



**Facultad de  
Ciencias Sociales  
y Humanas - Teruel**

**Universidad Zaragoza**

**TRABAJO DE FIN DE GRADO**

**EN MAGISTERIO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Título: “Un pentagrama de emociones: propuesta didáctica en el  
aula a través de la película Coco“**

**Alumno/a: Eva María Martínez Noguera**

**NIA: 757139**

**Director/a: David Martín Félez**

**AÑO ACADÉMICO 2020 - 2021**

## ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN .....	4
II. MARCO TEÓRICO.....	8
1. La disneylización de Pixar .....	8
2. La música en el cine .....	11
2.1. La música en el cine según sus elementos .....	11
3. El efecto de la música en nuestras vidas .....	15
3.1. El efecto de la música en niños.....	18
4. Las inteligencias múltiples de Gardner .....	23
4.1. Inteligencia musical e intrapersonal.....	24
4.2. Inteligencia emocional: primero los sentimientos y después, los pensamientos .....	25
III. MARCO DIDÁCTICO .....	27
1. La importancia de <i>Coco</i> para trabajarla en Educación Primaria.....	27
2. Análisis de la imagen: personajes y su relación con las emociones y escenarios.....	28
3. Análisis de la canción “ <i>Recuérdame</i> ” .....	35
4. Utilización de las Herramientas TIC en la propuesta didáctica .....	38
IV. PROPUESTA DIDÁCTICA DE <i>COCO</i> PARA LA CLASE DE 4º DE PRIMARIA .....	39
1. La educación emocional y en valores en Educación Primaria: el currículum. ....	40
2. Justificación de la elección de <i>Coco</i> .....	43
3. Contextualización.....	43
4. Explicación de la programación en <i>Genial.ly</i> .....	44
V. CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL.....	58
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	60
VII. ANEXOS .....	64

## **RESUMEN**

Actualmente las escuelas desvalorizan el componente emocional por considerarlo contrario al racional. Es necesario que el alumnado de Primaria aprenda a perseverar para intentar conseguir sus sueños a pesar de las adversidades. Por ese motivo, este trabajo va a tratar sobre la relación de la Educación Musical con la formación emocional en la etapa de Educación Primaria, concretamente para el curso 4º de Primaria. Se ha elaborado una propuesta didáctica basada en la película de Disney - Pixar, llamada *Coco*, donde se trabajará el análisis musical y audiovisual. A través de la música y otra serie de actividades, se desarrollará la importancia de temas emocionales fundamentales, como puede ser la importancia de la vida y la muerte. Se utilizarán las TIC como herramientas que faciliten tanto la programación de la propuesta didáctica. Con el uso de las TIC conseguiremos una metodología más actual y unos aprendizajes más motivadores y significativos.

**PALABRAS CLAVE:** Educación primaria, inteligencias múltiples, inteligencia emocional, inteligencia musical, emociones básicas, banda sonora, lenguaje de signos.

## **ABSTRACT**

Nowadays schools devalue the emotional component because they consider it contrary to the rational one. Primary students have to learn to persevere to try to achieve their dreams despite adversities. For this reason, this work will deal with the connection between Musical Education and emotional training in the Primary Education stage, especially for the 4th year of Primary Education. A didactic proposal has been developed based on a Disney - Pixar film called *Coco*, where the musical and audiovisual analysis one will be worked on. Through music and other activities, the importance of fundamental emotional themes will be developed, such as the importance of life and death. ICT will be used as tools that make easier both the programming of the didactic proposal. With the use of ICT, we will achieve a more current methodology and more motivating and meaningful learning.

**KEY WORDS:** Primary school, multiple intelligences, emotional intelligence, musical intelligence, basic emotions, music score, sign language.

## I. INTRODUCCIÓN

Un pentagrama de emociones rodea a la sociedad de hoy día, con variaciones, pausas, cambios de tono... En la escuela del siglo XXI, tener en cuenta las emociones del alumnado se ha ganado un lugar importante en la educación que se está ofreciendo a las nuevas generaciones, pues hay ya muchos estudios científicos que avalan esta situación académica. Sabemos que las emociones constituyen un factor importante en el momento de explicar o interpretar el comportamiento humano (Ibáñez, 2002). “Las emociones influyen grandemente para regular la actividad y la conducta del sujeto. Solamente aquellos fines hacia los cuales el sujeto tiene una actitud emocional positiva, pueden motivar una actividad creadora” (Smirnov et al., 1960, p. 356). Con el paso del tiempo, las emociones han ido adquiriendo un papel protagonista en nuestras vidas, dando lugar así a teorías como la de Gardner (1993) y Goleman (1996). No obstante, el grado de importancia de estas no fue el mismo en todos los campos, ya que lamentablemente nuestra cultura escolar desvaloriza “lo emocional” por considerarlo contrario a “lo racional” (Ibáñez, 2002).

A pesar de las ideas expuestas por Ibáñez, actualmente se está produciendo un cambio educativo en el que las emociones se están convirtiendo en un eje principal en la escuela. Con el desarrollo de este trabajo, se pretende conocer más a fondo las emociones del ser humano que subyacen en su interior. Para ello, serán las funciones cognitivas el hilo conductor que llevará a conseguirlo:

1. La atención y percepción serán guías para llegar a conocer emociones descritas en el visionado de la película objeto de estudio *Coco*.
2. La orientación espacio temporal hará especial hincapié en la motricidad fina y gruesa que serán trabajadas con baile y percusión corporal.
3. El lenguaje será motor de expresiones faciales, gestos, palabras, incluyendo también el lenguaje de signos. Todo ello es un factor socializador y regulador de nuestro comportamiento y del de los demás y por lo tanto, de las emociones que se generan.
4. A través del pensamiento, se hace razonar para extraer conclusiones a partir de premisas, y con ello, poner en marcha la creatividad que llevará al individuo a realizar enfoques novedosos y originales como en actividades que requieran del desarrollo de la capacidad creadora por medio de la escucha de audios musicales.

5. En última instancia, se hará alusión a la memoria, función que capacita al alumno/a para adquirir, almacenar y recuperar la información de la experiencia. Esta será utilizada con posterioridad en la actividad final de la propuesta didáctica en la que se pondrán de manifiesto las emociones como impulsos o reacciones afectivas que aparecen como respuesta automática a todos los estímulos que se han trabajado a lo largo de dicha propuesta.

En este trabajo, se tratará la Educación Artística en Educación Primaria (concretamente el área de música) enfocada al desarrollo de la educación en las emociones, y se realizará a través del visionado y análisis de una película en concreto: *Coco*. Las tres guardan relación, pues la música es expresión viva de diversas emociones y es tal vez, la forma más sublime de expresarlas (Pino, 2011). Según Ciorán (1996) “(...) solo en la música y en el amor hay sensaciones únicas. (...) El éxtasis musical implica una vuelta a la identidad, a lo originario, a las raíces primarias de la existencia”.

No se ha de olvidar la presencia que adquieren las competencias docentes avanzadas en la Educación Artística como herramienta fundamental para su análisis y producción. Estas serán trabajadas con el soporte de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC); entre ellas la aplicación *Plickers* que se verá plasmada en una de las actividades. Se trata de una aplicación que ofrece crear preguntas de múltiple respuesta. La elección de la opción correcta se realiza a través de unas tarjetas con formas cuadradas. Estas cuentan con cuatro lados y cada uno de ellos tiene una letra asignada: A, B, C y D. Por lo tanto, cuando se formulen las preguntas, que podrán ser de dos, tres o cuatro opciones, los alumnos tendrán que voltear las fichas del lado correcto. Se sabrá si el alumno/a ha acertado escaneando la forma geométrica con el móvil a través de la aplicación.

Según Gutiérrez (2019), se han de destacar ciertos beneficios y ventajas que muestra la aplicación de *Plickers*:

1. No conlleva una gran inversión económica. Con un ordenador, un teléfono móvil y tarjetas electrónicas es suficiente.
2. A diferencia de *Kahoot*, *Plickers* no requiere del uso de dispositivos móviles o tablets para realizar las actividades por parte de los alumnos. Estos pueden responder a las preguntas enunciadas mediante unas fichas electrónicas.

3. Fomenta la participación y el interés en las actividades, puesto que se utiliza una metodología basada en la gamificación.

A continuación, se relatan los aspectos que se pretenden desarrollar en este trabajo final de grado y que deberían tenerse en cuenta en relación al desarrollo competencial del alumnado de cuarto de Primaria para el cual está referida la propuesta didáctica. Siguiendo la Resolución de 12 de abril de 2016, serían los siguientes:

- Participación de experiencias musicales colectivas para fomentar la expresión y la emoción.
- Desarrollo de la atención a la hora de trabajar la audición y la memoria musical.
- Conciencia comunicativa a la hora de utilizar códigos verbales, visuales y musicales y desarrollar en el alumnado habilidades y destrezas que sirvan para mejorar la respiración, fonación, articulación...
- Utilización de las distintas herramientas y plataformas TIC para conseguir los objetivos propuestos.

Para conseguir este desarrollo competencial, se va a trabajar el visionado de la película de *Coco* de Disney - Pixar. En ella, se aborda el aspecto de que es necesario por parte de todos los seres humanos tener sueños y aspiraciones, y que a pesar de las dificultades, hay que seguir intentando conseguirlos. Esto se pone de manifiesto en la mayoría de los personajes principales que aparecen en ella. Un ejemplo puede ser el sueño truncado de Mamá Imelda, o por el contrario, el sueño conseguido de Miguel, quien persigue su objetivo de ser músico a pesar de todas las dificultades que su familia le interpone. La consecución de esto último adquiere un papel importante, pues según Pervin (1989) y Little (1999), el proceso o el logro final de las metas personales se relaciona directamente con el bienestar psicológico.

Otros aspectos que se van a trabajar a través de la propuesta didáctica que se va a realizar con el análisis de la película *Coco* son:

- La amplia diversidad de culturas que existen. Cada una tiene una manera diferente de afrontar el "Día de los Muertos", tema principal de la película.

- La importancia de las manifestaciones folclóricas de cada uno de los países así como las tradiciones y festividades a las que se les otorga importancia según en la cultura en la que uno se encuentra.

- Valores de respeto y buen comportamiento hacia los animales. Pueden aparecer actividades sucedáneas relacionadas con este tema y que se pueden aprovechar para poner en marcha debates y puestas en común acerca de ello.

- Perder el miedo ante un público crítico, a creer en sí mismos y ser capaces de caminar solos y con autonomía en la vida. De esta forma, podrán entender que la Educación Artística les ayudará a escuchar, mirar y sentir un mundo con la melodía de la música que les ayudará a encontrar una emoción u otra. Esto se tratará en la actuación final en la que tendrán que demostrar todo lo aprendido durante el trimestre ante un público cercano.

- Fomentar la inclusión en la escuela en la que se desarrollen los futuros adultos de nuestra sociedad. Esta debe ser entendida como la capacidad para poder ofrecer a todos los alumnos/as la oportunidad de acceder al aprendizaje sin ningún tipo de barrera y recibiendo la ayuda que sea necesaria en cada momento. De esta manera, se verá recompensado el éxito personal, académico y social y favorecerá la autoestima y el interés por la superación de cada uno de los alumnos/as. Esto se pondrá de manifiesto durante toda la propuesta debido a que en el aula de cuarto de Primaria hay un alumno con diversidad funcional auditiva.

A través del desarrollo de la propuesta didáctica que se realiza con el análisis musical de la película *Coco*, se pretende trabajar la interacción de conocimiento e importancia de temas en los que el ser humano es protagonista, tan fundamentales como la vida y la muerte. También fomentar la inclusión, el desarrollo de la inteligencia emocional, conocimientos musicales básicos, la importancia de un análisis crítico de la película y la utilización de herramientas TIC que posibiliten un mayor conocimiento de todo lo anterior.

## II. MARCO TEÓRICO

A continuación, se analizarán algunos de los aspectos más relevantes resultantes del visionado de la película *Coco*.

### 1. La disneylización de Pixar

*Coco* es una película de animación producida por Pixar Animation Studios, distribuida por Walt Disney Studios Motion Pictures y dirigida por Lee Unkrich y Adrián Molina.

Disney Enterprises, Inc. o The Walt Disney Productions se fundó en el año 1923 gracias al animador Ub Iwerks y a los hermanos Disney. Tras la creación de la empresa, Walt Disney, que era dibujante, comenzó a confeccionar dibujos para animación en Hollywood para Universal Pictures llegando a crear al famoso ratón Mickey Mouse, al perro Pluto o al pato Donald. Tras numerosas y trascendentales producciones, el 25 de enero de 2006, Disney hizo pública la compra de Pixar Animation Studios por 7.400 millones de dólares iniciándose así una nueva era de producción de animación digital (David Cruz, 2008).

Desde *Mickey Mouse* (1923) pasando por *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), *Cenicienta* (1949), *El libro de la selva* (1967), *La Sirenita* (1989), *La Bella y la Bestia* (1991), y *El rey León* (1994) hasta *Luca* en 2021... Según Giroux (2001), este tipo de películas parecen diseñadas para un público infantil con un fin lúdico y educativo, pero apuesta por ciertos valores que hoy en día comienzan a estar denostados en la sociedad actual:

- El respeto a la figura de autoridad. En concreto, el protagonista Miguel, a pesar de que a él le encanta la música, su familia considera que por todo lo ocurrido en la misma, no puede tener acceso a ella. Se debate entre seguir sus instintos o acatar las órdenes de su abuela. De esta manera, se comprueba cómo Miguel intenta hacer caso a lo que se le marca pero le puede mucho más su interior. Este valor educativo es el que se desea transmitir al alumnado: perseguir los sueños.
- El papel de la familia tradicional. Es otro de los aspectos que suele predominar en Disney, sobre todo en las películas más antiguas. Habitualmente son familias con una estructura patriarcal en la que el hombre trabaja para conseguir dinero y sacar a su familia adelante mientras la mujer cuida de los hijos y de la casa. Por otra parte, otro aspecto común en este tipo de familias es la imposición de limitaciones a los hijos

(Martínez y Moreno, (2016). Ejemplos de este tipo de familias aparecen en la película de *Mulán*, de *El rey León* y de *Coco*, entre otras.

- La defensa del consumismo: No se ha de olvidar que Disney es una empresa movida por el dinero en la que prevalece el negocio y el capitalismo. Ya decía Giroux (2011) que el interés de Disney por la familia no es fomentar su unidad sino convertir a los espectadores en consumidores pasivos de sus productos con merchandising, parques temáticos o plataformas de internet como *Disney +*. Este movimiento no sería posible sin la previa y posterior promoción que recibe cada producto que esta factoría lanza, llegando a aparecer los personajes de *Coco* hasta en productos alimentarios como Danone.



**Ilustración 1:** Imagen de personajes de Disney en Danone. Recuperada de danone.es.

- La ideología patriarcal y el papel de la mujer. En la gran mayoría de las producciones Disney, es observable la defensa del patriarcado en el que destaca la supremacía masculina y la inferioridad femenina. Este aspecto se relaciona directamente con el papel que adquiere la mujer que suele esconder un fondo un tanto oscuro con diversos estereotipos. Un claro ejemplo se encuentra en la película de *Blancanieves y los 7 enanitos* (1938) quien consigue que los enanitos la acepten diciéndoles que sabe barrer, cocinar, lavar... La mujer suele aparecer como una persona sumisa cuyo deber es obedecer a los hombres, contraer matrimonio o cuidar de la familia. No obstante, también suele adquirir el papel de malvada (Giroux, 2001, págs, 106 - 111). Este aspecto se refleja mínimamente en la película *Coco* en la que la abuela adquiere el papel de malvada y se opone a lo que su nieto deseaba por encima de todas las cosas.

