



ISSN: 1697-7378

Revista Digital EducaMadrid



Revista Digital (/web/revista-digital) / Experiencias (https://www.educa2.madrid.org/web/revista-...

## Colegio Ntra. Sra. de la Merced. Músico-T-K

### Revista Digital Educamadrid

Fecha de publicación 8 de mayo de 2020

### Resumen

Proyecto interaulas en el que alumnos de 6º de Primaria, diseñan y dinamizan para alumnos de 1º de EP, una ludoteca con juegos musicales elaborados por ellos mismos basados en los contenidos trabajados por los más pequeños.

El aula de música y los espacios contiguos se han dividido en siete rincones musicales, (uno por cada nota) en donde han tenido que componer, tocar, adivinar instrumentos, juegos de mesa con cartas musicales, pasatiempos elaborados por el alumnado de sexto en clase de informática, saltos en el pentagrama gigante para aprender la notas,...Además de música, han aprendido mucho unos de otros y ha sido estupendo verles interactuar con los más pequeños.

### Experiencias

Nivel.Primaria

### Autora

**Mª Eugenia Cabrera Hernández**

Colegio Ntra. Sra. de la Merced (Tres Cantos)



## 1. JUSTIFICACIÓN

Este proyecto surge de la idea de crear vínculos en la propia comunidad escolar, crear sentimiento de gran grupo, de pertenencia al colegio, trabajando con los alumnos del último curso de primaria y del primero, a modo de cierre y despedida de etapa.

Además se pretende proporcionar alternativas en los tiempos de patio a aquellos alumnos que no se integran en el juego convencional y pueden desempeñar su papel de monitores con los más pequeños.



## 2. OBJETIVOS

- La mejora de la convivencia en el centro
- Propiciar un ocio saludable ofreciendo una alternativa cultural
- Potenciar el trabajo en equipo
- Desarrollo de la capacidad creadora
- Refuerzo de los contenidos del área de música

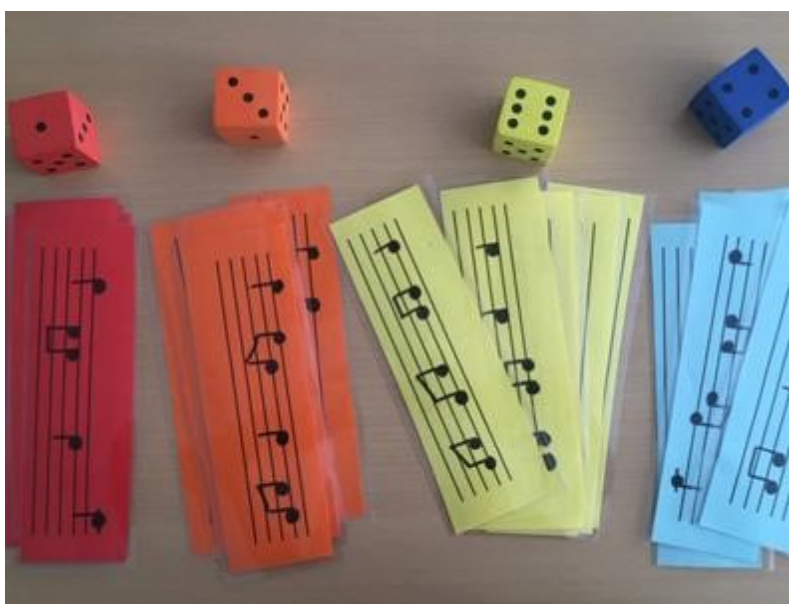
## 3. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA.

### 3.1 Planificación:

Se realiza una sesión inicial de motivación en la que se visualizan algunos vídeos sobre la importancia del trabajo en equipo y se exponen los objetivos y las fases del proyecto que quedan abiertos para ir perfilándose y concretando con las aportaciones y sugerencias de los alumnos.

Una vez definido el proyecto, se propone una sesión conjunta con los alumnos de 6º y 1º de Primaria en donde se recopilarán los datos acerca de los conocimientos musicales que ya tienen adquiridos, sus preferencias, su nivel de comprensión y adaptación a las normas y su capacidad de juego así como sus preferencias y centros de interés.

Recogidos los datos, comenzarían las tareas de diseño y elaboración del proyecto.



Los siete rincones de juego fueron los siguientes:

**Adivinan-DO qué suena:** los niños con los ojos vendados deberán adivinar el nombre de tres instrumentos de percusión que suenan a la vez.

**Somos composito-RE-s:** los alumnos de sexto elaboran tarjetas numeradas con pequeños modelos melódicos en la escala pentatónica de DO, clasificados por números y colores. Los alumnos de 1º lanzan los dados de colores y según el número obtenido van creando con las tarjetas la melodía que después aprenderán a tocar.



