



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Primaria

**IMPLEMENTACIÓN DEL “MUSIC MIND GAMES”
PARA EL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE MUSICAL
EN 3º DE PRIMARIA**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Adriana Callau Calvo
Tipo de trabajo:	Intervención educativa
Área:	Música
Director/a:	Rosa de las Heras Fernández
Fecha:	17 / 06 /2020

Resumen

La notación musical resulta muchas veces tediosa y de difícil comprensión para el alumno en los inicios, cuando no ve una aplicación práctica inmediata. En el presente trabajo, se ha tratado de evidenciar como los métodos pedagógicos basados en juegos, resultan eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje del Lenguaje musical en niños. Para ello se diseñó una propuesta educativa basada en uno de estos métodos, Music Mind Games (MMG) para 3º de Primaria, tratando de comprobar que cuando el aprendizaje se realiza en ambiente lúdico, con normas y objetivos, los resultados pueden ser satisfactorios en conocimientos y competencias adquiridas. En principio, se comprobó el marco legislativo en vigor en España y Aragón. Para completar el marco teórico, se hizo una búsqueda bibliográfica de métodos didácticos relacionados con el juego y, en especial, del MMG, método elegido para la propuesta por innovador y desconocido. Antes de concretar la propuesta, se desarrollaron con mayor detalle sus características y el contexto en el que se iba a implementar. La Unidad didáctica se planificó en 8 sesiones en las que se desarrollaron 12 actividades seleccionadas y adaptadas de las que propone el método, que se utilizaron como herramienta pedagógica para conseguir los objetivos propuestos.

Palabras clave: (Máximo 5 términos clave): Método, juegos, primaria, música

Agradecimientos

- *A Rosa de las Heras, la Directora de este TFE, por sus consejos, su crítica constructiva y por contestar a mis consultas reiterativas con paciencia.*
- *A los profesores del Colegio Corazonistas de Moncayo de Zaragoza, por haberme permitido poner en práctica esta propuesta, demostrando confianza en mi persona y en mi trabajo, estimulando mi vocación docente.*
- *A Dani y a mis hermanas, por soportar mi estrés y compartir mis “neuras”.*
- *A mis padres, por aconsejarme en la redacción y aguantar estoicamente mis reacciones.*

Índice de contenidos

1. Introducción.....	7
2. Objetivos del trabajo.....	10
3. Marco teórico	11
3.1. Marco legislativo	11
3.1.1. L. O. G. del Sistema Educativo, de 3 de octubre de 1990 (LOGSE):	12
3.1.2. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE):	12
3.1.3. Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa, 2013 (LOMCE)	12
3.1.4. Proyecto de L. O. 2019, de 19 de febrero, de modernización de la LOE:	12
3.1.5. Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico De la Educación Primaria	13
3.2. Modelos Didácticos de la música y su relación con MUSIC MIND GAMES.....	14
3.2.1. Método DALCROZE	15
3.2.2. Método KODALY:	15
3.2.3. Método ORFF.....	16
3.2.4. Método SUZUKI	17
3.2.5. Método MARTENOT	17
3.3. MUSIC MIND GAMES	18
3.3.1. El método	18
3.3.2. El papel del guía o instructor:	20
3.3.3. El alumno y su entorno	22
3.3.4. Instrumentos de aprendizaje: los juegos.....	23
3.4. El niño en 3º de Educación Primaria (E.P.).....	25
4. Contextualización	26
4.1. Características del entorno	26
4.2. Descripción del centro	26
4.3. Características del alumnado	27
5. Propuesta de unidad didáctica	28
5.1. Introducción.....	28
5.2. Justificación.....	28

5.3.	Referencias legislativas	28
5.4.	Objetivos de la propuesta y relación con las competencias	30
5.4.1.	Competencias	30
5.4.2.	Objetivos.....	30
5.5.	Contenidos	31
5.6.	Metodología.....	31
5.7.	Sesiones y/o actividades.....	33
5.8.	Planificación Temporal	43
5.9.	Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje.....	43
5.10.	Sistema de evaluación	44
5.10.1.	Criterios de evaluación	45
5.10.2.	Instrumentos de evaluación	46
6.	<i>Conclusiones</i>	47
7.	<i>Consideraciones finales</i>	48
8.	<i>Referencias bibliográficas</i>	50
9.	<i>Anexos.....</i>	52

Índice de figuras

Figura 1: DAFO del método MMG.....	24
------------------------------------	----

Índice de tablas

<i>Tabla 1: Objetivos de la Unidad didáctica relacionados con las competencias clave.....</i>	<i>31</i>
<i>Tabla 2: Organización de actividades por sesiones.....</i>	<i>33</i>
<i>Tabla 3: Criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y relación con competencias.....</i>	<i>44</i>
<i>Tabla 4: Criterios de evaluación.....</i>	<i>46</i>

Índice de figuras (anexos)

Figura 1 - Tarjetas con secuencias rítmicas	52
Figura 2 - Baraja de cartas con figuras rítmicas.....	52
Figura 3 - Cartas de colores con las notas musicales	52
Figura 4 - Recortables de fichas de colores para utilizar de notas musicales en el pentagrama	53
Figura 5 - Sistemas.....	53
Figura 6 - Partitura Na bahía ten	53
Figura 7 - Imágenes con la posición de las manos en la fononimia de Kodaly	54

Índice de tablas (anexos)

Tabla 5 - Lista de control	54
Tabla 6 - Cuaderno de campo.....	55
Tabla 7 - Rúbrica de evaluación.....	55

Introducción

El arte de enseñar y la forma o método de hacerlo es una cuestión que preocupa a cualquier maestro. Es normal plantearse en muchos momentos si lo que se está enseñando es adecuado y fácil de asimilar para los alumnos.

Enseñar va más allá que demostrar conocimientos para que los alumnos los asimilen. El proceso enseñanza /aprendizaje es complejo y requiere metodología para conseguir resultados de calidad. Como dice Muñoz, la metodología no hay que confundirla con las herramientas que utiliza, como libros de texto o de ejercicios, cuadernos de escalas, lo que habitualmente se podría llamar métodos (Muñoz, 2009). La metodología se refiere a la forma de proceder de un maestro y de un centro para conseguir los objetivos educativos previstos, utilizando actividades de enseñanza y aprendizaje adecuadas a las metas que se persiguen. En un interesante artículo de la revista Cultura y Educación del 2010, acerca del aprendizaje de la música con metodologías de aprendizaje cooperativo, Vidal y colaboradores exponen su experiencia utilizando metodologías cooperativas para la enseñanza y aprendizaje musical, en contraposición de las metodologías usadas tradicionalmente centradas fundamentalmente en la figura del profesor y en la utilización de manuales de aprendizaje. Sostienen que “con metodologías más innovadoras, se incrementa significativamente el debate en el aula y que ello favorece la construcción del conocimiento musical” (Vidal, Durán y Milar, 2010, p. 367).

La notación musical resulta muchas veces tediosa y de difícil comprensión para el alumno que se está iniciando en ella y no ve una aplicación práctica inmediata. En la literatura se recogen distintos métodos como el Music Mind Games que pueden mejorar la comprensibilidad y hacer más viable el proceso de aprendizaje del lenguaje musical. Este método implica, además del maestro y el alumno, al entorno familiar y social.

Ya en el siglo XIX, el Modelo Montessori, sin ser un método específico para la música, sino un modelo dirigido a niños pequeños ya supone una auténtica revolución en la escuela: muebles al tamaño de los niños, permitir dormir la siesta, ambiente estético, elegido libremente (Victoria & García, 2018). El adulto tiene un importante papel como observador, guía, ayuda y estímulo, característica común con el Music Mind Games en el que el papel del maestro es fundamentalmente de acompañamiento. En las propuestas de María Montessori

se percibe un gran interés por la música. Seguía las tendencias de la época en las que preocupaba fundamentalmente el aprendizaje del código musical tonal, dirigido hacia la lectoescritura musical (Jorquera, 2017).

Algunos grandes músicos, como el violinista Ara Malikian, han revolucionado de alguna manera la relación de los niños con la música. La música clásica la entienden como un auténtico “divertimento” y se considera seguidor entusiasta del método Suzuki, que comienza la educación musical por el oído: “...empezar por el solfeo para un niño es bastante aburrido, bastante anti-musical, luego puede ser muy importante pero para un niño empezar por el solfeo no creo que es una buena elección...” (Rodríguez, 2015).

A la dificultad que puede suponer el aprendizaje del lenguaje musical, hay que añadir en muchas ocasiones la poca importancia que se le concede desde el propio ámbito educativo, en las familias y en la sociedad en general. Existe la creencia de que el niño que tiene aptitudes, interés o aquel que sus tutores consideran la música como una necesidad educativa, deban buscar esa enseñanza externamente a la escuela de primaria, en conservatorios o similar. El profesor Villanueva Liñán (2014), en su tesis doctoral, hacía referencia a esta circunstancia:

Nadie consideraría que una persona que no conoce las operaciones básicas de sumar, restar, multiplicar, etc. sabe matemáticas, y mucho menos que está capacitada para dar clases de matemáticas en un colegio. Tampoco pensaríamos que nuestros alumnos salen del colegio sabiendo lengua si fueran incapaces de construir, leer, escribir y entender palabras y frases. Sin embargo esto ocurre con frecuencia en la enseñanza musical dentro de la enseñanza obligatoria. Parece ser que hubiera dos músicas: una “de verdad” que se enseña en los conservatorios y escuelas de música a una élite de alumnos especialmente dotados y que quieren ser profesionales, y otra “light” para el resto de los humanos (...). (Villanueva, 2014, p.2).

El mismo autor afirma que la educación musical en la escuela no va dirigida a la formación de intérpretes virtuosos ni músicos profesionales, pero por ello no se debe privar al alumno de primaria de la oportunidad de aprender contenidos musicales serios y profundos (Villanueva, 2014) que les aporten numerosas ventajas en su formación como personas ciudadanos. Es tiempo de reconocer que la música estimula el intelecto, aumenta la capacidad de aprender, favorece la socialización y la autoestima, aumenta la permeabilidad al conocimiento, favorece el trabajo cooperativo, con lo que conlleva en el fomento del respeto y la tolerancia, desarrolla el pensamiento abstracto, da la posibilidad de acceso al

conocimiento de la diversidad de culturas en nuestro medio y en el mundo entero, y como tal debe tener protagonismo en la Educación Primaria.

JUSTIFICACIÓN:

Con el presente trabajo, se pretende investigar la existencia y la posible aplicación en un aula de 3º curso de Primaria de métodos de aprendizaje del lenguaje musical, en especial del Music Mind Games, basados en la motivación del alumno y la creación de entornos que favorezcan el aprendizaje. Los primeros cursos de Primaria son fundamentales para afianzar bases futuras del conocimiento. La música es capaz de promover y motivar de forma transversal muchas otras áreas del currículo de Primaria: las matemáticas, el devenir de la historia (al menos desde la Edad Media), el lenguaje verbal y escrito, la poesía, la expresión corporal y, también, de forma muy importante, el respeto a la diversidad y la educación en valores.

Existen métodos de enseñanza cada vez más evolucionados y enfocados, además de al resultado académico, a crear alumnos motivados y felices. Métodos que utilizan el juego como herramienta de enseñanza van encaminados a ello. Si además estos métodos empiezan a utilizarse en edades clave como puede ser la segunda infancia, los resultados que se pueden obtener serán mucho más satisfactorios, evitando coartar el interés y creando un enganche con la música en el futuro.

El Music Mind Games (en adelante MMG) es un método que, según sus creadores, se basa en aprender la música a través de los juegos, como su propio nombre indica. El método utiliza juegos creativos, cooperativos e inteligentes para que los niños, comiencen a aprender las claves del lenguaje musical desde pequeños. Cada ejercicio o juego, supone un desafío mental y busca captar su atención a la vez que mejora su concentración y memoria. Su utilización en el aula puede resultar útil y motivadora tanto para la música como para otras competencias como la de tratamiento de la información y competencia digital, la competencia social y ciudadana, la competencia cultural y artística, y la competencia para aprender a aprender.