Como el objeto de análisis va a ser la película de *Coco* (2017), se irán analizando los ingredientes que Disney irá utilizando según su presencia en ella. Uno de los elementos clave es la gran promoción que la factoría hace de todos los productos que lanza al mercado. Es

necesaria una previa y posterior promoción que albergue curiosidad, misterio y cree en el consumidor una necesidad de comprar ese producto, suscribirse a esa plataforma o ir a ver ese film al cine. De esta manera, aseguran un número determinado de entradas muy significativo en el cine y por ende, un puesto en el top más alto. Desde sus inicios, las tramas de todas y cada una de las películas Disney han narrado historias que viajan hasta el rincón más recóndito de nuestros corazones. Estas cuentan con protagonistas con buen fondo y agradable diseño gráfico; personajes secundarios que suelen dar un toque cómico restando dramatismo al argumento y antagonistas que además, tienen una estética poco agradable a la vista, dando lugar a la creación de prejuicios.

Todo esto es evidente en la historia del niño Miguel, quien intenta por todos los medios alcanzar su sueño de ser músico como su gran ídolo Ernesto de la Cruz, a pesar de que su familia se lo impide a toda costa.

En cuanto a la cuestión de las apariencias, la mayoría de los personajes tienen un diseño exterior peculiar. Sin embargo, la animación está cuidada al máximo detalle con increíbles escenarios dignos de admirar, como por ejemplo, la “tierra de los Muertos” la cual está repleta de color, energía, brillos y esperanza. Estos gráficos no hubieran sido posibles años atrás, por lo que Pixar aboga por una constante renovación y formación para dar a su público todo lo mejor.

Las bandas sonoras que acompañan a cada una de sus películas son otro pilar fundamental: *El rey León*, *El libro de la selva*, *La Sirenita*... son producciones musicales que han contado con una gran reproducción a través de diferentes medios: las propias películas, portales de internet, productos que las reproducen, libros, CD's, mp3..., que un elevado número de personas conoce y que han sido interpretadas y versionadas por cantantes de diferentes nacionalidades reconocidos en diferentes países dando color y autenticidad a las películas. Son melodías agradables, armoniosas, no fáciles de olvidar. Esto es lo que ocurre exactamente con la música que acompaña a *Coco*, “*Recuérdame*” interpretada por el artista Carlos Rivera.

En el ámbito de la animación, todo puede ser aprovechado desde el punto de vista educativo; tanto lo malo, como lo bueno. A través de ello, se pueden infundir diversos valores a través del pensamiento crítico y del debate con el soporte de preguntas como: “¿por qué los personajes femeninos son más sensibles y cuidan de los niños? ¿por qué los masculinos son

más poderosos y agresivos?” (Digón (2006). ¿Por qué al personaje extranjero se le muestra y se le supone en la película con menos inteligencia que a otros personajes? Obviamente, como docentes, no se puede elegir una película al azar; la decisión final requiere de un análisis previo para así aprovechar al máximo su potencial. Según Digón (2006), en la llamada sociedad de la información, caracterizada por el incremento de los procesos de globalización, del pensamiento único, el aumento del poder de los medios de comunicación, la educación crítica para las nuevas tecnologías... deben formar parte del currículum si realmente se desea formar personas con un pensamiento crítico.

## **2. La música en el cine**

Según el historiador Kurt Londo, el origen de la música en el cine se fundamentaba en la intención de encubrir el ruido que el proyector hacía en las salas de proyección. Sin embargo, esta afirmación fue desmentida, pues la música comenzó a adquirir protagonismo siglos antes, durante las primeras representaciones teatrales en la antigua Grecia. Con ello, se fue convirtiendo poco a poco en la base para precisar el carácter de los personajes que aparecen en la escena o sin embargo, ayudar a profundizar situaciones de alegría, tristeza, ira... La música ha formado parte del ser humano para acompañarlo casi en todas las facetas de la vida (Radigales, 2008).

Hoy en día, no cabe duda que entre lo que se escucha y lo que se ve, existe una clara interdependencia. Esto se concibe como una “audiovisualización”, palabra que denota la relación entre el sonido y la imagen. Por ende, se puede hablar de cine mudo pero no de cine silencioso, pues el cine siempre ha sido y será musical. Junto con sus inicios, encontramos la creación de las partituras que con el paso del tiempo, dieron lugar a la incorporación de las bandas sonoras (Radigales, 2008).

### **2.1. La música en el cine según sus elementos**

Para realizar un exhaustivo análisis de la música en el cine, habrá que tener en cuenta varios aspectos. Primeramente, será necesario conocer los tipos de música **según su composición**:

- A. **Score**: se trata de la Banda Sonora Original (BSO). Se refiere a la música que ha sido compuesta exclusivamente para el film y que sigue una estructura en concreto. A lo largo del largometraje aparece reiteradamente.

- B. Soundtrack: aparece a lo largo de la película pero no está compuesta exclusivamente para ella. Se refiere a una banda sonora compuesta por música ya preexistente que ha sido seleccionada para acompañar al film en algunas escenas. Esto significa que no tiene por qué aparecer de forma completa.

En segunda instancia, habrá que fijarse en la **relación que guarda con la imagen**. Esta puede ser:

- A. Diegética: es identificable cuando la música que acompaña a la imagen emerge a través de una fuente directa, como un equipo de música o una orquesta. En la película es observable en el minuto 51:20, momento donde Miguel comienza a tocar y cantar ante un público por primera vez.
- B. No diegética o incidental: es identificable cuando el sonido está fuera de cámara, es decir, no aparece en pantalla ni proviene de ninguna fuente directa de sonido. En la película de *Coco*, se hace notar al comienzo, en el segundo 45. Es ahí donde Miguel comienza a narrar su historia la cual es ambientada con música de fondo.
- C. Falsa diégesis: se trata de una mezcla de las dos anteriores. Consiste en música real que se ve enriquecida con más instrumentos que no están presentes en la secuencia. Esta destaca en el 1:22:40, cuando Mamá Imelda comienza a cantar. Se observa bajo el escenario una pequeña banda que colabora con la cantante; sin embargo, a esta le acompañan varios instrumentos de percusión que se encuentran ausentes en la escena.

También se ha de tener en cuenta la **relación que mantiene con el argumento**. Esta puede ser:

- A. Integrada: es identificable cuando el propio guion de la película justifica la existencia de un pasaje musical y por lo tanto, la música aparece integrada en el argumento. Al tratarse de una película donde predomina lo musical, surgen muchas actuaciones musicales que como mínimo, se ven apoyadas por una guitarra y una voz.
- B. No integrada: esta no tiene relación o justificación directa con el argumento de la película. No es imprescindible para que la secuencia tenga sentido. En el minuto 9:42 de la producción, se comienza a oír una guitarra que da inicio a la escena en la que Miguel y su abuela, van a hacer la ofrenda de flores. Esa escena seguiría teniendo el

mismo sentido con o sin el sonido de la guitarra a pesar de que le aporta más emotividad.

Según la **relación** con el **lenguaje visual**. Esta puede ser:

- A. Convergente o empática: si la música se relaciona de forma directa con el sentimiento o el ambiente sugerido por la escena o los personajes. Cuando Miguel llega a la tierra de los muertos en el minuto 25:00, comienza a sonar una música que evoca aires de grandeza, pues se trata de un lugar que alberga a cientos de personas que ya no están en vida. Con este acompañamiento musical, la escena es capaz de transmitir alegría, emoción y un fuerte sentimiento por la tierra donde se encuentra. Además, implica al espectador emocionalmente e incluso permite anticipar situaciones determinadas.
- B. Divergente o anempática: la música evoca una emoción opuesta a la imagen. Este tipo de relación no aparece en la película, pues en todo momento la música acompaña a la escena y le brinda un sentido.

En función de la **ubicación** en el **montaje**. Puede encontrarse en:

- A. Bloque genérico: hace referencia a la música de entrada o salida que acompaña a los créditos. La música de inicio nos permite imaginar en qué cultura se va desarrollar el film; en el caso de la película de *Coco*, la música mexicana realiza acto de presencia aun sin haber empezado, con instrumentos y ritmos propios de la cultura.
- B. Bloque secuencia: hace referencia a la música que coincide con el desarrollo de una secuencia. Miguel le comienza a cantar a Mamá Coco en 1:30:40, la emotiva canción de “*Recuérdame*”. Es un momento clave a través del cual, el pequeño protagonista consigue que Coco recuerde de nuevo a su padre y por lo tanto, no sea olvidado.
- C. Bloque de transición: en relación a la música que se utiliza, sirve de nexo de unión entre una secuencia y otra. “*El latido de mi corazón*” en el minuto 1:34:10, es la pieza que conecta la escena en la que Mamá Coco recuerda a su padre con la de meses más tarde, cuando Coco fallece y Miguel visita el santuario de la familia junto a su hermana pequeña.

**Según el nivel de volumen de los distintos elementos sonoros:**

- A. Primer plano: la música destaca por encima del resto de los elementos sonoros. Es lo que ocurre en el minuto 1:34:10, donde la historia regresa al mundo de los no vivos haciendo hincapié en el reencuentro del tatarabuelo de Miguel y su hija, Mamá Coco. Durante ese momento, suena una canción interpretada por Miguel.
- B. Plano secundario: la música actúa como música de fondo en un nivel de volumen inferior al resto de los elementos sonoros. Momento posterior a la escena en la que Miguel le canta a Mamá Coco “*Recuérdame*” en el minuto 1:32:00, Coco comienza a recordar mientras una música suena de fondo aportando ternura a la situación.

Conforme al **origen** de la **música** que aparece en la producción:

- A. Original: se trata de aquella música que ha sido creada por y para la película en cuestión.
- B. Preexistente: se trata de aquella música ya existente y que es utilizada para una película posterior.
- C. Adaptada: esta música también existía previamente. Sin embargo, se realizan cambios y adaptaciones en ella para que se guarde una mayor relación con la película en la que se va a utilizar.

Toda música tiene una o varias características particulares que se encaminan al reforzamiento de la acción cinematográfica. Esto hace referencia a las **funciones** que la **música** ejerce en el **cine**:

- A. Expresiva: esta función ayuda a empatizar con los sentimientos y emociones de los personajes que aparecen en la película. Además, contribuye al desarrollo de la psicología en los personajes, permitiendo saber incluso lo que sienten o su propia personalidad.
- B. Estructural: se trata de una función cuyo objetivo es ayudar a estructurar la película. Un ejemplo es el acompañamiento musical que aparece en los créditos; también los temas principales que se encargan de dividir la película en momentos clave. Dependiendo del ritmo que esta tenga, las acciones ocurrirán más deprisa o más despacio.

- C. Narrativa: ayuda a entender la narración además de saber si la historia narrada pertenece al pasado, presente o futuro... La música se convierte en un vehículo cuya función es crear atmósferas.
- D. Ambientación: ayuda a ambientar la escena temporal y ubicarnos en un lugar determinado. Como se ha nombrado anteriormente, la música que acompaña al inicio de la película, ya adentra al espectador en la cultura mexicana con ritmos propios de la misma.

### **3. El efecto de la música en nuestras vidas**

Para Peretz (2006), la música es una función autónoma e innata, creada por múltiples módulos que se entrelazan mínimamente con otras funciones. Todos los seres humanos son capaces de hacer música. Según varios estudios, se ha podido demostrar que las capacidades musicales se reparten en diferentes partes cerebrales (Kotilahti, 2010). Algunos ejemplos son:

- El hemisferio derecho recoge el uso de palabras en las canciones (Odam, 1995). También existen ciertas redes neurológicas responsables de distintos elementos de la producción y percepción musical, como por ejemplo el timbre, la intensidad, el ritmo, el tono y la frecuencia (Jäncke, 2009). Pueden variar según las experiencias musicales que cada persona haya vivido (Altenmüller y Schlaug, 2001).
- La corteza temporal anterior estaría implicada en la memoria semántica de información musical (Platel et al., 2003).
- El planum polare se encarga de las destrezas musicales avanzadas.
- El área de Broca colabora en actividades instrumentales o de canto (Brown et al., 2004).
- La corteza inferior lateral junto con la parte superior del lóbulo temporal son las áreas responsables de analizar la música y preparar al cerebro para recibir sonidos.
- El hipocampo del hemisferio derecho se encarga de recuperar la memoria musical y reconocer melodías familiares (Watanabe, Yagishita y Kikyo, 2008).

Según diversos estudios relacionados con la neurociencia, se ha podido llegar a la conclusión de que la práctica musical genera grandes diferencias en las estructuras y

funcionamiento de los cerebros de adultos y niños. Ese entrenamiento musical predomina sobre las características innatas del ser humano (Justel y Díaz, 2012).

Después de haber recibido educación musical desde los tres años de edad, puedo afirmar que la música es un factor que contribuye al desarrollo de la persona en todos sus sentidos, potenciando así todas y cada una de las funciones cognitivas:

- La atención y la percepción. Con ellas se consigue focalizar la atención en la interpretación musical. La percepción permite a través de los sentidos recibir, interpretar y elaborar la información proveniente del entorno, interviniendo en este proceso no solo los órganos sensoriales, sino también el cerebro. A través del lenguaje corporal, se manifiestan emociones y sentimientos que crean complicidad entre los intérpretes.



**Ilustraciones 2 y 3:** Imagen propia interpretando una pieza musical a flauta en una audición en 2º de Primaria.

- La orientación espacio temporal. Con los diversos tipos de bailes y percusión corporal tanto de forma individual como colectiva, se trabaja la motricidad fina y gruesa, indispensable para situar unas personas con respecto a otras.



**Ilustración 4:** Imagen propia bailando en una audición en 2º de Primaria.

- El lenguaje será motor de expresiones faciales, gestos, palabras... En este se apoyan todas las piezas musicales bien a través del lenguaje musical (partituras), lenguaje hablado o escrito (letras de las canciones) o el lenguaje expresivo (danza). No se ha de olvidar la lengua de signos, pues cada día está más y más integrada en el mundo musical o así lo intenta la conocida cantante Rozalén. Cada una de sus canciones está acompañada de una intérprete de lenguaje de signos que acerca este arte a aquellos que no pueden escuchar pero sí expresarse.



**Ilustración 5:** Imagen propia interpretando una pieza musical en una audición en 2º de Primaria.

- A través del pensamiento, se pone en marcha la creatividad que transporta a la persona a lo novedoso y original. Esto se puede poner en marcha a la hora de crear una canción bien plasmándolo en una partitura o simplemente con ritmos. Si esta actividad se desarrolla con niños, siempre será mejor que la composición sea grupal, haciendo que todos se sientan los protagonistas de sus propias creaciones.
- En última instancia, se hará alusión a la memoria, función que capacita para adquirir, almacenar y recuperar la información que la experiencia ha recabado. Aquello que se aprende y se experimenta, aun cuando haya un profundo olvido, puede tener reminiscencia posterior al tararear una pieza musical de la infancia.

Además, actúa como agente socializador, pues la música une personas independientemente de su edad y conecta culturas diversas. Gracias a una persona mayor, junto con mi grupo de música tradicional “Almutradín”, pudimos conocer una canción antigua llamada Vuela, Vuela Palomica (<https://youtu.be/cxcDEJB9Gmo>) y en honor a ella, decidimos interpretarla en uno de nuestros conciertos veraniegos. A través de esta canción, se consiguió que aquella persona lograra despertar emociones ya casi cubiertas por el polvo del olvido, regresase a su infancia, recordase viejos momentos y cómo no, se sintiese la protagonista de ese momento, al igual que Mamá Coco en la película. Otro ejemplo de unión de culturas es la interpretación de piezas musicales extranjeras como por ejemplo canciones irlandesas como Irish Reel (<https://youtu.be/wloRnjcFzqY>) con flautas propias de Irlanda o La Niña de los Lapachos (<https://youtu.be/k2rabsR1U8s>) originaria de Argentina del cantautor Jorge Cafrune.

### 3.1. El efecto de la música en niños

Según Kemple, Batey y Hartle (2004) “es en la infancia temprana en donde la aptitud musical comienza a desarrollarse”. “En las etapas de la infancia y la niñez es conveniente fomentar el desarrollo de la habilidad innata del ser humano para explorar sonidos, cantar y hacer música” (Stellacio y McCarthy, 1999). Esto se ve reforzado socialmente con la escucha de familiares directos, de profesores/as y medios de comunicación, cuyo papel será influenciar y modelar el gusto infantil por la música (Denac, 2008). (Benítez et al., 2017).

