con diferentes ítems a evaluar en cada una de las sesiones (anexo II. Evaluación continua) y comprobar si las actividades puestas en marcha y la participación en ellas del alumnado facilita el trabajo en el aula de los objetivos previstos en el proyecto.

Por último, la *evaluación final*, que se dividirá en dos partes: (1) la presentación del dossier (donde se realiza una presentación a sus compañeros mostrando la información obtenida más relevante) y la presentación del juego/baile musical de cada

uno de los grupos de la clase (recurso creado de manera cooperativa en base a la información recogida de la cultura trabajada), haciendo un total de tres presentaciones durante el proyecto (una cada mes); y (2) al finalizar el trimestre se realizará una reunión o coloquio, donde los alumnos hablarán sobre qué les ha parecido, qué han aprendido y qué mejoras se podrían aplicar en el futuro, añadiendo sus aportaciones a una rúbrica con unos ítem a evaluar en función de si se han alcanzado y si han aparecido problemas durante su desarrollo (anexo III).

Con ello, se confirmará o no la consecución de cada uno de los ítems (tanto objetivos generales como los objetivos específicos para cada sesión) y se realizarán observaciones, en el caso que sea necesario.

6. CONSIDERACIONES FINALES, CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES

6.1. CONSIDERACIONES FINALES Y CONCLUSIONES

Se pretende abordar todos y cada uno de los objetivos que tiene como base del presente trabajo, fundamentándolo con aspectos teóricos sobre los que se ha basado para definir el problema conductual actual con respecto al desarrollo de la interculturalidad en base a un proyecto musical.

Desgraciadamente, no se ha podido llevar a la práctica, y no se han podido obtener resultados, por eso se trata de una propuesta didáctica cuyo planteamiento estaba pensado para desarrollarse a lo largo de la mayoría del curso escolar, pero su implantación se iniciaría en las últimas semanas del 2º trimestre. No obstante, las circunstancias del COVID-19 no han hecho posible poder iniciar el proyecto. Por este motivo. Por lo tanto, se va a realizar una reflexión en base a los objetivos que marcan el presente trabajo.

A partir del primer objetivo específico: “conocer y respetar la interculturalidad dentro y fuera del aula”; se ha considerado que, a lo largo del presente trabajo, se ha plasmado una adecuada alusión de las competencias que permiten desarrollarlo.

Así se ha contemplado en el régimen normativo, tanto cuando se tratan las competencias generales y específicas de la Orden ECI/3857/2007 por la cual se

establecen los requisitos para la obtención del título de Maestro en Educación Primaria; como las que aparecen en la Orden ECD/65/2015 para la Educación Primaria (especialmente a las relacionadas con la competencia social y cívica y la conciencia y expresiones culturales) gracias a las actividades planteadas para este proyecto musical basado en la interculturalidad.

Plantear, desde un punto de vista teórico, estas competencias, sí da cierta garantía de que este objetivo sea potencialmente abordable, mostrando una disposición próxima a que si se llevara a la práctica se podría cumplir.

El siguiente objetivo específico: “desarrollar un proyecto para trabajar el valor intercultural en alumnos de segundo curso de Educación Primaria” queda abordado gracias a la naturaleza propia del ABP, entendido como un método activo donde el alumno es el protagonista de su aprendizaje, que movido por su curiosidad, se podría implicar en la investigación sobre la temática a tratar, buscando, recogiendo y seleccionando información y que elabore cooperativamente una presentación para mostrar lo aprendido a sus compañeros.

Se trata de un método propio que Vergara (2015) define, y Majó (2010) y Trujillo (2012) estructuran en cuatro fases a seguir: elección del tema, planificación del ABP, puesta en práctica del alumno elaborando su aprendizaje, y finalmente la evaluación de lo aprendido y su valoración. Todas ellas reflejadas en la estructuración del proyecto musical plasmado presentado en el presente trabajo.

Pese a que, desde el punto de vista aplicativo, no se ha podido llevar a la práctica y, por lo tanto, no se disponen de datos para poder analizar las limitaciones y fortalezas de esta propuesta; se trata de un proyecto basado en las pautas teóricas que los autores reseñados dictaminan sobre la estructura a seguir en este método. Con todas estas pautas, se puede esperar que este planteamiento si está en disposición de contribuir activamente al desarrollo potencial de este objetivo cuanto a futuro se pueda llevar al aula.