**Toca MI ritmo:** los alumnos de sexto deberán tocar un ritmo con las figuras básicas aprendidas por 1º y el participante debe encontrar y tocar la tarjeta correspondiente al ritmo escuchado. Para llegar a ella se le van haciendo distintas propuestas de movimiento y expresión corporal.

**Juegos de FA-milias:** se elabora un Memory de instrumentos y un juego de cartas con las familias de la orquesta.

**Pasatiempos a SOL-as:** resolución de pasatiempos creados por los alumnos de sexto en la clase de informática con generadores de sopas de letras, crucigramas, mensajes secretos,...con contenidos relacionados con el área.

**Salta LA nota:** se dispone de un pentagrama gigante en el suelo del aula donde deberán saltar al lugar correspondiente según las notas y el orden que se les indique.



**Si-gue la nota:** a modo del popular juego Simón, los mayores juegan con los pequeños tocando notas en los xilófonos añadiendo en cada turno una nota más y teniendo que repetir la secuencia melódica propuesta aumentando cada vez la dificultad.

Los alumnos de 1º que acuden a jugar a la Musicoteka van superando pruebas en cada rincón que les otorga su sello correspondiente en su carné de jugador. El terminar al final del proceso con los 7 sellos (DO-RE-MI-FA-SOL-LA-SI) es para ellos un triunfo que será recompensado con algún pequeño premio (pegatinas, lápices,...etc).

### 3.2. Desarrollo:

#### SESIONES

Para preparar la Musicoteka, dedicamos varias sesiones a diferentes desempeños:

- **1º sesión.** Por equipos diseñar y hacer la cartelería para decorar los espacios destinados a los 7 rincones de juegos.
- **2º/3ª sesión.** Se distribuyen las diferentes tareas por grupos de trabajo:
  - Elaboración de materiales para el juego de Memory de instrumentos y Familias de instrumentos.
  - Redacción de normas para algunos de los juegos: para esta actividad, los alumnos de 6º deben elaborar normas especificando cuántos niños podrán jugar a la vez, cuántas notas saltan, cuánto tiempo tendrán para adivinar los instrumentos,...etc. Normas propias para cada uno de los juegos.
  - Diseño y elaboración de los carnés de jugador para los participantes.



- **4º sesión.** Elaboración por parejas de los pasatiempos (de letras, crucigramas, mensajes ocultos) utilizando los programas informáticos determinados.



- **5º sesión.** Composición de melodías sencillas en escala pentatónica de DO para crear los materiales del juego “Somos compositores”
- **6º Sesión.** Práctica con instrumentos de láminas de los modelos pentatónicos creados en la sesión anterior.

## PERSONAL IMPLICADO

Los principales implicados son el especialista de música, los alumnos de 6º de E.P. y los alumnos de 1º de E.P.

Además fue necesaria la aportación de otras personas del centro:

- Profesor informática: en una de sus sesiones deberá ayudar a los alumnos a dar forma a los pasatiempos elaborados de forma escrita (sopas de letras, crucigramas, mensajes ocultos) utilizando los programas de generación de pasatiempos así como otros tipo Paint de edición de los mismos.
- Tutores de otros cursos (1º y 6º E.P.) ayudarán a establecer un calendario para asistir con su grupo-aula a la Musico-t-k.
- Encargado web: la persona encargada de la web del colegio ayudará a colgar la información necesaria para dar difusión al proyecto.

## 4. CONTENIDOS

Los contenidos que se trabajan son en su mayoría musicales ya que parten de esta asignatura pero de forma intrínseca se abordan algunos elementos de otras áreas.

### 4.1. Área de Música

- **Elementos básicos del lenguaje musical:**
  - Pentagrama y clave de sol
  - Notas: nombre y situación en el pentagrama.
  - Figuras rítmicas: blanca, negra, corchea, y sus silencios.
  - Parámetros del sonido: duración, intensidad, altura y timbre.
- **Compositores:**
  - Vivaldi: datos importantes de su vida y de su obra “Las cuatro estaciones”
  - Tchaikovsky: datos importantes de su vida y de su obra “El cascanueces”
  - Mozart: Datos importantes de su vida y de sus obras “Marcha turca” y “La flauta mágica”
- **Instrumentos:**
  - Cuerda: violín, viola, violonchelo, contrabajo, guitarra, arpa y piano.
  - Viento: flauta, trompeta, trombón, clarinete y saxofón.
  - Percusión: xilófonos, timbales e instrumental Orff.