La formación musical en la infancia tiene efectos positivos en:

- Iniciarse en el aprendizaje de tocar un instrumento musical desde temprana edad, estimula el desarrollo cognitivo (Bangerter y Heath, 2004).
- El desarrollo de destrezas visuales, espaciales y verbales (Norton y otros, 2005).
- También tiene un papel muy importante en el pensamiento lógico - matemático y el rendimiento del coeficiente intelectual (Schlaug et al., 2005).

Esta última afirmación se ha demostrado en algunos estudios. Según Cano - Campos y Custodio (2017), el profesor Schellenberg, de la Universidad de Toronto realizó un estudio durante 9 meses con dos grupos de niños/as de 6 años con el objeto de saber si la música influye en el coeficiente intelectual (CI).

Un grupo a analizar recibió clases de música regularmente y el otro, clases de teatro. Antes de comenzar el estudio y al finalizarlo se midió el CI de cada alumno/a y ver así si se producían cambios. Los resultados de la investigación fueron determinantes: el coeficiente de los niños/as que aprendieron música se vio incrementado en comparación con el otro grupo.

No obstante, en California, realizaron un estudio similar al anterior. Un grupo de estudio recibiría más horas de matemáticas y el otro sin embargo, recibiría más horas de música. Los resultados de esta indagación revelaron que los niños/as con más horas de matemáticas rindieron menos que aquellos que recibieron más horas de música. Gracias a esto, se pudo concluir que la enseñanza artística es esencial en la educación, pues durante esas horas, los niños/as alcanzan un mejor desarrollo afectivo e intelectual.

Por otro lado, una investigación realizada en base a los efectos de la formación musical en el cerebro, la conducta y el desarrollo cognitivo en niños/as pequeños (Norton et al., 2005) utilizó dos grupos de estudio: uno que recibió 15 meses de formación musical instrumental y otro que no la recibió. Los resultados fueron concluyentes, pues en el primer grupo se pudieron observar grandes mejoras en las capacidades motoras, auditivas, tareas melódico - rítmicas, mayor volumen en el giro precentral derecho (pliegue del lóbulo frontal del cerebro) y en el cuerpo calloso. El volumen de la sustancia gris del cerebro se vio incrementado (Custodio y Cano - Campos, 2017). Sin embargo, el segundo grupo no realizó ningún progreso. Gracias a esto, se pudo deducir que recibir este tipo de formación durante la

infancia puede llegar a modificar las estructuras cerebrales así como la producción de nuevas redes neuronales (Hyde y otros, 2009).

No obstante, a pesar de que no se reciba formación musical, la música en la mayoría de los casos se convierte en una fiel compañera que nos escolta en momentos buenos como por ejemplo la celebración de una buena noticia y momentos no tan buenos de nuestra vida como la pérdida de un ser querido o mascota. Además, representa un medio de expresión y comunicación sin distinguir a nadie independientemente de sus capacidades. Es un gran apoyo para aquellos niños/as que tienen autismo, TDAH, problemas sensitivos, problemas oncológicos... Es una amplia vía de escape que permite evadirse por unos instantes de todos los pensamientos negativos que les invaden. Aporta numerosos beneficios como por ejemplo (Benítez, Díaz y Justel, 2017):

- Liberación emocional.
- Autoconocimiento y autorregulación (metacognición).
- Mejorar las relaciones interpersonales.
- Favorece la comunicación con los demás.
- Determinante para los niños/as con trastorno del desarrollo y adultos con enfermedades neurológicas.

Otro claro ejemplo de los efectos de la música en niños/as es observable en la película de *Coco*. Si se compara el estado del pequeño Miguel sin poder hacer música con la primera vez en la que puede subir a un escenario y enseñar lo que realmente vale, observamos una diferencia afectiva abismal. Se aprecia una clara liberación emocional favorecida por la producción del neurotransmisor de la dopamina (deseo) además de una mejora de las relaciones interpersonales y la comunicación, ya que socializa con quien sea necesario para encontrar a su tatarabuelo, su gran ídolo.

### 3.2. El efecto de la música en personas mayores

La música puede ser utilizada como medio para potenciar la armonía en las personas mayores a través del fomento de su salud física logrando así un proceso de envejecimiento activo (Serrano, 2013). La dimensión musical puede ayudar a satisfacer determinadas

necesidades de las personas de forma integral favoreciendo las relaciones sociales, la movilidad, creatividad o los fenómenos comunicativos (verbales y no verbales) como forma de expresión e interacción con el entorno (Sánchez, 2014).

De esta manera, “se pretende mejorar la autoestima, incrementar la autonomía personal, afrontar que la vejez es una etapa para seguir disfrutando y creciendo plenamente, incrementar habilidades cognitivas y físicas y promocionar estilos de vida mejores que los anteriores” (Ceballos, 2012) a través de la música como medio fundamental para el aprendizaje del ser humano (Betés, 2000).

Una vez reciben la jubilación, este perfil de personas dispone de más tiempo libre e inconscientemente, la mayoría de ellos, tienden a ensimismarse y perder el interés por aquello que les rodea. Estas razones justifican el porqué la música ha registrado tantos beneficios terapéuticos entre la población de la tercera edad, pues ayuda a evadirse de ese círculo vicioso, a recuperar la alegría y a superar la dejadez (Cardona y Gómez, 2010). Entre los beneficios que aporta encontramos (Oneca, 2014):

- La facilitación y la promoción de la comunicación y socialización.
- Un notable aumento de la autoestima, de la seguridad en sí mismo/a debido a que la música fomenta la aparición de pensamientos positivos e ideas creativas.
- Mayor dominio de las emociones.
- Mejora de las funciones motoras y perceptivas. Es destacable el ritmo, elemento fundamental a través del cual se consigue una mayor coordinación de movimientos (motricidad fina y gruesa).
- Relajante frente a episodios nerviosos y problemas de estrés.

Sin embargo, Betés (2000) divide los diversos efectos beneficiosos de la música en tres niveles:

#### 1) Nivel social

- Favorecer la integración social y las relaciones sociales. “La música además de contemplar beneficios a nivel social de las personas también ayuda a facilitar la comunicación y la expresión ayudando a mejorar las habilidades de comunicación limitadas o nulas de las personas” (Clair, 1996).

- Facilitar la cohesión grupal, dar sentimiento de grupo y potenciar el diálogo (habilidades sociales).

## 2) Nivel emocional

- Comunicar y expresar un estado emocional (miedo, tristeza, alegría...).
- Modificar cambios de estado de ánimo.
- Despertar provocar o evocar emociones y sentimientos. “Los beneficios de la música también se encuentran presentes en expresiones personales, maneras de gesticular, estados de ánimo. Todas ellas identificadas por medio de tareas musicales” (Betés, 2000).

## 3) Nivel fisiológico: “La música ejerce efectos positivos en la fisiología de las personas (...). Aunque (...) no son fáciles de predecir debido a la complejidad musical y también a la dificultad que presenta medir con exactitud los beneficios de la música sobre las personas.” (Bartlett, 1999).

Un estudio sobre personas mayores y ancianos que recibieron una terapia de danza y movimiento mostró importantes efectos a nivel psicosocial como el aumento de autoestima, participación y alegría y por el contrario, la disminución de depresión. Además, se estimó un acrecentamiento de la conciencia corporal, la conexión cuerpo - mente y la actividad aeróbica de personas con problemas físicos, sensoriales o mentales (Hoban, 2000).

A la hora de trabajar la música con este grupo de personas, sería preferible reproducir canciones que sean conocidas para ellos; por el contrario, se perdería la atención. Tendrán que ser piezas que permitan viajar hasta el rincón más recóndito de sus corazones y les despierten todo tipo de emociones, reviviendo aquellos recuerdos que tanto disfrutaron en su momento (Cardona y Gómez, 2010). Un claro ejemplo se encuentra en la película de *Coco*, concretamente en la escena en la que Miguel, el pequeño protagonista, le canta en compañía de su guitarra a Mamá Coco la canción de “*Recuérdame*”.

Mamá Coco sufre demencia senil y es el personaje más longevo de la serie. Durante prácticamente todo el transcurso de la película, la abuelita se encuentra ausente a causa de su enfermedad pero en cuanto Miguel comienza a cantarle aquella canción que compuso su padre, Coco levanta su mirada y sus ojos recobran ese brillo que desprendían en su añorada juventud. Ella no solo regresa al presente sino que revive el pasado con esa preciosa

composición en la que recuerda de nuevo – como bien dice la canción – a aquel padre que había sido cubierto por una gruesa capa de olvido que crecía por momentos, llegando a estar al borde de hacerlo desaparecer para siempre.

#### **4. Las inteligencias múltiples de Gardner**

A pesar de la gran acogida que tuvo la aparición de la teoría de las Inteligencias Múltiples (IM), numerosos psicólogos siguen defendiendo que solo existe una sola inteligencia medible a través de test de coeficiente intelectual. Gracias a este fundamento, se puede abarcar el estudio desde el campo psicológico pasando por el antropológico y llegando hasta el genético, ya que las inteligencias también tienen una relevante relación genética. Según Gardner (1983), existen 7 inteligencias múltiples que definen nuestra propia inteligencia: musical, cinético – corporal, lógico – matemática, lingüística, espacial, interpersonal e intrapersonal. Años más tarde, en 2001, decidió añadir la inteligencia naturalista. Del Pozo (2008) describió las ocho inteligencias múltiples como:

“La capacidad para conocerse a sí mismo; interactuar con los demás; comunicarse de una forma eficaz; percibir modelos y relaciones lógicas; pensar en tres dimensiones; captar sonidos, timbres y ritmos distintos; expresar ideas con el cuerpo, y tener una sensibilidad hacia el entorno natural”.

Todos los seres humanos contamos con ocho inteligencias, las cuales interactúan entre sí independientemente. Sin embargo, cada persona es capaz de desarrollar unas más que otras, debido posiblemente a componentes genéticos y ambientales, entre otras cosas. No obstante, es muy curioso ver cómo estas se ponen de manifiesto en función del avance social: siglos atrás, la inteligencia más relevante era la lingüística debido al predominio del uso de las lenguas del griego y latín. En la actualidad, la inteligencia que destaca sobre todas las demás es la lógico – matemática, debido al gran avance tecnológico. A pesar de ello, la sociedad sigue destacando los conocimientos teóricos, dejando a un lado la música, las emociones, los valores... La ambición por el saber ha hecho olvidar los sentimientos porque antes de ser seres racionales, somos emocionales por naturaleza.

Entre los beneficios que proporcionan las inteligencias múltiples en la escuela, es importante destacar que:

- Despiertan el interés y la curiosidad por lo tratado.

- Convierten a los alumnos/as en seres activos, protagonistas de sus propios aprendizajes ya que aprenden haciendo.
- Les permiten “autoconocerse” fortaleciendo y aumentando su autoestima y su metacognición.

Por el contenido tratado en este trabajo, se hará especial hincapié en la inteligencia musical, la intrapersonal y emocional.

#### 4.1. Inteligencia musical e intrapersonal

“La música nos puede hacer mejores gracias al poder terapéutico con que incide en nuestro ánimo y en nuestro cerebro” (Pirfano, 2013). Con todo esto, no solo se hace referencia a la escucha, también a la interpretación a través de instrumentos musicales o interpretación corporal con bailes, danzas, percusión corporal...

Ya lo dijo Pirfano (2013) “La música constituye una auténtica vía de conocimiento, cuya virtud puede hacer que cada persona dé lo mejor de sí. Por eso se puede hablar con propiedad de la existencia de una inteligencia musical.”. Esta genera un espíritu de superación, persecución y consecución de todo lo propuesto con empeño y cariño.

El hecho de realizar rápidos y notables avances por ejemplo en un instrumento musical, supone contar con una base biológica y genética. Está demostrado que esta inteligencia es totalmente independiente de las demás ya que puede estar presente en niños/as autistas o que manifiestan ausencia del habla y que sin embargo, son un auténtico prodigio musical. Una muestra de esta evidencia se puede apreciar en la película *El piano* (1993), cuya protagonista es muda.

Según Philip Ball (2016):

“La música puede desencadenar procesos fisiológicos a simple vista muy alejados de lo puramente cognitivo. Por ejemplo, puede afectar al sistema inmunológico, incrementando los niveles de proteínas que combaten las infecciones microbianas. Asimismo, tanto la ejecución como la escucha pueden regular la secreción de hormonas que inciden en el estado de ánimo, como el cortisol, lo que demuestra que el uso de la música en terapias psicológicas tiene un fundamento bioquímico sólido.”.

Como se ha nombrado anteriormente, las inteligencias son independientes pero a la vez, están interconectadas, sobre todo la inteligencia musical con la intrapersonal ya que esta última nos permite el acceso a nuestro medio interno, discernir nuestras emociones, sentimientos, conductas... Esta inteligencia es la más privada y depende en ocasiones de la música para poder ser observada en funcionamiento (Gardner, 1983).

#### 4.2. Inteligencia emocional: primero los sentimientos y después, los pensamientos

¿Las emociones pueden ser inteligentes? La emoción se refiere a un sentimiento y a los pensamientos, los estados biológicos, los estados psicológicos y el tipo de tendencias a la acción que lo caracterizan. “Existen centenares de emociones y muchísimas más mezclas, variaciones, mutaciones y matices diferentes entre todas ellas. En realidad, existen más sutilezas en la emoción que palabras para describirlas” (Goleman, 1995). Debido a la multiplicidad de emociones, muchos investigadores son incapaces de ponerse de acuerdo a la hora de clasificarlas y considerar cuáles son primarias y cuáles no, aunque es de destacar una tesis de Paul Ekman en la que se identifican cuatro expresiones faciales concretas (el miedo, la ira, la tristeza y la alegría). Según él, pueden ser reconocidas por todo el mundo, independientemente de su procedencia, convirtiéndolas así en universales. Sin embargo, Ekman no fue el primero en evidenciar este aspecto, sino que lo fue Charles Darwin, quien lo consideró como “una evidencia troquelada por las fuerzas de la evolución en nuestro sistema nervioso central” (Goleman, 1996).

Es evidente que la mente humana es un arma de doble filo: una mente piensa y otra siente. Ambas interactúan entre sí ofreciendo su parte racional (la que piensa) e irracional (la que siente), de una manera indirectamente proporcional: cuanto más intenso es el sentimiento, más dominante llega a ser la mente emocional. Erasmo, el humanista del siglo XVI, describió con cierta ironía la tensión que existe entre la razón y la emoción:

Para Erasmo (S.XVI):

Júpiter confiere mucha más pasión que razón, en una proporción aproximada de veinticuatro a uno. Él ha erigido dos irritables tiranos para oponerse al poder solitario de la razón: la ira y la lujuria. La vida ordinaria del hombre evidencia claramente la impotencia de la razón para oponerse a las fuerzas combinadas de estos dos tiranos. Ante ella, la razón hace lo único que puede, repetir fórmulas virtuosas, mientras que

las otras dos se desgañitan, de un modo cada vez más ruidoso y agresivo, exhortando a la razón a seguirlas hasta que finalmente esta, agotada, se rinde y se entrega.

Ante una situación emocional, la mente que más rápido se activa es la irracional. Desde el punto de vista evolutivo, las personas que reflexionan las decisiones a tomar muy detenidamente, tienen menos probabilidades de transmitir sus genes a sus descendientes y es muy posible que esta velocidad estuviera relacionada con las decisiones más fundamentales como a qué prestar atención (Goleman, 1996). Que el ser humano sea impulsivo es algo inevitable que puede generar consecuencias positivas y negativas. Haciendo referencia a esta última, es destacable decir que la misma intuición de la parte irracional permite realizar juicios sobre personas o situaciones que en numerosas ocasiones, puedan ahorrar disgustos o evitar cometer errores, aunque no siempre se producen estos hechos.

Por otro lado, es importante destacar el sentimiento intencionalmente manipulado, el cual se refiere a las artes escénicas. Esto lo ponen en marcha los actores y actrices durante sus actuaciones teatrales donde tienen que anteponer lo que el guion marca ante sus emociones reales. Pongamos un ejemplo: un actor que tiene que representar una escena cómica tras haber recibido la noticia del fallecimiento de un familiar cercano. Para desempeñar ese papel, dicho actor tiene que ser muy fuerte emocional y mentalmente. Debe saber discernir más que nunca lo racional, en ese caso la actuación, de lo emocional, que es la pérdida. Este tipo de situación se podría equiparar con la mentira, dado que aun sabiendo que con las palabras falsas que estamos diciendo podemos hacer daño a la otra persona, actuamos como si nada pasase o fuese a pasar.