El tercer objetivo específico: “emplear los juegos musicales como herramienta innovadora para trabajar la interculturalidad”, mencionando de nuevo a la metodología de aprendizaje basado en proyectos, y la manera en la que los alumnos se implican en su propio aprendizaje, permite que el alumnado conozca y respete otras culturas de manera mucho más profunda y empática.

Por su parte, el juego es un recurso muy poderoso en la docencia, y permite trabajar los contenidos que el Decreto 16/2006 prescribe de manera dinámica en los bloques específicos de Educación Musical, gracias a la plasticidad del área, potenciándola; además, para Martínez (2019) y Conejo (2012), el juego es un buen método de comunicación, que permite mejorar las relaciones y facilitar la integración y la aceptación al grupo.

Con toda la situación vivida, no se puede decir que el objetivo esté cumplido, pero con todo el planteamiento expuesto, y del propio diseño de la propuesta didáctica, sí que se puede aseverar que, al menos, este aspecto esté garantizado de manera potencial.

Con esta reflexión y análisis realizados sobre estos objetivos, decir que el objetivo principal: “diseñar una propuesta didáctica innovadora en forma de proyecto para alumnos del segundo curso de Educación Primaria que favorezca, a través de los juegos musicales, el conocimiento y el respeto hacia otras culturas”, queda a priori fundamentado considerando su potencialidad de desarrollo en el aula.

6.2. LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES A FUTURO

Este apartado se ha estructurado alrededor de dos ideas: limitaciones o puntos débiles del presente trabajo, y recomendaciones de futuro.

Este proyecto se trata de una alternativa a la interculturalidad gracias a un proyecto musical, el cual presenta debilidades y fortalezas. Mediante una metodología que tiene un planteamiento previo muy extenso, y que, pese a parecer sencilla, no lo es. Para ello, se han tenido que adaptar las fases, que autores como Vergara (2015), Trujillo (2012) o Majó (2010) fundamentan para el ABP, para ajustar su planteamiento a las necesidades del aula; y, además, la falta de documentación con una propuesta fiel a la metodología, han hecho que la elaboración del presente trabajo sea un documento muy concienzudo, analizado y completo.

No obstante, en cuanto a las limitaciones, la primera a abordar es el tratamiento temporal de la propuesta.

Por un lado, su implementación completa consta de casi un curso escolar, dividiendo a su vez en tres fases: (1) una inicial llevada a cabo al final del primer

trimestre como base para tratar la interculturalidad en el aula; (2) una segunda fase de puesta en práctica del proyecto con los alumnos durante los tres meses del segundo trimestre; (3) y la final durante el último trimestre, donde se valoraría tanto el dossier de material elaborado en clase y su aplicación en el recreo, como la experiencia vivida en la *jornada cultural* de junio. Como se puede ver, se trata de un proyecto largo y ambicioso para ser la primera vez que se implanta; por eso, a lo mejor se debería acotar más en el tiempo para realizar una experiencia piloto, analizar esos datos, y adaptar los cambios necesarios para poder implementarla posteriormente en su totalidad.

Por otro lado, en cuanto a los contenidos que el Decreto 16/2006 marca para el área de Educación Musical, más concretamente para el 2º ciclo de Educación Primaria, se trata de la primera vez que el alumnado participa en sesiones de trabajo atravesadas por la metodología ABP, con lo que no están familiarizados con la nueva dinámica de trabajo.

Por último, es necesario mencionar la dificultad a la hora de encontrar referencias sobre experiencias realizadas sobre la aplicación del ABP al contexto de la educación musical; se trata de un tema que en el contexto nacional aún está poco experimentado y aún menos divulgado en publicaciones especializadas.

En cuanto a las perspectivas de futuro, lo más importante es la sensibilidad que genera en los alumnos con respecto a la sociedad en la que viven. La transversalidad del currículo es un elemento clave, por lo que se trata de un proyecto aprovechable tanto a nivel educativo como a nivel pedagógico. A nivel de centro, es una manera idónea para llevar a la práctica la transversalidad de los contenidos que el Decreto 26/2016 busca para la etapa de Educación Primaria. Con un proyecto intercultural de esta índole, se puede trabajar desde diferentes áreas curriculares partiendo de un mismo tema (en este caso, se han tocado las áreas de Ciencias Sociales, Educación Física, Inglés y Educación Musical).

