



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

Grado en Educación Primaria Mención en Educación Musical

Curso 2019-2020

TRABAJO FIN DE GRADO

**El rap en el aula de Música
para el desarrollo
de las competencias clave**

Autor:

Carlos Sobrino Ortega

Tutor:

María José Valles del Pozo

RESUMEN

El Hip-Hop es una corriente cultural artística urbana surgida en EEUU en la década de 1970 y, actualmente, extendida por todo el mundo. Este documento recoge los orígenes del movimiento social y sus ramificaciones, con especial interés en el Rap. Propone la extrapolación de este, en favor del desarrollo de las siete competencias clave que la ley dispone para la etapa de primaria, desde el área de Educación Artística y, en concreto, desde la asignatura de Música.

El objetivo es poner de manifiesto el potencial de la cultura Hip-Hop y el rap como contenidos para el desarrollo curricular de la asignatura de Música y de otras, para permitir la adquisición de las competencias clave por parte del alumnado de primaria.

PALABRAS CLAVE

Competencias clave; educación artística, educación musical; educación primaria; Hip-Hop; rap.

ABSTRACT

Hip-Hop is a cultural, artistic, urban movement developed during the 1970s which nowadays has been extended all over the world. This document exposes the roots of this culture and its parts, paying special attention to the rap. It proposes the extrapolation of this in favor of the development of the seven key skills that the law provides for the primary stage. Accomplished from the area of artistic education and specifically from the subject of Music.

The objective is to highlight the potential of Hip-Hop and rap culture as content for the curricular development of Music and other subjects to allow the acquisition of key skills by primary school students.

KEYWORDS

Key skills; artistic education; musical education; primary education; Hip-Hop; rap.

Índice

1. Introducción	4
2. Objetivos.....	6
3. Marco Teórico.....	7
3.1. Los orígenes del Hip-Hop	7
3.1.1. El <i>Graffiti</i>	8
3.1.2. El DJ.....	9
3.1.3. El <i>B-boying</i>	11
3.1.4. El MC.....	12
3.1.5. El <i>Beatbox</i> : un compañero necesario	14
3.1.6. Los orígenes del rap	14
3.2. Las competencias clave en la legislación vigente	16
3.3. Rap y currículo escolar.....	17
4. El rap extrapolado a las competencias clave	25
4.1. Comunicación lingüística.....	25
4.2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología ...	33
4.3. Competencia digital	35
4.4. Aprender a aprender.....	38
4.5. Competencias sociales y cívicas	40
4.6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.....	43
4.7. Conciencia y expresiones culturales	45
5. Conclusiones.....	47
Referencias	50

1. INTRODUCCIÓN

La etapa de educación primaria es muy importante ya que es obligatoria y, por ello, conlleva una alta responsabilidad para los docentes, pues sentará las bases para todos los aprendizajes posteriores del alumnado. Su finalidad es facilitar a los alumnos los aprendizajes de la expresión y comprensión oral y escrita, el cálculo, nociones básicas de la cultura, hábitos de convivencia, estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad (Junta de Castilla y León, 2016). La Música, es una materia que forma parte del área de Educación Artística, dentro del currículo educativo oficial del Estado y, por extensión, de la Comunidad de Castilla y León (Ley Orgánica 8/2013) desde la que se pretende garantizar la formación integral del alumnado, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad y lo prepare para cursar la ESO.

El sistema educativo propone para su alumnado un conjunto de capacidades, habilidades y saberes, vinculados a valores culturales y sociales de tipo ético. Observé el planteamiento de que los estudiantes deban aprender a trabajar en equipo, desarrollar cierta resiliencia, ser emprendedores y, además, aprender a gestionar el tiempo y los recursos necesarios para sus proyectos personales y, así, poder cumplir sus metas en la vida. Tras observar este planteamiento, fui consciente de la conexión entre mi experiencia vital dentro de la cultura Hip-Hop y el sistema educativo.

Desde el enfoque de una educación basada en competencias clave, el rap tiene poderosas herramientas de trabajo para el desarrollo de los aprendizajes, habilidades y capacidades que se contemplan en ellas, así como de las capacidades mentales y emocionales del alumnado, que son consideradas un elemento transversal. Este siempre fue un tema de mi interés y es la hipótesis que pretendo desarrollar en este trabajo.

Incluso alguien que no haya profundizado mucho en el género podrá decir que el rap se basa en la música y la poesía y que, en él, se observa, por un lado, cómo fomenta el aprendizaje de diversos aspectos de la expresión y de la comprensión oral y escrita y, por otro lado, cómo ejercita la memoria y permite la adquisición de un mayor vocabulario, para su composición y puesta en escena.

Muchas veces los maestros piensan que los alumnos no razonan, porque desconocen la causa por la cual se expresan. Las respuestas puede que no coincidan con lo que esperamos escuchar, pero ello no significa que no razonen, si no que hay

discrepancia entre la expectativa y la respuesta obtenida (Fernández, 2019). El rap es una gran vía para comprender, de otro modo, las causas que subyacen detrás de verbalizar ciertas respuestas, por parte del alumnado.

Los versos, o *raps*, van apoyados sobre un *beat* (música sobre la que se declaman). El rap trata temáticas del “mundo real” y expone injusticias sociales, lo cual permite la incorporación al aula de situaciones externas, para ponerlas de manifiesto y trabajar sobre ellas. Es una forma de fomentar la motivación del alumnado y atraer su atención hacia ciertos contenidos de difícil abordaje, para fomentar la reflexividad y la capacidad crítica individual de los alumnos.

A nivel académico, para mí, es importante aportar los conocimientos que poseo, tras 24 años en la cultura del Hip-Hop, al oficio de docente. Compartir la información que poseo con un público, tanto especializado como no, con inquietudes y problemáticas semejantes, es mi motivación para recoger este documento la propuesta de trasvase de conocimientos entre ambas disciplinas.

No espero que el Hip-Hop forme parte del currículo escolar como asignatura independiente, pero me gustaría aprovechar las nuevas metodologías y herramientas para conseguir una mejoría en el aprendizaje del alumnado. Pretendo mostrar cómo puede aportar beneficios al sistema un género musical que, por muchos, es considerado antisistema. Si un inspector supervisa a quien realiza una labor en el aula, qué mejor homólogo que una canción que supervise a toda una sociedad, con la posibilidad de cambiar y evolucionar a la misma velocidad que esta y sin necesidad de tantos trámites burocráticos.

A nivel personal, el Hip-Hop fue la cultura urbana en la que crecí. En ella, todo requiere de una parte de descubrimiento, tanto de lo ya creado por otros autores, como de las innovaciones que uno pueda llegar a crear por sí mismo. El rap tiene dos componentes en los cuales, periódicamente, aparece algún tipo de innovación, musical o vocal. Requiere un largo proceso de aprendizaje y autosuperación constante. Los raperos consideramos “real” lo que se consigue mediante el esfuerzo y la dedicación. Por ejemplo, el *flow* (forma personal de recitar las canciones) de un MC es fruto de horas y horas de experimentación y de trabajo individual, hasta conseguir “rapear” de una forma distinta a todos demás. Una ley, no escrita, habla claramente de que copiar el

estilo de otro MC es un agravio contra la cultura del Hip-Hop y una falta de respeto a sus valores, lejos de quedarse sólo en el plagio estilístico a otro autor. La cuestión fundamental en el movimiento es “ser auténticos”: *Keep it real*.

El rap es un refugio terapéutico que consiente una salida para canalizar todos los problemas personales y convertirlos en arte expresivo. Hablar de lo que nos preocupa alivia su peso y nos permite salir adelante. La escuela es un lugar donde esto puede aprenderse y es una gran oportunidad de construir en favor de los alumnos que ocupen las aulas en el futuro.

Este trabajo está dividido en varios apartados en los que se recogen los orígenes del movimiento cultural del Hip-Hop y sus ramificaciones, se analizan las competencias clave que deben adquirirse en la etapa de primaria, se plantea una mirada del rap sobre dichas competencias y viceversa y, por último, se recorren, una por una, las siete competencias clave para mostrar cómo el rap puede aportar sus contenidos para la adquisición de las competencias clave que recoge la LOMCE.

Se incluyen numerosas referencias a documentos audiovisuales debido a la naturaleza del tema que se trata. Hay mucha información directa, contada en primera persona por los pioneros del movimiento cultural y del género musical. No existe, actualmente, una bibliografía (sobre la cultura del Hip-Hop) equiparable al trabajo documental que se ha filmado, para diferentes medios o por iniciativas personales, con fines de investigación y divulgación.

2. OBJETIVOS

Objetivo general

Plantear la contribución del rap como elemento favorecedor para el desarrollo de las competencias clave en la educación primaria a través de la educación musical.

Objetivos específicos

- Revisar las características del Hip-Hop y el rap como estilo de música popular urbana que puede formar parte de la educación musical en la etapa de primaria.

- Exponer las conexiones existentes entre el rap, como contenido musical, con las competencias clave del currículo escolar.
- Vincular las dimensiones conceptual, procedimental y actitudinal del contenido curricular con los componentes de las competencias clave: saber, saber hacer y saber ser.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Los orígenes del Hip-Hop

Para entender el Hip-Hop como movimiento social y reivindicativo debemos conocer sus orígenes, para hacernos una idea de cómo y por qué se produjeron los acontecimientos e iniciativas de sus precursores, pero, antes de empezar, cabe recordar que una generación no es responsable de las condiciones culturales en las que nace (El Chombo, 2019).

El término “Hip-Hop” engloba cuatro elementos: el *Graffiti* (artes plásticas), el DJ (Disc-Jockey), el *B-boying* (danza social) y el MC (*Master of Ceremonies*). Las cuatro disciplinas se caracterizan por su carácter competitivo y de autosuperación. La unión de los MC y los DJ dio lugar al género musical conocido como RAP.

Existen muchas teorías de cómo surgió el término Hip-Hop. Una corriente afirma que los DJ lo acuñaron por el sonido de sus vinilos al hacer *scratches*. Otros, que fueron los *b-boys*, por la traducción literal del término: “movimiento de cadera”, pero se desconoce el origen real y queda relegado al mundo de la especulación (Kabango, 2016).

En la década de 1960, tuvo lugar la inmigración de muchos puertorriqueños a los barrios de la periferia de Nueva York, como Queens, Brooklyn o el Bronx. Era común que los jóvenes se integrasen en bandas callejeras que peleaban por controlar áreas del barrio y el narcotráfico. En este contexto marginal de violencia y desesperanza, surgiría una alternativa para la juventud, de manos de los DJ.

En la década de 1970, las discotecas de la Nueva York eran inaccesibles para la población de estos barrios, razón por la que surgieron las *block parties*, donde se

congregaban muchos miembros de un barrio, en las calles o en algún edificio abandonado. Este tipo de evento fue indispensable para el surgimiento del Hip-Hop.

El Hip-Hop nació de los afroamericanos, básicamente, en el Bronx (Nueva York), en una época en la que era tremendamente peligroso residir allí, pero gracias a Afrika Bambaataa y su Zulu Nation, la cosa cambió. Los jóvenes aceptaron unirse, para cambiar la violencia por la música y abrazar el mundo de los DJ, el *b-boying*, el *graffiti* y el *MCing*, como forma de liberar tensiones (Pray, 2001).

Pero el género no lo crea el que lo hace primero, sino el que lo hace mejor y en el momento adecuado. Existen antecedentes musicales desde 1968, como “Here come the Judge”, de Pigeat Markahm, e incluso, muestras de veintisiete años antes en las que, si superpusiéramos un *beat*, tendríamos a personas rapeando en blanco y negro en antiquísimas grabaciones (El Chombo, 2019).

En 1973, Kool Herc & the Herculoids fue el primer grupo de Hip-Hop en conseguir reconocimiento en Nueva York y el número de grupos no dejaba de aumentar, en lo que se conocería como la *Old School* del Hip-Hop. Herc forjó los cimientos del género y Afrika Bambaataa construyó una comunidad alrededor (Pray, 2001).

El Hip-Hop fue la antesala del rap, es decir, antes de que la gente rimase en los discos, la cultura ya había nacido con el *graffiti*, los DJ y los *b-boys*. Cuando los MC dieron otro paso al frente y comenzaron a escribir textos más ingeniosos, juegos de palabras y mensajes concisos y reivindicativos, entonces, verdaderamente nació el género del rap, tal y como se concibe hoy en día en la sociedad.