1. Objetivos del trabajo

OBJETIVO GENERAL:

- Diseñar una propuesta de intervención educativa con el método Music Mind Games para el aprendizaje del lenguaje musical en un aula de 3º de Educación Primaria.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Determinar el marco legislativo en el que se enmarca la enseñanza del lenguaje musical en Educación Primaria en nuestro país, y en la Comunidad Autónoma de Aragón.
- Exponer metodologías para el aprendizaje del lenguaje musical.
- Determinar la utilidad del método de enseñanza de la música a través del juego, el Music Mind Games, en alumnos de Primaria
- Caracterizar a los niños de 3º de Primaria desde el punto de vista de sus aptitudes y actitudes para el aprendizaje del lenguaje musical a través del juego.
- Diseñar una propuesta de actividades adaptadas del método MMG para implementarlas en alumnos de 3º de Primaria.

2.Marco teórico

La música como disciplina escolar, aspira a capacitar al alumno para que sea capaz de observar, analizar y apreciar las diferentes realidades sonoras, producidas por los instrumentos y por la voz humana (Lucato, 2001). Es esencial y debe formar parte de los objetivos del maestro, que la introducción al niño en el mundo de la música, resulte una experiencia placentera. No es tarea difícil si se trata de participar en actividades de audición, interpretación, producción... pero, en ocasiones, la teoría que sustenta y da forma a la música, resulta poco atractiva.

Se trata de preparar al alumno como intérprete y receptor de la música, como realizador expresivo y creativo y como conocedor de los rudimentos y la técnica musical, ayudándole a la vez a que tome conciencia del papel de la música en la sociedad actual y sepa apreciar críticamente sus distintas manifestaciones (Lucato, 2001, p. 2).

El grupo de investigación en música y didáctica (GRUMED), en su aportación al III Congreso CEIMUS celebrado en Pozuelo de Alarcón en 2014, aportaba la idea de que el planteamiento didáctico de la enseñanza de la música en la escuela debe concebirse partiendo del concepto de que la música se aprende haciendo música (Casals, Carrillo, Valls, Vilar, Ferrer, 2014). Los nuevos marcos jurídicos ya incluyen aspectos que en su conjunto, facilitan el aprendizaje bajo esa premisa: La práctica musical, el contacto personal e intransferible mediante la escucha activa, la interpretación vocal o instrumental y la creación de sonidos organizados (Casals et al., 2014).

3.1. Marco legislativo

La legislación educativa en España se enmarca dentro de lo recogido en el artículo 27 de nuestra Carta Magna (Constitución de 1978) dónde se recoge el derecho a la educación y se reconoce la libertad de enseñanza. Con anterioridad, en la Declaración Universal de Derechos humanos el 10 de diciembre de 1948, La Asamblea General de las Naciones Unidas ya reconoció el derecho a la educación de todas las personas, y, entre otros aspectos, la gratuidad y obligatoriedad en los niveles elementales.

Partiendo de ese derecho, la regulación en nuestro país no ha resultado fácil, dando lugar a un complejo conjunto de normas que ordenan y regulan la educación para todos, tal y como

dice la Constitución, pero que se ven modificadas con los diversos cambios políticos tanto a nivel nacional como autonómico. La propia Constitución Española recoge en el apartado 1 del artículo 81 el desarrollo de las competencias educativas en cada Comunidad Autónoma, reservándose el Estado el seguimiento y evaluación del sistema educativo nacional y la Alta Inspección. Es el Estado el garante de que la educación se preste de forma homogénea y eficaz, corrigiendo las posibles desigualdades que puedan crearse.

Procederemos a nombrar brevemente alguna de las leyes que regulan la educación en nuestro país y que facilitan el desarrollo de los planes educativos elaborados previamente.

3.1.1. L. O. G. del Sistema Educativo, de 3 de octubre de 1990 (LOGSE):

Hasta la promulgación de esta ley, la música era entendida bien como un aspecto lúdico en la escuela, fuera de los objetivos educativos, bien como un complemento formativo para altas clases sociales. En la LOGSE, ya se contempla la formación musical reglada en Educación Primaria, junto con la plástica, la dramatización, las artes y la cultura en el área de Educación Artística. Se señala también que el maestro que imparta la asignatura de música debe ser especialista en la materia.

3.1.2. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE):

Esta ley nace con el objetivo de mejorar resultados a nivel individual y social, adaptándose a las exigencias que, cada vez más, plantea la sociedad actual. Presenta algunas novedades que pueden ser ventajosas, como el reconocimiento a las peculiaridades de las Comunidades Autónomas. Para la música no ofrece ventajas, plantea una reducción de la carga lectiva, compartiendo tiempo docente con educación plástica.

3.1.3. Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa, 2013 (LOMCE)

La asignatura de música, englobada en “Educación artística”, deja de ser troncal en Primaria, por lo que puede ser impartida de distintas formas y por distinto tiempo lectivo según el criterio de cada Comunidad Autónoma.

3.1.4. Proyecto de L. O. 2019, de 19 de febrero, de modernización de la LOE:

Esta nueva norma deroga la LOMCE (Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa) y modifica y moderniza la LOE. Ley Orgánica de Educación.

Esta ley contempla, entre otras cosas, la desaparición de la división de asignaturas en troncales, específicas y de libre configuración, y vuelve a organizar la etapa de Primaria en tres ciclos. En lo que respecta a la música, esta ley recoge que “...Las Administraciones educativas fomentarán el desarrollo de todos los lenguajes y modos de percepción específicos...”, y aunque se refiere a la etapa infantil en su preparación para la Primaria, hace referencia al desarrollo de las potencialidades del niño y al fomento de experiencias de iniciación temprana en diversas habilidades entre las que se encuentran la expresión visual y musical.

3.1.5. Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico De la Educación Primaria

Este Real decreto establece el currículo básico de la Educación Primaria a nivel del Estado. Anteriormente, en el artículo 6 bis de la LOE se recogía la obligación de las Administraciones autonómicas educativas de completar los contenidos de las asignaturas específicas y hacer recomendaciones de metodología didáctica en los centros docentes de su Comunidad Autónoma.

Este Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, fija en su artículo 2 las competencias que el alumnado deberá desarrollar a lo largo de la Educación Primaria y haber adquirido al final de la enseñanza básica:

- 1.º Competencia en comunicación lingüística.
- 2.º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- 3.º Competencia digital.
- 4.º Aprender a aprender.
- 5.º Competencias sociales y cívicas.
- 6.º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- 7.º Conciencia y expresiones culturales. (Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, 2014, p. 5-6).

Basada en esta jurisprudencia de ámbito nacional y en el Estatuto de Autonomía de Aragón, aprobado mediante la Ley Orgánica 5/2007, de 20 de abril, establece, en su artículo 73, “... corresponde a la Comunidad Autónoma la competencia compartida en enseñanza en toda su extensión, niveles y grados...”, Aragón dicta la Orden de 16 de junio de 2014, de ámbito

Autonómico por la que se aprueba el currículo de Educación Primaria para su aplicación en los centros de la Comunidad Autónoma de Aragón. Cabe destacar que es Aragón una de las CCAA que tiene un mayor grado de desarrollo del currículo musical en Primaria (Casanova López & Serrano, 2018).

El Área de Educación Artística integra dos disciplinas, Educación Plástica y Educación Musical. La orden recoge que estas disciplinas: "... sirven al ser humano como un medio de expresión de sus ideas, pensamientos y sentimientos. Al igual que ocurre con otros lenguajes, utiliza tanto el lenguaje plástico como el musical para comunicarse con el resto de seres humanos..." (Orden 16 de junio de 2014 la Consejería de Educación, Universidad, Cultura y Deporte por la que se aprueba el curriculum de Educación Primaria, BOA 20/06/2014, p.20123).

En esta Orden se recoge específicamente la necesidad de trabajar en profundidad, desde el primer curso de primaria los fundamentos del lenguaje musical como herramienta de comunicación y como recurso que favorezca el desarrollo de la inteligencia, la memoria, la imaginación y la creatividad en el niño, de modo que aprenda a crear sus propias obras.

3.2. Modelos Didácticos de la música y su relación con MUSIC MIND GAMES

En la Educación Primaria, el maestro que imparte la disciplina de Música, precisa utilizar metodologías variadas, adaptadas a la realidad del entorno en el que desarrolla su trabajo. En muchas de estas metodologías, el juego es la herramienta metodológica que puede ser utilizada en el aula para asimilar conceptos de forma atractiva, entretenida y a la vez para potenciar el papel activo y protagonista del niño. Maestros experimentados saben el papel fundamental del juego en la enseñanza de la música, en los diferentes aspectos:

- **Psicomotricidad:** El juego contribuye al desarrollo psicomotriz del niño y favorece la armonía imprescindible entre el cuerpo y el alma.
- **Plano afectivo, emocional:** La música es una forma de expresión y de comunicación, el juego proporciona el entorno para desarrollar la imaginación y la sensibilidad que son partes básicas de esa comunicación.
- **Aspecto intelectual:** No es tan importante nombrar los conceptos teóricos como vivirlos. Si el niño experimenta los conceptos del lenguaje musical, más que

estudiarlos, sabrá pasarlos a la práctica sin problemas. “... si el alumno, ya dentro de Primaria, combina la sofisticación conceptual con la vivencia, la adquisición de conocimientos y su dominio se conseguirán con mayor eficacia.” (Gómez, 2015).

- Perspectiva social: El juego en el aula es fundamentalmente colectivo, les obliga a interactuar con sus compañeros, a interactuar con el maestro y con otros miembros de la comunidad educativa.

En ocasiones, estos métodos, tienen su origen en culturas y contextos muy diferentes, lo que dificulta su aplicación. Se exponen brevemente algunos de ellos, no excluyentes entre sí y que pueden complementar algunos aspectos del seleccionado en esta propuesta:

3.2.1. Método DALCROZE

También llamado Método “Rítmica”. Emilio J. Dalcroze fue un compositor y pedagogo suizo conocido como el pionero de la educación musical. El método se basa en el desarrollo del ritmo, aspecto poco considerado en la educación musical hasta entonces. Méndez, en 2016, explica como este pedagogo musical intenta conseguir que elementos como ritmo, pulso y acento sean expresados a través del movimiento del cuerpo. Además se acompaña del canto y el resultado es motivador y creativo para el alumno, contribuyendo al desarrollo de la atención, la inteligencia y la sensibilidad (Méndez, Garavito, 2016).

Como en el Music Mind Games, el maestro es el instructor, que con la flexibilidad necesaria para improvisar, va guiando a los niños en sus movimientos, introduciendo como un juego, los valores de las notas: negras para marchar, corcheas para correr, semicorcheas y corcheas con puntillo para saltar.

Este método ha sido utilizado como terapéutico para niños con dificultades. Los juegos propuestos fomentan la concentración y la espontaneidad. La rítmica de Dalcroze tiene como finalidad fomentar el desarrollo físico, afectivo, intelectual y social del alumno y, utilizando este método para el aprendizaje de la música, lo induce a aumentar su sentido de la responsabilidad, a conocerse mejor y a encontrar mayor bienestar (Calderón, 2016).

3.2.2. Método KODALY:

Se trata del método creado por el músico húngaro Zoltan Kodály (1882 - 1967), que dedicó más tiempo a la pedagogía musical que a componer y dirigir. Para el pedagogo, la música popular tiene un papel fundamental en el proceso enseñanza-aprendizaje de la música y la

voz es el mejor instrumento musical (Szonyi, 1976). Es uno de los métodos más completos tanto porque abarca desde los inicios hasta los niveles más elevados de competencia profesional. Es uno de los modelos más completos y, tal y como recoge Lucato, tiene una sólida estructura y una acertada secuenciación pedagógica basada en criterios científicos que tienen en cuenta el desarrollo psico-evolutivo de los alumnos (Lucato, 2001).

El mismo autor afirma: “no podemos pretender adquirir y comprender el significado de la música estudiando solfeo tradicional o tocando mecánicamente un instrumento”(Lucato, 2001). Sin embargo, Kodály habla de “Saber leer música”(Szonyi, 1976), refiriéndose a que no se debe enseñar los sonidos, uno tras otro, sin entender lo que significan y lo que los une. La música no es un sonido, es un conjunto de relaciones sonoras que deben correlacionarse con el pensamiento sonoro.