Es un proyecto basado en la interculturalidad, la cual puede funcionar más allá del centro, pudiendo contactar con colectivos, asociaciones u ONGs que desarrollen tareas con inmigrantes para colaborar con ellos mediante acciones conjuntas que creen escuelas abiertas al mundo, y que sirvan de unión con sociedad. Trabajar de manera directa, permite que el alumnado tenga una mayor sensibilidad empática con la gente, y también reciba información veraz y de primera mano sobre otros países. Una buena

manera de abordar estas cuestiones puede ser mediante métodos como el aprendizaje-servicio que Batlle (2018) considera esencial para combinar aprendizaje (contenidos, competencias, valores) con el compromiso social (servicio a la comunidad), contribuyendo al desarrollo de personas más implicadas en las necesidades reales de su entorno cercano a corto plazo y quizá a largo plazo con otras realidades y situaciones de entornos más lejanos.

Como última aportación, decir, que se trata de un proyecto que busca una continuidad en el día a día del colegio una vez finalizado, gracias a la elaboración de un dossier de juegos y/o bailes del mundo. Donde, gracias a las impresiones y al feedback aportado por el alumnado se pueden realizar modificaciones y mejoras en futuras puestas en prácticas del proyecto.

También se tendrán presentes las opiniones generadas en la *jornada cultural*, donde, una vez finalizada, reunidos con los alumnos contando con sus valoraciones y opiniones sobre su implicación, sensaciones y experiencia vivida ese día con el proyecto musical.

7. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Acuerdo 29/2017, de 15 de junio, de la Junta de Castilla y León, por el que se aprueba el II Plan de Atención a la Diversidad en la Educación de Castilla y León 2017-2022. BOCYL 115 de 19 de junio de 2017. BOCYL-D-19062017-16.
- Arroyo, M. J. (2013). La Educación Intercultural: un camino hacia la inclusión educativa. *Revista de Educación Inclusiva*, 6, 144-159.
- Ausí, V., Abella, V., Delgado, V., y Hortigüela, D. (2016). Aprendizaje Basado en Proyectos a través de las TIC. Una experiencia de innovación docente desde las aulas universitarias. *Formación universitaria*, 9, 31-38.
- Asensio, S. (1999). Etnomusicologia i emigració: marroquins a Barcelona. Perspectives metodològiques. *Revista d'etnologia de Catalunya*, 14, 32-139.
- Agudo, D., Mínguez, R., Rojas, C., Ruíz, M., Salvador, R., y Tomás, J. (2006). *Juegos de todas las culturas*. Barcelona: INDE.
- Aramburuzabala, P. (2013). Aprendizaje-Servicio: Una herramienta para educar desde y para la justicia social. *Revista Internacional de Educación para la justicia social*, 2, 5-11. Recuperado de <https://revistas.uam.es/riejs/article/viewFile/369/359>.
- Azorín, C. M. (2018). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. *Perfiles educativos*, 40(161), 181-194.
- Baena, A., y Ruiz, P. J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 7(38), 73-86.
- Bantulà, J., y Mora J. M. (2002). *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona: Paidotribo.
- Batlle, R. (19 de septiembre de 2018). Aprendizaje-servicio con Roser Batlle [Audio podcast]. Recuperado de <https://www.pildorasdeeducacion.com/podcast/14>.
- Bernabé, M. M. (2012). Contextos pluriculturales, educación musical y Educación Intercultural. *El Artista*, 9, 35-57.
- Bernabé, M. M. (2012). Pluriculturalidad, multiculturalidad e interculturalidad, conocimientos necesarios para la labor docente. *Revista Educativa Hekademos*, 11, 67-76.
- Bettelheim, B. (1994). *No hay padres perfectos*. Barcelona: Planeta.