#### *4.2.1. El pasado se impone sobre el presente*

La sociedad impone limitaciones y en ocasiones, la razón se ve desbordada por la pasión. Dichas emociones durante generaciones han venido demostrando que muchas cosas de las que ocurrieron en el pasado, son clave para las reacciones emocionales en un futuro, quedando justificadas por aquellas experiencias ocurridas (Goleman, 1996).

Cuando un suceso que nos ocurre es similar a un recuerdo del pasado, la mente responde poniendo de manifiesto sentimientos de aquel momento. Por ejemplo, si lo que se siente es muy fuerte, las reacciones también lo serán. Sin embargo, si es borroso, seguramente no advertiremos nuestra emoción y no comprenderemos lo que realmente ocurre aunque sí

tendremos la convicción de saberlo con claridad porque la mente emocional se ha apoderado de la mente racional y la ha puesto a su disposición (Goleman, 1996).

Las emociones de los ancestros se internan en nuestros sentimientos haciéndonos sentir las vivencias y pensamientos que ellos también experimentaron, sin nosotros saberlo. “Para bien o para mal, nuestras valoraciones y nuestras reacciones ante cualquier encuentro interpersonal no son el fruto exclusivo de un juicio exclusivamente racional o de nuestra historia personal, sino que también parecen arraigarse en nuestro remoto pasado ancestral” (Goleman, 1996). Un ejemplo se ve en la película de *Coco*, donde la afición de su tatarabuelo por la música es transmitida al niño Miguel a través de todas las secuencias de la película, aun sin tener constancia de que ese personaje, real e irreal al mismo tiempo, siempre formó parte de su familia. A lo de la producción se van a ir viendo momentos en los que la emoción del personaje se traslada por un corto tiempo a la necesidad de ser envuelto por la música pero al final, ha de regresar a la realidad porque la razón conquista a la realidad. Según Ekman, el tiempo que dura una emoción intensa es muy breve y cae más dentro del orden de los segundos que de los minutos, los días o las horas. En su opinión, sería inadecuado que una emoción secuestrase al cerebro y al cuerpo por un largo tiempo sin importar las circunstancias cambiantes (Goleman, 1996).

### III. MARCO DIDÁCTICO

#### 1. La importancia de *Coco* para trabajarla en Educación Primaria

Visualizar películas o cortometrajes puede ayudar al docente a trabajar una escala de valores que el discente necesitará para convivir en una sociedad que acepta y condena ciertos conocimientos:

- **La importancia de la familia:** la película de *Coco* hace ir tomando conciencia que tiene la familia y de sentirse identificado y vinculado con los miembros de esta. Lo que los niños/as ven en la pantalla, les hará pensar en la felicidad que se siente al estar apoyados por la familia.
- **No todo es lo que parece:** Miguel se lleva un terrible desengaño tras ver que quien tanto admiraba tan solo es un suplantador de identidad, pues prefirió la fama y no la amistad que es más valiosa para el bienestar emocional de las personas.

- **Hay que ser fiel a uno mismo:** lo que para unos puede estar al principio del escalafón, para otros no puede tener importancia alguna o viceversa.
- **Oportunidad para hablar sobre la muerte:** a través de ella, el alumnado de Educación Primaria puede comprender el sentido de la vida así como que todo tiene un principio y un final. Además, les enseña una profunda reflexión y es que una persona no muere cuando fallece sino cuando es olvidada.
- **Los animales pueden convertirse en fieles compañeros de viaje:** durante el largometraje, se puede observar cómo el perro Dante seguía a Miguel a todas las partes de manera incondicional sirviéndole como apoyo ante cualquier adversidad. Esta figura de amparo es reflejada también en los alebrijes.

## **2. Análisis de la imagen: personajes y su relación con las emociones y escenarios**

El escenario conforma el decorado que adorna y completa la escena. Cada uno de ellos ayuda a que la historia esté todavía más contextualizada (Martínez - Cabeza, 2017). El *atrezzo* es otra parte esencial del escenario (espacio visible) que puede variar según la iluminación, convirtiéndose así en un buen recurso para mantener al espectador atento de todo aquello que ocurra. No obstante, para que los escenarios tengan un sentido coherente, se necesita la intervención de unos personajes que aporten un argumento a la historia. Estos se pueden diferenciar a través de tres criterios clave según Casetti & Di Chio (1991) y citado por Gordillo (2009):

**1. Criterio anagráfico:** si durante la historia tienen asignado un nombre que los identifique, se convierten automáticamente en un personaje.

**2. Criterio de relevancia:** los personajes son los elementos que resultan esenciales para explicar la historia. Los ambientes son prescindibles o intercambiables.

**3. Criterio de focalización:** cuanto más intervenga en la historia, más posibilidades tiene de ser un personaje (Gordillo, 2009, p. 65).

Por otro lado, el fondo actúa como referencia para determinar el tamaño de las figuras y además, dar profundidad a la imagen (Canet & Prósper, 2009). Las dimensiones son algo muy importante en el plano: a menor tamaño del personaje, menos detallada será la figura y

por consiguiente, el espectador lo tendrá en menor consideración (Martínez – Cabeza y Martínez – Rodrigo, 2017).

En referencia a los escenarios relevantes, encontramos los siguientes:

- Altar familiar de los Rivera: es tradición en México dedicar un lugar especial para colocar recuerdos y fotografías de familiares fallecidos para que así, el Día de Muertos, puedan volver junto con sus familiares y no queden en el olvido. Como se observa en la película, es un lugar iluminado por velas y decorado con flores de color naranja, que coincide con el color de las hojas que cubren el puente que une el mundo de los vivos y de los muertos. El elemento protagonista de este lugar son las fotografías en blanco y negro que aportan un gran valor emocional debido al respeto que este infunde.



**Ilustración 6:** Miguel con su abuela en el altar familiar. Imagen obtenida de Pixabay.com

- Mansión del músico Ernesto de la Cruz: se encuentra en la Ciudad de los Muertos y acorde con el status del famoso músico. Se trata de una lujosa y enorme estructura, con grandes pantallas, salón de mármol decorado con majestuosos arcos semicirculares, cúpulas acristaladas y una fastuosa piscina reflejando la riqueza del artista. Hasta ahora, este lugar describiría la cara externa del personaje (agraciado y atractivo) pero conforme se alcanza el final de la historia, se puede apreciar que esa cara externa tan solo es una fachada que alberga un interior pobre, egoísta y malvado, pues fue capaz de asesinar a su mejor amigo para así poder quedarse con su triunfo.



**Ilustración 7:** Ernesto de la Cruz en su mansión. Imagen obtenida de Pixabay.com

- Chabola de Chicharrón: se trata de un escenario marginal en muy malas condiciones ubicado en el mundo de los Muertos, concretamente en el barrio de los ya casi olvidados por los vivos. Es ahí donde en la película aparece Chicharrón, alguien a quien el olvido le está consumiendo poco a poco. Es en ese lugar donde ocurre una de las escenas más emotivas del largometraje, pues Chicharrón les regala a Miguel y Héctor su guitarra a cambio de que este último le cante la canción que tanto le gusta en sus últimos momentos de “vida”. Es en ese momento donde Miguel aprende a valorar la importancia del recuerdo y con ello, el respeto por el altar familiar.



**Ilustración 8:** Chicharrón. Imagen obtenida de Pixabay.com

- Habitación de mamá Coco: se trata de un espacio simple pero agradable, reflejando a diferencia de la mansión, el interior de mamá Coco. Es un escenario que gracias a

Miguel, juega un papel determinante en la historia, pues es el lugar en el que Miguel canta la canción “*Recuérdame*” que le hace a mamá Coco recordar a su padre Héctor. A través de esta situación, se pone de manifiesto el gran poderío de la música y la profunda reflexión de que la verdadera muerte, es el olvido.



**Ilustración 9:** Habitación de mamá Coco. Imagen obtenida de Pixabay.com

- Puente y control fronterizo: se trata del nexo que une el mundo de los vivos con el de los muertos y que únicamente puede ser cruzado durante el Día de los Muertos. Solo lograrán atravesar la zona de control aquellos cuyos familiares hayan dedicado un espacio para colocar su foto en honor a su recuerdo. Esta misma zona cuenta con un aura naranja que le da un toque fantástico y está cubierta de infinidad de hojas naranjas (también en el altar de los Rivera) las cuales guían a los muertos de vuelta a su casa. Se trata de otro punto clave en la película ilustrando el momento en el que Héctor intentaba numerosas veces traspasar el umbral de esa muralla en busca de su familia. Sin embargo, algo se lo impedía y era la maldad de Ernesto de la Cruz al haberle suplantado la identidad. Al finalizar la película, se retorna a este lugar donde se pone de manifiesto la importancia de la unión familiar.



**Ilustración 10:** Miguel con Héctor cruzando el puente. Imagen obtenida de Pixabay.com

De los personajes dependen los escenarios, y estos escenarios a su vez influyen profundamente en las emociones que los personajes infunden en los espectadores, pues son “el reflejo del mundo interior de los personajes, de sus conflictos y deseos” (Martínez – Cabeza y Martínez – Rodrigo, 2017). Además, actúan como intensificadores y catalizadores de las emociones y sirven como soporte para empatizar con los personajes (Igartua & Muñiz, 2008). Durante la película, se distinguirán las cinco emociones básicas de alegría, ira, tristeza, miedo y asco y serán relacionadas con los personajes con las que se identifiquen según se puede percibir en el largometraje.

### Alegría: Miguel Rivera



Miguel es un niño perseverante con una meta clara y concisa: ser músico a pesar de los impedimentos de su familia y lo que ello conlleve. Vive un sinfín de aventuras en un mundo paralelo al suyo junto a sus familiares habitantes del mundo de los muertos. Es ahí donde descubre que la persona que tanto admiramos puede resultar ser alguien falso cuyo exterior sirve como decoración de una casa vacía y derruida. Además, aprende a valorar la importancia del recuerdo de aquellos que ya no están con nosotros fomentando así la esencial unión familiar a la cual acaba dedicando la canción “*El latido de mi corazón*”.

**Ilustración 11:** Miguel.

Recuperada de Pixabay.com

A pesar de todo, él siempre se muestra alegre con los demás dejando a un lado las inclemencias experimentadas, y enseña al espectador que siempre hay que perseguir lo que queramos, cueste lo que cueste, sin desvalorizar a la familia.

**Ira**: abuela Elena



**Ilustración 12:** abuela Elena. Recuperada de Pixabay.com

Elena es la figura de la familia más respetada y con mayor temperamento. Durante el largometraje, la ira generada por la música se apodera de ella debido a que su abuelo abandonó a su familia por dedicarse a este arte. Se trata de un personaje redondo ya que primeramente se presenta como una mujer mayor con unas costumbres arraigadas en la sociedad en la que vivió y culmina convirtiéndose en una mujer que acaba abrazando a la música tras ver que su nieto a través de ella, consigue que mamá Coco disfrute de unos momentos de lucidez a pesar de su enfermedad degenerativa.

La ira es un sentimiento que incita a la persona para responder a una situación que se interpreta como amenazante. Con el paso del tiempo, esa ira va desapareciendo en Elena y es exactamente esa capacidad de evolucionar la que hace a los personajes ficticios más cercanos al espectador (Gordillo, 2009, p. 66).



**Tristeza**: mamá Imelda:

Imelda es un personaje que aparece explícitamente en el mundo de los Muertos. En ella, también se refleja ese pequeño resquemor por la música. Ella es la madre de mamá Coco y Héctor, su marido y padre, las abandonó por dedicarse a este arte. Al mismo tiempo, alberga en su interior su incondicional amor por la música y su tristeza por no poder seguir en ella. Esta emoción es enseñada en su canción “*La Llorona*” en la que además, se narra el dolor por la incansable búsqueda de su esposo Héctor, de quien no tuvo ninguna noticia hasta la llegada de

**Ilustración 13:** mamá Imelda. Recuperada de

Miguel a su mundo. Su reencuentro fue un bonito momento ya que fue cantando, actuando una vez más la música como nexo de unión entre ambos personajes.

#### Miedo: Héctor:



**Ilustración 14:**  
Héctor. Recuperada de  
Pixabay.com

Héctor es otro de los personajes que forma parte del mundo de los Muertos. A pesar de intentar derrochar una constante alegría ante los demás, vive con un profundo miedo por ser olvidado por sus familiares debido a que nadie coloca su foto en el altar familiar. Se puede apreciar que es muy bondadoso ya que ayuda a Miguel a conseguir lo que desea y lo incita a hacer lo que quiera independientemente de los impedimentos que se interpongan en el camino. Gracias a todo esto, se descubre que el ídolo real de Miguel no es el impostor de Ernesto de la Cruz sino Héctor.

#### Asco: Ernesto de la Cruz:



**Ilustración 15:** Ernesto de la Cruz.  
Recuperada de Pixabay.com

Ernesto de la Cruz es conocido en ambos mundos como el músico más famoso de México que murió por un terrible accidente durante una de sus actuaciones en un momento clave de su carrera. Sin embargo, escondía un oscuro secreto: asesinó a su mejor amigo para robarle sus canciones y sus triunfos. Es por este motivo por el que se le relaciona con el asco, ya que puede generar en el espectador rechazo al haber sido capaz de asesinar a Héctor y quitarle de esta manera su identidad y familia.

### 3. Análisis de la canción “Recuérdame”

¿Qué emoción tendría ver a los protagonistas de la película *La vida es bella* (1997) surcar las calles de Italia sin escuchar su famosa banda sonora? Probablemente ninguna, es por ello por lo que la banda sonora es una parte indivisible de una película; forma parte de ella como algo inseparable, pues no se concibe la una sin la otra. Muchas de las grandes producciones audiovisuales que han triunfado tanto en el mundo del cine, no hubieran alcanzado tal esplendor sin su fiel acompañante: la música (Aragú y Haro, 2011).

Para poder analizar con mayor claridad la banda sonora, será mejor transportarla a la tonalidad de Do Mayor. Pero no se ha de olvidar que la versión original está en *Reb Mayor* por lo que esta se leería medio todo más arriba.

A simple vista, es fácil darse cuenta de que se trata de una melodía caracterizada por la abundancia de corcheas, repetición de patrones con variaciones, saltos melódicos... No obstante se trata de una melodía sencilla y única.

En el primer compás, se puede advertir que la melodía comienza en *anacrusa*, es decir, aparecen una serie de notas (re, mi, do) que preceden al tiempo fuerte de la frase musical que va a comenzar. Tras ello, lo más relevante que encontramos está en el tercer compás el cual recoge un patrón ascendente en el que se repiten tres notas (do, re, mi) dos veces cada una. Al principio y al final de esa figura aparecen unos saltos (fa - do) y (re - sol). En ese mismo compás, acompaña a la melodía un intercambio bimodal, es decir, la intervención de un acorde que pertenece a Do pero no a DoM que es la tonalidad en la que se encuentra la pieza. Ya en el quinto compás vemos como se utiliza un patrón de corcheas muy similar pero en sentido descendente, se produce una inversión.



**Ilustración 16.** Extracto obtenido de Countblissett. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=NRxAjb1aL8A> (27/05/2021)

De nuevo, en el compás sexto vemos un salto de do a la, que da lugar a una secuencia. Una secuencia consiste en la elección de una melodía que ya conocemos, que sigue un mismo patrón pero se varían sus notas. En este caso, a nivel de macroestructura, genera una pregunta precedida por un salto de do a la y una pregunta precedida por el mismo patrón. Sin embargo, a nivel de microestructura se pueden diferenciar dos preguntas y dos respuestas. Al terminar la frase, aparece un calderón que pone un punto y seguido a la respuesta. La duración de este es a decidir por el intérprete. Todo lo comentado se puede discernir con mayor claridad en la siguiente imagen:



**Ilustración 17.** Extracto obtenido de Countblissett y editado por mí. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=NRxAjb1aL8A> (27/05/2021)

Durante los compases 10 y 11, el compositor expone de nuevo el mismo patrón melódico utilizado hasta ahora. No obstante, en el compás trece, la melodía comienza a cambiar y ese patrón que se espera que sea descendente, acaba siendo ascendente dando inicio al final de la pieza musical.