A continuación, expongo una breve explicación sobre los cuatro elementos que conforman la cultura del Hip-Hop, en orden histórico de aparición.

3.1.1. El *Graffiti*

Es una expresión artística que data del Imperio Romano. Ha resistido a todo tipo de institucionalización cultural o comercial. Mayormente anónimos, se “exponen” en espacios públicos urbanos, donde expresan valores e ideologías que, muchas veces, pertenecen a sectores excluidos o minoritarios de la sociedad. La comercialización y el mercado del arte no son los objetivos principales del *graffiti* urbano contemporáneo. Su

evolución ha llevado al uso y desarrollo de niveles técnicos y estilísticos muy avanzados. Richard "Richie" Mirando (Bronx, Nueva York, 1961) conocido como Seen, es uno de los "escritores" pioneros más conocidos en el mundo. Empezó en 1973, con 11 años, en el Metro de Nueva York y, en 2020, sigue en activo.

Una cuestión interesante es distinguir pintada de *graffiti*. Según el Doctor Francisco Reyes, experto y profesor de Publicidad en la Universidad Complutense de Madrid: "lo que diferencia al *graffiti* de la pintada es el estilo, el componente artístico y la voluntad de dejarse ver, pues quien hace una pintada escribe un mensaje anónimo, no lo firma, mientras que el *graffiti* es una firma, un nombre propio bien grande y en colores. (...) mientras el autor de una pintada desea comunicar algo, pero sentirse anónimo, el escritor de *graffiti* solamente desea que se conozca su nombre (de guerra, casi nunca el real) y rara vez intenta comunicar algo, lo que pretende es demostrar su arte, su estilo, y que se siga hablando de él, mantener viva su firma" (Sánchez, 2007).

3.1.2. El DJ

En la cultura Hip-Hop, es la persona que, originalmente, creaba y reproducía los *beats*, con su mesa de mezclas, sobre los que, posteriormente, los MC terminarían rapeando sus letras (Pray, 2001). Pero, la historia de los DJ tiene varias etapas muy distintas (Music Radar Clan, 2018).

Comenzaron poniendo música en la radio. Primero conciertos completos y, luego, comenzaron a reproducir fragmentos, con la evolución del medio radiofónico. Luego, en la década de 1960, la aparición de la mezcladora multipistas portátil, que se pudo llevar a las discotecas, permitió que naciera la cultura de club, donde el DJ era alguien importante en la sala, donde seleccionaba y "pinchaba" la música en discos de vinilo.

En la década de 1970, nació el formato *maxisingle*, de 12 pulgadas, pensado para ser usado por los DJ, con mayor tamaño, surcos más profundos y espaciados, fáciles de utilizar. Además, surgió el formato *discomix* (el primero fue el disco "Never can say goodbye" de Gloria Gaynor), con largos fragmentos instrumentales, al inicio y al final, para enlazar unas canciones con otras. Supuso el comienzo de la creación musical pensada específicamente para los DJ. Además, las invenciones del Technics SP-10

(primer plato de vinilo con tracción directa) y, del Technics SL-1200 (el más importante de la historia), definirían el *Djing* tal y como lo conocemos.

Al final de la década, la tecnología se abarató lo suficiente para su adquisición masiva y nacería la cultura del “*Turntablism*”, muy ligada a la cultura Hip-Hop. El plato de vinilo pasó a ser utilizado como instrumento musical. Fortuitamente, surgió el *scratching* (basado en girar adelante y atrás el vinilo, mientras se reproduce, para crear sonidos peculiares). Fue gracias a DJ Grand Wizard Theodore, de Nueva York, quien, mientras escuchaba un vinilo en su casa al volver del colegio, tuvo que detener el giro del plato con la mano, para poder escuchar lo que su madre le decía desde el otro lado de la puerta. Al mover el vinilo, involuntariamente, mientras lo sostenía en el punto de la canción en que lo había detenido, descubrió el *scratch* y lo practicó durante semanas. Cuando estuvo listo, lo presentó en una de aquellas fiestas urbanas (Kabango, 2016).

Las técnicas en ese campo hoy en día son una colección enorme (*baby, scribble, cut y stabs, tear, chirp, transformer, crab, flare, etc.*) y muchos de sus autores están bien datados, por incorporar sus descubrimientos con la técnica en álbumes editados y grabaciones de vídeo documentadas o en concursos mundiales de *Djing* (Pray, 2001). Referentes del género son Dj Kool Herc (organizó la primera fiesta de rap el 11 de agosto de 1973 en el Bronx), DJ Qbert, Grand Master Flash, Mix Master Mike, DJ Craze o Dj Jazzy Jeff, de entre un interminable etcétera.

En 1980, algunos DJ de Hip-Hop comenzaron a generar música o sonidos propios, gracias a una invención de la compañía Roland: las cajas de ritmos TR-808 y TR-909, que también permitieron la aparición del Techno y del House, con Jeff Mills, entre otros, en sus inicios. Sin embargo, todo eso ya pertenece al Electronic Dance Music (EDM), otro género musical, con una amplia cultura de drogas asociada, muy distante del espíritu y la filosofía del *turntablism* y el Hip-Hop, aunque llegó a tener nexos de unión en Miami, creando una cultura musical inmensamente comercial.

Desde 1990, convivirían muchos DJ de la vieja escuela con los de la nueva, y destacó el disco “Endroducing”, realizado por DJ Shadow, que fue el primero grabado al cien por cien con procesos de *sampling*, es decir, cogiendo trozos de “corta-pega” de discos de otros artistas (Pray, 2001). Fue la edad de oro de los DJ artistas y el inicio de

la segunda era de la cultura de clubs con el Techno, el Progressive, el Eurotrance o la cultura del “Bakalao” (en España).

En los años 2000 apareció el CDJ-1000 de Pioneer, un reproductor de CD, que imitaba características de los platos de vinilo y permitía añadir algunos efectos (aunque muchos DJ se resistieron al formato CD y defendieron hasta nuestros días el uso del vinilo). Otro hecho importante fue el nacimiento de Native Instruments, compañía de software y hardware para DJ, que revolucionaría todos los conceptos de esta cultura. Pero, sin duda, la invención (por la compañía holandesa N2IT) del Final Scratch fue la joya de esta corona tecnológica, ya que permitió por primera vez manipular y reproducir fuentes de audio digital contenidas en un ordenador, mediante el uso de vinilos de código de tiempo y tocadiscos analógicos tradicionales. Nació así, finalmente, la combinación perfecta entre audio en formato digital con el control táctil del *turntablism* y renació la cultura DJ, con tecnología del tiempo en que vivimos.

3.1.3. El *B-boying*

El *b-boying* es un estilo de baile urbano que bailan los *b-boys* (*break boys*) y las *b-girls* o *flygirls*, desde la década de 1980 y que los medios de comunicación acuñaron y difundieron como *Breakdance*, por un error de concepto sobre el término al que aludía la palabra *break* (Rimador.net, 2011). El *break* se refiere a la parte más fuerte de una canción, la que incita a bailar, que los DJ lanzaban, repitiéndola varias veces mediante el uso de dos platos de vinilo con dos copias iguales del mismo disco, para que los decididos *b-boys* y *b-girls* bailasen sobre ellas (Kabango, 2016).

Los que practican esta danza forman un corro y bailan, de uno en uno o agrupados, y compiten para ver quién realiza los movimientos más espectaculares, en lo que se conocen como: “batallas”. En ellas, hay un jurado que vota y decide el ganador. Esta disciplina abarca acrobacias que van desde equilibrios estáticos sobre extremidades a contorsiones frenéticas del torso sobre el suelo. Existen variantes dentro del *break*, como el *popping*, el *locking*, el *krumping*, etc., según como sean los movimientos que implique la danza realizada.

La expansión de esta rama de la cultura desde los Estados Unidos, a nivel mundial, se produjo a través del cine, básicamente con dos películas del año 1984: “Breakin’ 2:

Electric Boogaloo” y “Beat Street”. Jóvenes en barrios de todo el planeta comenzarían a ensayar y tratar de repetir los movimientos que aparecieron en los filmes y, también, sus propias creaciones, añadiendo influencias de la salsa, el mambo, el capoeira, movimientos olímpicos, incluso del kárate, pero integrados y adaptados a su estilo. Existen varios tipos de movimiento según las partes del cuerpo implicadas (Valentín Izquierdo, 2012).

- *Toprocks*: pasos de baile ejecutados sin bajar al suelo.
- *Footworks*: pasos de baile que se hacen en el suelo.
- *Powermoves*: movimientos acrobáticos.
- *Freeze*: quedarse congelado en cualquier postura.

Una curiosidad fue que, en España, se utilizó el término “*B-boy*” erróneamente para referirse a cualquier persona relacionada con el Hip-Hop. Los raperos en sus canciones los usaron para hablar de personas que sentían la cultura, o pertenecían a ella, aunque no bailasen.

3.1.4. El MC

Las siglas MC (pronunciado /em'si:/) significan “Maestro de Ceremonias” y sus comienzos están ligados a las ya citadas: *block parties*. Al comienzo, no existían los MC o presentadores y, cuando aparecieron, era el DJ quien les daba el derecho de paso, incluso para coger el micrófono de su cabina. Los MC estaban para integrar al público, haciéndoles participar, jaleándoles con arengas sencillas y directas como: “los de este lado digan ¡ooooh!, los de este digan ¡aaaah!”. Luego, comenzaron a recitar versos que podían ser escritos o improvisados, con la técnica que se conoce como “*freestyle*” (Kabango, 2016).

El *MCing* o “rapear” es hablar, recitar o cantar rap sobre un *beat*. El MC entona rimas sobre un tema en concreto, por encima de la base musical realizada por un DJ o por un *Beatmaker* (persona que se dedica a la composición de bases instrumentales).

En 1975, el primer MC, que rimaba improvisaciones sobre los *breaks* de DJ Kool Herc, fue Coke La Rock. Formaron el grupo “Kool Herc and the Herculoids”. Ese mismo año, DJ Grandmaster Flash, formó su propio grupo con cinco MC, llamado

“Grandmaster Flash and the Furious Five”. Algunas de las frases básicas de cualquier MC tienen su origen en los primeros conciertos y grabaciones de este grupo (Kabango, 2016). En 1977, esta banda comenzó a tocar regularmente en el club Disco Fever, en el Bronx, y fueron las primeras veces que se consiguió realizar conciertos semanales de rap en un local conocido. El integrante de esta formación llamado “Melle Mel” fue el primer MC que escribió sus rimas para luego cantarlas y que, más allá de la fiesta, escribió letras de protesta social, lo cual lleva a muchos a considerarlo como el primer rapero de la historia. Existió, existe y existirá un debate sobre quien fue el primero, pero no considero que esa discusión sea algo relevante, para la mejora de la cultura.

Las discográficas comenzaron a interesarse por los MC y sus rimas, que no eran reemplazables en el estudio por máquinas, dejando de lado a los DJ. En 1979, la primera canción de rap grabada a nivel profesional fue “Rapper’s Delight” del trío estadounidense: “The Sugar Hill Gang”. Utilizaron como *beat* un *sample* (muestra de sonido extraída de otra canción) del tema “Good Times” del grupo “Chic”. La canción fue grabada en una sola toma y se vendieron 8 millones de copias en todo el mundo. Mucha gente consideró que inventaron el género, pero estas personas desconocían que el movimiento del Hip-Hop ya llevaba años existiendo. Para la elaboración de la letra, utilizaron versos de raperos de la vieja escuela, como Coke La Rock, sin su permiso y sin que percibiesen ningún tipo de ingreso económico en compensación (Hager, 2010).

Como curiosidad, la canción “Aserejé” interpretada por el grupo femenino español “Las Ketchup”, fue una de las canciones más exitosas de la historia mundial, con la venta de ocho millones de copias en todo el mundo y llegó a ser número uno en más de veinte países. Pues bien, esta canción de Manuel Ruiz Queco (compositor y productor de la canción) usó, en forma de parodia como estribillo del tema, la primera estrofa de la canción de The Sugarhill Gang, pero traducida fonéticamente al español, con su correspondiente proceso judicial por plagio (Fernandisco et al., 2019) (Fouce, 2014).

En la década de 1980, muchas discográficas sólo querían contratar al MC, porque con su voz en el disco, ¿para qué querían al DJ? En adelante, las bandas de rap podrían trabajar con DJ en directo, pero prescindir de él en el estudio, o no hacerlo y que este produjese los *beats* para los MC. También, surgieron bandas con músicos intérpretes y con uno o varios MC en las voces, incluso, llegaron a aparecer formaciones vinculadas

con géneros híbridos, posteriores, que irían surgiendo de las fusiones entre los diversos géneros que convivieron en los clubs (Kabango, 2016).