- Lago, P., y Cabrelles, M. S. (2008). La mejora del aprendizaje musical a través del juego musical. *Folklore*, 344, 47-60.
- Carbonell, M., Rodríguez, J., García, J. R., y Gutiérrez, R. (2007). *Discriminación, igualdad y diferencia política*. México: Investigación y Análisis.
- Castillo, E., y Guido, S. P. (2015). La interculturalidad: ¿principio o fin de la utopía?. *Revista Colombiana de Educación*, 69, 17-44.
- Cenich, G., y Santos, G. (2005). Propuesta de aprendizaje basado en proyecto y trabajo colaborativo: Experiencia de un curso en línea. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 7(2), 1-18.
- Chaves, A. L. (2013). Unairada a los recreos escolares: el sentir y pensar de los niños y niñas. *Revista Electrónica Educare*, 17, 67-68.
- Conejo, P. A. (2012). El valor formativo de la música para la educación en valores. *DEDiCA, Revista de Educação e Humanidades*, 2, 263-278.
- Cortón, M. O. (2003). Los juegos musicales: su utilidad en la enseñanza infantil y primaria. *Eufonía. Didáctica de la Música*, 29, 7-11.
- Cremades, R.; Herrera, L., y Lorenzo, O. (2011). Las motivaciones de los niños para aprender música en la escuela de música y danza de Melilla. *DEDiCA, Revista de Educação e Humanidades*, 1, 293-318.
- Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. BOCyL 142 de 25 de julio de 2016. BOCyL-D-25072016-3.
- Denac, O. (2008). A Case Study of Preschool Children's Musical Interests at Home and at School. *Early Childhood Education Journal*, 35, 439-444.
- García-Oliva, A. (2017). *Juegos musicales en los patios escolares: prácticas cotidianas* (Trabajo fin de grado). Universidad de Valladolid, Segovia. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/24184/TFG-B.992.pdf;jsessionid=A6B24732B47E6CA508FB2984B95F97F2?sequence=1>.
- Franco, E. (2013). Habilidades, destrezas y tareas motrices. Concepto, clasificación y análisis. Actividades para su desarrollo en Educación Primaria. *EFDeportes*, 182, 1-14.
- García, R. (2018). Inclusión y convivencia para prevenir el racismo, la xenofobia y otras formas de intolerancia: uno de los retos principales de nuestro sistema educativo. *Citecma*, 2, 53-65. Recuperado de <https://polipapers.upv.es/index.php/citecma/article/view/9852/9835>.

- Lázaro, P. (2017). Innovaciones metodológicas para la sociedad digital: aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo, flipped classroom e inteligencias múltiples. *Tendencias Pedagógicas*, 30, 339-354. Recuperado de https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/678897/TP_30_23.pdf?sequence=1.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. BOE 295 de 10 de diciembre de 2013. BOE-A-2013-12886.
- Llamas, M. J. (2009). Teorías sobre el juego. Enseñanza y aprendizaje a través del juego. *Csif, Innovación y Experiencias Educativas*, 22, 1-16. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_22/MIGUELJOSE_LLAMAS_1.pdf.
- Luque, D., Quintero, C. A., y Villalobos, F. (2012). Desarrollo de competencias investigativas básicas mediante el aprendizaje basado en proyectos como estrategia de enseñanza. *Actualidades Pedagógicas*, 60, 29-49. Recuperado de <https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1150&context=ap>.
- Majó, F. (2010). Por los proyectos interdisciplinares competenciales. *Aula de Innovación Educativa*, 195, 19-22.
- Martín, R. (2010). El papel de la etnomusicología en la educación y en la gestión de las políticas culturales. *HAOL*, 23, 85-97.
- Martínez González, C. (2019). Jugar es un asunto serio. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 227-229.
- Martínez, M. (2008). *Aprendizaje servicio y responsabilidad social de las universidades*. Barcelona: Octaedro-Ice. Recuperado de http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/143963/1/MARTINEZ_Aprendizaje-servicio-y-responsabilidad-social-de-las-universidades_p.pdf.
- Montaner, S. (2017). Aprendizaje Basado en Proyectos. Una aproximación teórica. *Campus Educación. Revista Digital Docente*, 5, 24-27. Recuperado de <https://www.campuseducacion.com/revista-digital-docente/numeros/5/files/assets/basic-html/page-24.html#>.
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura. *Experiencias docentes*, 1, 75-92.
- Morales, C. (2015). Nociones y principios de la Educación Intercultural presentes en prácticas pedagógicas realizadas en contexto de integración juvenil rural de la región metropolitana (Chile). *Diálogo Andino*, 47, 59-70.

- Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro de Educación Primaria. BOE 312 de 29 de diciembre de 2007. BOE-A-2007-22449.
- Orden EDC/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. BOE 25 de 29 de enero de 2015. BOE-A-2015-738.
- Piaget, J. (1982). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura económica.
- Pérez, L., y Collazos, T. (2007). *Los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas* (Trabajo fin de grado). Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia. Recuperado de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/761/1/371621P438lp.pdf>.
- Puig, J. M., Batlle, R., Bosch, C., y Palos, J. (2007). *Aprendizaje servicio. Educar para la ciudadanía*. Barcelona: Octaedro.
- Pozuelos, F. J., y Rodríguez, F. (2008). Trabajando por proyectos en el aula. Aportaciones de una investigación colaborativa. *Investigación en la escuela*, 66, 5-27.
- Rasskin, I. (2012). ¿Educación intercultural o asimilación cultural? Una reflexión crítica a partir de la enseñanza de “habilidades sociales” en la escuela secundaria. *Tejuelo: Revista de Didáctica de la Lengua y la Literatura*, 6, 47-63.
- Rodríguez, J. E., Pazos, J. M., y Palacios, J. (2015). La promoción de los juegos populares y tradicionales en los centros de Educación Secundaria del municipio de Boiro (A Coruña). *Revista Digital de Educación Física*, 34, 89-102.
- Schmitt, T. (2013). Música como juego. *Brocar*, 37, 63-286.
- Trujillo, F. (2012). Enseñanza basada en proyecto: una propuesta eficaz para el aprendizaje y el desarrollo de las competencias básicas. *Revista Eufonía*, 55, 7-15.
- UNICEF. *Convención sobre los derechos del niño*. Nuevo Siglo: Madrid. Recuperado de <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>.
- Vergara, J. J. (2015). *Aprendo porque quiero. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso*. Madrid: SM.
- Yagüe, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre. Juegos populares tradicionales en Segovia*. Madrid: La factoría de ediciones.

8. ANEXOS

ANEXO I. EVALUACIÓN INICIAL

| OBJETIVO A EVALUAR | OBSERVACIONES |
|---|----------------------|
| ¿Conocían los juegos empleados? | |
| ¿Conocían el país de procedencia de los juegos musicales? | |
| ¿Saben otros países y culturas diferentes? | |
| ¿Conocen otros juegos musicales?, ¿cuáles? | |
| ¿Conocen instrumentos y bailes de otros paises? | |

ANEXO II. EVALUACIÓN CONTINUA

| SESIÓN: | | TEMÁTICA: | | CURSO: |
|--|----------------------------------|--|----------------------|---------------|
| OBJETIVOS A EVALUAR | PROBLEMAS QUE HAN SURGIDO | OBJETIVO CONSEGUIDO / NO CONSEGUIDO | OBSERVACIONES | |
| Participación de todos los alumnos, sin existencia de discriminación | | | | |
| Mejora de la socialización y cohesión grupal | | | | |
| Conocimiento y aprendizaje de nuevos juegos | | | | |
| Respeto de las normas | | | | |
| Superación de los retos propuestos | | | | |
| Competitividad | | | | |
| Coordinación motriz | | | | |
| Utilización de materiales | | | | |
| Problemas a la hora de poner en práctica los juegos | | | | |
| Espacio donde se da la sesión adecuado | | | | |
| Otros: | | | | |

ANEXO III. EVALUACIÓN DE OBJETIVOS ESPECÍFICOS

| OBJETIVO A EVALUAR | PROBLEMAS QUE HAN SURGIDO | OBJETIVO CONSEGUIDO | OBJETIVO NO CONSEGUIDO | OBSERVACIONES |
|--|---------------------------|---------------------|------------------------|---------------|
| Participación de todos los alumnos, sin existencia de discriminación | | | | |
| Mejora de la socialización y cohesión grupal | | | | |
| Aprendizaje del contenido principal | | | | |
| Valoración de otras culturas | | | | |
| Respeto de las normas | | | | |
| Competitividad | | | | |
| Coordinación motriz | | | | |