**Ilustración 18.** Extracto obtenido de Countblissett. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=NRxAjb1aL8A> (27/05/2021)

Es en el compás 14 donde a parte de un salto de una octava, se utiliza el mismo patrón descendente de corcheas que se repiten en grupos de dos, pero en este caso, se trata de una

frase más larga que enlaza con la terminación en la que se combina el cromatismo con un intercambio modal, dando lugar a un final digno de tal composición.

14 Fmaj7(♯11) Em E7/G♯ Am A♭ A♭maj7(♯11)/D G Cm/G Fm9/G Fm7/G

18 C

**Ilustración 19.** Extracto obtenido de Countblissett. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=NRxAjb1aL8A> (27/05/2021)

A continuación, adjunto la partitura completa transcrita a DoM por Countblissett e interpretada por mí a piano.

### ANÁLISIS: RECUÉRDAME

C Fm6/A♭ C B♭9(♯11) E7

6 Am7 Gm7 C7 Fmaj9 Fmaj7/D F/G

10 C Fm6/A♭ C Gm7 C9

14 Fmaj7(♯11) Em E7/G♯ Am A♭ A♭maj7(♯11)/D G Cm/G Fm9/G Fm7/G

18 C

**Ilustración 20.** Partitura obtenida de Countblissett. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=NRxAjb1aL8A> (27/05/2021)

**Para acceder a mi vídeo, clica en el siguiente enlace:**

<https://www.youtube.com/watch?v=D5OieoWwspQ>

Finalizando este punto, es importante nombrar que se trata de una canción de un alto componente emocional además de que ayuda a mamá Coco a volver a su añorada infancia recordando así a su casi olvidado padre producto de la demencia que sufre y del engaño de Ernesto de la Cruz. No obstante, la música tiene un carácter subjetivo, es decir, cada persona la percibe de una manera diferente y pueden evocar diversas emociones básicas.

En el caso de *Coco*, la pieza “*Recuérdame*” es un *Score*, es decir, una banda sonora original (BSO) creada y compuesta por los compositores Robert López y Kristen Anderson-López. Esta aparece a lo largo de la película en reiteradas ocasiones y de forma variada.

#### **4. Utilización de las Herramientas TIC en la propuesta didáctica**

A pesar de vernos envueltos en una sociedad cambiante donde prevalece la innovación, parece que todavía hay docentes reticentes a ella prefiriendo lo tradicional a lo novedoso. Es por esta razón por la que durante toda mi propuesta didáctica, he apostado por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como por ejemplo Plickers, *Genially*, *Canva*, *Bookcreator* y *Mentimeter*.

Utilizar *Genially* como pilar de la propuesta me ha servido para dominar dicha herramienta con mayor soltura así como conocer que a través de puntos interactivos, se pueden desplegar pestañas en las que es posible añadir texto de una extensión variable, tablas, imágenes, links a páginas o vídeos... Además, ofrece miles de plantillas, la gran mayoría gratuitas, que otorgan infinidad de utilidades. Por ejemplo crear un juego de la oca que puede ser adaptado al gusto del creador. Es exactamente lo que hice a la hora de crear “El juego de la Guitarra”. Otra plantilla que resultó una auténtica revelación para mí fueron las dianas de evaluación, las posibilitan crear diferentes ítems de evaluación para una posterior evaluación, autoevaluación o coevaluación. Estas han adquirido un gran peso en mi trabajo pudiendo ser contestadas tanto por el educado como por el educando. En resumen, se trata de un instrumento gratuito accesible a todo el mundo y que bajo mi punto de vista, su mejor cualidad es la interactividad.

*Bookcreator* fue un preciado hallazgo para mí. A pesar de tener usos limitados de manera gratuita, se trata de una aplicación online que permite confeccionar desde cuadernos hasta cuentos o libros para todos los públicos. Además es interactivo permitiendo añadir vídeos que se pueden visualizar en la misma hoja en la que han sido añadidos.

*Mentimeter* es una aplicación que ya conocía pero no en su integridad. Ignoraba que también ofrece plantillas en las que pueden colaborar en su desarrollo, las personas que reciban un código de acceso bien por números o bien por códigos QR. Estos últimos son muy utilizados hoy en día para prácticamente todo y se puede acceder a ellos a través de un simple escaneo con un dispositivo móvil. Una vez recibidos esos códigos, al participante le aparece en su pantalla un pequeño cuestionario con ítems a evaluar de 0 a 1, de 0 a 10... tal y como lo haya estipulado el creador. De alguna manera, se puede parecer a los cuestionarios de *Google Forms*, no obstante, los gráficos están más cuidados en *Mentimeter* y resultan más novedosos.

Por otro lado, aparte de haber conocido nuevas herramientas, también me ha ayudado a mejorar el dominio de otras aplicaciones como por ejemplo *Plickers* y *Canva*. La segunda es una aplicación conocida por un mayor porcentaje de la comunidad docente aunque no todos son conscientes de todas las utilidades que esta ofrece. A diferencia de *Genially*, no es una herramienta interactiva pero permite confeccionar desde presentaciones muy similares a Power Point hasta carteles promocionales, logos para empresas o diversas entidades. Sin embargo, *Plickers* no es tan conocida y tras la elaboración de diversas sesiones en el aula utilizando esta aplicación, puedo afirmar que es una preciosa herramienta que los niños disfrutaban mucho y que está al alcance de cualquier persona.

#### **IV. PROPUESTA DIDÁCTICA DE *COCO* PARA LA CLASE DE 4º DE PRIMARIA**

Hoy en día, la educación se ve inmersa en un flagrante cambio metodológico protagonizado entre otros, por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Para ser un buen maestro, hay que ser un buen comunicador, empático, tener una buena base de conocimientos y entre otros aspectos, ser una persona que sabe escuchar lo que sus alumnos demandan: el aprendizaje a través del juego y de las nuevas tecnologías. A través de esto, la figura del docente puede apreciar que los niños y niñas quieren aprender y encender de nuevo, la chispa que enciende la ilusión que desde hace un tiempo, se daba por perdida.

A continuación, se abordará la propuesta didáctica de *Coco* en el aula de 4º de Educación Primaria a través de la herramienta *Genial.ly*. Se trata de una plantilla de aprendizaje basado en proyectos (ABP) interactiva en la que cada título tiene asignados unos puntos interactivos en los que se despliega una pestaña si clicamos con el cursor en ellos. En ella aparecerá todo lo relacionado con la propuesta didáctica y será accesible para todo aquel que desee verla. Muchos de los títulos que figurarán posteriormente están hipervinculados por lo que llevarán directamente al *Genial.ly*. No obstante, la explicación de las actividades aparecerá más desarrollada en este documento.

### **1. La educación emocional y en valores en Educación Primaria: el currículum.**

Actualmente, la escuela debe tener como objetivo conseguir que todos sus miembros estén integrados dentro de la sociedad en la que se desenvuelve. Para ello, se enfrenta al reto de atender a la diversidad y pluralidad con la que se encuentra, ofreciendo una enseñanza de calidad y favoreciendo el desarrollo personal e integral de cada uno de los individuos que forman parte de la comunidad educativa. Se trata de crear un entorno en el que todos los alumnos/as tengan las mismas oportunidades de aprendizaje y teniendo en cuenta el tratamiento de valores (solidaridad, respeto, empatía, tolerancia...) y emociones que sean la base de una sociedad fundamentada en la diversidad.

“El bosque sería muy triste si solo cantaran los pájaros que mejor lo hacen” dijo una vez el escritor indio Rabindranath Tagore (1861-1941). Esta afirmación contiene la esencia de la educación inclusiva, pues un mundo en el que solo importasen aquellos que destacan por naturaleza, no sería atractivo. Todos tienen que tener la oportunidad de brillar y desarrollar al máximo todas sus potencialidades. Es aquí donde la escuela, en este caso, de la maestra de música, adquiere un papel importante en el que no solo se centra en los niños y niñas que de manera sencilla brillan, sino en todos aquellos que suponen un reto.

La propuesta didáctica elegida para presentar en este Trabajo de Final de Grado va a estar dirigida a un aula de niños/as de entre 8 - 9 años. Se tratará la música y las emociones a través de la película de Walt Disney *Coco*.

Para la consecución de la misma, se tendrá en cuenta la **Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación**, en adelante, **LOMLOE**.

El propósito de esta propuesta es dar una respuesta educativa que favorezca al máximo el desarrollo de todo el alumnado, eliminando toda forma de exclusión y partiendo de un modelo coeducativo. Supone garantizar igualdad de oportunidades en el acceso, participación y aprendizaje. Debe estar presente en todos los planes y actuaciones desarrolladas desde el centro, en todos los niveles y etapas. El trabajo educativo con alumnos/as nunca queda terminado si no se establecen unos principios pedagógicos a los que alude el artículo 19 de dicha ley, cuyo primer apartado hace hincapié en la inclusión educativa la cual incluye una atención individualizada previniendo así las dificultades de aprendizaje con refuerzos y el uso de diversas metodologías que favorezcan su desarrollo. También parte del segundo “(...) Asimismo, se pondrá especial atención a la educación emocional y en valores y a la potenciación del aprendizaje significativo para el desarrollo de las competencias transversales que promuevan la autonomía y la reflexión”.

No se debe olvidar que para la consecución de estos objetivos, es necesaria una buena organización que queda plasmada en el artículo 18 de la dicha legislación consolidada y que en el punto 2, apartado b establece que “la educación artística se podrá desdoblarse en educación plástica y visual, por una parte, y Música y Danza, por otra” (esta última formará parte indivisible de la estructuración de mi trabajo ya que de manera transversal incluiré dinámicas para trabajar conductas que fomenten la expresión corporal de las emociones a través de la pintura, el baile y la percusión corporal).

Trabajar las emociones y valores morales basándonos en la música, necesita de unos pilares fundamentales que se hallan plasmados en la LOMLOE como principios generales claramente diferenciados el aprendizaje de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo y el hábito de convivencia así como el sentido artístico y la creatividad con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas.

Asimismo, se planificará la tarea educativa orientada a la diversidad, eliminando barreras y haciendo hincapié en los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) siendo estos los siguientes:

- Proporcionar múltiples formas de representación, el qué del aprendizaje.
- Proporcionar múltiples formas de acción y expresión, el cómo del aprendizaje.
- Proporcionar múltiples formas de implicación, el porqué del aprendizaje.

Todo autor que termina una obra, necesita evaluar su trabajo y es en este apartado donde habrá que atender al artículo 20 donde se presta especial atención a la evaluación que siempre será inicial, formativa y sumativa, teniendo siempre en cuenta las necesidades educativas especiales que cada alumno/a muestre. También en el artículo 20 bis que hace referencia a la atención de las diferencias individuales, donde se pone de manifiesto que habrá que prestar especial énfasis a la atención individualizada de los alumnos y alumnas así como en la realización de diagnósticos precoces y establecimiento de mecanismos de apoyo y refuerzo.

Hasta aquí, mi propuesta educativa atendería a todos los principios que se rigen en la LOMLOE, pero específicamente, también se debe atender a todas las normas establecidas en la comunidad autónoma de Aragón, y que quedan reflejadas en la ORDEN ECD/850/2016, de 29 de julio, por la que se modifica la Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, y que aprueba el currículo de la Educación Primaria autorizando su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Pensando que el arte es una de las actividades que aporta al ser humano enriquecimiento personal e intelectual, el foco de atención también se centrará en fomentar las capacidades creativas e imaginativas situando al alumnado en el descubrimiento de la sensibilidad y la belleza a través de la música. Lo anterior queda explicado en un apartado del artículo 9, que alude al desarrollo de las inteligencias múltiples desde todas las áreas y para todos los alumnos/as. Esto se consigue combinando diferentes propuestas verbales, musicales, espaciales y matemáticas y también las relacionadas con la inteligencia emocional con el cuerpo y el movimiento.

Así pues, partiendo de la teoría reflejada en la normativa, para poder llevar a cabo una educación inclusiva, debemos conocer las características del alumnado que se encuentra en el aula en la que se llevará a cabo la propuesta didáctica planteada. Se trata de una clase cuyos alumnos/as siguen un desarrollo cognitivo y madurativo acorde a su edad. No obstante, se cuenta con un alumno que tiene diversidad funcional auditiva. Se trata de una hipoacusia moderada de primer grado cuya pérdida auditiva se encuentra entre los 41 y 60 decibelios (Suárez y Rosales, 2008). Su pérdida auditiva fue identificada en la primera infancia y por ende, acudió a atención temprana realizándose así intervenciones logopédicas que le ayudaron

en su desarrollo educativo. Gracias a ello, en la actualidad únicamente necesita audífonos de forma binaural (Arruti1, Pèlach y Zubicaray, 2002).

## **2. Justificación de la elección de *Coco***

La principal razón por la que se ha elegido esta película es porque está cargada de emociones y conecta tanto con el espectador, que puede llegar hasta el lugar más recóndito de su corazón y emocionarlo. Estas son transportadas a través de la música, que es junto con las emociones, otro pilar fundamental de la producción.

Además, *Coco* cuenta con una base sólida en valores. En primer lugar, se centra en la pasión y la persecución de los sueños a pesar de los impedimentos que se encuentran a lo largo del camino. Si Miguel hubiera renegado de la música, se hubiera convertido en un zapatero triste y con un sueño frustrado. En segundo lugar, se le da mucha importancia a la familia, cuya misión es apoyarse en todo momento. Al principio, Miguel huía de su familia ya que por acontecimientos pasados, esta no le permitía alcanzar su meta en la vida. Momentos previos a la finalización del film, la música consigue unir de nuevo a la familia en el momento en el que Miguel le canta a Mamá Coco la canción de “*Recuérdame*”. Es un momento familiar muy emotivo en el que se observa también que todas las personas pueden rectificar y convertirse en mejores personas.

Otro valor importante que se trata de inculcar es que los muertos están conectados y dependen directamente de los vivos. Esto se trata a través de una reflexión sobre el olvido en la que se explica que la verdadera muerte no es cuando alguien fallece, sino cuando alguien es olvidado por su familia.

## **3. Contextualización**

<https://view.genial.ly/608d5ab1da4dcb0d289a9317/interactive-content-canvas-abp-tfg>

El colegio en el que se desarrollará esta propuesta didáctica será el colegio “Nuestra Señora del Pilar” que se encuentra en Monreal del Campo (Teruel). El curso elegido ha sido un aula 4º de Primaria de la que forman parte 16 alumnos, uno de ellos con diversidad funcional auditiva, concretamente hipoacusia moderada de primer grado.

Para profundizar en mayor medida en este punto, se podrá acceder a él a través del *Genially* pinchando en el símbolo “>” que se encuentra cerca del título. No obstante, si se

quiere visualizar el tráiler de la película Coco, se puede hacerlo a través de clicar en el símbolo del clip, situado a la derecha del título.



**Ilustración 21:** Imagen propia. Recuperada de *Genial.ly*.

#### 4. Explicación de la programación en *Genial.ly*

A continuación, en este apartado se va a abordar la propuesta didáctica programada en una plantilla de *Genial.ly* en mayor detalle. Cuando accedemos a ella a través de este link: <https://view.genial.ly/608d5ab1da4dcb0d289a9317/interactive-content-canvas-abp-tfg>, se advierten los diversos apartados que conforman dicha propuesta.