Un MC busca ser un maestro de la palabra hablada y, para ello, busca el dominio del ritmo, la lingüística, la física, la matemática, la memoria, el razonamiento lógico y las altas habilidades de comunicación. Persigue, sin ser consciente de ello, la total integración y coordinación de ambos hemisferios cerebrales para sus creaciones.

3.1.5. El *Beatbox*: un compañero necesario

El *beatbox* es la habilidad humana de recrear o imitar el sonido de los *beats*: percusiones, vientos o emular *scratches* y otros instrumentos, con la boca. Se utilizó, desde los inicios del movimiento, para los MC que rapeaban en la calle o para los *b-boys* que bailaban en las aceras, ya que los radiocasetes eran grandes y pesados, consumían muchas baterías y no siempre se podía disponer de ellos. El arte del *beatboxing* fue la alternativa más portátil y gratuita que se pudo incorporar al Hip-Hop.

3.1.6. Los orígenes del rap

Lejos de la industria, para entender el rap es importante conocer sus dos elementos fundamentales: ritmo y poesía.

La palabra ritmo, según el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE), significa: Orden acompasado en la sucesión de las cosas. Sensación perceptiva producida por la combinación regular de sílabas, acentos y pausas en el enunciado, especialmente, en el de carácter poético. Proporción guardada entre los acentos, pausas y repeticiones de diversa duración en una composición musical.

Poesía, en una acepción del DRAE, significa: La manifestación de la belleza o del sentimiento estético por medio de la palabra, en verso o en prosa. Pero, la poesía, además de texto y lengua, es ritmo, creatividad y movimiento. Es música creada con vocablos.

El rap sonó por todo el planeta gracias a las primeras discográficas que mostraron interés, pero algo que caló mucho en los jóvenes de distintos países fueron las primeras películas de cine, en las que se mostró aquella cultura urbana emergente y sus bases.

3.1.6.1. El rap en España

Este movimiento se introdujo a finales de la década de 1980. Las bases militares estadounidenses en la Península, situadas en Torrejón, Barcelona, Sevilla o Zaragoza, permitieron que la música y la moda en el vestir sedujesen a los jóvenes españoles que vivían en torno a esas ciudades (de los Arcos et al., 2015). Los primeros discos comerciales de rap español fueron “Madrid Hip Hop” y “Rapin’ Madrid”, de 1989, proyectos buscando más el interés económico que cualquier otro objetivo, y con escasa repercusión en la industria musical de la época.

Después, en los años 90 del siglo XX, comenzarían a aparecer numerosas bandas de rap en castellano y comenzó la era de las “maquetas”, con enorme éxito en algunas ocasiones. Durante la segunda mitad de la década, apareció la primera escena profesional consolidada (de los Arcos et al., 2015). Grupos referentes del género en España fueron: El Club de los Poetas Violentos (CPV), que publicaron el primer álbum de rap en España como grupo, “Madrid Zona Bruta”. 7 Notas 7 Colores, que vendieron 20.000 copias de su disco “Hecho es Simple”. Pero hubo muchos más destacables, como Frank T, Nach, Sólo los Solo, Violadores del Verso, Mala Rodríguez (disco de oro en el año 2000 con su álbum “Lujo Ibérico”), SFDK, Tote King, etcétera.

En España, como en el resto del mundo, el rap creció bajo la influencia de los artistas estadounidenses del género, por imitación de los diferentes estilos que fueron apareciendo en el mercado exportados desde Estados Unidos. Hoy en día, la tecnología y la globalización han conseguido que cualquiera que lo desee pueda plantearse componer y grabar un *beat* y un rap en poco tiempo. Algo muy distinto es que, aquello que estén creando tenga algo que ver con los principios éticos del movimiento del Hip-Hop y la motivación original que llevó a los jóvenes a crecer en esa cultura.

3.2. Las competencias clave en la legislación vigente

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa, (en adelante LOMCE), establece el modelo basado en competencias. El trabajo por competencias se define como una combinación de conocimientos, capacidades o destrezas, y actitudes adecuadas al contexto.

La implantación de la LOMCE implicó numerosos cambios. Uno interesante fue la modificación de las ocho competencias básicas del currículo, que pasaron a ser siete y a llamarse: “competencias clave”. La nueva ley renombró algunas, agrupó las de orden científico y matemático y se sustituyó autonomía personal por sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Así, se ajustó la legislación al marco europeo de referencia (Comisión de las Comunidades Europeas, 2006).

Las competencias clave son “líneas de trabajo” que proporcionan a centros y profesorado referencias sobre los principales aspectos donde deben centrar sus esfuerzos. Se incorporan en el currículo oficial y no pueden suponer enseñanzas paralelas para el alumnado. Deben promover la inclusión de esas habilidades y aprendizajes clave en los currículos de la enseñanza obligatoria, que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo. El aprendizaje basado en competencias es transversal, dinámico e integrador, y se aborda desde todas las áreas del conocimiento (Morán et al., 2008).

A continuación, expongo una breve descripción de las siete competencias:

1. Competencia en comunicación lingüística: referida a la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de forma oral o escrita.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: la primera alude a las capacidades para aplicar el razonamiento matemático, para resolver cuestiones de la vida cotidiana; la competencia en ciencia se centra en las habilidades para utilizar los conocimientos y metodología científicos, para explicar la realidad que nos rodea; y la competencia tecnológica, en cómo aplicar estos conocimientos y métodos, para dar respuesta a los deseos y necesidades humanos.

3. Competencia digital: sobre el uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar, producir e intercambiar información.
4. Aprender a aprender: implica que el alumno desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa, para conseguir un objetivo.
5. Competencias sociales y cívicas: referidas a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica.
6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: implica las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos, como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos.
7. Conciencia y expresiones culturales: se refiere a la capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura.

3.3. Rap y currículo escolar

El diseño del currículo escolar por competencias es algo que los docentes deben contemplar durante el desempeño de su labor. El rap puede formar parte o ser el eje de un diseño curricular por proyectos, o por centros de interés del entorno inmediato de los alumnos desde el área de Educación Musical.

Se debate, en numerosos foros, sobre cómo suscitar el interés del alumnado de hoy en día y, en ellos, muchas voces tratan de demonizar a las nuevas tecnologías, la velocidad de los cambios sociales y tecnológicos de la actualidad, etc., en un intento de atribuir a tales causas la imposibilidad de captar la atención de los alumnos hacia las materias del currículo. Sin embargo, considero que la emoción es una parte muy importante del aprendizaje y que, si algo nos emociona, la receptividad varía bastante. También, puede servir para la mejoría del alumnado con TDAH (Mora, 2014).

La poesía impregna nuestra cultura y nuestra formación, inconscientemente, desde que escuchamos nuestras primeras canciones de cuna en las voces parentales. La subcultura del Hip-Hop y el rap resultan atractivos, para una gran parte del alumnado de

primaria, por alejarse del discurso magistral del docente y del vocabulario habitual. Si, a ello, le sumamos la hermosa experiencia sensorial que la música produce en las personas, obtenemos una combinación ganadora para el desafío planteado.

Con la poesía se potencian la comunicación, lo lingüístico, las expresiones culturales y sociales, factores que contribuyen al desarrollo integral del alumnado. Y, por supuesto, sin olvidar el componente lúdico, tan necesario en la etapa primaria. Posee un elevado valor educativo, pues genera en los alumnos cierta curiosidad por descubrir la belleza y los mensajes explícitos e implícitos que albergan los poemas. Ello puede contribuir al gusto por la literatura y su lectura (foco de innumerables controversias en la actualidad).

El rap potencia la imaginación y la memorización estructurada de contenidos. También, la expresión oral de las personas en aspectos como la entonación, la articulación de los fonemas o la pronunciación de un vocabulario, más extenso de lo habitual, se ven enriquecidos por su práctica. Es una herramienta, de origen musical, que puede usarse cuando sea necesario, en cualquier materia o momento. Permite recrear realidades o mundos del imaginario interior de los alumnos. Recoge sentimientos y emociones que se han vivido en primera persona. Ayuda a ser consciente, sensible ante el mundo y comprensivo con sus virtudes y defectos. Sirve para transmitir los valores de su autor y fomentar su espíritu crítico.

Hay severos filtros con la música que se puede llevar al aula, pero antes de hablar sobre cómo escoger bien una canción para trabajar, ¿por qué no plantearnos crear una canción que sirva como base para realizar las actividades de trabajo con el alumnado? La preocupación del sistema es “qué dirán las letras de esas canciones”, sin embargo, en un aula de primaria, si lo escriben los propios niños, con pautas y bajo una dirección sensata, coherente, etc., lo lógico es que no vaya a pasar nada perjudicial. El uso del rap permite generar contenidos para expresar lo que se desee, siempre desde el respeto al resto y desde un punto de vista muy personal de las temáticas propuestas. Ofrece un amplísimo abanico de posibilidades que, posteriormente, desarrollaré en este trabajo.

En base al 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, a continuación, voy a tratar de resumir los contenidos y

bloques de Educación Musical que podrían ser trabajados a través del rap, para la adquisición de las competencias clave, por parte del alumnado durante la etapa de educación primaria. Los he estructurado en base a los bloques generales del texto legal y no a partir de los contenidos específicos por cursos, ya que hacerlo de ese modo resultaría demasiado extenso.

BLOQUE I: ESCUCHA

En este bloque se trabajan los contenidos referidos a la discriminación auditiva de las cualidades del sonido, la voz y los diferentes instrumentos musicales. Se hace continua referencia a las normas que hay que cumplir durante audiciones y conciertos, y a la importancia del silencio.

Las cualidades de los sonidos del entorno natural y social. El sonido, el ruido y el silencio están presentes y son fundamentales para la creación de la música rap. Particularmente, el ruido es un elemento que siempre se utilizó tanto por los DJ al hacer *scratching* como por los *beatmakers* para crear *beats* y, estos peculiares ruidos y recreaciones de fenómenos naturales o del tráfico, siempre dieron problemas a la hora de llevar la música a lugares como el Registro de la Propiedad Intelectual, donde se pedía cordialmente a los autores que llevasen sus obras musicales escritas en partituras. Sin embargo, el rap tiene estos elementos como un pilar habitual para la creación de atmósferas y colchones para las bases instrumentales sobre las que se canta.

La identificación y representación mediante el gesto corporal es otro cimiento de la cultura Hip-Hop. Abarca desde simbología gestual, para aludir a grupos de personas, objetos, lugares, etc., hasta un lenguaje no verbal necesario y acorde con la expresión verbal que se esté produciendo (se suele escuchar con frecuencia, en tono jocoso, la frase: “El 90 % del rap es actitud”).

Las cualidades de altura, intensidad, duración y timbre son básicas a la hora de crear el *flow* que hará único a un MC al cantar o “rapear”. Llama la atención el grado de discriminación auditiva al que puede llegar una persona mediante la composición de *beats*, con la práctica prolongada.

La salud del oído es un apartado que se trabaja con el rap, dado que es un género fundamentalmente apoyado en percusiones y frecuencias bajas del espectro acústico, que pueden resultar muy lesivas y pasar de generar hipoacusias a sorderas profundas. La

contaminación acústica y la necesidad de un orden dentro de las composiciones musicales y de su escucha es algo que se debe trabajar durante la elaboración de los *beats* y durante el canto de raps en gran grupo.

Los lenguajes musicales a partir de la escucha activa de audiciones originarias de distintos estilos, épocas y culturas son abordados desde el estudio de la evolución del Hip-Hop y sus fusiones con los géneros existentes en las sociedades y culturas a las que fue llegando.

La riqueza de la diversidad cultural, entre otras la del pueblo gitano también se muestra en el rap. Por ejemplo, con el grupo “La Excepción” entre cuyos componentes, de etnia gitana, se encuentra Juan Manuel Montilla alias “El Langui”, referente del rap español que ha participado en campañas nacionales contra el racismo o *bullying* como “Se buscan valientes” (Mediaset, 2007).