3.2.3. Método ORFF

Se trata de un método activo creado para la educación musical, planteando una opción en el aprendizaje de la música, priorizando el ritmo y la percusión como manifestación espontánea de la naturaleza del niño.

Su metodología se sustenta en el binomio ritmo / lenguaje. Potencia la vivencia e interiorización de la música antes que el aprendizaje, tanto a nivel vocal, como instrumental y psicomotriz. “Sentir la música antes que aprenderla” (Méndez y Garavito, 2016).

El método Orff como herramienta de enseñanza quiere encontrar en el niño un fondo musical, partiendo de procesos cognitivos cotidianos que en el niño se presentan, como el conocimiento de su propio cuerpo, fomentando la estimulación de talentos como el razonamiento, la memoria, la apreciación, la comunicación y la creatividad. El método busca que el niño desarrolle fundamentos de ritmo, armonía, melodía y timbre, “dándole importancia a la improvisación y creación donde se involucra el lenguaje, la música y el movimiento, mediante juegos y canciones infantiles, evitando así la teoría musical, la preparación técnica que se torna tediosa y compleja para los niños” (Méndez y Garavito, 2016, p. 15).

El método que se propone en el presente trabajo (MMG), huye como el método Orff de la enseñanza teórica excesivamente rígida y pretende despertar la espontaneidad y la innovación en el alumno. El maestro juega el papel de orientador y guía, intentando

despertar la motivación y estimulando nuevos desafíos y modelos de improvisación en constante evolución.

En la etapa de Educación Primaria es donde los niños desarrollan más ampliamente sus sentidos y su capacidad de comprender, El método Orff intenta dotar a esa etapa, de ideas y material racionales para la educación musical de los niños. Una parte importante de este método es la utilización de la palabra como herramienta generadora de ritmo, intentando relacionarlas con ciertos valores musicales, recurso que también utiliza el MMG con palabras en inglés. Orff comienza el aprendizaje con negras, ya que lo considera un pulso más natural. Por ampliación o reducción surgen las demás (Méndez y Garavito, 2016).

En el método Orff, el ritmo se trabaja fundamentalmente con percusión, en principio utilizando el propio cuerpo, algo que los niños viven como más cercano (pasos, palmadas, patadas...) posteriormente ya introduce instrumentos de percusión hasta formar la *Orquesta Orff*, siempre bajo en entorno de un ambiente incentivador.

3.2.4. Método SUZUKI

Es el método más familiarizado con la educación en general, pero se basa fundamentalmente en el aprendizaje instrumental, al contrario que el Music Mind Games. Coincide con este último en que mantiene involucrados durante todo el proceso tanto a niños, como a padres y educadores. Es la más importante aportación oriental a la educación musical de occidente. El método Suzuki, también llamado, Escuela del Talento, nace de una idea muy sencilla: “el talento no es innato”.

La gente en general, piensa que la capacidad que tienen los niños es innata. (...) cualquier niño es capaz de desarrollar habilidades superiores si se utilizan los métodos correctos en su entrenamiento. (Szonyi, 1976, p. 7)

Éste método defiende que, si cualquier niño es capaz de aprender la lengua materna de forma casi instintiva y hablarla con fluidez, de la misma manera, estará capacitado para tocar un instrumento. “Todo el mundo crece con un sistema educativo perfecto: su lengua materna” (Szonyi, 1976, p. 11).

3.2.5. Método MARTENOT

Martenot es uno de los ejemplos de grandes músicos que trabajaron para transformar la rígida enseñanza de la música y centraron su labor en buscar nuevos métodos de educación

musical que se acercaran al interés de los alumnos y aumentaran su motivación (Velazquez y Sánchez, 2015).

El método que desarrolló para la enseñanza del lenguaje musical o solfeo, se estructura en diferentes textos progresivos, ejercicios y juegos que propician la inversión y la improvisación. Para trabajar el solfeo, se parte primero de todo lo vivido a través de una iniciación musical que pretende despertar la musicalidad de las personas. En una fase inicial, propone distintos juegos y actividades musicales de carácter lúdico, en los que se presentan de manera separada el ritmo, la melodía y la armonía. En esos aspectos, presenta similitudes con el MMG, concretando los conocimientos teóricos en juegos musicales y buscando en que la escritura y la lectura musical no resulten tediosos, si no que evoquen momentos placenteros integrando la capacidad de expresarse musicalmente, improvisar, interpretar y hasta crear. Velázquez y Sánchez Ortega estudian los métodos precursores de la lectoescritura musical, y se refieren al trabajo propuesto por Martenot que incluye: ritmo, relajación, atención auditiva, entonación equilibrio tonal, iniciación al solfeo: lectura rítmica y lectura de notas, armonía y transporte (Velazquez y Sánchez, 2015).

3.3. MUSIC MIND GAMES

Es un método creado específicamente para comenzar a aprender el Lenguaje Musical en niños pequeños, simultáneamente a la adquisición de la técnica del lenguaje oral y escrito. Se basa fundamentalmente en el juego, y, por lo tanto, resulta motivador y atractivo.

Básicamente, por esta razón y por lo que aporta de novedad, el método se va a tratar con mayor profundidad para valorar si pudiera ser implementado de forma práctica con una intervención educativa en niños de 3º de Primaria.

3.3.1. El método

El Music Mind Games (MMG) es más que un método. Según sus creadores, es una filosofía basada en aprender la música a través de los juegos, como su propio nombre indica. El método utiliza juegos creativos, cooperativos e inteligentes para que los niños, comiencen a aprender las claves del lenguaje musical desde pequeños. Cada ejercicio o juego, supone un desafío mental y busca captar su atención a la vez que mejora su concentración y memoria.

Este método está pensado para el comienzo del aprendizaje del lenguaje musical en niños desde los 2 años de edad. La temprana edad es factor clave para el aprendizaje de la música, cuando los niños están desarrollando todas sus capacidades tanto emocionales como motrices. Al comienzo de su desarrollo evolutivo, son mucho más receptivos al aprendizaje de cosas nuevas y la enseñanza consigue alcanzar mejores resultados. La edad no es condición excluyente, ya que el método es aplicable a cualquier edad.

Puede que sea más adecuado que los alumnos empiecen sus estudios en la etapa preescolar, pero si comienzan más tarde, no hay ningún problema siempre que se adapten las actividades a las edades, fusionando conceptos de forma creativa- y haciendo diferentes combinaciones entre los juegos elegidos.

La historia del método comienza cuando su creadora, M. Yurko comienza a trabajar en un proyecto de enseñanza elaborando unas cartas de alfabeto fabricadas a mano y unas tarjetas similares a las que se utilizan en el bingo (Yurko, 1979). Casi de inmediato, muchos maestros mostraron gran interés en la idea, y la editorial Alfred Publishing Company Inc. publicó su primer libro en 1979. Algo antes, ya había comenzado a enseñar a sus alumnos el lenguaje musical desde otra perspectiva. Había empezado a utilizar sus tarjetas hechas a mano con el objetivo de hacer que el aprendizaje fuese más ameno, sin plantearse objetivos metodológicos, pretendiendo únicamente que los alumnos no estuvieran pendientes de aprender lo que les mandaba el profesor, sino despertando en ellos la necesidad de aprender. Yurko basa su teoría de que en la mayoría de los métodos, es el adulto quien dice qué y cómo se tiene que aprender y en este, es el niño el que crea los juegos (Yurko, 1979).

El método pretende poner al mismo nivel al profesor y al alumno, evitando jerarquías marcadas; para ello, en el *MMG*, se juega desde el suelo, compartiendo el mismo nivel y dando la misma importancia al papel del profesor y del alumno. A través de los juegos, aprender resulta una experiencia gratificante y divertida, y el suelo añade comodidad, distiende el ambiente y facilita que los alumnos estén en continua actividad, haciendo inconsciente el proceso de aprendizaje.

A lo largo de los años, desde que comenzó a utilizarse el método, se han ido incorporando numerosos juegos y, en la actualidad, el currículo de *MMG*, lo componen 300 juegos que buscan mantener la atención de los niños. Según Crusellas (2015), estos juegos son el apoyo

para impartir clase los profesores, y proporcionarles un método organizado y secuencial para enseñar el lenguaje musical (Crusellas, 2015).

Una de las características que desarrolla el método *MMG*, es entrelazar los diferentes juegos creativos, con el objetivo de desarrollar las habilidades físicas y mentales necesarias para aprender música. El propio método se ocupa de identificar y concretar cuáles son esas habilidades: (Crusellas, 2015).

- Sentido del pulso.
- Memoria ágil y segura.
- Reflejos mentales rápidos.
- Respeto por los detalles en la escritura.
- Precisión rítmica.
- Conciencia de los intervalos.
- Agilidad visual.
- Soltura en la lectura.
- Curiosidad y confianza en uno mismo.

3.3.2. El papel del guía o instructor:

El maestro de música debe tener conocimientos profundos de la materia, pero la docencia musical en un aula de Educación Primaria debe tener en cuenta las capacidades de sus alumnos. Gómez expone: “la primera característica del docente en el aula de música debe ser la consciencia de su alumnado: solo así conseguirá establecer un equilibrio entre conocimientos propios y necesidades del aula” (Gómez, 2015, p. 17).

El maestro en el aula juega un papel de guía o instructor, debe conocer el lenguaje musical en profundidad, ir por delante de los niños en conocimientos, pero adaptarse a los alumnos, buscando material adecuado para la edad y el entorno, utilizando recursos que sean capaces de conducir a la consecución de los objetivos propuestos. El papel del instructor es fundamental para el desarrollo del talento. Algunos autores (Coyle, 2009), dejan patente que el talento no está exclusivamente en los genes, el desarrollo del talento dependerá del trabajo intenso, de la motivación (energía, pasión y compromiso) y del papel primordial del maestro instructor.

Crusellas, defiende que hay que tratar de enfocar el progreso de cada alumno de una manera individual, teniendo diferentes metas y necesidades para cada uno de ellos. Tanto

profesores como los padres instruidos, pueden adaptar a su propio ritmo los materiales del *MMG* y así mejorar la comprensión de una manera positiva (Crusellas, 2015).

M. Yurko (1979), habla de una partitura como algo muy complejo de leer, que encierra una multitud de conceptos, esenciales e imprescindibles, para poder traducir la idea que el músico quiere transmitir al sonido. Su teoría es: ¿Por qué no dividir cada uno de estos conceptos en pequeños pasos que cada niño pueda aprender a su ritmo?.

El método llegó a España en 2013, la escuela “Arcos” de Madrid lideraba un proyecto con el objetivo de crear orquestas en colegios públicos. Si tenían que aprovechar los recreos para aprender los conocimientos musicales necesarios, necesitaban emplear un método diferente, divertido, en el que se compaginara la música, la creatividad y el aspecto lúdico. Los niños tenían que aprender, pero estaban en el recreo y tenían que jugar, y este método proporcionaba la posibilidad de las dos cosas.

De la misma manera que en el método *Suzuki*, el *MMG* es beneficioso para desarrollar las habilidades necesarias para entender el lenguaje musical, aprender a leer música y convertirse en un músico dotado. También durante las clases se trabajan habilidades útiles para otros ámbitos de la vida, en un entorno adecuado para que los alumnos aprendan con alegría y desarrollen su inteligencia. Según Crusellas (2015), estas cualidades son las siguientes:

- Aprender a seguir instrucciones.
- Desarrollar una memoria rápida y segura.
- Aprender a ser observador y prestar atención a los detalles.
- Desarrollar las habilidades para trabajar en grupo de una manera no competitiva.
- No esperar recompensas cuando las respuestas sean correctas.
- Aprender a descifrar respuestas, cuando sea necesario.
- Desarrollar respeto hacia el profesor y los compañeros del aula.

El objetivo es que los alumnos dirigidos por el profesor sientan cómo progresan y quieran aprender por sí mismos y cada vez más. El instructor, de una manera empática, amable, generosa y motivadora, deja que los alumnos avancen en el aprendizaje y se enfrenten a desafíos sin sentirse abrumados. “La música debe ser introducida en el aula de manera vivida” (Gómez, 2015, p.11).