**Ilustración 22:** Programación de elaboración propia utilizando una de las plantillas de *Genial.ly*. Página 1.

En esta primera página que se puede encontrar en el anexo XII, he introducido las siguientes premisas de la programación:

1. **Competencias Clave:** para acceder a ellas, habrá que clicar con el cursor en el símbolo naranja "+". No obstante, si queremos profundizar más en este aspecto, el símbolo naranja de la mano nos llevará a la página del Gobierno de Aragón: <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:f61998c5-55e1-46cf-bfb84f3622c1ab85/collage-rueca.png>

2. **Estándares de aprendizaje y criterios de evaluación:** para acceder a ellos, habrá que clicar con el cursor en el símbolo naranja “+”.
3. **Metodología:** las metodologías que serán utilizadas en el desarrollo de esta propuesta se encontrarán en el *Genial.ly* pinchando en el símbolo “+”.
4. **Actividades:** si se quiere acceder a las actividades de la 1 - 5, habrá que clicar con el cursor en el símbolo “+”, sin embargo, si se quieren ver las sesiones de la 6 - 12, habrá que clicar en el símbolo de la cámara. Por otro lado, si queremos acceder al juego interactivo de la oca, habrá que clicar en el botón azul con el símbolo del interrogante. A continuación, se puede observar el desarrollo de cada una de las sesiones que conforman la propuesta didáctica en mayor detalle.

## **SESIÓN 1: CONOCEMOS COCO**

Se iniciará la propuesta didáctica con el visionado de la primera media hora (0:00 - 30:10 min) de la película *Coco* (ANEXO I). Antes, los alumnos responderán a dos preguntas de su cuaderno (ANEXO IX) para saber qué es lo que esperan aprender. Después de la película, se realizarán cinco cuestiones a los alumnos con el soporte de la aplicación *Plickers*, la cual ha sido explicada anteriormente. La última se enunciará de una manera que se pueda dar inicio a un pequeño debate acerca de las emociones y sentimientos que la producción ha generado en ellos (ANEXO II).

Tiempo: 1h.

Espacio y momento: Dentro del aula. Clase de tutoría.

Tipo de agrupación: En gran grupo. La actividad de *Plickers* se desarrollará de forma individual pero si surgen dudas, los alumnos podrán ayudarse mutuamente.

Objetivos específicos: OE.1., OE.2. y OE.3.

Metodología: gamificación, aprendizaje dialógico.

Recursos materiales: Película de *Coco*, la aplicación de *Plickers*, las tarjetas de *Plickers*, ordenador, proyector, pizarra digital y un teléfono móvil.

Competencias: CCL, CAA, CD y CSC.

Evaluación: Cuaderno de observaciones diarias (ANEXO X)

Tabla 1. Elaboración propia.

## **SESIÓN 2: MIS EMOCIONES**

En esta segunda sesión se continuará con el visionado de otra media hora (30:10 - 1:01:15 hora) de la película *Coco*. Es mejor segmentar la película y verla en varios días para que el alumnado no se canse ni aburra.

Después, se repartirá al alumnado una serie de tarjetas relacionadas con las emociones primarias y secundarias ordenadas en una tabla (ANEXO III). Una vez vistas y explicadas, se darán otras tarjetas (ANEXO IV) en las que aparecerá la cara de un personaje de la película y unas preguntas. Tendrán que identificar la emoción, relacionarla con un momento de la película, imitar esa cara e identificarla con una situación vivida en el mundo real.

Tiempo: 1h.

Espacio y momento: Dentro del aula. Clase de tutoría.

Tipo de agrupación: En gran grupo de forma individual.

Objetivos específicos: OE.1., OE.3. y OE.4.

Metodología: Activa, participativa y aprendizaje dialógico.

Recursos materiales: Tarjetas de la tabla de emociones y tarjetas de situaciones.

Competencias: CCL, CAA y CSC.

Evaluación: Cuaderno de observaciones diarias.

Tabla 2. Elaboración propia.

### **SESIÓN 3: SIENTO EL RITMO EN MI CUERPO**

Se proseguirá con el visionado de la penúltima parte de la película *Coco* (1:01:15 - 1:29:28). Pasada la media hora, se procederá con una [actividad de percusión corporal](#). Con este ejercicio se trabajará la coordinación de movimientos así como la motricidad fina con movimientos de extremidades superiores y gruesa con el movimiento de extremidades inferiores. También se hará hincapié en el valor de las notas musicales y los silencios. Esta actividad será practicada de nuevo más adelante puesto que será parte de la actuación final.

Tiempo: 1h.

Espacio y momento: Dentro del aula. Clase de música.

Tipo de agrupación: En gran grupo.

Objetivos específicos: OE.1., OE.5. y OE.6.

Metodología: Activa y participativa.

Recursos materiales: Ordenador, proyector y pizarra digital.

Recursos humanos: maestra de música.

Competencias: CCL, CAA, y CCEC.

Evaluación: Cuaderno de observaciones diarias.

Tabla 3. Elaboración propia.

## **SESIONES 4 y 5: LA MÚSICA EN SIGNOS**

Se acabará el visionado de *Coco* (1:29:28 - 1:37:00). Tras ello, se procederá a la visualización de un vídeo de la canción [“Un poco loco” en lenguaje de signos](https://youtu.be/-lWd1yxagEg) (<https://youtu.be/-lWd1yxagEg>). Se trata de una actividad inclusiva que tiene como intención acercar la música a las personas con diversidad funcional así como concienciar a los alumnos de que una persona sorda también puede sentir la música. Es el caso de su compañero con hipoacusia, de esta manera, podrán empatizar con él y aprender a comunicarse con aquellas personas que no puede oír. Esta actividad será practicada de nuevo en la sesión 5 puesto que será parte de la actuación final.

Tiempo: 1h.

Espacio y momento: La actividad se realizará dentro del aula. Clase de música.

Tipo de agrupación: En gran grupo.

Objetivos específicos: OE.1., OE.3., OE.7. y OE. 8.

Metodología: Activa y participativa.

Recursos materiales: Ordenador, proyector y pizarra digital.

Recursos humanos: maestra de música.

Competencias: CCL, CSC, CAA y CCEC.

Evaluación: Cuaderno de observaciones diarias.

Tabla 4. Elaboración propia.

## **SESIÓN 6: ¿QUIÉN ES QUIÉN?**

Consistirá en la realización de una actividad interactiva. Esta ofrece varias pistas pertenecientes a canciones que forman parte de la película y cuatro pergaminos que describen diferentes géneros musicales (ANEXO V). El alumnado, por parejas, tendrá que relacionar las pistas con sus respectivos géneros en las tablets. Una vez finalizada la tarea, se iniciará una pequeña asamblea para hablar de las emociones y sentimientos que les ha generado cada canción, cuál les ha gustado más, cuál menos y por qué.

Tiempo: 1h.

Espacio y momento: Dentro del aula. Clase de música.

Tipo de agrupación: Por parejas.

Objetivos específicos: OE.1., OE.2., OE.3., OE.4., OE.9. y OE.10.

Metodología: Aprendizaje dialógico, trabajo cooperativo, activa y participativa.

Recursos materiales: Tablets y cascos.

Recursos humanos: maestra de música.

Competencias: CCL, CD, CAA, CSC y CCEC.

Evaluación: Cuaderno de observaciones diarias.

Tabla 5. Elaboración propia.

## SESIÓN 7: DIBUJO LO QUE SIENTO

En esta actividad se combinarán las dos enseñanzas que conforman la Educación Artística. La sesión consistirá en dibujar lo que los alumnos sientan al escuchar determinadas canciones. Lo podrán hacer como ellos sientan pero no como ellos quieran.

Cada canción tendrá asignada una obra pictórica famosa, unas gamas de colores y unos materiales en cuestión. En ese caso, los niños y niñas tendrán que confeccionar su creación según lo estipulado y al final de la clase, tendrán que determinar si la gama de colores, el estilo pictórico y los materiales corresponden a lo que han sentido durante la escucha. Las pistas a reproducir son canciones que aparecen en la película y serán extraídas de <https://www.youtube.com/watch?v=sSSL64xTZVk&t=108s>

- Primero, la canción de “Un poco loco”, desde el segundo 0:03 hasta el minuto 1:45. Tendrá asignada la gama del color azul y amarillo, la obra será “El Grito” de Munch y los materiales a utilizar serán las ceras y pinturas de madera.
- Después, la canción de “El mundo es mi familia” desde el minuto 1:57 hasta el 3:50. Tendrá asignada la gama del color rojo y verde, la obra será “La Torre Eiffel” de Pierre Seurat y los materiales a utilizar serán los rotuladores y un buril.
- Y por último, la canción de “La Llorona” desde el minuto 6:10 hasta el 8:00. Tendrá asignada la gama del color rosa y amarillo, la obra será “La noche estrellada” de Van Gogh y el material será la pintura de dedos.

Antes de comenzar la escucha, se repartirán unas fichas (ANEXO VI) en las que los alumnos tendrán que plasmar sus creaciones pictóricas en función de lo que sientan con cada tipo de música. Cada una tendrá un ritmo y *tempo* diferentes.

Tiempo: 1h.

Espacio y momento: Dentro del aula. Clase de plástica.

Tipo de agrupación: Individual.

Objetivos específicos: OE.1., OE.10., OE.16., OE.17. y OE.18.

<u>Metodología:</u> Activa y participativa.
<u>Recursos materiales:</u> Las fichas para dibujar, audios de las canciones, ordenador, altavoces, ceras, pinturas de madera, rotuladores y pintura de dedos.
<u>Competencias:</u> CSC, CCEC y CAA.
<u>Evaluación:</u> Cuaderno de observaciones diarias.

Tabla 6. Elaboración propia.

## **SESIÓN 8: SOMOS EMOCIONES**

Esta sesión constará de dos partes. La primera media hora estará dedicada a jugar al juego de la oca adaptado a las emociones (ANEXO VII). Será un tablero interactivo creado a partir de la plataforma [www.genial.ly](http://www.genial.ly) y que se puede encontrar en el siguiente enlace:

<https://view.genial.ly/608d5b96350f0b0d0a8ef5bb/interactive-content-juego-de-la-oca-tfg>

La metodología a seguir en el juego será la misma que se suele utilizar en la oca pero en este caso, en vez de puentes y ocas, aparecerá la guitarra De La Cruz y el perro Dante. También habrá cárcel. Sin embargo, las casillas constarán de preguntas o frases como “Me siento avergonzado/a cuando...” o “Di dos cosas positivas de ti”. Pasada la media hora, se finalizará el juego y se iniciará un pequeño debate acerca del respeto y cuidado de los animales, pudiendo hacer referencia a situaciones vividas en la vida real y también relacionando dicho intercambio de ideas con la película objeto de estudio. En ella, aparecen ciertas escenas como por ejemplo el golpe que la abuela de Miguel le propició a Dante para que se alejara de ellos. A raíz de eso se puede dar pie al debate con la pregunta de “¿Cómo crees que se sintió Dante cuando la abuelita le pegó?”.

Tiempo: 1h.

Espacio y momento: Dentro del aula. Clase de lengua castellana y literatura.

Tipo de agrupación: Individual.

<u>Objetivos específicos:</u> OE.1., OE.3., OE.10., OE.11. y OE.12.
<u>Metodología:</u> Aprendizaje dialógico y gamificación.
<u>Recursos materiales:</u> La oca de las emociones.
<u>Competencias:</u> CCL, CSC, CAA y CCEC.
<u>Evaluación:</u> Cuaderno de observaciones diarias.

Tabla 7. Elaboración propia.

<b><u>SESIONES 9 y 10: SÉ MOVERME COMO MIGUEL</u></b>
<p><u>Sesión 9:</u> dedicada al baile. Será trabajado a través del juego de “Just Dance” en el que aparece una persona bailando una canción, en este caso “<a href="https://youtu.be/tpCvCJIAtSA">Un poco loco</a>” (<a href="https://youtu.be/tpCvCJIAtSA">https://youtu.be/tpCvCJIAtSA</a>). Debajo del bailarín, aparecen los pasos de baile a imitar. Si jugamos en una consola como por ejemplo la Wii, también aparecería si los movimientos se están realizando correctamente. Al ser una actividad en grupo, no se podrá jugar en consola, así que se reproducirá un vídeo que sigue la misma metodología pero que no detecta los movimientos. Es una actividad que requiere de mucha energía y movimiento por lo que al final de la clase, se harán unos cinco minutos de relajación escuchando la canción de “<a href="https://youtu.be/pYPL2zkNXj4">Recuérdame</a>” (<a href="https://youtu.be/pYPL2zkNXj4">https://youtu.be/pYPL2zkNXj4</a>). Para ello, se apagarán todas las luces y se bajarán todas las persianas. Tras ello, los alumnos se tumbarán en el suelo y se les pedirá que cierren los ojos.</p> <p><u>Sesión 10:</u> El baile será una parte importante de la actuación de fin de curso, así que esta sesión estará dedicada a ensayar la coreografía con las demás dinámicas anteriormente trabajadas. Al finalizar la clase, se harán otros cinco minutos de relajación y silencio.</p>
<u>Tiempo:</u> 1h.
<u>Espacio y momento:</u> Salón de actos. Clases de tutoría y música.

<u>Tipo de agrupación:</u> En gran grupo.
<u>Objetivos específicos:</u> OE.1., OE.2., OE.5., OE.6., OE.10., OE.12., OE.13. y OE.14.
<u>Metodología:</u> Activa y participativa, gamificación, trabajo cooperativo.
<u>Recursos materiales:</u> Ordenador, proyector y pizarra digital. <u>Recursos humanos:</u> maestra de música.
<u>Competencias:</u> CCL, CSC y CAA.
<u>Evaluación:</u> Cuaderno de observaciones diarias

Tabla 8. Elaboración propia.

## **SESIÓN 11: EN CAMINO**

La penúltima sesión consistirá en un ensayo final antes de la actuación de fin de curso. Para finalizar la clase, se dedicarán unos últimos 5 minutos a la relajación. Esto será flexible ya que también se podrían hacer ensayos extraescolares.

Tiempo: 1h.

Espacio y momento: Salón de actos. Clase de tutoría.

Tipo de agrupación: En gran grupo.

Objetivos específicos: OE.1., OE.5., OE.6., OE.7., OE. 8., OE.10., OE.12., OE.13., OE.14., y OE.15.

Metodología: Activa y participativa, trabajo cooperativo.

Recursos materiales: Ordenador, proyector y pizarra digital.

Recursos humanos: maestra de música.

Competencias: CCL, CSC, CAA y CCEC.

Evaluación: Cuaderno de observaciones diarias

Tabla 9. Elaboración propia.

## **SESIÓN 12: UN ARTISTA EN LA PISTA**

Se pondrá fin a la propuesta didáctica con la actuación de fin de curso en la que los alumnos interpretarán la canción de “*Un poco loco*” utilizando todo lo aprendido a lo largo del trimestre. Se dará difusión a este evento con la colocación de carteles (ANEXO XI) por el colegio y la puesta del mismo en la página del colegio para que acuda todo aquel que lo desee. La clase será dividida en grupos que actuarán simultáneamente: unos se encargarán de la interpretación con percusión corporal, otros con lengua de signos y por último, otros con pasos de baile. Los alumnos que lo deseen podrán ponerse algún traje o disfraz propios de la cultura mexicana. Los profesores serán responsables de ambientar el escenario con espacios similares a los que se pueden apreciar en *Coco*. Esta actuación será ante las familias de los niños. Será muy útil para que los alumnos pierdan el miedo escénico, la vergüenza y para que vean que con esfuerzo y dedicación, todos son capaces de realizar lo que se propongan, al igual que Miguel, el protagonista de *Coco*. Antes de comenzar la actuación, se dedicarán 5 minutos para que los alumnos se relajen y eliminen o reduzcan nervios y temores.

Tiempo: 1h.

Espacio y momento: Salón de actos. Será una actividad extraescolar.

Tipo de agrupación: En gran grupo.

Objetivos específicos: OE.1., OE.5., OE.6., OE.7., OE. 8., OE.10., OE.12., OE.13. y OE.14. y OE.15.

Metodología: Expositiva, activa y participativa, trabajo cooperativo.

<p><u>Recursos materiales</u>: Ordenador, proyector, altavoces y disfraces de cultura mexicana.</p> <p><u>Recursos humanos</u>: maestra de música.</p>
<p><u>Competencias</u>: CAA, CCL, CCEC y CSC.</p>
<p><u>Evaluación</u>: Cuaderno de observaciones diarias, participación y escucha.</p>

Tabla 10. Elaboración propia.