La música vocal compuesta para ser interpretada por voces, en solitario o acompañada de instrumentos, es la base del rap. Crear un repertorio infantil a partir de canciones ya existentes que incluyan rima o crearlo por los propios alumnos es una actividad viable en el aula. El trabajo con tipos de voces: infantiles y adultas, masculinas y femeninas, así como su reconocimiento y clasificación en diferentes registros de voz se trabaja mediante su inclusión en canciones. El reconocimiento del timbre y la distinción de las voces e instrumentos de una obra musical se realiza en trabajos grupales basados en la escucha, o en la elaboración, de canciones rap con varios intérpretes sucesivos, o simultáneos, en la misma.

Para la introducción a la organización del sonido se trabaja con piezas musicales sencillas de rap con patrones claros de repetición, variación y contraste entre las partes del *beat* e, igualmente, en el plano vocal.

Se trabajan los rasgos característicos de la música vocal e instrumental de distintos estilos y culturas, incluso, en diferentes idiomas. Las agrupaciones vocales e instrumentales más comunes se integran en canciones simples. La identificación de repeticiones y variaciones en canciones de rap es extrapolable a otro tipo de obras.

También, los alumnos pueden ejercitar la discriminación auditiva y la clasificación de instrumentos musicales según diversos criterios, a elección del docente. Los instrumentos escolares tienen cabida para la composición de *beats* y, a través de las

bases instrumentales sirven para conocer e identificar las familias de instrumentos. Además, por comparación enseñan a distinguir la música culta de la popular y a diferenciar los instrumentos acústicos convencionales de los instrumentos electrónicos que se emplean en el Hip-Hop y sus géneros derivados.

El conocimiento y práctica de actitudes de respeto en audiciones y otras representaciones musicales es algo clave para la concordia durante las exposiciones en grupo de tipo “rimadero”. El posterior comentario y valoración de dichas representaciones será una tarea esencial de reflexión sobre la materia.

El rap es un género musical con una amplia trayectoria y raíces profundas en diversos géneros previos a su aparición como tal, lo cual sirve como ejemplo de aproximación a la Historia de la Música.

Como todo género musical que tenga una distribución con fines comerciales, el rap tiene derechos de propiedad intelectual y de autor que pueden explicarse a los alumnos y hacer surgir debates sobre la piratería digital que, pese a las leyes internacionales, fue la vía más utilizada, inicialmente, por los raperos para la difusión de sus obras.

BLOQUE 2: LA INTERPRETACIÓN MUSICAL

Los conocimientos del lenguaje musical adquiridos se ponen en práctica a través de la interpretación vocal e instrumental, con y sin acompañamiento.

La voz es el eje del rap. El aparato fonador es el instrumento de los MC y los cuidados de la voz son fundamentales y se deben enseñar a los alumnos antes de realizar sus exposiciones. Los recursos sonoros y posibilidades expresivas se trabajan para la puesta en escena de las canciones creadas.

Las técnicas de interpretación vocal sirven para la elaboración de las estrofas y estribillos de las canciones. La coordinación y sincronización individual y colectiva, para entrar a tiempo en los diversos momentos del *beat* y cantar sin salirse del ritmo, es algo muy importante. Las formas vocales más importantes tienen cabida en pasajes melódicos, en los cuales puede incorporarse incluso ópera.

También, puede crearse un musical donde los alumnos participen en todo el proceso de creación, desde la adaptación de la obra hasta su puesta en escena. Como

muestra, pueden encontrarse ejemplos de adaptaciones en clave de rap realizadas por escuelas de la obra de Miguel de Cervantes “Don Quijote de La Mancha”.

Los instrumentos escolares se emplean en pequeño grupo, mediante conjuntos instrumentales de alumnos con instrumentos de percusión de altura determinada e indeterminada, para componer un *beat*, por ejemplo, con instrumental de aula tipo Orff. También, se crean piezas, en gran grupo, que permiten recrear una orquesta. El rap se nutre de instrumentos de la música popular que los alumnos han de conocer, al igual que su utilización para el acompañamiento de textos, recitados, canciones y danzas, que se reflejan en las canciones de los MC o en el *b-boying*.

La higiene y los hábitos en la interpretación y la postura corporal se explican, aunque la pose y gesticulación necesarias para la interpretación en el rap requieren de otras cosas, pero deben ser conscientes de qué es lo que hacen con su cuerpo y las consecuencias les acarrearán.

El ritmo y la melodía son la espina dorsal de cualquier *beat*. Es imperante su trabajo, tanto en la música como en el canto sobre esta. La improvisación sobre bases musicales dadas, con apoyo en esquemas rítmicos y melódicos básicos propuestos, es un ejercicio muy interesante durante los “rimaderos”, por el corte abierto y receptivo de este tipo de actividad. La consolidación de los conocimientos mediante la experiencia práctica es la idea de la que parten todas las actividades que este trabajo propone, pues todos los procedimientos son realizados por el alumnado en primera persona. Los dictados rítmicos y melódicos recrearán *beats*, creados por los alumnos, o cualquier otra obra musical, o fragmento de esta, que sea considerada de interés.

La partitura de las obras de rap, en la etapa de educación primaria, puede utilizar grafías convencionales y no convencionales, para la interpretación de canciones y obras instrumentales sencillas. Existen referencias, incluso, de personas que han creado formas de cifrar los *scratches* de una obra de rap, para poder compartir sus conocimientos y dejarlos escritos para próximas generaciones (Pray, 2001). Los niños pueden llegar a crear sus propias formas (originales y creativas) de registrar sus creaciones musicales.

El lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones instrumentales se trabaja mediante el traslado de los *beats* al pentagrama, con su clave de sol, notas,

figuras musicales, alteraciones, signos de prolongación y de repetición correspondientes.

La grabación en el aula, como recurso creativo, es el último eslabón de la cadena de producción de una canción rap. Hoy en día, puede realizarse con facilidad gracias a la gran cantidad de aplicaciones gratuitas existentes en la Red y a las nuevas tecnologías disponibles en el aula al alcance del manejo de los niños y del profesorado.

Las posibilidades sonoras y expresivas de diferentes instrumentos y dispositivos electrónicos al servicio de la interpretación musical, como los teclados y aparatos MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*), los sintetizadores de sonido o los MIDI *Production Center* (MPC) que se emplean en la creación de la bases instrumentales del Hip-Hop serán conocidos para los alumnos que trabajen en proyectos de creación de rap. Las tecnologías de la información, aplicadas a la creación de producciones musicales sencillas y para la sonorización de imágenes y de representaciones dramáticas, sirven para la composición de videoclips o fotomontajes para ilustrar las obras creadas por los alumnos.

La realización y puesta en escena de producciones musicales sencillas es el fin último de los proyectos y tareas. Esto, requiere de constancia, exigencia, atención e interés en la participación individual y en grupo por parte de todo el alumnado y del reparto de responsabilidades en la interpretación y dirección del grupo, en los juegos de roles, para llevar a cabo los proyectos propuestos. Todo ello realizado siempre desde el respeto a las normas, a las aportaciones de los demás y a la persona que asuma la dirección de cada tarea en curso.

BLOQUE 3: LA MÚSICA, EL MOVIMIENTO Y LA DANZA

Se abordan los aspectos relacionados con la expresión corporal, el baile y la relajación, tanto desde un punto de vista teórico como práctico.

El sentido musical, a través del control corporal, se trabaja estudiando y practicando técnicas básicas del *b-boying* que pueden implementarse durante una representación musical cantada o no. La percusión corporal sirve como *beat* para el recitado de raps sobre ella o para realizarse sin acompañamiento vocal. Se trata de

estudiar las posibilidades sonoras del propio cuerpo, de cara a su uso como base instrumental, para explorar en el movimiento corporal.

El cuidado de la postura corporal, durante el desempeño de las representaciones, es una materia de estudio para la preparación y ensayo de la puesta en escena.

La práctica de técnicas básicas de movimiento y la integración de juegos motores acompañados de secuencias sonoras, canciones y piezas musicales son realizadas sobre canciones de rap con temáticas adecuadas para la edad y el estilo de la actividad.

El *b-boying* es un ejemplo de danza que sirve como medio de expresión de los sentimientos y emociones. Se pueden realizar coreografías grupales. El estudio de la evolución del, comúnmente, llamado *breakdance* es útil para conocer la historia de una danza y su impacto en diversas culturas. Además, puede compararse con las danzas tradicionales españolas, para conocer sus similitudes y diferencias.

El flamenco como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad es un tema que se ve reflejado en diferentes artistas españoles (fundamentalmente del Sur del país) vinculados con la cultura Hip-Hop, que han trabajado desde los inicios del rap en España con la fusión de ambos géneros musicales, en diferentes disciplinas.

Un *beat* requiere necesariamente del entendimiento y la comprensión de los conceptos de pulso musical, velocidad y, por ende, del uso del metrónomo para su composición. Aunque, en el idioma específico de este estilo, se conozca como *beats per minute* (BPM) los alumnos comprenderán lo que es el *tempo* y cómo este determinará la medida y distribución de las palabras, en los versos que contenga una canción de rap.

La relajación, antes de la interpretación vocal o instrumental, es un tema de necesario tratamiento para poder actuar frente a un público, cuando se quiera mostrar una canción elaborada ante los demás. Es importante que los alumnos tengan conocimientos relativos a la realización de diferentes técnicas para esta tarea y, una pieza clave de este puzzle es la respiración. El control del aire para evitar el estrés y para el propio ejercicio del canto es fundamental para una correcta ejecución.

4. EL RAP EXTRAPOLADO A LAS COMPETENCIAS CLAVE

Los equipos docentes internivel, entre sus funciones, deben “establecer las estrategias organizativas, curriculares y metodológicas que sean necesarias para que los alumnos adquieran las competencias clave acordes con su edad”. (Orden EDU/519/2014). El uso del rap sirve para cumplir el objetivo de trabajar y adquirir las competencias clave que plantea la ley. No se trata de hacer una programación, sino de ver cómo el alumnado puede adquirir las competencias. La programación la concretarán los docentes, cuando programen el curso.

A continuación, incluyo un desglose de siete puntos (uno por cada competencia clave) con formas en las que se pueden desarrollar, principalmente, desde el área de educación artística y, más en concreto, en la asignatura de Música. Cada una de las competencias tiene tres componentes: saber (hechos, conceptos y principios), saber hacer (procedimientos, habilidades y destrezas) y saber ser (actitudes, motivación y disponibilidad) (Morán et al., 2008).

4.1. Comunicación lingüística

Dado que el rap se basa fundamentalmente en la música y la palabra, la competencia lingüística es fundamental y se debe trabajar sobremanera respecto a las demás. Por eso esta competencia tiene una amplia ejemplificación. Para realizarla emplearé versos simples de elaboración propia o de otros autores (a nivel de primaria).

Esta competencia indica que el alumnado debe

SABER

4.1.1. El vocabulario: para componer una canción de rap hacen falta un *beat* (música sobre la que se canta) y una letra o poema que narre algo. Sin palabras difícilmente podríamos escribir nada, pero sin las palabras más precisas y de gran significado no podríamos crear una auténtica poesía trascendental.

Por ejemplo, no es lo mismo decir: “se hace tarde, me marchó”; que decir:

“el día se apaga y se siente vencido y yo debo zarpar hacia el lar donde vivo”.

El ejercicio de la creación de las letras del rap, obliga y permite al alumnado conocer y utilizar una gran cantidad de términos que, habitualmente, sólo permite la lectura de obras literarias. Pero, hoy en día, con recursos digitales como los diccionarios de sinónimos y páginas que generan palabras con iguales terminaciones, en diversos idiomas, el proceso de creación se ha facilitado y ha crecido enormemente.

4.1.2. Las funciones del lenguaje: capacidad que tienen las personas para iniciar una conversación y exponer, a través de las palabras, sus ideas, emociones, teorías y órdenes. Las funciones del lenguaje son seis y fueron nombradas del siguiente modo por Roman Jakobson en 1960, funciones: referencial, apelativa, emotiva, fática, metalingüística y poética (Tamés, 1990). Cuando se escribe o se canta rap, estas funciones se llevan necesariamente a la práctica.

La función referencial, o representativa, se usa para detallar hechos que ocurren en el mundo sin manifestar creencias u opiniones, para no alterar la verdad de los hechos, al citar hechos históricos o realidades asumidas por todos como ciertas.