3.3.3. El alumno y su entorno

El método basa su filosofía en la confianza, en la capacidad del alumno para aprender, sin prejuicios. El aprendizaje es parte natural de la vida y el éxito del método se basa en la confianza, en la capacidad del alumno, y en enfocar el método a cada persona en particular. Equivocarse es parte del proceso de aprendizaje: el docente no debe dejar que produzca una sensación de frustración ni de fracaso, ni que nadie se sienta avergonzado. Si el niño comete un error, deberá ser él mismo el que descubra cómo corregirlo.

El ambiente del aula debe invitar a esa capacidad infinita que tienen los niños de improvisación. Mantiene un ritmo rápido para que no decaiga el interés a lo largo de toda la sesión. Para ello, se utilizan técnicas de teatro y otras estrategias con el fin de conseguir que la enseñanza tenga como misión principal crear el gusto por aprender y recordar lo aprendido. Gómez Espinosa, hace referencia a que no se debe dejar a un lado el debido cumplimiento de las normas, el alumnos debe entender que son imprescindibles para la acción musical. Niños de 8 / 9 años están dispuestos a jugar para aprender, siempre bajo las premisas de respeto, capacidad de escucha, colaboración, compañerismo, concentración y animosidad (Gómez, 2015).

El niño tiene que valorar los pequeños avances como base del aprendizaje final sin perder el ritmo, pero sin avanzar a pasos excesivamente grandes, ya que no se conseguirán los resultados deseados y será más fácil caer en la frustración. El niño tiene que estar contagiado del entusiasmo y la motivación del profesor (Coyle, 2009). Instructor y alumnos forman un conjunto que comparten los mismos valores: respeto entre iguales, amabilidad, alegría, orden con el material, actitud positiva y animosa, ver los errores como parte natural del proceso de aprender. Repetir los juegos una y otra vez ayuda a aprender y sobre todo a conservar lo aprendido.

Yurko (1979) afirmaba que la pedagogía es el arte de capturar el interés de los alumnos, fomentar su curiosidad y su capacidad de asombro. Esto podría considerarse el resumen de los consejos para la enseñanza que la creadora del método MMG proporciona a los docentes que van a utilizar su método. Recalca también la importancia de hablar lo justo, utilizando la voz para elogiar suavemente y estimular, dejando que sea la secuencia de juegos la que tenga el protagonismo para mantener la disciplina.

3.3.4. Instrumentos de aprendizaje: los juegos

El niño que juega se convierte en parte activa de él, en pieza imprescindible y participa en los objetivos fundamentales del juego didáctico: sociabilizar, disfrutar y aprender.

El docente debe ser consciente de que está utilizando las herramientas del juego para introducir elementos educativos. Emplear, por tanto, el juego, en una acción de “apariencia” por parte del pedagogo. Los alumnos van a ver, ante todo, una actividad lúdica y dinámica; a través de ella se va a divertir, a entretener y a liberar. Sin embargo, a su vez, y sin saberlo, estarán aprendiendo, asimilando elementos, practicándolos y, ante todo, viviéndolos (Gómez, 2015, p. 22).

Crusellas (2015), ha estudiado en profundidad el MMG (Crusellas, 2015), propone que los juegos se diseñen para ser jugados en un orden secuencial, así, los alumnos tienen tiempo suficiente para interiorizar los conceptos y para avanzar paso a paso sin sentirse abrumados. Estos juegos que se incluyen en el método pueden clasificarse en dos categorías:

- Juegos de aprendizaje: son los juegos que introducen conceptos nuevos y exigen que el profesor esté totalmente implicado en su desarrollo
- Juegos de memoria: La implicación del profesor es mucho menor, se centra en la evaluación del resultado, dejando al alumno mayor libertad, más tiempo de juego y la posibilidad de un aprendizaje cooperativo con sus compañeros.

Cada sesión deberá incluir juegos de aprendizaje y de memoria. El profesor tiene en su mano una serie de estrategias que hará que se obtengan mejores resultados con el método. Todas estas estrategias pasan por animar a los alumnos que tengan un ritmo de aprendizaje propio. Se trata de aprender, divertirse, no dejar a ningún alumno fuera de la actividad, estando atento a cuando alguno necesita estímulo para encontrar las respuestas.

Cualquier actividad lúdica relacionada con la música que se rija por unas reglas puede considerarse un juego musical. Pero para ser un juego didáctico es necesario que se definan previamente los objetivos educativos que se desean conseguir y su relación con los contenidos y las competencias de la educación musical (Bascuñana, 2017). La propia creadora del método, M. (Yurko, 1979) cree que *MMG* se podría intentar modificar y ser utilizado en la enseñanza de otras asignaturas como Historia, Lengua o Matemáticas.

Este método está pensado para el comienzo del aprendizaje del lenguaje musical en niños. La temprana edad es un factor clave para el aprendizaje de la música, el momento en el que los niños están desarrollando todas sus capacidades tanto emocionales como motrices. Al

comienzo de su desarrollo evolutivo, son mucho más receptivos al aprendizaje de cosas nuevas y la enseñanza consigue alcanzar mejores resultados. El niño se considera preparado para comenzar su aprendizaje a cualquier edad, siempre que se adapten las actividades a las edades, fusionando conceptos de forma creativa y haciendo diferentes combinaciones entre los juegos elegidos.

A continuación se realiza un análisis con metodología DAFO del MMG, destacando sus debilidades y fortalezas intrínsecas y las amenazas y oportunidades que puede ofrecer el entorno en el contexto actual:

MUSIC MIND GAMES	
DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> • Está pensado para la enseñanza del lenguaje musical, no tanto para la interpretación musical • Parte de la necesidad de habilidades físicas y mentales, importantes para leer música • Demasiado nuevo • Pocos resultados inmediatos medidos y objetivados 	<ul style="list-style-type: none"> • Alto nivel de competencia con otras metodologías también innovadoras • Métodos que aparecen, intentando ocupar su espacio • Se corre el riesgo de restar aparente "formalidad" por basarse en el juego
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Método secuencial y organizado • Basado en juegos • Muy visual y lúdico • Aprenden a seguir instrucciones • Desarrollo de la memoria • Aprende a ser observador • Habilidades para trabajar en grupo • Desarrollo de respeto por el profesor y el resto de compañeros • Implicación de los padres y la comunidad educativa • Enfoca el progreso de cada niño de manera individual 	<ul style="list-style-type: none"> • Muy reciente en España • Implementado en centros modernos con técnicas de comunicación nuevas • El nombre del método en inglés "vende", tiene un efecto positivo en "marketing" • Está de moda el aprendizaje basado en el juego • Los padres están muy motivados en formar parte activa del aprendizaje de sus hijos

Figura 1: DAFO del método MMG (Elaboración propia)

3.4. El niño en 3º de Educación Primaria (E.P.)

Los niños de 3º de E. P. tienen entre 8 y 9 años. Según Gesell, es una etapa de aquietamiento y tranquilidad, pasada la primera etapa de la infancia, y antes de la llegada de la pubertad / adolescencia (Gesell, citado por Perinat, 2007).

Esta es una etapa de asimilación, en la que se encuentra en un momento óptimo para adquirir nuevos conceptos, progresar en un contexto de mayor independencia y autonomía, y con capacidad de concentración. Es el periodo de mayor socialización entre iguales, y la música puede ser una herramienta de comunicación, por lo que no se debería dejar perder la oportunidad de que la interioricen como tal. Ha superado el pasado más egocéntrico y subjetivo y va siendo capaz de objetivar, razonar y comprender dentro de los límites de lo concreto. El pensamiento intuitivo y subjetivo de la época anterior va dejando hueco al pensamiento lógico. En esta etapa aumenta la capacidad de razonar. También en esta edad muestra una curiosidad, una atracción y un enorme interés por lo nuevo. Le interesa todo y no se debería dejar pasar la ocasión de reforzar esta disposición y, sobre todo, no defraudarla.

Tal y como expone el *Departamento de Educación del Gobierno de Navarra, en el marco de su Escuela de Familias modernas*, en el desarrollo de un niño de 7 – 9 años, el que juego y aprendizaje son los ejes fundamentales de la vida del alumno de 3º de Primaria. Sería necesario aprovechar esa unión para sentar las bases sólidamente para el futuro, en conocimientos en general y en el lenguaje de la música en particular. “En esta etapa, los niños y las niñas, van a invertir la mayor parte de su energía a realizar dos actividades fundamentales para su desarrollo: el juego y el aprendizaje escolar” (*Bloque II, p. 5*).

En el documento se hace especial hincapié en que los padres y madres y también los docentes, tengan presente esa prioridad para los niños y permitan que desarrollen en esa etapa las actividades lúdicas que, aún en esa etapa de desarrollo, jugar sigue siendo la actividad fundamental de niños y niñas.

4. Contextualización

En el marco legislativo y normativo que regula la enseñanza de la música en España y en la Comunidad Autónoma de Aragón y, tras analizar varios métodos de enseñanza de la música que utilizan el juego como herramienta didáctica que podrían utilizarse en niños, se plantea la implementación de la propuesta de utilización del *MMG* en el aula de 3º de Primaria.

4.1. Características del entorno

El Colegio en el que se va a implementar la propuesta, está situado en la ciudad de Zaragoza, en el distrito Universidad, barrio de la Romareda. Se trata de una zona urbana de nivel socioeconómico medio. Esta ubicación condiciona la población que vive en la zona y, consecuentemente, el perfil de las familias que escolarizan a sus niños en este Centro Educativo. Son familias de un nivel socioeconómico medio y un nivel cultural medio/alto. Esta circunstancia influye en la uniformidad de los niños, en la ausencia de alumnos en riesgo de exclusión por motivo económico / social.

4.2. Descripción del centro

El centro, es un colegio concertado, moderno, en el que se escolarizan más de 1000 alumnos desde Educación Infantil hasta finalizar la Enseñanza Secundaria Obligatoria.

Las instalaciones son amplias y bien equipadas. Además de las correspondientes aulas para cada uno de los cursos (tres vías por curso), cuenta con un polideportivo, tres patios de recreo que son utilizados según las edades de los alumnos. Tiene un salón de actos muy espacioso que se utiliza muy frecuentemente en actividades curriculares y extracurriculares. El aula de música está muy bien dotada de medios tanto instrumentales como audiovisuales, tecnológicos. La ambientación y la decoración contribuyen a aumentar la motivación y a dar valor al conocimiento musical.

Los padres se implican en muchas de las actividades también dentro del Colegio, el trato con los profesores es continuo y real. La AMYPA participa también en las tareas del centro.

El organigrama del colegio llama la atención por su transversalidad. La segunda línea jerárquica es amplia con coordinadores tanto por ciclo como por departamento. Todo bajo la supervisión, del representante de la Orden religiosa que tiene la titularidad.

4.3. Características del alumnado

El grupo de alumnos de 3º B se caracteriza principalmente por la gran cohesión que existe entre los alumnos, todos son amigos de todos, se prestan los materiales, animan a los demás cuando salen a la pizarra y no saben hacer un ejercicio. Además, la mayoría de alumnos cuando termina las tareas pide al profesor si puede ayudar a terminar a algún alumno que tenga mayores dificultades, lo cual muestra que también hay cooperación entre ellos. En el grupo no existe caso alguno de aislamiento, quizás haya un alumno que se relacione menos con el resto, pero a pesar de ello es querido por los alumnos igualmente. Dos de los alumnos son inmigrantes (Colombia y República Dominicana), pero están perfectamente integrados, aportando a menudo datos culturales y sociales de sus países de origen que son recibidos por sus compañeros con atención y entusiasmo.

Una de las alumnas tiene tendencia a reclamar la atención del profesor que en ese momento imparte la clase, más aún si está atendiendo a algún compañero. Firmemente se le pide que espere su turno y mantenga el orden y obedece, aunque repite su actitud con frecuencia. Este hecho es más llamativo cuando es un alumno en concreto el que requiere la atención del maestro (uno de los que mejor nivel académico y mejor actitud tiene de la clase).