- **Escala pentatónica.**
- **Tonos, semitonos y alteraciones.**

## **4.2. Área de Lengua**

- Elaboración de las reglas de un juego: secuenciación lógica y redacción.
- Elaboración de definiciones de vocabulario específico. Manejo del diccionario.
- Ampliación de vocabulario.

## **4.3. Área de plástica**

- Creación de materiales de juego.
- Elaboración y decoración de cartelería.
- Diseño de espacios.

## **4.4. Área de Informática**

- Manejo de programas propios de generación de pasatiempos: sopas de letras, crucigramas, mensajes ocultos,...
- Manejo de programas: Paint, Word,...

## **4.5 Competencias específicas del proyecto**

El proyecto de MUSICO T-K trabaja especialmente las siguientes competencias:

- Competencia en la comunicación lingüística: ya que requiere la comunicación adaptada a las características de niños más pequeños, siendo capaces de transmitirles el desarrollo y las reglas de cada juego.
- Competencia matemática: aplican el razonamiento matemático para resolver problemas sencillos de formación de grupos, sistema de puntuación, gestión del tiempo,..etc
- Competencia digital: utilizan las TIC para producir información y elaborar los materiales.
- Aprender a Aprender: organiza sus tareas y su tiempo para trabajar de forma individual y grupal.
- Competencia social y cívica: se relaciona con otras personas de su mismo grupo y de otros de diferente edad, de una manera activa y participativa.
- Iniciativa emprendedora: desarrollan la creatividad y planifican soluciones a posibles situaciones que puedan plantearse en el desarrollo de la actividad.
- Conciencia y expresiones culturales: aprecian y valoran las diferentes expresiones

artísticas, especialmente en la música y en sencillas producciones plásticas que requiere el proyecto.

## 5. EVALUACIÓN

La evaluación del proyecto ha sido continua desde el desarrollo de las distintas tareas.

Al final de cada sesión se recogen los ejercicios realizados por los alumnos: elaboración de pasatiempos, diseño de normas, composición de compases en escala pentatónica,...todas esas tareas son evaluables objetivamente como contenidos del área de música.

Al final del diseño del proyecto, el profesor entrega una plantilla de autoevaluación individual y coevaluación entre los alumnos que han trabajado en los distintos grupos-rincones para que se califiquen entre ellos.

También hacen una valoración individual del proyecto en su conjunto, propuestas de mejora, dificultades que han encontrado, logros conseguidos....etc.

Los alumnos de 1º de E.P. también son evaluados según los conocimientos adquiridos durante las sesiones de juego.

### 5. 1.Criterios propios del área de Música

- Escribir e interpretar ritmos sencillos en compases binarios, ternarios y cuaternarios.
- Asentar el conocimiento de la escala musical.
- Conocer datos importantes sobre algunos compositores representativos.
- Interpretar con instrumentos de láminas distintas melodías en escala pentatónica.

Estos criterios se evalúan mediante la recogida diaria del material elaborado por los alumnos de 6º .

Los contenidos eminentemente prácticos: interpretación instrumental, se evalúan mediante observación directa.

### 5. 2 Criterios propios del proyecto

- Participa activamente en el desarrollo de las actividades. --- Observación directa.
- Presenta a tiempo las tareas diarias.--- Recogida de material.
- Adopta una postura de aceptación y colaboración en el proyecto. --- evaluación de sus compañeros.

## 6. CONCLUSIONES



Ha sido una experiencia muy positiva con una gran aceptación por parte de todos los alumnos, tanto del curso de sexto como de primero.

De forma lúdica realizan un buen repaso de los contenidos musicales básicos, son capaces de ampliar vocabulario y conceptos, afianzan destrezas y mejoran la empatía. Pero sobre todo disfrutan sintiéndose protagonistas, actores de su aprendizaje y capaces de enseñar y aprender por sí mismos.

## BIBLIOGRAFÍA

Uruñuela, P. (2018). *Aprender cambiando el mundo. El Aprendizaje Servicio en la práctica*. Edebé, S.L.

Pascual Mejía, Pilar. (2017). *Didáctica de la Música*. Pearson.

Lizaso Begoña. (1990). *Técnicas y juegos de expresión musical*. Alhambra.

Palacios, Fernando. ( 2004). *La brújula al oído*. Agruparte.



(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>)

Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported

(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>)

Revista Digital  
EducaMadrid

(<http://www.educa2.madrid.org/web/revista-digital/>)

Fecha de publicación: 8 de mayo de 2020



(<http://www.madrid.org/>)



(<http://www.educa.madrid.org>)

(/web/revista-digital/aviso-legal) - Mapa web (/web/revista-digital/inicio/-visor/-copia-de-mapa-web)

**EducaMadrid** - 2020 - Consejería de Educación y Juventud

---