Por ejemplo:

<i>Si lanzas algo</i>	<i>Si me picas el brazo</i>
<i>hacia arriba caerá,</i>	<i>del suelo brinco,</i>
<i>por efecto de la ley</i>	<i>como que la Segunda</i>
<i>de la gravedad</i>	<i>llegó al 45</i>

La función apelativa, o conativa, está enfocada en buscar la reacción del receptor al escuchar el mensaje transmitido. Abundan las frases apelativas de petición de ayuda, órdenes y advertencia, para atraer o alertar al espectador. Suele incluir signos de interrogación o exclamación.

Por ejemplo:

<i>-Profe ¿por qué</i>	<i>¿María me ayudas</i>
<i>suspendí Religión?</i>	<i>para estudiar?</i>
<i>-¡Porque no te sabías</i>	<i>Claro que sí,</i>
<i>bien la lección!</i>	<i>pero ¡no vas a aprobar!</i>

La función expresiva, o emotiva, es la más subjetiva, porque sus argumentos son los estados de ánimo del emisor. Depende de la capacidad que tiene una persona para

escribir sobre sus pensamientos, emociones, preferencias, deseos, prejuicios y sensaciones.

Por ejemplo:

<i>Ay ¿por qué me pasa esto a mí? Me pregunto a mí mismo sin poder reír</i>	<i>Sé que vendrán mejores momentos, mi vida es un cambio y yo un espectador, acepto los hechos buscando aire fresco, pasito a pasito, me siento mejor</i>
---	---

La función fática, o relacional, tiene como propósito que una conversación se mantenga activa. La función fática busca que el medio de comunicación sea adecuado para transmitir la información de manera fluida y saber si el receptor está recibiendo el mensaje de forma correcta.

Por ejemplo:

<i>Me pierdo en líneas uniendo fragmentos ¿me sigues cuando rimo? - Di ¡sí!, ¡si me estás sintiendo! - ¡Sí! «respondería el público»</i>	<i>El mundo en silencio es un mudo testigo, pero a veces ruge fuerte ¿comprendes lo que digo? «buscando el interés del oyente»</i>
--	--

La función metalingüística se refiere a la habilidad que tiene el emisor para hablar o escribir sobre el propio lenguaje. Se utiliza para explicar el significado de las palabras y preguntar sobre el uso correcto de las reglas gramaticales.

Por ejemplo:

<i>Usas la palabra “MC” sin saber qué significa y, luego, te sorprendes si un rapero te critica</i>	<i>“Peace” en inglés, “paz” en España, sustantivo común que sólo la guerra empaña</i>
---	---

La función poética, o estética, se basa en cómo se transmite la información, ya que el propósito del emisor es adornar el discurso, con el fin de motivar o conquistar al receptor. Utiliza recursos literarios como: metáforas, rimas, paradojas, hipérbolos y aliteraciones. Su uso debería ser la máxima aspiración de toda canción de rap.

Por ejemplo:

*Y así micrófono liróforo
vino a gastar mi fósforo
y forofo yo del “flow” llorón
a fuego hice mi son*

*Como algodón de azúcar
las nubes sobre el agua,
producto de su espejo,
lejos de mi piragua*

4.1.3 La gramática: para los griegos antiguos, el «arte de las letras». Ciencia que estudia los elementos de una lengua y sus posibles combinaciones, y que permiten a las personas hablar y escribir correctamente en dicha lengua.

Con el rap se puede trabajar tanto en lengua extranjera como en lengua materna. El ejercicio de escribir canciones y combinar palabras o modificar la estructura de las frases, sin perder el significado de la idea original, así como el uso de toda la ambigüedad que el idioma permita, corre a favor de nuestra genuina creación lírica. Las reglas de uso del lenguaje son respetadas o vulneradas, a voluntad del autor, durante la composición. Considero que para vulnerar una norma con talento y cierto gracejo, debe conocerse aquella perfectamente.

Como ejemplo, veamos el uso para trabajar el hipérbaton (figura retórica de construcción que consiste en la alteración del orden sintáctico que se considera habitual y lógico de las palabras de una oración), muy habitual en el idioma castellano. Podría servir la canción “Kon patatas” de Frank T (MC español), que en la primera edición de su disco Konfusional, de 1996, decía:

*“Normalmente suelo comerme las patatas con tenedor,
con tenedor las patatas comerme normalmente suelo,
suelo con patatas normalmente las tenedor comerme,
con comerme suelo patatas las normalmente tenedor,
las con patatas suelo tenedor comerme normalmente,
tenedor comerme las suelo normalmente ¡con patatas!”*

El conocimiento del origen étnico del artista y sus circunstancias y contexto sociohistórico, en aquel entonces, pueden ilustrar fácilmente la cara oculta de unos versos tan, aparentemente, inocentes y sencillos escritos en rima libre.

4.1.4. Tipos de interacción verbal: “la interacción verbal en el aula consiste en un proceso de intercambio de información, el cual involucra la activa participación de los alumnos y los docentes en la acción educativa con la finalidad de llevar el proceso de enseñanza-aprendizaje a su máxima expresión" (León, 2003).

La interacción verbal posibilita los aprendizajes, al permitir que los alumnos que interactúan construyan nuevos conocimientos mediante la interacción con los demás, hecho que apoyan las teorías de Vygotsky (Baquero, 1996).

Para que esto se logre es necesario que en el aula haya un verdadero intercambio de roles entre emisor y receptor; y que el alumnado no sólo se quede en uno estos papeles. En este tipo de interacción ambas partes son importantes y deben de tener una participación activa, democrática y participativa. El rap permite hacer lo que se conoce, popularmente, bajo el nombre de “batalla de gallos”. Sin embargo, el concepto puede alejarse tanto como se necesite, para trabajar en el aula, de la imagen comercial del mismo o de las batallas a pie de calle con igual filosofía, combativa y agresiva. Esto es interesante para trabajar la resolución de conflictos, aspecto que trataré dentro de la competencia social y cívica.

“Rimadero” es un nombre que siempre me gustó más, dentro de la cultura española del Hip-Hop, y es algo que puede servir para realizar un ejercicio sencillo durante la clase de Música, para trabajar la expresión vocal y/o la improvisación. Recomiendo utilizar el mismo *beat* para todos los participantes (para igualar las posibilidades, en ese sentido, y que no destaque más un texto, por estar apoyado en una base instrumental mejor).

El primer paso es proponer una temática de interés para el alumnado o algún tema que se esté trabajando en el centro escolar, por ejemplo, el *bullying*. El segundo paso, limitar la extensión del rap, para que sea breve y factible durante una sesión de clase. Por ejemplo, ocho versos escritos por cada alumno. Por último, en tercer lugar, se dispone en corro de pie a los alumnos y estos sobre el *beat*, sucesivamente exponen las rimas escritas sobre el tema.

En lugar de competir, el enfoque es sumar y construir una canción grupal, a la vez que personal e individual, en la que todos sean emisores y receptores de mensajes, y en

la que sea necesaria la implicación y la escucha activa de todos y, de este modo, los alumnos adquieren la competencia.

4.1.5. Diversidad del lenguaje y de la comunicación en función del contexto:

Chomsky, al definir competencia lingüística, reconoce la existencia de hechos extralingüísticos que intervienen en el proceso de comunicación verbal y en la producción y comprensión de los mensajes. Afirma que la comunicación puede ser analizada desde modelos sensibles al contexto. Concibe el contexto como factores no lingüísticos, reales o no, presentes en la mente, que influyen en el acto comunicativo (Chomsky, 1971).

Es en ese contexto en el que el rap puede aportar más luz. Dado que permite abrir los canales del pensamiento y crear un acceso distinto a la mente de las personas. Los alumnos pueden mostrar el contexto personal de su psique, enmarcado en el contexto escolar y social que rodea al centro y, en consecuencia, a sí mismos.

Para trabajar en una clase de Música, aprovechando contenidos de Lengua Castellana, se puede utilizar el rap para cifrar el mensaje y expresarse, dentro de la situación física en la que se produce y, además, compartir el mundo interior del alumnado en dicha recreación contextual.

Ejemplo:

Contexto – “Estamos separados por miles de kilómetros”

*A tanta distancia y te siento tan cerca,
leyendo tus cartas felices, Yurena.
Quisiera jugar a barquitos contigo
tú en A, yo B, dos líneas ¡qué pena!*

Contexto del autor – un alumno que quiere estar con su hermana, que está en la clase de al lado, pero en su foro interior él siente que está a muchos kilómetros.

El rap da la bienvenida a los pensamientos divergentes del alumnado creativo.

SABER HACER


El alumnado, finalmente, será capaz de expresarse de forma oral en múltiples situaciones comunicativas y podrá expresarse de forma escrita, lo cual es la base de todo el trabajo que se realice para crear cualquier rap y el objetivo final del mismo, concebido siempre para ser expuesto en público.

Desde la asignatura de Música se hacen actividades, específicamente musicales, de creación, expresión vocal y lenguaje musical en las que los alumnos deben saber adaptar los versos sobre ritmos construidos sobre compases, principalmente cuaternarios, pero también sobre binarios y ternarios, para que los alumnos experimenten con diferentes métricas musicales y verbales.

A continuación, planteo un ejercicio de prosodia rítmica, basado en un ritmo presente en géneros como el POP, el Hip-Hop y el R&B, según explica el musicólogo Philip Tagg. Hablo del llamado “ritmo lombardo”, que se usa en la música desde el siglo XVII, y es conocido como *scotch snap* (semicorchea acentuada seguida de una corchea con puntillo). Se asocia a la música y al acento hablado de los escoceses, que hace énfasis en una sílaba tónica corta seguida de una sílaba larga (Iraís, 2019).

Se puede trabajar sobre un *beat* de estilo *trap*, para generar mayor interés dado que es la moda emergente en España y es un estilo derivado del rap.

Ejemplo de ejercicio:



Todos quieren ser/me- jores para sacar buena nota. Yo/tan sólo quiero risa como/en una chiri- gota

El objetivo del ejercicio es que los alumnos aprendan a hacer coincidir el acento de las sílabas de las palabras, en donde quieran producir la rima, con determinados acentos sobre la estructura de patrones rítmicos propuestos por el profesor (como el del ejemplo del *scotch snap* o cualquier otro), o con los ritmos que hayan decidido utilizar los alumnos por sí mismos. Deberán saber, para ello, registrar en ritmos sus palabras o, al

contrario, concebir palabras que encajen sobre los ritmos que decidan, para crear su letra y que de esa forma puedan practicar y, finalmente, adquirir la competencia.

Se deben comprender distintos tipos de texto y, para ello, el alumnado debe ser capaz de buscar, recopilar y procesar información. A partir de una temática determinada, se dotará a los alumnos de materiales y recursos didácticos para que elaboren la letra de sus canciones, tras un periodo de investigación y profundización en el tema, de forma guiada o libre, en base a la dificultad que suponga la tarea.

Otra cuestión que han de desarrollar es la capacidad de escuchar con atención e interés, controlando y adaptando la respuesta a los requisitos de la situación. Es sencillo evadir la mente de un texto leído, pero no tanto de la escucha activa hacia una persona, que está exponiendo algo que ha creado, con intención de que todos lo reciban. Y el propio autor debe aprender a leer en la mirada de sus oyentes las reacciones, aprendiendo a valorar el efecto que las palabras que emitimos producen en los demás. Es una retroalimentación continua, que se produce en tiempo real y que ambas partes implicadas reciben de forma verbal y no verbal.

SABER SER

El alumnado, tras adquirir esta competencia, estará capacitado para estar dispuesto a dialogar de forma crítica y constructiva, mediante el reconocimiento del diálogo como una herramienta primordial para la convivencia. Como se puede ver en un “rimadero”, donde se manifiestan y argumentan diferentes puntos de vista sobre un asunto, sin necesidad de atacar a la persona que expone, mientras se está prestando atención a los mensajes que se defienden. Es un debate creativo para compartir distintos enfoques y que todos los participantes amplíen los horizontes de su mente.

Los alumnos deberán tener interés por la interacción con los demás y ser conscientes de la repercusión de su lenguaje sobre otras personas. Considero que las palabras son un arma muy poderosa y que, tanto lo que se dice como lo que no, así como el momento y las formas de hacerlo, pueden marcar el sino de una vida por completo.

4.2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Esta competencia indica que el alumnado debe

SABER

Las medidas y las estructuras, así como las operaciones matemáticas básicas. El rap parte de una estructura musical dividida en compases, con ritmos que se repiten periódicamente, que tienen una medida determinada en función al momento de la canción en que aparecen, que suman una determinada cantidad de versos que se distribuirán entre los compases disponibles para su recitado, etcétera. Las propias temáticas pueden trabajarse como conjuntos, donde unos versos están contenidos, o no, en conjuntos mayores que engloban el tema.