Dadas estas características resulta relativamente fácil aplicar metodologías innovadoras, quizá sea un inconveniente para la valoración final de la metodología el hecho de que solo un alumno precise necesidades educativas especiales.

5. Propuesta de unidad didáctica

5.1. Introducción

Partiendo de la metodología Music Mind Games, se propone realizar una serie de actividades en el aula de 3º de Primaria de un Colegio concertado de Zaragoza, con objeto de que el grupo asimile conceptos del lenguaje musical de forma lúdica y motivadora, huyendo de la monotonía de un aprendizaje teórico clásico que resulta poco motivador.

El colegio promueve actividades musicales dentro y fuera del horario escolar, lo que supone una oportunidad y una ocasión para crear en los alumnos el gusto por aprender música y que puedan ver en el lenguaje musical el instrumento adecuado y necesario para disfrutar y poner en marcha su creatividad.

5.2. Justificación

En 3º curso de Educación Primaria, el alumno debe conocer, leer, escribir e interpretar ritmos que contienen figuras, silencios. Empieza a escribir partituras sencillas al dictado. Estos conocimientos necesarios para que conozcan y disfruten de la música, deben ser impartidos de forma lúdica, integrando algo natural para esa edad en su actividad en el aula. MMG es un método que procura precisamente este fin: integrar el juego en el aprendizaje del Lenguaje musical.

5.3. Referencias legislativas

En el ámbito Autonómico Aragonés, en referencia específica al área de EDUCACIÓN ARTÍSTICA, Música, los contenidos se engloban en tres bloques (Orden de 16 de junio de 2014, de ámbito Autonómico por la que se aprueba el currículo de Educación Primaria para su aplicación en los centros de la Comunidad Autónoma de Aragón):

- **Bloque 1: Escucha**

El primer bloque, referido al curso de 3º de Primaria, debe incluir la audición activa de piezas musicales de distintos estilos y épocas. En este curso se empieza a introducir la representación gráfica de los sonidos y su correspondencia con la discriminación auditiva.

Aunque el bloque se concreta en la escucha, y por tanto el reconocimiento auditivo de voces y sonidos instrumentales, también incluye el reconocimiento visual de las grafías.

Las audiciones musicales son la herramienta para identificar frases musicales y para clasificar el tempo y sus variaciones (adagio, andante, allegro, acelerando y ritardando). Puede comenzarse a realizar dictados. En general contenidos propios del lenguaje musical.

- **Bloque 2: La Interpretación Musical.**

Aunque el bloque se centra en explorar las posibilidades sonoras y expresivas de la voz, el cuerpo, los objetos y los instrumentos, desde el punto de vista de la interpretación, da protagonismo a diversos aspectos del lenguaje musical que ya, en esta etapa, forma parte de la formación musical.

Antes de llegar a la lectura musical, el alumno de 3º de Primaria, ha tenido que desarrollar el sentido del ritmo, la educación auditiva, entonación y, si es posible, hacerlo a través del juego.

La Orden del Gobierno de Aragón (R.D. 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, 2014) contempla:

- Práctica de pulso y acento como elemento base del aprendizaje del lenguaje musical.
- Lectura, Interpretación y memorización de canciones al unísono, cánones y piezas instrumentales sencillas con distintos tipos de grafías.
- Improvisación de esquemas rítmicos y melódicos vocales e instrumentales sobre bases musicales dadas.
- Escritura e interpretación de ritmos y melodías sencillas.

- **BLOQUE 3: La música, el movimiento y la danza.**

Los contenidos incluidos en este bloque están más relacionados con el movimiento, el ritmo, la expresividad, la psicomotricidad, la creatividad y la utilización del cuerpo como medio de expresión musical.

En cualquiera de los tres bloques, se valora el esfuerzo, el interés y la capacidad del niño de aportar valor en actividades cooperativas de grupo.

5.4. Objetivos de la propuesta y relación con las competencias

5.4.1. Competencias

Las actividades que vamos a realizar tienen una correlación con varias de las competencias clave reconocidas en el currículo de Primaria. Se considera la música (el lenguaje musical) como un instrumento de comunicación (CCL). La utilización de palabras en inglés, pone en relación con la adquisición de contenidos en lengua extranjera. No se ha relacionado ninguna actividad directamente con la competencia matemática y básica en ciencia y tecnología (CMCT), aunque conceptos como fracciones, podrían aprenderse utilizando el lenguaje musical. No son actividades pensadas para mejorar la competencia digital (CD), pero nuevas tecnologías como pizarra digital, programas de edición de partituras... son utilizadas. Aprender a aprender (CAA) es la competencia básica para todas las demás y, hacerlo de forma lúdica y motivacional, contribuye. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (CIEE) será una competencia común a todas las actividades, porque creemos fundamental en la educación fomentar futuros ciudadanos empoderados. La conciencia y expresiones culturales (CCEC), será tenida en cuenta en su relación con la cultura popular aragonesa.

5.4.2. Objetivos

Objetivo general:

- Diseñar actividades del método MMG como recurso para la propuesta de intervención educativa en 3º de Educación Primaria, para aprender Lenguaje musical de manera lúdica, reforzando la motivación y el interés de los alumnos.

Objetivos específicos y su relación con las competencias clave:

1. Seleccionar material a utilizar de los que se proponen en la metodología y adaptarlo a los contenidos de 3º de Primaria
2. Adaptar el material para alumnos con necesidades educativas especiales
3. Identificar frases musicales mediante audiciones y dictados
4. Practicar el pulso y el acento como elemento base del aprendizaje del lenguaje musical
5. Conseguir plasmar en una partitura e interpretar ritmos y melodías sencillas, aprovechando expresiones musicales aragonesas.

6. Mejorar la autoestima y la capacidad comprensiva, aceptando con naturalidad las limitaciones individuales (dificultades técnicas, timidez, sentido del ridículo, etc.) en la expresión musical
7. Adquirir hábitos y actitudes que estimulen el desarrollo del aprendizaje y el esfuerzo y la capacidad de participar en actividades colectivas.

Tabla 3: Objetivos de la Unidad didáctica relacionados con las competencias clave:

OBJETIVOS	COMPETENCIAS CLAVE						
	CCL	CMCT	CD	CAA	CSC	CIEE	CCEC
1º	X		X	X			
2º	X		X	X			
3º	X			X			
4º	X		X	X		X	X
5º	X						X
6º						X	X
7º				X			X

5.5. Contenidos

- Notación musical (Escala de Do M)
- Figuras musicales: redonda, blanca, negra, pareja de corcheas, cuatro semicorcheas, corchea y dos semicorcheas combinadas, así como los silencios de redonda blanca y negra.
- Solfeo de partituras sencillas.
- Socialización de los alumnos.

5.6. Metodología

Se pretende utilizar fundamentalmente una metodología activa- participativa. Los juegos propuestos inducen al alumno a participar de forma activa y operativa en cada una de las sesiones de forma muy proactiva. El niño es el protagonista de la sesión y el profesor es el guía o instructor para que el aprendizaje se encamine en la dirección correcta.

Las sesiones en las que se pretende desarrollar esta propuesta didáctica van dirigidas a los alumnos para que capten los conceptos, los asimilen de forma y participen tanto en grupo

como individualmente, en las actividades con las que se afianzan los contenidos que se han planificado. El recurso didáctico fundamental que se va a utilizar en la propuesta es el juego, muy relacionado con otras estrategias como la imitación, la anticipación, la improvisación, la escenificación. En las clases de *MMG* los alumnos trabajan, jugando alegres y motivados, la audición, la entonación, el ritmo, la lectura de las notas y los símbolos de escritura, el dictado, sus capacidades expresivas, musicales y motrices. Todo bajo la supervisión del docente que se asegura constantemente de que el alumno descubre lo que, implícitamente, le está pidiendo. Todo ello se consigue gracias a actividades lúdicas, que suponen un cierto desafío mental que mejora la capacidad de atención, la concentración y la memoria.

La metodología activa-participativa promueve la participación, el saber y la creatividad. El maestro muestra los contenidos, marca los objetivos a alcanzar y planifica las sesiones, dando al alumno y al grupo el papel principal.

Bajo la coordinación de la profesora de Música, se establecerán redes de trabajo colaborativo con el resto de aulas de 3º de E. Primaria y también con el resto de aulas del ciclo.

Se intenta aplicar metodología del trabajo por proyectos (Freinet, 1999), siguiendo los principios pedagógicos:

- Se aprende haciendo
- Situaciones reales o contextos cercanos
- Trabajando en interacción con otras personas
- Realizando un producto final que da sentido al aprendizaje
- Comunicando lo aprendido

La Unidad didáctica se regirá por los principios metodológicos de: *Individualización*, cada uno de los niños y niñas presenta un grado educativo y madurativo distinto, y de *Globalización*, cada niño y cada niña son distintos, pero trabajaremos con ellos de forma globalizada.

La capacidad que tiene la música de inspiración y motivación en los niños, hace que sea capaz de conseguir que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea una experiencia placentera de aprendizaje significativo a través del juego, aprovechando el gran potencial transversal que tiene la música y la cantidad de recursos que se pueden utilizar a través de diferentes formas de percepción y expresión que se dan en el proceso creativo musical.

En la siguiente tabla se resumen las 8 sesiones planificadas y las 12 actividades, señalando cuales son las actividades que se desarrollan en cada sesión. Desde la actividad 1 a la 5, son actividades rítmicas y de la 6 a la 12, actividades de notación musical y melodía. Como se aprecia en la tabla, se comienza por una sesión rítmica, se continúa con una de notación y así de forma alterna las siguientes sesiones. La duración media es de 45 minutos, la modulación del tiempo se adaptará a la respuesta del alumnado en la clase:

Tabla 4: Organización de actividades por sesiones:

SESIONES	TIEMPO	ACTIVIDADES												FECHA
	minutos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1ª: Ritmo	40	x	X	X										13/2/2020
	15'	20'	5'											
2ª: Notación	45						x	x	x					20/2/2020
							15'	20'	20'					
3ª: Notación	50						X			x	X			27/2/2020
							15'			15'	20'			
4ª: Ritmo	40	X	X	X										5/3/2020
	20'	5'	15'											
5ª: Arquitectos musicales	50						X		X	X				12/3/2020
							15'		20'	15'				
6ª: Jugando con figuras	50	x			X	X								19/3/2020
	20'				15'	15'								
7ª: El baile de los animales	55						X	X	X					26/3/2020
							15'	20'	20'					
8ª: Lenguaje Universal	45											X	X	2/04/2020
												10'	35'	

5.7. Sesiones y/o actividades

ACTIVIDADES DE RITMO:

Actividad 1. HELLO BLUE, HELLO JELLO	
Competencias	Objetivos
CCL CAA	Presentación maestra y alumnos Mantener una pulsación estable Lograr que los alumnos interioricen el ritmo de la negra y de la pareja de corcheas antes de conocer las propias figuras. Aprender las palabras utilizadas para los distintos ritmos
Descripción de la sesión/actividad	
Todos los alumnos sentados en el suelo, formando un círculo. De esta manera, no existen	

jerarquías entre profesor/alumno y se logra que el alumno y el profesor tengan una relación de iguales, para que la actividad funcione con fluidez.

La profesora, marcando el pulso con un dedo en el suelo dirá su nombre seguido de la palabra *blue* y todos los alumnos responderán repitiendo lo mismo. De esta manera, ella es la primera que muestra la manera de utilizar el ritmo y el pulso interno en esta actividad, y los alumnos podrán imitarlo sin problema. Por ejemplo: Profesora: *Adri-Blue* Niños: *Adri-Blue*. Seguirán los niños los diciendo su nombre uno a uno y el resto de compañeros y la profesora lo repiten.

Una vez terminada la ronda con la palabra *Blue* (palabra que utilizamos para vivenciar la figura de la negra), repetiremos el mismo proceso pero con la palabra *Jello* (palabra que utilizaremos para vivenciar la figura de las dos corcheas).