5. **Ficha técnica**: para acceder a ella, habrá que clicar con el cursor en el símbolo naranja “+”. Se trata de una pequeña tabla en la que se recoge datos importantes acerca de la película objeto de estudio.
6. **Recursos**: se dividirán en dos: materiales y humanos. A los materiales se accederá pinchando con el cursor en el símbolo “+”. Para acceder a los humanos, habrá que clicar en el símbolo de la mano.
7. **Herramientas TIC**: debajo, se encontrarán los recursos TIC organizados por pestañas que llevarán a quien desee hacerlo a *BookCreator*, *Canva*, *Genial.ly*, *Mentimeter*, *Plickers* y Orientación Andújar.
8. **Temporalización**: se trata de una propuesta didáctica liderada por la maestra tutora de 4º de Educación Primaria. Abarca un trimestre y requiere de un total de 12 sesiones. No obstante, es un proyecto que va a desarrollarse en colaboración con el área de Música. Por ello, las actividades a realizar se distribuirán durante el horario escolar entre la maestra de música y la tutora de 4º de Primaria, de manera que todos los contenidos, objetivos y estándares de aprendizaje estipulados por la Normativa de Primaria de Aragón, sean cumplidos. Para acceder a ella en el *Genial.ly*, habrá que clicar con el cursor en los símbolos naranjas “+”.

Esta plantilla consta de dos páginas. Si se quiere avanzar hasta la segunda, habrá que clicar en el siguiente símbolo señalado en la ilustración siguiente con una flecha.



**Ilustración 23:** Programación de elaboración propia utilizando una de las plantillas de Genial.ly. Página 1.



**Ilustración 24:** Programación de elaboración propia utilizando una de las plantillas de Genial.ly. Página 2.

En esta segunda página encontraremos:

9. **Evaluación:** para acceder a ella, habrá que clicar con el cursor en el símbolo naranja “+”. En el símbolo de la cámara se encontrará la rúbrica con todo lo evaluado. En el primer símbolo de la mano estará el cuaderno del alumno y a su lado, el cuaderno de observaciones de la maestra. Si se quiere acceder a las listas de cotejo y escala de valoración habrá que clicar en los globos azules con la interrogación.

**10. Contenidos:** como bien dice uno de los contenidos ya nombrados del primer bloque, la música permite la “exploración de sentimientos y emociones que se producen a través de la escucha de distintas obras musicales”. Esto hace reflexionar y empatizar, en el caso de que estas se vean acompañadas por medios audiovisuales como lo son las películas, con los personajes que representan. Según Goleman (1995), al finalizar la escuela primaria, los niños deben haber desarrollado la suficiente empatía como para poder identificar pistas no verbales que les indiquen lo que esté sintiendo otra persona. Esto es aplicable a la música, que sin necesidad de palabras, es capaz de transmitir y alcanzar lo más profundo del corazón así como la capacidad individual de cada individuo para gestionar la inteligencia musical; de ahí que Goleman (1995) esbozara unos indicios en los que se evidenciaba que el SEL (Social and Emotional Learning o Aprendizaje Social y Emocional) es el ingrediente fundamental de los programas que no solo aumenta la tasa de aprendizaje infantil, sino que también impiden la aparición de problemas tales como la violencia. Hoy en día se puede afirmar sin duda alguna que la investigación científica ha demostrado que la autoconciencia, la confianza en uno mismo, la empatía y la gestión más adecuada de las emociones e impulsos perturbadores, no solo mejoran la conducta del niño, sino que también inciden muy positivamente en su rendimiento académico.

En el *Genial.ly* al que está vinculado este título se encontrarán los contenidos que serán trabajados en la presente propuesta didáctica de 4º de Educación Primaria. Se podrá acceder a él pinchando en el símbolo “+”.

**11. Difusión y producto final:** para acceder a ella, el lector debe clicar en el símbolo “+”.

En el otro símbolo, la cámara, se puede visualizar la primera actuación de Miguel en la película.

**12. Objetivos:** serán divididos en generales de Educación Primaria, generales de área y específicos de la propuesta. Para acceder a todos ellos, habrá que clicar con el cursor en el símbolo naranja “+”.

## V. CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL

Este trabajo ha tratado de ser un compendio de aspectos que considero que son fundamentales a la hora de realizar propuestas didácticas significativas para el alumnado de Primaria actual, a través de la utilización de la banda sonora de una película y el trabajo conjunto de emociones y música.

La música no es solo un pilar importante de las películas, sino también de las vidas de cada ser humano, pues según las distintas fuentes consultadas para la elaboración de este trabajo basada en diversos estudios relacionados con la neurociencia y que forman parte del marco teórico del mismo, se pudo concluir que la práctica musical genera grandes diferencias en las estructuras y funcionamiento de los cerebros de adultos y niños. Ese entrenamiento musical predomina sobre las características innatas del ser humano. Al mismo tiempo, este aspecto ayuda a potenciar las inteligencias múltiples, en especial, la inteligencia musical y emocional que Gardner defiende incondicionalmente. No obstante, el triunfo de estas creaciones animadas no hubiera sido posible sin lo que se conoce como la “audiovisualización” explicado en puntos anteriores.

La música es un factor que contribuye al desarrollo de la persona en todos sus sentidos, potenciando así todas y cada una de las funciones cognitivas tal como he comprobado por mi experiencia musical a lo largo de mi vida. Sin embargo, no se ha de olvidar que la música es arte y el arte, es subjetivo y cada persona lo puede percibir de una manera diferente. He ido descubriendo a través de la banda sonora de la película que puede haber distintos tipos de música que evoquen distintas emociones y con una serie de características musicales acordes a dicha emoción:

- **Música que incita a la alegría**: se trata de una composición escrita en una tonalidad mayor, con un tempo normal, sin cambios bruscos, armonías simples y timbres brillantes. Una muestra de esto se encuentra en la escena en la que Miguel y Héctor interpretan juntos la pieza musical “*Recuérdame*”. Minuto 51:12 de la película.
- **Música que evoque la relajación y la tranquilidad**: caracterizada por tiempos lentos y variaciones de volumen de carácter flemático. Un claro ejemplo es la canción que interpreta Héctor para Chicharrón momentos antes de desvanecerse. Minuto 44:27 de la película.

- **Música que incite a la ira:** uso de tonalidades menores, tiempos rápidos, disonancias y cambios bruscos de ritmo. Al final del largometraje, Elena se convierte en una auténtica furia cuando escucha “*Recuérdame*” interpretada por Miguel a Mamá Coco. Más tarde, su estado emocional cambia al ver la reacción de Mamá Coco al escucharla. Minuto 1:30:34 de la película.
- **Música que incita a la tristeza:** también utiliza tonalidad menor sin embargo, el tempo es lento y los timbres apagados. Esto se evidencia en el momento que mamá Imelda canta “*La llorona*” en el minuto 55:39 de la película.
- **Música que evoque el miedo:** abundancia de notas agudas con un volumen elevado y un tempo muy rápido. Esto ocurre en el momento en el que Miguel cruza al mundo de los muertos al tratar de coger la guitarra de Ernesto de la Cruz. Durante su huída, en el minuto 21:42, comienza a escuchar una música que despierta tensiones y miedo por lo que le pueda pasar al niño.

Hablar de la factoría Disney – Pixar supone la apertura de un baúl repleto de risas como cuando Tarzán engaña a la serpiente haciéndola enredarse entre los árboles; también lágrimas como cuando fallece Chicharrón en la película de *Coco*. Conforme pasa el tiempo, se puede apreciar que esa esencia no se ha perdido sino que se ha fortalecido gracias a todas las posibilidades que la tecnología ofrece hoy en día. Es cierto, apuesta por algunos valores que hoy en día comienzan a estar denostados en la sociedad actual como por ejemplo el machismo, la familia tradicional, la ideología patriarcal, el consumismo... Pero no todos ellos tienen connotaciones negativas. En la película de *Coco* se ponen de manifiesto temas como la importancia de la familia y que hay que ser fiel a uno mismo así como perseguir todo aquello que uno se propone a pesar de las adversidades que se interpongan. Además, trata la trama de la muerte, asunto que durante la infancia, parece tabú. Una de las conclusiones a las que he llegado a través del desarrollo de este trabajo es que es importante saber analizar una canción o banda sonora de una película. Es cierto que cualquier persona no es capaz de examinar aspectos teóricos de una composición musical si no tiene conocimientos musicales, pero hay algo que todos compartimos y es que independientemente del tipo de música, hay canciones que evocan la alegría, la ira, la tristeza... según su estructura y tonalidad.

Todas las herramientas TIC que se han comentado en el marco didáctico y que he tenido que ir descubriendo para elaborar los materiales principales de la propuesta didáctica, me han permitido ampliar mis conocimientos sobre evaluación así como conocer y desarrollar

nuevos instrumentos como por ejemplo las listas de cotejo, las rúbricas analíticas y holísticas o las escalas de valoración las cuales plasmé en forma de rúbricas con excel, dianas de evaluación y plantillas de *Mentimeter*. Además, puedo concluir que la formación recibida durante mis cuatro años de carrera universitaria, ha sido escasa en cuanto a herramientas TIC que me hagan más productiva y más resolutiva mi vida como futura docente. Siempre se apuesta por que se conozcan las herramientas, pero nunca llega a ponerse en práctica. Es esencial la formación continua del cuerpo docente y contar con cada vez más herramientas y materiales que nos enriquezcan como profesionales.

Finalmente, quiero apuntar que la música es un bien apreciado por muchos y valorado por pocos o por lo menos, así es como lo demuestra el currículum de Educación Primaria el cual considera que con una hora a la semana de Educación Musical es suficiente sin tener en cuenta que la música es el mejor medicamento para vivir porque invita al diálogo, habla, comunica, enamora y es la mejor periodista para transcribir todos los episodios de nuestra vida.

“Sin música, la vida sería un error” Friedrich Nietzsche

## VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcacer, J., Collis, D. J., y Furey, M. (2010). Walt Disney Company y Pixar Inc.:¿ Adquirir o no adquirir?.
- Arruti, I., Pélach, R., y Zubicaray, J. (2002). Hipoacusias en la edad infantil. Diagnóstico y tratamiento. In *Anales del Sistema Sanitario de Navarra* (Vol. 25, pp. 73-84).
- Ball, P. (2016). *El instinto musical: escuchar, pensar y vivir la música*. Turner.
- Benítez, M. A., Abraham, V. M. D., y Justel, N. R. (2017). Beneficios del entrenamiento musical en el desarrollo infantil: una revisión sistemática. *Revista internacional de educación musical*, (5), 61-69.
- Cardona, V.J. y Gómez, J.C. (2010). Musicoterapia. Universidad de Valencia.
- Cioran, E. M. (1996). *El libro de las quimeras*. Tusquets.
- Cotofleac, V. (2003). EM Cioran. Belleza y transfiguración. *A Parte Rei: revista de filosofía*, (27), 4.

- Custodio, N., y Cano - Campos, M. (2017). Efectos de la música sobre las funciones cognitivas. *Revista de Neuro-psiquiatría*, 80 (1), 60-69.
- Cruz, M. D. C. A., & Sánchez, F. M. H. (2011). Las bandas sonoras a lo largo de la historia del cine. *Danzaratte: Revista del Conservatorio Superior de Danza de Málaga*, (7), 50-55.
- David Cruz, J. (2013). Análisis de la estructura narrativa de los filmes de animación digital producidos por la alianza Disney y Pixar.
- De Jong, E. T. (2017). Beneficios de la música para niños y jóvenes. *Tus psicólogos en CDMX: Irradia Terapia*.
- De Rueda Villén, B., y Aragón, C. E. L. (2013). Música y programa de danza creativa como herramienta expresión de emociones. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (24), 141-148.
- Díaz, R. M., Román, T. D. L. Á. J., Moreno, L. G., Castro, M. D. M. M., Baños, C. R., y del Moral, D. D. V. (2016). La familia en Disney: desde Blancanieves a nuestros días. In *Mujeres e Investigación. Aportaciones interdisciplinares: VI Congreso Universitario Internacional " Investigación Y Género": Sevilla, 30 de Junio y 1 de Julio de 2016* (pp. 480-486).
- Digón, P. (2006). El caduco mundo de Disney: propuesta de análisis crítico en la escuela. *Comunicar*, 13(26), 163-169.
- Gamandé-Villanueva, N. (2014). *LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE HOWARD GARDNER: Unidad piloto para propuesta de cambio metodológico* (Bachelor's thesis).
- Gordillo, I. (2009). *Manual de narrativa televisiva*. Ed. Síntesis.
- Gutiérrez González, A. (2019). Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: una experiencia práctica con Kahoot!, Plickers y Quizizz.
- Hoban, S. (2000). Motion and emotion: The dance/movement therapy experience. *Nursing homes*, 49 (11), 33-34.

- Igartua, J. J., & Muñiz, C. (2008). Identificación con los personajes y disfrute ante largometrajes de ficción. Una investigación empírica.
- Leiva, E., y Yuste, J. L. G. (2000). Análisis de «El Rey León». La «disneylandización» social. *Comunicar*, (14).
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, núm. 295, de 10 de diciembre de 2013, pp. 97858 a 97921
- Martínez-Rodrigo, E., & Segura-García, R. (2011). Música y emociones en campañas institucionales. El caso de la DGT española (1964-1983). *Vivat Academia*, (117), 643-655.
- Morales, J. F. D., y Sánchez-López, M. P. (2001). Relevancia de los estilos de personalidad y las metas personales en la predicción de la satisfacción vital. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 17(2), 151-158.
- Muñoz-Repiso, A. G. V., y Gómez-Pablos, V. B. (2017). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 113-131.
- Oneca-Carreras, N. (2015). Musicoterapia: fundamentos, aspectos prácticos y aplicación a niños hospitalizados.
- Peñalba, A. (2017). La defensa de la educación musical desde las neurociencias. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*, 14, 109-127.
- Pirfano, Í. (2017). *Inteligencia musical*. Plataforma.
- Radigales Babí, J. (2015). *La música en el cine*. Editorial UOC.
- Rodríguez, M. P. (2011). Reflexiones sobre música y neurociencia. *Revista Medicina y humanidades*, 3, 42-50.
- Sánchez-Palomino, R. (2014). Efectos de la música en el envejecimiento activo.
- Suárez, A., Suárez, H., y Rosales, B. (2008). Hipoacusia en niños. *Archivos de pediatría del Uruguay*, 79 (4), 315-319.