La métrica de los versos y la división del tiempo en *beats per minute* (BPM), permiten que los alumnos trabajen los conceptos matemáticos abstractos como el tiempo y su medida, de una forma intuitiva, basada en la experimentación en torno a medidas determinadas y la deconstrucción de las palabras, incluso, hasta llegar a sus unidades mínimas de significado, cuando el espacio disponible no permita más que el uso intencional de un fonema, a modo de adorno o de refuerzo.

Los términos propios del lenguaje matemático en un rap permiten trabajar contenidos que requieren memorización, por ejemplo, las tablas de multiplicar. En la escuela más rural y tradicional, la de comienzos del siglo XX, existía un amplio espectro de canciones, para retener datos de infinidad de materias y, las matemáticas son una de las ciencias que, actualmente, siguen necesitando de una gran retención de enunciados en la mente para poder aplicarlos con inmediatez.

El conocimiento de los números cardinales y ordinales, así como su correcta ortografía es un tema que también se trabaja con el rap. Desde la cuenta inicial para marcar la entrada de la estrofa sobre el beat, o la numeración de los compases sobre los que se ubicará cada elemento, hasta el orden de las partes (1.º Introducción, 2.º Estrofa 3.º Puente, etc.), todo está relacionado con los números en la música. Los pulsos de cada compás, el número de voces que llevará la canción, el número de versos que tendrán que escribir, incluso, el orden interno en la rima, dentro de las estrofas de versos. Es decir, el primer verso rima con el tercero y el segundo con el cuarto, o riman sólo los cuartos versos de cada bloque, etcétera.

Respecto a la ciencia y la tecnología, los alumnos deberán conocer todos los medios que son necesarios para la creación de la música y para los procesos de creación de una canción, cuando se trabaja en un estudio de grabación profesional, formativo o doméstico, para la creación de un disco. Los MC utilizan microfónica y los DJ platos de vinilo, mesas de mezclas, reproductores de música digital, ordenadores y numerosos periféricos para el control de programas específicos, para realizar la puesta en escena de sus composiciones. La parte tecnológica del género es algo fundamental y, desde el comienzo del mismo, ha sido lo que ha permitido su evolución y progreso.

SABER HACER

Los alumnos deben saber resolver problemas, que no son mecánicos, sino que requieren de creatividad y conocimientos personales para su resolución.

Un ejercicio desde la asignatura de Música, para trabajar la creatividad y la expresión instrumental, es resolver un problema basado en el rap. La creación de la canción es el problema planteado por el docente y los alumnos deben reflexionar y aplicar ciertos pasos que pertenecen al método científico. Por analogía con este método, se comienza con la observación de aspectos sobre el tema propuesto, la experimentación en escritura de la letra y su recitación, la revisión por pares (en trabajo con un *alter*) para la puesta en común de los bocetos de las letras y la publicación final de la canción completa, cuando esté lista para ser difundida.

Es interesante relacionar este ejercicio de creatividad para resolver problemas con las matemáticas, centrándonos en la lógica del problema que, luego, deben resolver los alumnos. Se pueden trabajar el lenguaje musical, la expresión instrumental en pequeño grupo, la creación y la interpretación con instrumentos o percusión corporal.

Un ejemplo de enunciado de ejercicio musical basado en el uso de la lógica es:

1. Forma un grupo instrumental, junto a tres compañeros de clase, en el que obligatoriamente haya, al menos, una chica y un chico.
2. Cuando tengas el grupo componed juntos un *beat*, para una canción de rap, sobre un ritmo que no sea ternario y que, cuyo patrón, contenga las figuras negra y corchea, pero no la redonda ni su silencio.
3. Las notas sucesivas que utilices, para crear la melodía, no deberán distar entre sí más de 3 tonos ¡en ningún caso!

4. La pieza deberá durar un mínimo de 8 compases y un máximo de 16.
5. Deberá incluir 4 instrumentos que deberán ser de los disponibles en el aula o ayudarte del uso de la percusión corporal. Cada alumno deberá tocar un instrumento distinto.
6. Cuando tengas la obra lista, interprétala junto a tu grupo con la ayuda de un metrónomo, ajustado en un *tempo moderato* (80-108 ppm).

Se da un tiempo limitado para realizar la tarea y otro para la representación de la obra. Los alumnos deben aplicar la lógica, para saber qué está pidiendo el ejercicio, cumplir con todos los condicionantes y resolver con éxito la tarea propuesta, mientras adquieren, por experimentación personal, la competencia.

SABER SER

Los alumnos deben ser personas que respeten los datos, comprueben su veracidad y asuman criterios éticos asociados a la ciencia y a la tecnología y, en este aspecto, el uso ético del rap como forma de expresión es un contenido de interés para trabajar.

El rap se expresa con palabras, a través de frecuencias sonoras. Si bien la música puede afectar a nuestras emociones y estado de ánimo, el peligro real está en el mal uso del vocabulario con fines perjudiciales para otras personas o contra uno mismo. El contenido ético de los textos y el hecho de tener en cuenta al receptor de los mensajes deberá ser algo que se trabaje en el aula, cuando se escriban versos sobre cualquier temática. Los alumnos deberán ser conscientes de que ciertas tecnologías permiten elegir el propósito con el que utilizarlas. Deberán reconocer y valorar la labor de personas que no puedan disponer de ciertos medios técnicos, pero que, aún así, logren realizar sus proyectos con éxito, trabajando de una forma distinta a la suya, con mayor o menor esfuerzo. Gracias a esta buena disposición y aprendizajes, adquirirán la competencia.

4.3. Competencia digital

Esta competencia indica que el alumnado debe

SABER

Manejar las principales aplicaciones informáticas como por ejemplo un editor de textos, herramienta muy versátil que permite la creación, la difusión y el

almacenamiento de las letras de rap, desde múltiples sistemas de trabajo, bien sean locales, en el propio ordenador del alumno, o en plataformas online y nubes de almacenamiento remotas, bajo el control de empresas digitales.

Los derechos y riesgos en el mundo digital pueden estudiarse mediante el proceso de registro y difusión de obras audiovisuales, ya sea en la Sociedad General de Autores Españoles, el Registro de la Propiedad Intelectual o en sitios web especializados para la difusión de obras, así como en redes sociales de ámbito musical y textual.

Con el rap se pueden tratar los peligros que entraña la difusión de mensajes en la Red y se puede dialogar sobre los comportamientos esperables de los usuarios de Internet, así como de asuntos relativos al *ciberbullying*, de cara a prepararles para la Secundaria, donde estos asuntos cobrarán verdadera importancia en su día a día (Ortega Ruiz & Mora Merchán, 1997).

Tendrán que comprender y ser capaces de elaborar sus trabajos en un lenguaje específico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro. Y todo ello se realizará durante el proceso de composición de una canción completa (*beat* + versos) o, si se da un paso más, mediante la elaboración en el aula de una obra visual asociada a la canción rap creada por los alumnos. Para esta misión pueden servir desde musicogramas hasta videoclips, pasando por dibujos alegóricos, videos en *stop motion* (técnica que consiste en crear videos a partir de imágenes fijas sucesivas), diseño de caligramas, confección de dioramas y manualidades relacionadas, etcétera.

Otra cosa importante que deberán saber, será qué fuentes de información existen, qué es información y qué es conocimiento, qué es la manipulación de la información, cómo contrastar la información que se lee en la Red, etc. Esto aplicado al rap se traduce de dos maneras, por un lado, la meramente práctica, es decir, la recopilación de una información fiable y de calidad en la que basarse para componer la letra de una canción. Y, por otro lado, la propia referencia en la letra de la canción a dichos conocimientos adquiridos, para advertir al oyente de la posible manipulación de la que puede estar siendo objeto, en su día a día, a través de Internet. Tanto en *banners* publicitarios como en los textos de cualquier página de información que se consulte.

SABER HACER

Los alumnos serán capaces de utilizar recursos tecnológicos para la comunicación y resolución de sus problemas. Crear una canción requiere de reflexiones profundas sobre los propios mecanismos de búsqueda e inquietudes personales, cuya respuesta se busca, hoy en día, con frecuencia en fuentes de Internet.

Deberán llegar a usar y procesar la información de manera crítica y sistemática, teniendo una idea clara de lo que buscaban y sospechando de las fuentes cuando estas no sean fiables, para poder formarse opiniones propias en base a los asuntos que deseen.

Buscar, obtener y tratar información para la elaboración de las canciones, que después, será extrapolable a cualquier otra búsqueda que deban realizar en su día a día cotidiano mediante el uso de las tecnologías del momento y lugar en que estén viviendo. Y tener la capacidad de crear contenidos, propios y meditados, a partir de su procesamiento individual y con el fin de comunicarlos al resto.

Para esta labor las fuentes son innumerables, por lo que algo tremendamente importante es aprender a distinguir la información veraz y fiable del resto, así como tener la capacidad de revisar nuestro trabajo y contrastar las fuentes empleadas (músicos, periodistas especializados o divulgadores). Hoy en día, hasta el *feedback* de los usuarios en las publicaciones de Internet nos puede dar pistas sobre su fiabilidad.

Para el caso concreto del rap, pese a tener una historia y trayectoria de años como una cultura conocida y definida, no es aún un movimiento que se haya datado de forma reglada o científica, para poder defender ciertos datos a ultranza con fuentes bibliográficas accesibles para todos. Hay mucha información interesada y controvertida, en la Red, sobre aspectos básicos que requieren de un enfoque amplio del investigador, así como una gran capacidad de síntesis, para elaborar un discurso coherente y ordenado sobre el Hip-Hop o el rap y sus características.

Desde la asignatura de Música se puede realizar un trabajo de investigación sobre el rap para ser presentado en diapositivas con la siguiente pauta:

1. Portada con el título y nombre del autor o autores.
2. Breve resumen de la historia del género musical.
3. Autores destacados del género en España.
4. Curiosidades sobre el estilo musical.
5. Un mínimo de 4 ejemplos audiovisuales de obras del género.

Toda la información es recopilada, redactada y expuesta ante el grupo por los alumnos a través del uso de las TIC y de otros recursos disponibles y, esto, les permite adquirir la competencia digital.

SABER SER

Personas con una actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías y los medios tecnológicos, sin confiar en ellos como si fueran la panacea y comprendiendo que es el ser humano el que le dice a la máquina lo que necesita y no al contrario.

Tendrán que ser capaces de valorar las fortalezas y debilidades de los medios tecnológicos a su alcance. Tener curiosidad y motivación por el aprendizaje y por la mejora en el uso de las tecnologías. Por ejemplo, investigando en las funciones de que dispone un *software* de edición de sonido o de vídeo, o cómo se graba en un multipistas, cómo se descarga y utiliza una aplicación con un dispositivo móvil, para la creación de contenidos audiovisuales, o de simple entretenimiento, mediante el uso de recursos multimedia inspirados en el género musical del rap que, después, podrá ser de cualquier otro estilo musical, que la curiosidad les lleve a descubrir y a disfrutar en su vida adulta.

Algo fundamental, que deberán contemplar siempre, será el respeto de los principios éticos en el uso de todas estas tecnologías establecidas o emergentes, para que sus actividades productivas no generen nunca perjuicios al resto ni a sí mismos.

4.4. Aprender a aprender

Esta competencia indica que el alumnado debe

SABER

Los procesos implicados en el aprendizaje (cómo se aprende), es decir, debe ser consciente de lo que está haciendo para aprender, al mismo tiempo que aprende. Para ello, la ayuda del profesor remarcando los momentos en los que se está produciendo un aprendizaje es fundamental, para permitir la toma de consciencia por parte del alumno.

El alumno debe tener conocimiento sobre lo que sabe y lo que desconoce, moviéndonos siempre en su zona de desarrollo próximo (ZDP), en base a las teorías de Vygotsky (Baquero, 1996). Una buena forma de que posea este conocimiento de sí

mismo es mediante la confrontación lírica (“rimadero”) de puntos de vista sobre un tema común. Se partirá de aquello que sabía el alumnado y, a ello, se le sumará lo que este descubra para, a continuación, conocer la perspectiva de otros compañeros sobre dicho tema y apreciar las coincidencias y diferencias, que le ilustrarán y servirán como referencia, para continuar creciendo como persona.