Materiales	Temporalización	Espacio	Agrupamientos	Participantes
No precisa	15 minutos 3 – 12 minutos	Aula de música	Todos en círculo	Todos

Actividad 2. Blue/Jello Cards	
Competencias	Objetivos
CCL CAA	Mantener una pulsación estable Aprender los ritmos de blue jello y el lenguaje de signos Aprender a pensar con antelación para facilitar la lectura a primera vista
Descripción de la sesión/actividad	
<p>Para comenzar con la actividad, tendremos que mostrar la primera tarjeta (formada por una secuencia de 4 negras) y enseñar a los alumnos que a partir de ese momento, esa figura vamos a llamarla <i>blue</i>. La profesora interpretará la tarjeta, (<i>blue-blue-blue-blue</i>), sacando un dedo con la mano derecha (simulando la pica de la negra) y dando golpes en el suelo (o en la mesa) marcando el pulso y los alumnos repetirán de la misma manera, manteniendo el pulso que la profesora haya marcado anteriormente.</p> <p>La siguiente tarjeta será (<i>jello-jello-jello-jello</i>) y repetiremos el mismo proceso pero marcando el pulso sacando dos dedos en la mano derecha (simulando las picas de las dos corcheas). La profesora hará primero la tarjeta y seguidamente le repetirán todos los alumnos.</p>	

Las siguientes tarjetas serán una combinación de la figura de negra y la pareja de corcheas, que interpretarán primero la profesora y justo después repetirán los alumnos sacando un dedo para marcar el pulso cuando sale una negra y dos dedos para marcar el pulso cuando sale la pareja de corcheas.

Conforme los alumnos vayan interiorizando las tarjetas, iremos mostrando nuevas combinaciones y nuevas figuras hasta conocer los ritmos de la redonda, la blanca, la negra, la pareja de corcheas y sus silencios.

Materiales	Temporalización	Espacio	Agrupamientos	Participantes
Tarjetas Blue Jello	20 minutos	Aula de música	Todos en círculo	Todos

Actividad 3. Hello Jello Goodbye Jello

Competencias	Objetivos
CCL CAA	Desarrollar la memoria rítmica Practicar lenguaje musical Crear un ambiente relajado en el aula

Descripción de la sesión/actividad

Es conveniente hacer esta actividad para finalizar la sesión. Como un juego de superación y como reto para dar por finalizada la clase de manera individual, la profesora hará una combinación de ritmos para cada uno de los alumnos de la clase. La combinación la empezaremos con las palabras *Hello Jello* y terminará con las palabras *Good Bye Jello* creando así una especie de despedida de la clase con cada uno de nuestros alumnos. Deberemos hacer una combinación de ritmos diferente para cada alumno y cuando todos hayamos imitado nuestro ritmo, daremos por finalizada la clase.

Esta actividad es muy cómoda y muy útil ya que al no necesitar ningún material específico se puede hacer en cualquier momento, sin preparación alguna. Si en alguna sesión no calculamos bien el tiempo, podemos añadirlo de una manera sencilla y es divertido para los alumnos porque buscan una mejora individual.

Materiales	Temporalización	Espacio	Agrupamientos	Participantes
No precisa	5 minutos	Aula de música	Todos en círculo	Todos

Actividad 4: GUERRA (WAR)				
Competencias		Objetivos		
CCL CAA CD		Practicar los valores equivalentes de las notas y los silencios		
Descripción de la sesión/actividad				
<p>La profesora, reparte a cada alumno un puñado de cartas (no hace falta que todos los alumnos tengan el mismo número de cartas) de la baraja de las figuras musicales. Cuando todos tengamos nuestras cartas, las cogemos con una mano y nos preparamos la otra para sacar la carta que esté colocada encima de todo. Cuando estemos preparados, la profesora dirá: “un, dos tres... YA”. Los alumnos sacarán la primera carta de su fajo. Una vez boca arriba, tendrán que mirar quien de los compañeros ha sacado la carta de mayor valor y éste se llevará todas las cartas que haya encima de la mesa.</p> <p>Cuando la carta con la figura más larga esta repetida, se produce una <i>guerra</i> y los alumnos que hayan sacado esas cartas tendrán que “luchar” entre ellos. Para ello, pondrán (cada uno encima de la carta que haya sacado) una carta de su fajo boca abajo y volverá a decir la profesora: “un, dos, tres...YA” y se llevará todas las cartas el alumno que esta vez haya sacado la carta de mayor valor.</p>				
Materiales	Temporalización	Espacio	Agrupamientos	Participantes
Baraja de cartas de ritmo (ANEXO 2)	15 minutos	Aula de música	Equipos de 5	Todos
Atención Diversidad: La alumna con necesidades especiales se incluirá en un grupo con líderes del aula y recibirá las cartas adaptadas según el valor de las figuras. El docente se mantendrá atento para controlar las posibles reacciones desproporcionadas, que pudieran ser estimuladas por el carácter competitivo del juego.				

Actividad 5: CINCO ESCONDIDOS (FIVE HIDING)				
Competencias		Objetivos		
CLL		Practicar secuencia y equivalencia de notas y silencios		
CAA		Aprender que los valores de las notas y los silencios son una subdivisión de la pulsación de negra.		
Descripción de la sesión/actividad				
<p>El profesor reparte 5 cartas a cada alumno que tendrán que dejar boca abajo delante suyo una al lado de la otra. El alumno NO puede mirar las cartas. Las cartas restantes se pondrán en un montón en el centro y el primer alumno comenzará a robar.</p> <p>Cada alumno, tendrá que intentar conseguir tener la menor suma posible en sus cartas escondidas y para ello podrá cambiar las cartas que tenga por cartas que robe cuando le toque el turno durante la partida. Cuando el alumno roba la carta tiene dos opciones, quedársela o desecharla y dejarla boca arriba al lado del montón de robar.</p> <p>Si se queda la carta, tendrá que cambiarla por una carta de sus “cinco escondidas”, con la peculiaridad de que no puede levantarlas todas y elegir por cual la cambia. Deberá levantar solamente una de las cartas que esté en las esquinas. Una vez levantada la carta, tendrá que cambiarla obligatoriamente por la carta que había robado. Si quiere tirar la carta que tenía escondida, la tira al centro y listo, pero si la quiere conservar, deberá levantar la carta de justo al lado y cambiarla obligatoriamente. El siguiente jugador podrá coger una carta del montón de desechadas o del montón de robar.</p> <p>Cuando uno de los alumnos crea que ya tiene las mejores cartas posibles, dirá: ¡Cinco escondidos! Y todos los jugadores tendrán que levantar sus 5 cartas. Cada jugador hará un recuento del valor de las figuras.</p>				
Materiales	Temporalización	Espacio	Agrupamientos	Participantes
Baraja de cartas de ritmo (ANEXO 2)	20 minutos	Aula de música	Grupos de 4-5 personas	Todos
Atención Diversidad: La alumna con necesidades especiales se incluirá en un grupo con líderes del aula y recibirá las cartas adaptadas según el valor de las figuras.				

ACTIVIDADES DE NOTACIÓN MUSICAL:

Actividad 6: TORRE DE NOTAS (BUILDING NOTES)				
Competencias		Objetivos		
CIEE		Practicar la escala musical de manera individual		
CCEC		Afianzar la relación entre notas y sus colores		
Descripción de la sesión/actividad				
<p>La maestra reparte un grupo de cartas en las que hay una de cada color, correspondiente a la escala de Do M de manera desordenada. Cuando cada uno tenemos nuestras notas, la profesora dibuja un arcoíris en la pizarra (o pone una imagen en la pizarra digital interactiva, con los colores de las notas que hemos repartido y manda a los alumnos que las ordenen con esos colores, por la parte donde no hay nada escrito. Una vez que tengamos una torre ordenada con los colores del arcoíris, cantando la canción del bigote iremos destapando cada nota y comprobando si las hemos colocado en el orden de la escala.</p> <p>Al terminar la torre, los alumnos recogerán las cartas de uno en uno, cantando la escala con forme van recogiendo las notas, para así recogerlas en orden y cantar la escala de Do M.</p>				
Materiales	Temporalización	Espacio	Agrupamientos	Participantes
Bocadillo de notas (ANEXO 3)	15 minutos	Aula de música	Individual	Todos

Actividad 7: SERPIENTE (SNAKE)	
Competencias	Objetivos
CAA CCEC	Practicar la escala musical en grupo

Afianzar la relación color / nota				
Descripción de la sesión/actividad				
<p>Con las cartas de colores mezcladas, el profesor reparte a cada alumno el mismo número de cartas al azar. Cuando todos tenemos cartas, el profesor coloca una carta en el centro de la clase, y por turnos, tendremos que hacer una serpiente con el orden de las notas. Cuando le toque al primer alumno, podrá poner la nota que vaya encima o debajo de la que esté en el centro de la clase.</p>				
Materiales	Temporalización	Espacio	Agrupamientos	Participantes
Bocadillo de notas	20 minutos	Aula de música	Todos en círculo,	Todos

Actividad 8: COCODRILO ZAMPANOTAS				
Competencias		Objetivos		
CAA CCEC		Afianzar el orden de las notas dentro de la escala		
Descripción de la sesión/actividad				
Con las cartas de colores mezcladas, el profesor reparte a cada alumno el mismo número de cartas al azar. Cuando todos tenemos cartas, el profesor coloca sus manos como si fuesen la boca de un cocodrilo, y colocará una nota dentro de la boca. Por turnos, los alumnos tendrán que ir colocando las cartas de las notas en orden, encima de la que ya está “en la boca del cocodrilo”. Si la nota colocada en la boca del cocodrilo es la correcta, no pasará nada. Si la nota colocada no es la correcta, la boca del cocodrilo se cerrará y se comerá la mano del niño y escupirá la nota.				
Materiales	Temporalización	Espacio	Agrupamientos	Participantes
Bocadillo de notas	20 minutos	Aula	Todos en círculo	Todos

Actividad 9: ESCALA EN EL PENTAGRAMA				
Competencias		Objetivos		
CAA CIEE		Aprender la colocación de notas en pentagrama		
Descripción de la sesión/actividad				
<p>Repartimos la cartulina de los sistemas y un sándwich de notas para cada uno de los alumnos. El primer lugar, tendrán que hacer una torre de notas a un lado de la cartulina, por el lado de las cartas en el que está escrita la nota. La maestra comprobará que las torres están bien puestas. Se reparte una ficha de cada color y dos de color rojo (dos “do”). Cogemos la ficha de color azul, y la colocamos en el caracol del sol. De esta manera, es muy fácil acordarnos de que la nota que se coloca en la línea donde está el caracol de la clave de sol, es la nota sol.</p> <p>Cuando todos los alumnos la tengan puesta, explicaremos que las notas en el pentagrama se colocan una en línea y otra en espacio, así que si el sol está en línea, la siguiente nota estará en el espacio (la). Con la ayuda de la torre de notas que tenemos a un lado de los sistemas, iremos colocando las notas en el pentagrama. Podemos apoyarnos en la torre tanto como para saber que nota colocar como para saber el color correspondiente.</p>				
Materiales	Temporalización	Espacio	Agrupamientos	Participantes
Bocadillo de notas (ANEXO 3) Sistemas (ANEXO 5) Notas de colores (ANEXO 4)	15 minutos	Aula de música	Individual	Todos

Actividad 10: COPIAR MELODÍAS				
Competencias		Objetivos		
		Aprender como las notas se sitúan en el pentagrama		
Descripción de la sesión/actividad				
Repartimos para cada alumno una melodía, unos sistemas, un bocadillo de notas y unas notas de colores. Lo primero que haremos será colocar una torre de notas a un lado de nuestros sistemas (2min). El alumno deberá copiarla en sus sistemas. Primero, simplemente copiará las notas con fichas del mismo color, y cuando tenga las notas bien colocadas en sus sistemas, la maestra le cambiará el color de la primera y, con ayuda de la torre de notas que tendremos al lado, iremos cambiando los colores de las fichas por los colores de las correspondientes notas del pentagrama. Una vez colocadas todas las notas, cantaremos la melodía compuesta por las notas Do-Mi-Sol-La.				
Materiales	Temporalización	Espacio	Agrupamientos	Participantes
Sistemas (ANEXO 5) Bocadillo de notas (ANEXO 3) Notas colores (ANEXO 4)	20 minutos	Aula de música	Individual	Todos

Actividad 11: CALENTANDO LAS VOCES (VOICE TRAINING)	
Competencias	Objetivos
	Educar la voz: respiración y articulación Vivencial el pulso y el acento en el compás de 4/4
Descripción de la sesión/actividad	
Para comenzar, los niños realizarán ejercicios de respiración y articulación:	

- a) Sentados, deben inclinar el tronco hacia delante e inspirar por la nariz durante 3 segundos, mantener 2 segundos y espirar por la boca durante 3 segundos.
- b) Repetimos el ejercicio anterior pero esta vez inspiran durante 4 segundos, mantienen también 4 segundos y sueltan el aire en 4 segundos. Después lo mismo pero con 5 segundos cada vez.
- c) Los niños imitan a la maestra que inspira y expulsa el aire emitiendo el sonido de una vocal.