Tendrán conocimiento de la disciplina y el contenido concreto de la tarea, es decir, por un lado, deberán conocer la historia y evolución del género musical hasta llegar al aula en que se encuentran y, por otro lado, deberán entender qué van a hacer durante la tarea, para poder ser autónomos y eficaces en su desempeño durante la misma. Poseerán conocimientos sobre distintas estrategias posibles para afrontar las tareas y no sólo eso, sino que podrán crear las suyas propias, a partir de la mezcla de los recursos estudiados, innovar por experimentación personal o reproducir alguna concreta para lograr el éxito en su tarea de escritura y composición de una canción completa.

SABER HACER

Los alumnos tendrán que ser capaces de manejar estrategias de planificación de resolución de tareas para la creación de obras musicales de rap, de supervisión de las acciones que está desarrollando para lograrlo y, además, de realizar la evaluación del resultado y del proceso que se ha llevado a cabo. Deberán ser conscientes de si el trabajo final cumple con los objetivos propuestos, lejos de realizar una mera valoración sobre si le gusta o no, si es bueno o malo, etcétera. El objetivo es llegar a crear con criterio y entendiendo para qué y por qué realizan cada acción.

SABER SER

En base al trabajo realizado para crear una obra musical de rap, el alumnado tendrá la posibilidad de motivarse para aprender más temas relacionados con composición musical, redacción literaria, creación lírica, escucha activa, etcétera. Se le habilitará para que posea la necesidad y la curiosidad de aprender sobre el rap o sobre otros géneros musicales que estime.

Todo estará enfocado para que el alumno pueda sentirse protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje, con la sensación y la convicción profunda de que ha sido capaz de hacer la letra de un rap desde cero, grabarla y poderla difundir a sus

compañeros e, incluso, al mundo entero a través de Internet. Conseguiremos así que los alumnos puedan tener la percepción de autoeficacia y de confianza en sí mismos.

4.5. Competencias sociales y cívicas

Esta competencia indica que el alumnado debe

SABER

Comprender códigos de conducta aceptados en sociedades y entornos, empleando como ejemplo el rap y su aceptación o no en la sociedad española y los medios de comunicación masiva, y tratando de indagar sobre los prejuicios e ideas preconcebidas y erróneas que puedan existir hacia el género y la cultura asociada, así como los intereses que existen detrás de ciertos discursos hacia esta música.

Utilizando el rap como recurso podemos inculcar el respeto por el resto de alumnos en los momentos de concentración y/o de exposición pública y, además, conocer, valorar y respetar las diferencias económicas y de los contextos socioculturales de origen entre los compañeros del aula.

El rap sirve como herramienta para que puedan comprender los conceptos de igualdad y de no discriminación entre mujeres y hombres ni de grupos étnicos, sociales y culturales. Verán que una mujer es capaz de rimar de la misma forma que un hombre, que un alumno inmigrante puede expresar sus emociones igual que el resto y que puede tener pensamientos afines con alumnos del país en que se imparta el curso. También, apreciarán que las circunstancias económicas personales pueden marcar los enfoques que las temáticas reciben por parte de cada alumno, pero sentirán que todos son parte de un grupo de iguales, que pretende crear algo atemporal y distinto, por lo que no deberán competir entre sí, sino sumar al conjunto con su aportación personal.

Los alumnos deberán comprender los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos, mediante un ejercicio de cultura musical, desde la asignatura de Música. A partir de una tormenta de ideas sobre un tema como, por ejemplo, las minorías raciales en Estados Unidos y su influencia en la música; se redactan en la pizarra, para crear un listado de conceptos; se da a los alumnos algún recurso seleccionado y adecuado a su edad, para que investiguen sobre el tema; se da

tiempo suficiente, para escribir en base a la pauta que se decida para la composición; y, por último, se crea una canción rap, entre todos, en la que se refleje el pensamiento global del alumnado sobre el tema. Después, se puede escuchar y analizar la letra, sus porqués y hacer un pequeño debate para que comprendan los conceptos que se hayan tratado y que, así, adquieran la competencia.

SABER HACER

Los alumnos deberán saber comunicarse de una manera constructiva en distintos entornos y mostrar tolerancia hacia los demás seres humanos. El ejercicio continuado del rap permite aprender a expresarse, a manifestar opiniones y a escuchar a sus interlocutores desde el respeto a la libertad de expresión. Manifestarán solidaridad e interés por resolver problemas, dado que habrán conocido, investigado y reflexionado sobre gran cantidad de temas y se habrán pronunciado al respecto desde edades tempranas, lo cual les permitirá convertirse en personas críticas y reflexivas que aporten a la sociedad sus ideas.

Podrán participar de manera constructiva en su comunidad, con la posibilidad de llevar a cabo actividades, a partir de los conocimientos adquiridos, y con una visión holística del mundo que les permita comprender lo que les rodea y descubrir la forma más adecuada de aportar sus habilidades en los momentos y lugares que ellos decidan.

Una manera de socializar, muy antigua, para numerosas especies de nuestro planeta es la danza. Un punto importante en esta competencia, y en relación al cuerpo, es la identificación, comprensión y aceptación del lenguaje corporal asociado a esta cultura. Esto favorece la recreación del movimiento no simplemente desde la imitación, sino desde esa comprensión, haciéndolo más real. Existe mucha diferencia entre el trabajo con los pequeños, con los que la imitación es básica y cuyo nivel de comprensión estará en los aspectos más elementales, frente al trabajo con los mayores, con los que el rap cobrará una dimensión muy diferente.

Desde la asignatura de Música se debe trabajar la expresión corporal y, para ello, pueden utilizarse los movimientos básicos del *b-boying* que, si no se conocen, pueden ser extraídos de alguno de los miles de recursos audiovisuales que están disponibles en Internet sobre el tema, en la actualidad, al alcance de todos.

Un ejercicio académico adecuado es una investigación sobre los movimientos del baile *b-boj*ing, para luego escoger algunos de ellos e incorporarlos a una danza de su creación. Se parte de algunos materiales (previamente seleccionados) donde se les muestran algunos pasos, sencillos, de la cultura Hip-Hop. Los alumnos deben, entonces, practicarlos y ensayar en grupos las coreografías que se inventen, para poder bailar sobre un *beat* que bien hayan compuesto en otra actividad de aula, o bien, hayan escogido ellos mismos, de algún artista que conozcan.

Para ponerse de acuerdo y organizar la distribución espacial, los pasos a realizar o quién deba hacerlos, los alumnos deberán fomentar estrategias sanas para la resolución pacífica de conflictos, bajo la tutela del profesor al cargo, que mediará o enseñará a los alumnos a negociar con calma, cuando puedan existir algunas tensiones. De esta forma, los alumnos alcanzarán varios de los objetivos de las competencias sociales y cívicas.

SABER SER

Los alumnos deberán tener interés por el desarrollo socioeconómico y contribuir a un mayor bienestar social y, que mejor manera de que lo puedan hacer, que creando en ellos espíritus críticos y miradas que comprendan las carencias y los excesos de los sistemas de gestión y gobierno, a través de un género musical tan reivindicativo como es el rap, que ha sido el relevo generacional de lo que fuesen el punk o la canción protesta, para nuestros antecesores. Todos estos géneros siempre se centraron en las injusticias sociales y económicas.

Tendrán disposición para superar los prejuicios y respetar las diferencias que, como ya he comentado anteriormente, es una base fundamental del rap. El respeto a las diferencias y la valoración de lo propio y de lo que crea unidad, en las comunidades sociales, sin prejuicios y con aprecio por la diversidad que nos rodea. Respetar los derechos humanos y participar en la toma de decisiones democráticas a todos los niveles. Una vez que los alumnos tengan una visión formada de las cosas y criterio suficiente, con los años los alumnos verán germinar en ellos las semillas que se siembren durante la etapa de escolarización primaria, en la que todo lo que les contemos sentará precedente para su comportamiento futuro.

Se trabajarán los derechos humanos con canciones rap, tal y como se ha planteado en el resto de competencias y, después, deberán escoger las mejores (de forma

democrática) de manera que comprendan la importancia del voto responsable en nuestro Estado de Derecho y adquieran así la competencia.

4.6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Esta competencia indica que el alumnado debe

SABER

Comprender el funcionamiento de las sociedades y las organizaciones sindicales y empresariales, pero en el colegio esto se aplica a las actitudes y habilidades para realizar cualquier tipo de tarea, por ejemplo, trabajando a partir de “proyectos”. En ellos, los alumnos deben aprender a tomar decisiones y cada uno tiene un papel importante durante su desarrollo. Nuevamente, tiene cabida el tema de la resolución pacífica de conflictos, para sacar adelante los proyectos, de forma positiva para el conjunto del alumnado, sin necesidad de perder las formas y fomentando el diálogo siempre.

Un proyecto que se puede realizar desde la asignatura de Música, aplicando el rap, es el proyecto de un MC que desea crear un disco, venderlo y dar conciertos.

El proyecto se basa en realizar la recreación de la puesta en marcha de una empresa, la creación del producto y su comercialización y marketing, todo realizado desde el juego simbólico con el reparto de roles entre el alumnado de un curso. Así, mientras que unos interpretan el papel de productores audiovisuales, otros tienen el rol de promotores de conciertos, otros son dueños de salas de conciertos, otros vendedores de discos, otros compradores, etcétera. Y así, sintiendo que juegan, adquieren la competencia, mientras disfrutan de una experiencia distinta.

También, los alumnos deberán ser capaces de llevar a cabo el diseño e implementación de un plan, para sus proyectos personales en el futuro. Las estrategias de organización y planificación de la tarea de creación de una canción de rap han de ser claras y metódicas, para poder llevar a buen término el proyecto. Sin coherencia entre los pasos que se vayan dando durante el proceso, el resultado final podrá no ser el esperado ni tan agradable como se pensó, por lo tanto, la creación de obras musicales sirve a las personas para poner a prueba sus ideas, tener escenarios de “ensayo-error” controlados en los que tener la oportunidad de equivocarse sin miedo al fracaso, y poder

anotar reflexiones sobre todo el proceso llevado a cabo, para identificar los momentos donde se cometieron los errores y mejorar así en la forma de planificar las tareas.

Deben tener conocimiento de las oportunidades existentes por las actividades personales, profesionales y comerciales de la sociedad en la que viven, y la música es una industria con amplia trayectoria que les puede servir para conocer un tipo de actividad implementada en todo el mundo. La actual situación de convivencia y cambio de lo analógico a lo digital y de lo físico a lo virtual, dentro de esta industria, les permitirá vincular sus capacidades en el mundo de las TIC con las actividades personales, profesionales y comerciales de las que se habla en esta competencia.

SABER HACER

Los alumnos deberán tener la capacidad de análisis, planificación, organización y gestión, que son cuatro pasos que hemos comentado como necesarios para la composición de cualquier creación musical de rap. Además, demostrarán capacidad de adaptación al cambio y de ser hábiles en la resolución de problemas y conflictos, pues durante cualquier proyecto surgen numerosos imprevistos, desde fallos técnicos hasta disfonías en los intérpretes con las que no se puede hacer mucho más que esperar a que la biología siga su curso natural o tener mucha fe en la homeopatía.

Otra cuestión importante será que terminen la etapa sabiendo comunicar, presentar, representar y negociar. Tanto en los juegos de roles, como en los recitales en público y en los procesos de reflexión interior, para expresar lo que se piensa por escrito, en primera estancia, y oralmente, en segunda, será necesario trabajar y practicar estos cuatro aspectos del desempeño social de las personas, para adquirir la competencia y ser eficientes en su futuro desarrollo vital autónomo.

Hacer evaluación y autoevaluación de los actos y obras que hagan en el aula, y por extensión en el mundo, será fundamental y, esto, se hará de forma continuada durante el proceso de composición y de exposición propia, pero, también, cuando el resto de los compañeros expongan para ser escuchados y valorados.

SABER SER

Los alumnos, finalmente, serán capaces de actuar de forma creativa e imaginativa con autoconocimiento y autoestima, después de que comprendan el valor de la

originalidad y el hecho de que las cosas son, y que no son buenas o malas, sino que simplemente son, y que los juicios de valor siempre rebosarán subjetividad.

Gracias al trabajo que hagamos con el rap, donde lo expresado se presta fácilmente a ser valorado, capacitaremos a los alumnos para actuar encontrando su propia forma de expresión, sin dejarse afectar por los posibles juicios de valor de los demás, lo cual contribuye a desarrollar la competencia.

4.7. Conciencia y expresiones culturales

Esta competencia indica que el alumnado debe

SABER

Lo que es y lo que significa para el ser humano la herencia cultural: el patrimonio cultural, histórico, artístico, literario, filosófico, tecnológico, medioambiental, etcétera. Estudiando el rap conocerán el legado de los pioneros del género y la influencia que tuvieron, a nivel mundial, en numerosos campos de la cultura mundial como el cine, la moda o la publicidad, entre otros. También, estudiarán la historia y evolución del movimiento del Hip-Hop, para comprender cómo se desarrolló en un lapso de tiempo muy breve, en comparación con la historia de la humanidad, pero con una trascendencia enorme para varias generaciones de personas de todo el planeta.

El rap abre la puerta a la posibilidad de una afición real y duradera por la lectura de textos poéticos y/o literarios, para tener mejores recursos expresivos y conocimientos relativos a las temáticas sobre las que deseen rapear, como ejercicio escolar de hoy o como profesionales estudiando una materia en el día de mañana. Además, los medios técnicos que se emplean para la creación musical digital y toda la electrónica que contienen, son dos salidas profesionales de ingeniería que pueden arraigar en su imaginario infantil, para escogerlas como su oficio en el día de mañana.

Los alumnos deberán conocer diferentes géneros y estilos de las bellas artes: música, pintura, escultura, arquitectura, cine, literatura, fotografía, teatro, danza, etc. A partir de la cultura Hip-Hop podemos encontrar, en sus ramas, formas para trabajar estas artes: el rap (DJ y MC) nos da la música, el teatro y la literatura; el *graffiti* la pintura, la

arquitectura y la fotografía; el *b-boying* la danza; además, todos ellos son filmables y convertibles en proyectos de vídeo o cine.

El Hip-Hop puede estudiarse como una manifestación artístico-cultural de la vida cotidiana, con su vestimenta característica, en cada momento y lugar, y con las artes aplicadas en su “folclore” propio, cuando se celebran fiestas y eventos colectivos.

SABER HACER

El alumnado será capaz de aplicar diferentes habilidades de pensamiento: perceptivas, comunicativas, de sensibilidad y sentido estético, si trabaja de forma adecuada la propuesta de creación de canciones con paciencia y buena disposición. Podrá percibir los detalles del mundo que le rodea con más atención y comunicar el extracto de su visión del mismo al resto de personas con las que conviva, a la par que mostrará una sensibilidad distinta al sentir lo que trasciende de las cosas que ocurren a su alrededor, de una forma poética y buscando la belleza y la forma del mensaje.

Deberá poder desarrollar su iniciativa, a través de la imaginación y la creatividad, lejos del pensamiento de que la educación mata a esta última y de que sólo busca las respuestas esperadas, etcétera. El rap está abierto a todo lo que surja y de la forma en que acontezca. Acoge el pensamiento divergente y libre, para que todo fluya, sin chocar contra muros que lo encajonan y anulen su expresividad y su fuerza potencial.

Pienso que la imaginación es la base de la creación, una vez que se domina la técnica y, en ocasiones, también es el camino para el dominio de la técnica cuando no se dispone de conocimientos, pero se cuenta con ciertos recursos humanos y materiales, para llevar a cabo la creación de obras. Ser capaz de emplear distintos materiales y técnicas en el diseño de proyectos es algo fundamental y, de la combinación de las ramas del Hip-Hop, siempre han surgido sinergias interesantes que han permitido desarrollar novedosas formas de colaboración y comunicación audiovisual entre las personas.

Todos estos actos de comunicación y expresión, de emociones e intereses personales, requieren de procesos de escucha grupal y de una parte de improvisación controlada del discurso, para recoger en él, de forma espontánea pero consciente, las convicciones que cada alumno desee manifestar ante el resto. Esto puede ayudar a la resolución de conflictos, al trabajarse la diferencia desde el respeto a las propias

diferencias personales y socioeconómicas entre los alumnos y así poder adquirir la competencia.

SABER SER

Los alumnos deberán respetar el derecho a la diversidad cultural y escoger siempre el diálogo, entre culturas y sociedades, como opción principal en sus tratos. Deberán ser conscientes del valor que posee la libertad de expresión y conocer sociedades donde no existe, o donde no existió, y leer a autores que consiguieron revestir de legales sus textos, con ideas prohibidas, en busca de derechos de expresión.

Finalmente, cada alumno podrá tener interés, aprecio, respeto, disfrute y valoración crítica de las obras artísticas y culturales que le rodeen, tras haber trabajado con obras rap de creación propia, tanto individualmente como de forma grupal, y tras haber escuchado opiniones diversas sobre sus obras y sobre los pensamientos e ideas manifestados en ellas. Así, todos habrán comprendido el citado listado de actitudes positivas que les permitirá dar grandes pasos, para el desarrollo integral de su persona y adquirir, de ese modo, esta competencia.

5. CONCLUSIONES

El Hip-Hop se ha convertido en un lenguaje universal. En este trabajo he recorrido los orígenes y evolución de las cuatro disciplinas que lo conforman y sus rasgos más característicos. Considero que el rap, como género musical, es una vía idónea para el desarrollo de las competencias clave en la etapa de educación primaria desde la asignatura de Música y que resulta interesante para otras materias del currículo.

La metodología que seguí para la elaboración fue la consulta y análisis de textos legales y documentación oficial, para realizar un estudio pormenorizado de las competencias clave y los contenidos del área de Música que fija la ley y, después vincularlos con los aportes que la cultura Hip-Hop puede sumar a cada uno de ellos.

Soy consciente de la pobre presencia de bibliografía científica de este trabajo, las razones son, por un lado, la escasez de libros que trabajen la temática con rigor, lejos de autobiografías o de la historia de determinados grupos musicales y, por otro lado, la pandemia mundial del COVID-19 y el decreto del “estado de alarma”, por parte del

Gobierno de España, que motivó el cierre de todas las salas de consulta durante los meses en los que realicé mi trabajo. Por tales motivos, la mejor fuente documental que pude tener a mi alcance, confinado en mi domicilio, fueron archivos audiovisuales con entrevistas directas a los pioneros del género y a los máximos exponentes de las ramas de la cultura en diferentes países. El contenido de estos documentos gráficos no se ha recogido de forma textual en libros o publicaciones a las que yo pudiera tener acceso.

Creo en que el rap tiene un gran valor como instrumento educativo, ya permite el aprendizaje eficaz de lenguas y el fomento de la lectura. Además, es útil para crear espacios de aprendizaje que atiendan a la diversidad en igualdad y conforme a los valores de la formación ciudadana. Fomenta la convivencia y contribuye a la resolución pacífica de conflictos en la escuela de la misma forma en que lo hizo en las calles en las que se forjó.

Un rasgo extrapolable directamente desde la filosofía del Hip-Hop al currículo escolar es la capacidad de estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes. En estos tiempos de innovación educativa, basada en la implantación de ciertas tecnologías de utilidad y necesidad discutibles, el rap aporta prácticas de aula que, verdaderamente, pueden innovar y mejorar la labor docente.

En este trabajo he desarrollado una muestra de actividades y propuestas concretas que potencian los diferentes aspectos de las competencias clave que recomienda la LOMCE para la etapa de educación primaria. Con ello, considero demostrada la adaptabilidad del Hip-Hop y el rap al aula.

La realización de este trabajo me ha ayudado a desarrollar y ampliar mis competencias profesionales, como maestro de educación musical en primaria. Haber profundizado en el desarrollo de las competencias clave, contempladas en el currículo escolar, me ha ayudado a conocer mucho mejor las diferentes capacidades que se deben trabajar en primaria y no sólo como especialista en Música, sino como para permitirme el ejercicio docente profesional en toda la etapa de educación primaria.

La atípica situación educativa que ha vivido España, en los últimos meses, ha puesto de manifiesto la necesidad imperante de instrumentos y herramientas innovadoras que permitan mejorar las formas de aprendizaje. Considero que el uso de la

riqueza que reside en la cultura urbana del Hip-Hop permite que esta perspectiva de innovación sea una realidad tangible.

Con este trabajo demuestro y pongo de manifiesto que la cultura urbana no es algo banal ni vinculado exclusivamente a sectores y colectivos marginales, o en riesgo de exclusión social. Considero que la propuesta que hago es concreta, realista y realizable.

Introducir innovación en el aula no es difícil, sin embargo, romper con los esquemas mentales preestablecidos en aquellas personas que vinculan determinadas formas de entender la vida con la educación, respecto a la sociedad que rodea a las aulas, requiere de una inversión de tiempo mayor, pero no por ello es un propósito inviable.

Deseo que este trabajo contribuya a generar un mayor interés vinculado a este género musical, dado que su estudio actual resulta escaso. Lo considero interesante y, ciertamente, práctico y útil para desarrollar una enseñanza atractiva para los alumnos y repleta de gran cantidad de contenidos de calidad cultural.

REFERENCIAS

- Baquero, R. (1996). *Vigotsky y el aprendizaje escolar* (Vol. 4). Buenos Aires. Aique.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, Boletín Oficial del Estado núm. 295, de 10 de diciembre de 2013.
- Chomsky, N. (1971). *El Lenguaje y el Entendimiento*. Barcelona: Seix Barral.
- Comisión de las Comunidades Europeas. (2006). Recomendaciones del Parlamento Europeo y del Consejo de Europa sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. *Diario Oficial de la Unión Europea*, 30 de diciembre de 2006, pp. 10-18.
- de los Arcos, R., Reyes, F., & Borque, A. (2015). *Dos platos y un micrófono. 30 años de hip hop en España*. Red Bull Media House / Malgenio.
- El Chombo. (2019, abril 18). *La Historia de la música Rap*.
<https://www.youtube.com/watch?v=pLduhIE0Ldc> (17 de junio de 2020)
- Fernández, J. A. (2019, enero 21). *Todo lo que me enseñaron los niños*. Aprendemos Juntos. <https://www.youtube.com/watch?v=6E4ct50dPKs> (16 de junio de 2020)
- Fernandisco, Pérez-Orive, J., Coll, J., Villalón, M., Sánchez, E. S., & Galdón, M. (2019, marzo 1). «Aserejé» de *Las Ketchup*.
- Fouce, H. (2014). "Rumbeando en los juzgados: dinámicas intertextuales y problemática legal en Aserejé". Conferencia IV Congreso internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación. (21 al 24 de enero de 2014. Bilbao).
- Hager, S. (2010, septiembre 12). *Coke La Rock: Hip Hop's First MC*.
https://www.youtube.com/watch?v=Hqi-_g894ss (16 de junio de 2020)
- Iraís, M. (2019, junio 15). *Scotch snap: del barroco al hip hop*. Slang.
<https://www.slang.fm/destacados/scotch-snap-hip-hop-rap/> (20 de junio de 2020)
- Junta de Castilla y León. (2016). *Portal de Educación de la Junta de Castilla y León*.
- Kabango, S. (2016). *Hip-Hop Evolution*. Netflix.
- Mora, M. (2014). Neuroeducación. Madrid: Alianza Editorial. *RELAdeI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, núm 3(2), pp. 259-262.
- Morán, S., Collera, A., & Álvarez, M. L. (2008). *Hacia un enfoque de la educación en competencias*. Principado de Asturias: Consejería de Educación y Ciencia. Dirección General de Políticas Educativas y Ordenación Académica.

- Music Radar Clan. (2018, marzo 18). *Historia y evolución del DJ*.
<https://www.youtube.com/watch?v=VtfJyysUI7A> (13 de junio de 2020)
- Orden EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, Boletín Oficial de Castilla León núm. 117, de 20 de junio de 2014.
- Ortega, R., & Mora, J. A. (1997). Agresividad y violencia: el problema de la victimización entre escolares. *Revista de Educación*, núm. 313, pp. 7-27.
- Pray, D. (2001). *Scratch*. Firewalks.
- Rimador.net. (2011). *Historia del Hip Hop - MC, DJ, graffiti y breaking (con vídeos y fotos)*. <https://www.rimador.net/historia-del-hip-hop.php> (22 de junio de 2020)
- Sánchez, F. R. (2007). Hip hop, graffiti, break, rap, jóvenes y cultura urbana. *Revista de estudios de juventud*, núm 78, pp. 125-140.
- Tamés, R. L. (1990). *Introducción a la literatura infantil*. EDITUM.
- Valentín, A. (2012, enero 9). *Qué es el bboying - Documental*.
<https://www.youtube.com/watch?v=41yMkzVmOJ8> (19 de junio de 2020)