La profesora interpreta los intervalos de 3ª Mayor, y 5ª justa y los alumnos la imitan.

Materiales	Temporalización	Espacio	Agrupamientos	Participantes
No se precisan	10 minutos	Aula de música	Individual, en círculo	Todos

Actividad 12: NA BAHÍA TEN	
Competencias	Objetivos
CCEC	Conocer obras musicales de diferentes estilos y culturas
CSC	Interiorizar interpretación 3ª M y 5ª J
Descripción de la sesión/actividad	
<p>Se les enseña la canción “<i>Na Bahía ten</i>” haciendo hincapié en la correcta realización de todo lo trabajado con los ejercicios de la sesión anterior. Se les explica a los niños que es una canción tradicional de Brasil, que tiene mucho ritmo y se comenta con ellos que se diferencian claramente dos temas: A y B (15 minutos)</p> <p>La maestra enseña la canción completa (con la entonación), y utilizando la fononimia (ANEXO 7) para que los niños tomen conciencia de las alturas de las notas. (15 minutos)</p> <p>Para finalizar, los niños cantan la canción “<i>Na Bahía ten</i>” mientras caminan por la clase marcando el pulso y la acentuación del compás 4/4 (5 minutos).</p>	

Materiales	Temporalización	Espacio	Agrupamientos	Participantes
Partitura canción (ANEXO 6) Fononimia Kodaly (ANEXO 7)	35 minutos	Aula de música	Parejas enfrentadas	Todos

5.8. Planificación Temporal

La propuesta didáctica va a desarrollarse en 8 sesiones de 45 minutos, coincidiendo con la sesión semanal de música en el aula de 3º, los jueves desde las 15:30 hasta las 16:15.

La propuesta se comienza a implementar los días 20, 27 de febrero, 5 de marzo de forma presencial y las otras 5 sesiones, a partir de la suspensión de clases presenciales el día 16 de marzo por la excepcional situación de alerta por la pandemia, las sesiones continúan desarrollándose de manera telemática, a través de la herramienta Zoom, aumentando la dificultad de la puesta en práctica.

5.9. Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje

Los niños con necesidades educativas especiales, a través del juego, podrán una mayor participación en el aula, sintiéndose más integrados. La música es un lenguaje universal que une culturas, costumbres, religiones, niveles socioeconómicos, capacidades y actitudes. La música como lenguaje universal tiene un potencial enorme para integrar e incluir en la sociedad a diversos colectivos que no siempre están integrados como los que provienen de otras culturas, grupos étnicos diferentes, excluidos. La música es la manifestación cultural más global. Hay casi tantas clases de música como personas. Es una señal de identidad para grupos de personas, y a la vez es fácil de intercambiar. Se utiliza como herramienta de transmisión de valores y culturas. Por medio de la música se puede conseguir también transmitir valores éticos y sociales de una manera fácil e intuitiva.

La participación en juegos vividos como experiencias musicales colectivas, da la oportunidad de expresar ideas propias, valorar las de los demás y coordinar sus propias acciones con las de los otros integrantes del grupo y responsabilizarse en la consecución de un resultado. La

cultura en general, y la música más específicamente tiene la gran capacidad de transferir sentimientos para cambiar la sociedad de manera muy positiva. (Madero & Gallardo, 2016)

5.10. Sistema de evaluación

Trataremos de obtener evidencias para emitir una valoración personalizada del cumplimiento de objetivos de la Unidad didáctica. Para ello utilizaremos distintas formas de evaluación. La mayoría de los instrumentos utilizados corresponderán a una heteroevaluación, ya que será el profesor el que los utilice.

Dado que se trata de alumnos de 3º de Primaria y, a esta edad algunos acuden a clases extraescolares de música, o incluso a Conservatorio elemental, al principio de la Unidad Didáctica pasaremos un test acerca de los conocimientos musicales que poseen para tratar de igualar los conocimientos. Si nos encontramos con niños que ya tienen conceptos claros, los utilizaremos como colaboradores y motivadores de las actividades de esta Unidad didáctica.

Los criterios de evaluación considerados han sido seleccionados de los que el Departamento de Educación, Cultura y deporte del Gobierno de Aragón contempla para Educación Musical y que resultan de aplicación en esta propuesta didáctica concreta. A continuación se exponen, relacionados con los estándares evaluables y las competencias clave que pueden adquirirse si la evaluación es positiva. Los criterios de calificación se vinculan al alcance de los estándares.

Tabla 3: Criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y relación con competencias

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Competencia básica
Criterio 1: Aplica los conocimientos del lenguaje musical y educación de la voz a la interpretación de sencillas composiciones musicales	Reconoce y desarrolla las posibilidades sonoras vocales con la aplicación de matices e interpreta melodías de ámbito interválico reducido	CCEC CIEE CAA CCL
	Interpreta acompañamientos rítmicos	

	Lee, escribe e interpreta ritmos que contienen figuras de redonda, blanca, negra, dos corcheas, cuatro semicorcheas, corchea y dos semicorcheas combinadas , así como silencios de redonda, blanca y negra y sencillas melodías en clave de sol que contengas las notas MI-SOL-LA y/o SOL-LA-SI-DO	
Criterio 2: Utiliza la escucha musical en la discriminación y representación de las cualidades de los sonidos	Identifica y representa utilizando diferentes tipos de grafías no convencionales las cualidades de los sonidos	CCL CAA
Criterio 3: Valoración del interés y el esfuerzo y la aportación individual en las producciones colectivas	Participa activa y respetuosamente en todas las actividades individuales y colectivas	CCEC CSC
<u>Técnicas e instrumentos de evaluación:</u> Diario de compromiso Cuaderno de campo con anotaciones diarias Rúbrica de consecución de objetivos Observación directa Prueba final de la propuesta de forma grupal		
<u>Evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje:</u> <i>Evaluación inicial</i> de conocimientos, aptitudes y actitudes (se tendrá en cuenta únicamente como conocimiento del punto de partida), previa al inicio de la intervención. <i>Evaluación procesual:</i> Diario de compromiso y cuaderno de campo. Anotación de observación directa, lista de control. <i>Evaluación final:</i> rúbrica de consecución de objetivos.		

5.10.1. Criterios de evaluación

A continuación se exponen los criterios de evaluación, vinculados con los objetivos de la propuesta didáctica. Cabe resaltar que las especificidades de los criterios para la atención a la diversidad son mínimas, dado que en el grupo en el que se implementa, como ya se ha descrito con anterioridad, únicamente una de las niñas presenta un ligero déficit de atención:

Tabla 4: Criterios de evaluación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Objetivo	Competencia Básica	Sesión/Actividad
Criterio 1	1, 3, 4, 5, 6, 7	CCL, CD, CAA, CIEE	Todas
Criterio 2	1,3 4,5, 6, 7	CCL, CAA, CIEE	1,3,5,7,8
Criterio 3	1, 4, 5, 6,7,	CCL,CIEE, CCEC	Todas
Atención a la Diversidad			
Criterio 1	1,2,4, 5,6,7	CCL, CD, CAA, CIEE	Todas
Criterio 2	1,2,4, 5,6,7	CCL, CAA, CIEE	1,3,5,7,8
Criterio 3	1,2,4,5,6,7	CCL,CIEE, CCEC	Todas

5.10.2. Instrumentos de evaluación

- **Diario de compromiso**, se trata de un contrato aceptado por cada alumno de forma individual entre él mismo y la docente. Al finalizar cada sesión el niño realizará una autoevaluación registrando el grado de cumplimiento personal de los objetivos de la propuesta didáctica, previamente pactados con la maestra.

- **Cuaderno de Campo**: Registro de la actividad diaria de forma descriptiva e interpretativa. Específicamente, permite anotar la programación de actividades, reflexionar sobre su desarrollo, y servir de base para la elaboración de posteriores documentos (informes de evaluación, memoria final...). Los registros en el cuaderno de campo deben garantizar la fiabilidad de los datos recogidos, y los argumentos en los que se basa la herramienta evaluadora deben ser coherentes y justificados.

- **Observación del trabajo en clase**: capacidades, tareas, conductas. Para ello elaboraremos una **lista de control** con diversos ítems que serán conseguidos o no

- **Análisis de los trabajos realizados**: Valoraremos en concreto el trabajo. Nos centraremos en los siguientes aspectos:

- Búsqueda y selección de la información
- Organizar y estructurar el documento
- Elección de un fragmento de la obra del músico
- Aspectos formales de la presentación escrita
- Exposición oral del trabajo ante la clase

- **Rúbrica**: Nos permitirá distinguir los distintos niveles de calidad en la realización de las tareas que se plantean en esta Unidad Didáctica y en la adquisición de competencias.

6. Conclusiones

Con respecto al objetivo general, diseño de una propuesta de intervención educativa con el método MMG para el aprendizaje del lenguaje musical en 3º de Primaria, se considera que se ha conseguido el diseño de la propuesta, adaptando actividades del método para niños de ese nivel y consiguiendo que interioricen el lenguaje musical de forma secuencial, con el juego como herramienta. Se ha conseguido de forma lúdica y motivadora, que aprendan a leer y a escribir música y, además se han trabajado habilidades que podrán ser útiles en otros ámbitos como el trabajo en un contexto empático, basado en la confianza en el respeto a la individualidad del alumno y en procurar evitar en todo momento la sensación de frustración ante las dificultades del aprendizaje del lenguaje musical.

Se planteó como primer objetivo específico, determinar el marco legislativo en el que poder enmarcar la enseñanza del Lenguaje Musical en España y en Aragón que es dónde se va a aplicar la propuesta. Se establece un recorrido por las más importantes, partiendo de la Carta Magna, descendiendo a las distintas Leyes que, global o parcialmente, aún están en vigor. Desde la LOGSE que ya contempla la formación musical reglada y evaluada hasta el más reciente proyecto de ley (LOE). Finalmente se expone las referencias a la Educación musical recogidas el Real Decreto 126 /2014 que regula el currículo básico en Educación Primaria.

El siguiente objetivo planteado, valorar diferentes metodologías de aprendizaje del Lenguaje musical, condujo a una intensa búsqueda bibliográfica en diferentes fuentes, de dónde se han seleccionado aquellos métodos que parecían de mayor interés para la consecución del objetivo principal y que fueron fundamentalmente los que hacían referencia al juego como herramienta didáctica y que, por lo tanto, guardan mayor relación con el MMG, método que se estudió con más profundidad. Los métodos referenciados han sido: Dalcroze, Kodaly, Orff, Suzuki y Martenot.

El objetivo que pretende determinar la utilidad del MMG de enseñanza a través del juego y, en el que basar la propuesta educativa, se ha conseguido analizando las principales características en sus diversos aspectos: el metodológico, el papel de maestro como guía o instructor, el rol del alumno como objeto del aprendizaje y la utilización de las herramientas didácticas.

Con respecto al objetivo específico que hace referencia a la caracterización de los niños de 3º de Primaria. Se han estudiado las características específicas del desarrollo de los niños de 8 / 9 años, concluyendo que se trata de un momento del desarrollo óptimo y adecuado para aprender música en la escuela con un método como el MMG, por su facilidad para la socialización, su interés por lo nuevo, el juego como eje de su cotidianidad y el papel que conceden a los adultos (docentes, pero también padres y madres) como referente y guía.

El último de los objetivos planteados, diseñar una propuesta de actividades basadas en el método a estudio, se ha logrado adaptando 12 actividades de las más de 300 con las que cuenta el método. Su aplicación práctica ha sido posible y satisfactoria, tanto de forma presencial como a través de plataforma de comunicación *on line*.

Tomando las fortalezas del método MMG, y evitando caer en las debilidades conocidas, se puede afirmar que es posible adaptar los juegos para iniciar una línea de investigación futura: sentar las bases de un nuevo método, más innovador, más centrado en la Educación Primaria, que provoque en los niños la necesidad de aprender en vez de la necesidad de ser enseñados.

7. Consideraciones finales

El presente trabajo ha permitido poner en relación mis dos pasiones: la música y la enseñanza dirigida fundamentalmente a niños.

Trabajar con este método me ha facilitado disfrutar con los alumnos, ver como se despertaba en ellos ese gusto por la música, como jugando (que es lo que corresponde a su edad), iban interiorizando conceptos básicos. Parte de este resultado se debe a que el MMG, basa su método en el trabajo y la constancia y crea un mejor entorno de trabajo que logra que el alumno aprenda de forma más intuitiva, integral y holística.

Music Mind Games respeta el ritmo de trabajo individual de cada alumno, aumentando la tolerancia al error y disminuyendo la capacidad de frustración y, consecuentemente, de abandono. Este y otros muchos métodos van más allá de la propia técnica, añadiendo a la formación otro valor si lo utilizamos y adaptamos a niños con necesidades especiales.

El aprendizaje se basa en constancia y trabajo, cualquier método que se utilice no puedo obviar estas condiciones.

En el aula, en el centro, en la sociedad en general nuestra tarea es enseñar a los niños, empujarlos hacia delante para que crezcan como personas. Estimular en ellos la curiosidad y, a la vez, no abandonar la nuestra.

Me gusta la palabra “maestro”. Habitualmente, personas entregadas y orgullosas de su trabajo, tal y como dice uno de ellos, nominado al premio Global Teacher Prize:

...Que de lejos te vean llegar y digan: “ahí viene el maestro”, con orgullo, con toda la admiración que nuestra profesión se merece, porque de ella provienen todas las demás y porque con ella se puede contribuir, y mucho, a hacer de este mundo un lugar mejor. (César Bona, 2015, p. 21)

Una tarea tan importante no se puede hacer solo, es una tarea que necesita mucha formación, mucha vocación, mucha cooperación.

8. Referencias bibliográficas

- A. Casals; C. Carrillo; A. Valls; M. Vilar y R. Ferrer. (2014). La concreción de un enfoque didáctico para la educación musical en Primaria. In *Enseñar y aprender música. Modelo tradicional, online y semipresencial*.
- Orden 16 de junio de 2014 la CONsejería de Educación, Universidad, Cultura y Deporte por la que se aprueba el curriculum de Educación Primaria.
- Bascuñana Corrales, D. (2017). *El juego musical como recurso educativo en la etapa de Educación Primaria*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/29769/1/TFG-O-1289.pdf>
- Calderón Álvarez, M. (2016). *Modelos didácticos en un aula de educación musical*. <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/45072>
- Casanova, O. & Serrano, R. M. M. (2018). La Educación Musical en el actual currículo español. ¿Qué formación recibe el alumnado en la enseñanza Primaria? *Revista Electrónica Complutense de Investigación En Educación Musical - RECIEM*, 15(0), 3–17. <https://doi.org/10.5209/reciem.54844>
- Coyle, D. (2009). Las claves del talento. *Barcelona, Zenith, 2006*, 161–163. <https://doi.org/10.1073/pnas.0802079105>
- Crusellas, S. (2015). *Music Mind Games. Manual Unidad 1*.
- Gómez Espinosa, J. (2015). *Didáctica de la música. Manual para maestros de Infantil y Primaria* U. Editorial (Logroño).
- Jorquera Jaramillo, M. (2017). Métodos históricos o activos en educación musical. *Revista Electrónica de LEEME*, 0(14), 1–55. <https://doi.org/10.7203/LEEME.14.9751>
- Lucato, M. (2001). El método Kodály y la formación del profesorado de música. In *Revista de la Lista Electrónica Europea de Música en la Educación: Vol. unknown* (Issue 7). <https://doi.org/10.7203/LEEME.7.9725>
- Méndez, A. y Garavito, K. (2016). *EL ENSAMBLE ORFF: UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE APRENDIZAJE MUSICAL EN UNA POBLACIÓN VULNERABLE*. Universiad de Santander.
- Muñoz Muñoz, Á. (2009). “EL CLARINETE: DIDÁCTICA Y METODOLOGÍA” AUTORÍA ÁNGEL MUÑOZ MUÑOZ TEMÁTICA MÚSICA ETAPA CONSERVATORIO PROFESIONAL DE MÚSICA. *Revista Digital de Innovación y Experiencias Educativas*, 22, 9.
- Perinat, A. (2007). *Psicología del desarrollo. Un enfoque sistémico* (U. O. de Catalunya (ed.); 3ª edición). Barcelona.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, (2014).
- Rodriguez, J. C. (2015). Ara Malikian, el violinista que hipnotiza a los niños. *Recuperado de* <https://www.vidanuevadigital.com/2015/10/30/Ara-Malikian-El-Violinista-Que-Hipnotiza-a-Los-Ninos/>.
- Szonyi, E. (1976). *Educación musical en Hungría a través del método Kodály* (Alpuerto (ed.) Budapest.
- Velazquez, A y Sánchez , P. (2015). La lectoescritura musical. Métodos precursores. *Revista Científico-Metodológica*, No. 61, ISSN: 1992-8238. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3520-4-50>
- Victoria, M. & García, R. (2018). *Modelos de enseñanza del lenguaje musical*.

- Vidal, J; Durán, D. y Milar, M. (2010). Aprendizaje musical con métodos de aprendizaje cooperativo. *Cultura y Educación*, 22(3), 363–378.
- Villanueva Liñan, R. (2014). *La enseñanza musical instrumental en la enseñanza obligatoria: análisis de la situación actual y la clase de cuerda como alternativa al currículo*. Universidad de Alcalá.
- Yurko, M. (1979). *Music Theory for Children*. Alfred Publishing. Kensington.

9. Anexos

ANEXO 1: BLUE JELLO CARDS (elaboración propia)



Figura 1 - Tarjetas con secuencias rítmicas

ANEXO 2: BARAJA DE CARTAS RITMO (elaboración propia)

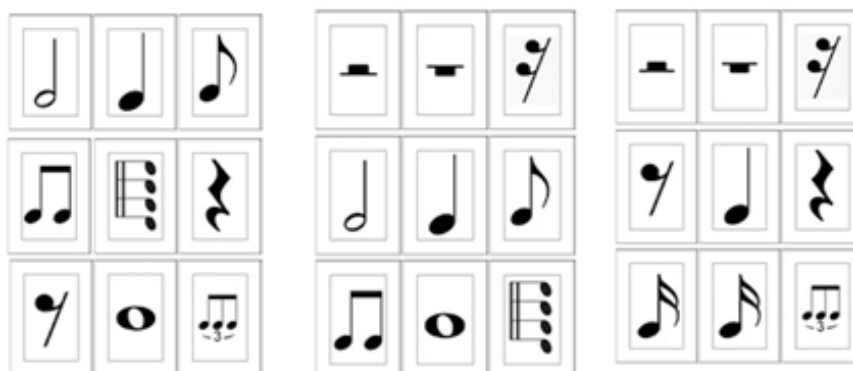


Figura 2 - Baraja de cartas con figuras rítmicas

ANEXO 3: BOCADILLO DE NOTAS (elaboración propia)



Figura 3 - Cartas de colores con las notas musicales

ANEXO 4: NOTAS DE COLORES (elaboración propia)



Figura 4 - Recortables de fichas de colores para utilizar de notas musicales en el pentagrama

ANEXO 5: SISTEMAS (elaboración propia)



Figura 5 - Sistemas

ANEXO 6: PARTITURA NA BAHÍA TEN (partitura editada por Tritó ediciones)



Figura 6 - Partitura Na bahía ten

ANEXO 7: FONONIMIA KODALY (extraído de página web www.solfeando.com)

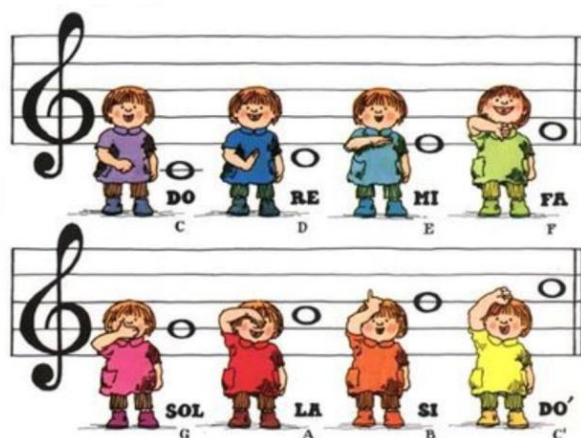


Figura 7 - Imágenes con la posición de las manos en la fononimia de Kodaly

ANEXO 8: HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN (elaboración propia)

LISTA DE CONTROL

Tabla 5 - Lista de control

NOMBRE	Sigue el ritmo marcado	Participa en el juego musical siguiendo las reglas	Coloca en el pentagrama las notas aprendidas	Transcribe una partitura sencilla	Presta atención al guía	Respeta trabajo en grupo
A.C.C.						
M.P.L.						
B.A.Z.						
.....						

CUADERNO DE CAMPO (Alumnos)

Tabla 6 - Cuaderno de campo

ACTIVIDADES	DÍA / MES / AÑO	VALORACIONES
Descripción de actividades		Reflexiones sobre lo realizado ¿Podrías haberlo hecho mejor?
		Recordatorios / Notas
Compromisos adquiridos		¿Qué es lo que menos te ha gustado y lo que más? ¿Por qué?

RÚBRICA:

Tabla 7 - Rúbrica de evaluación

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Criterios de calificación	Competencias clave
Aplica los conocimientos del lenguaje musical y educación de la voz a la interpretación vocal e instrumental de sencillas composiciones musicales	Reconoce y desarrolla las posibilidades sonoras vocales con la aplicación de matices e interpreta melodías de ámbito interválico reducido	Es capaz de hacerlo siempre y sin ayuda	CCEC CIEE CAA CCL
		Es capaz de hacerlo muchas veces, sin ayuda	
	Lee, escribe e interpreta ritmos que contienen figuras de redonda, blanca, negra, dos corcheas, cuatro semicorcheas, corchea y dos semicorcheas	Es capaz de hacerlo pero con ayuda del maestro	
		No es capaz de hacerlo	

	combinadas , así como silencios de redonda, blanca y negra y sencillas melodías en clave de sol que contengas las notas MI-SOL-LA y/o SOL-LA-SI-DO		
Utiliza la escucha musical en la discriminación y representación de las cualidades de los sonidos	Identifica y representa utilizando diferentes tipos de grafías no convencionales las cualidades de los sonidos	Es capaz de hacerlo siempre y sin ayuda	CCL CAA
		Es capaz de hacerlo muchas veces, sin ayuda	
		Es capaz de hacerlo pero con ayuda del maestro	
		No es capaz de hacerlo	
Valoración del interés y el esfuerzo y la aportación individual en las producciones colectivas		Es capaz de hacerlo siempre y sin ayuda	CIEE CAA
		Es capaz de hacerlo muchas veces, sin ayuda	
		Es capaz de hacerlo pero con ayuda del maestro	
		No es capaz de hacerlo	

Evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje. ¿Qué, Cómo, Cuándo?

Evaluación inicial de conocimientos, aptitudes y actitudes (se tendrá en cuenta únicamente como conocimiento del punto de partida), previa al inicio de la intervención

Evaluación a lo largo de todo el proceso (cuaderno de campo y anotación de observación directa)

Evaluación final: rúbrica de consecución de objetivos