## **Otros recursos**

Aula de Música. (2020). *Tipos y funciones de la música en el cine*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=f793thLILPI>

BeSubs. (2018). *Recuérdame*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=pYPL2zkNXj4>

Book Creator. (2021). Recuperado de <https://bookcreator.com/>

Canva. (2021). Recuperado de <https://www.canva.com/>

Comunic ARTE. (2018). *Un poco loco (LSM)*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=-lWd1yxagEg&t=1s>

Countblissett. (2018). *Análisis Musical: Recuérdame (Coco)*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=NRxAjb1aL8A>

EMyDMonrealdelCampo. (2014). *Irish Reel*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=wloRnjcFzqY>

EMyDMonrealdelCampo. (2014). *La niña de los Lapachos*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=k2rabsR1U8s>

EMyDMonrealdelCampo. (2014). *Vuela, vuela palomica*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=cxcDEJB9Gmo&t=18s>

Genially. (2021). Recuperado de <https://www.genial.ly/es>

Mendoza, A. B. (2016). *Aprendizaje dialógico*. Recuperado de <https://slideplayer.es/slide/8840846/>

Mentimeter. (2021). Recuperado de <https://www.mentimeter.com/>

Musikawa. (2014). *Funciones de la música en el cine*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=g5GQ0rh-b1w>

Orientación Andújar. (2021). Recuperado de <https://www.orientacionandujar.es/>

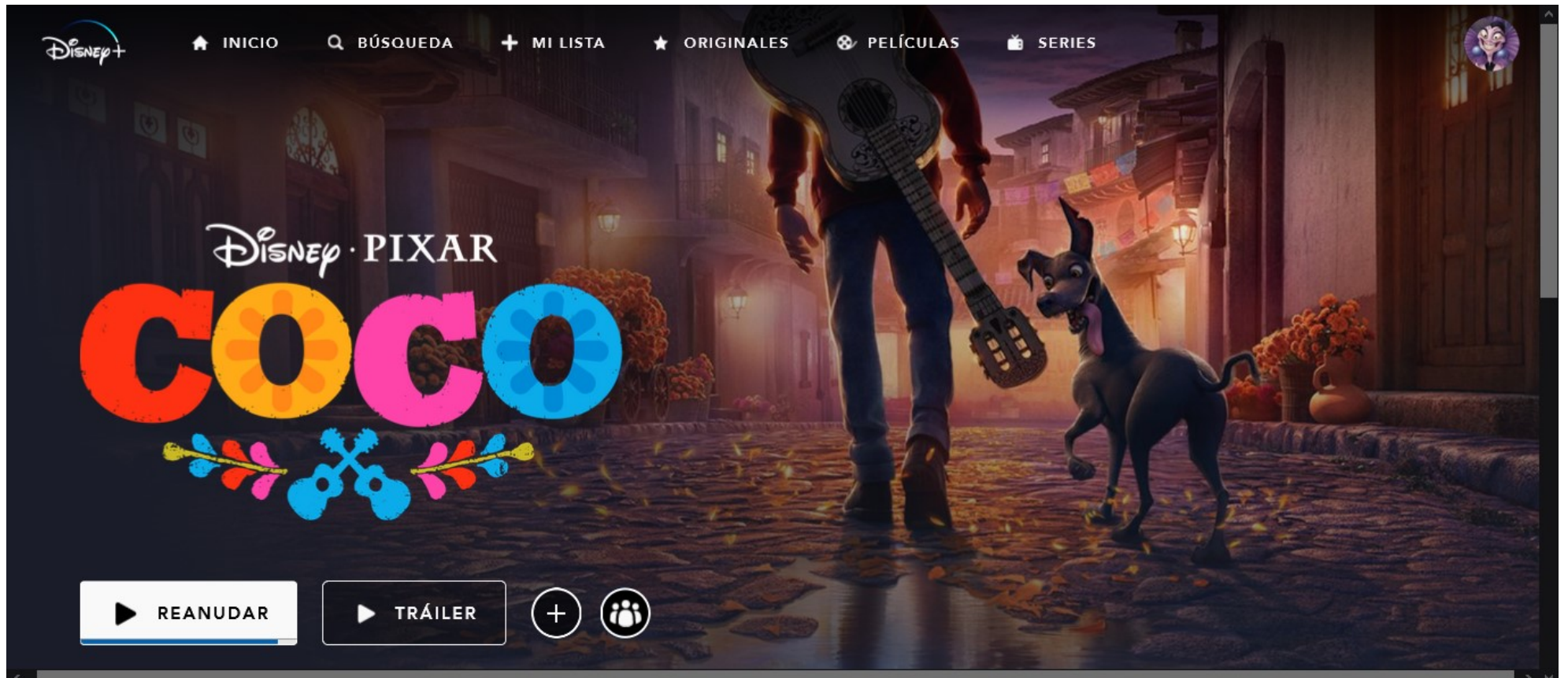
Ortuño, E. M. (2020). *Percusión corporal. Un poco loco (Coco)*. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=ycxXeBbIAFI&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=ycxXeBbIAFI&feature=emb_logo)

Plickers. (2021). Recuperado de <https://www.plickers.com/>

Sánchez, G. (2018). *Just Dance 2019*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=tpCvCJIAtSA>

## VII. ANEXOS

ANEXO I



## ¿Por qué la abuelita de Miguel odia la música?

- A Se presentó a un concurso y no la aceptaron
- B Su marido músico les abandonó por dedicarse a ella
- C Le cayó un piano en la cabeza
- D



## Miguel descubre que tiene la misma guitarra que... y cree que es su tatarabuelo

- A Ernesto de la Cruz
- B Lucindo de la Cruz
- C Ernesto Cruz
- D Ernesto Raya



**Miguel descubre que tiene la misma guitarra que... y cree que es su tatarabuelo**

- A Ernesto de la Cruz
- B Lucindo de la Cruz
- C Ernesto Cruz
- D Ernesto Raya



**La miembros de la familia de Miguel son zapateros**

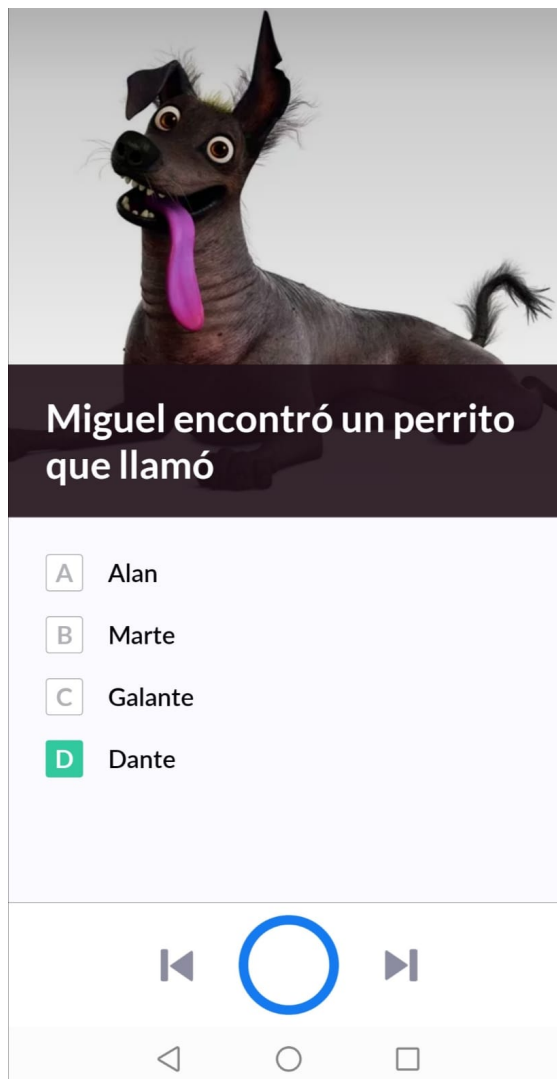


- A Verdadero
- B Falso

¿Cómo te sentirías si tu familia se opone a tu sueño?  
¿Te ha pasado?

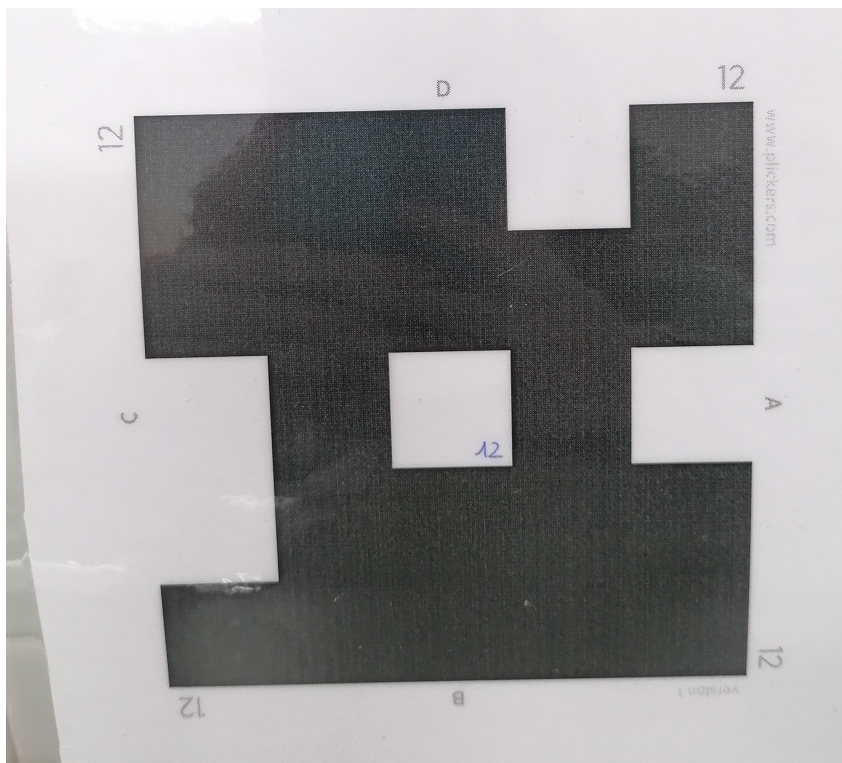
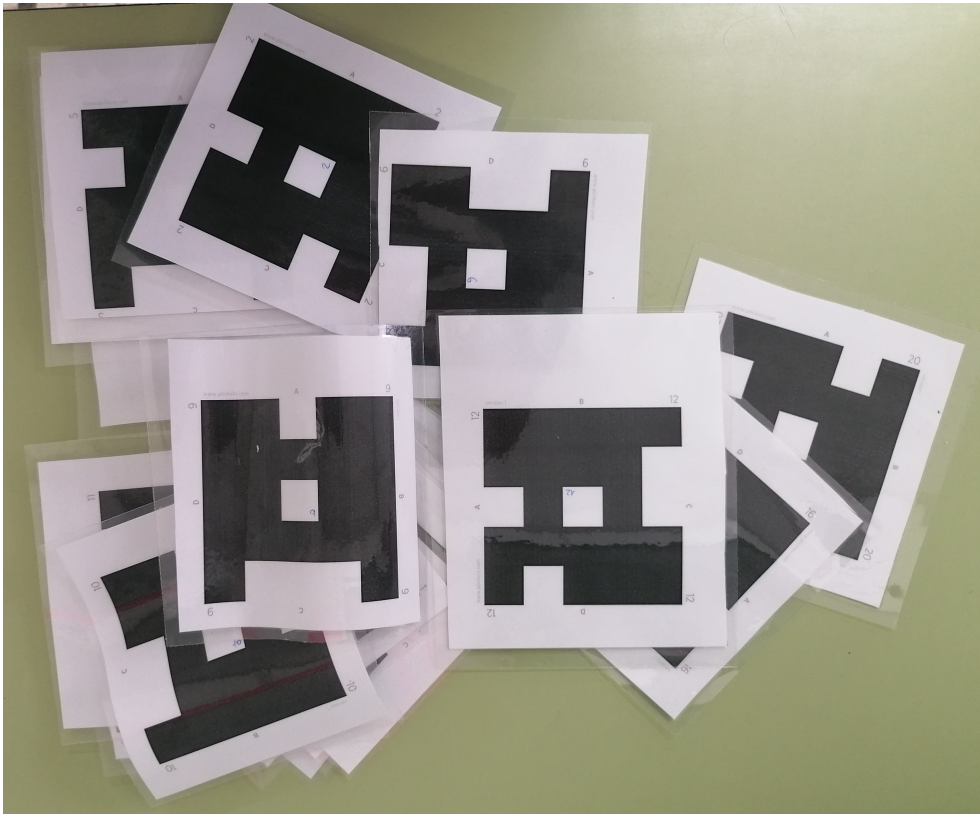


- A Me apetece hablar de ello
- B No me apetece hablar de ello

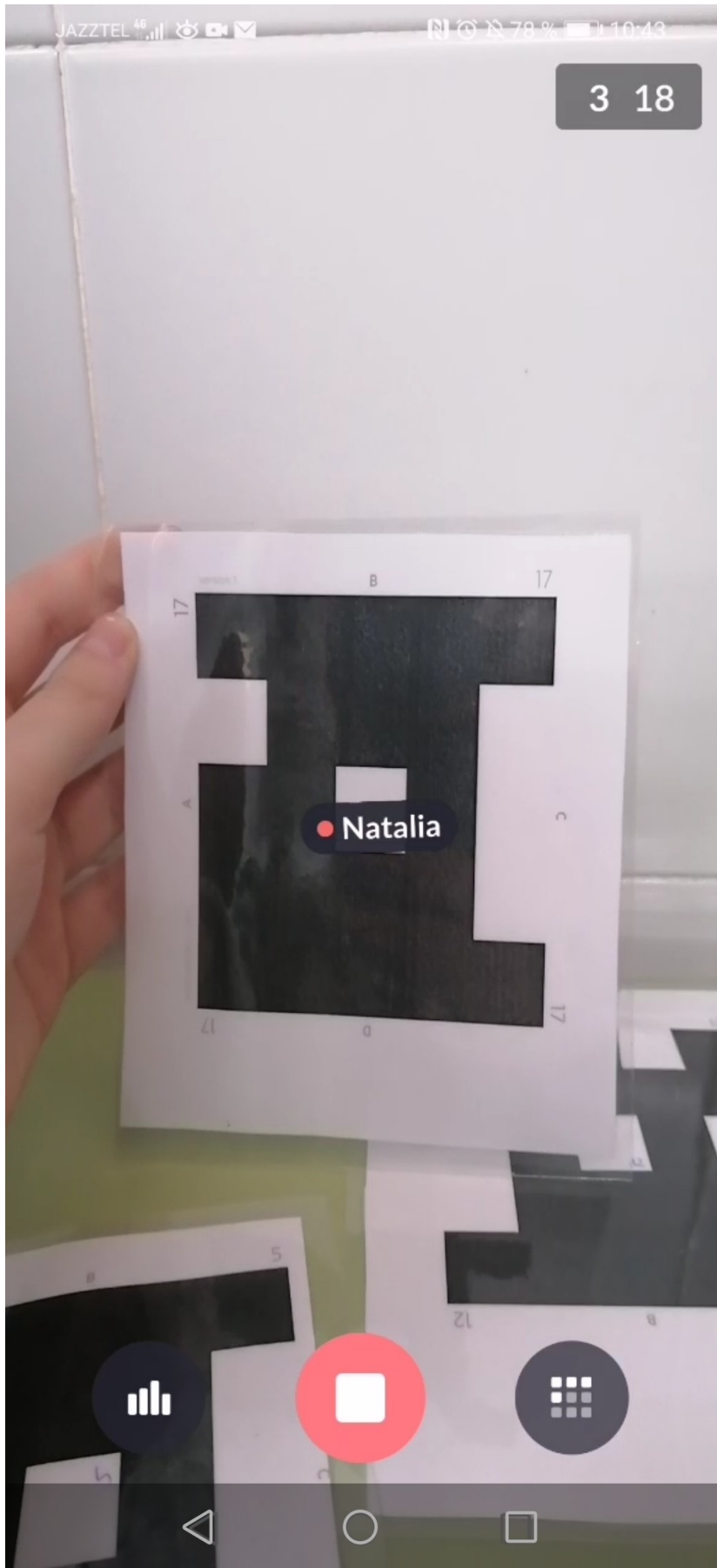


Así se ve en el móvil

ANEXO II



ANEXO II



ANEXO III



# TABLA DE LAS emociones



<b>AL</b> alegría											<b>MI</b> miedo	
<b>SA</b> satisfacción											<b>NE</b> nerviosismo	<b>PA</b> pavor
<b>EN</b> entusiasmo	<b>IL</b> ilusión	<b>OP</b> optimismo	<b>IN</b> interés	<b>CF</b> confianza	<b>AR</b> alborozo	<b>MA</b> mal humor	<b>RB</b> rabia	<b>TR</b> tristeza	<b>AB</b> aburrimiento	<b>TI</b> timidez	<b>IN</b> inseguridad	<b>TS</b> tensión
<b>EU</b> euforia	<b>PL</b> placer	<b>FE</b> felicidad	<b>BE</b> bienestar	<b>GZ</b> gozo	<b>IR</b> ira	<b>RN</b> rencor	<b>HO</b> hostilidad	<b>SL</b> soledad	<b>DN</b> desamparo	<b>CF</b> confusión	<b>RC</b> recejo	<b>SU</b> sumisión
<b>EX</b> éxtasis	<b>AV</b> avivio	<b>AM</b> amor	<b>EM</b> empatía	<b>AD</b> admiración	<b>OD</b> odio	<b>FR</b> frustración	<b>EV</b> envidia	<b>DN</b> desánimo	<b>NO</b> nostalgia	<b>TE</b> terror	<b>VE</b> vergüenza	<b>AS</b> asco
<b>DE</b> deseo	<b>RG</b> regocijo	<b>SO</b> sorpresa	<b>JU</b> júbilo	<b>GR</b> gratitud	<b>IC</b> incomodidad	<b>RA</b> rabia	<b>CE</b> celos	<b>SB</b> sabor bala	<b>CU</b> culpa	<b>RE</b> resignación	<b>PE</b> pesimismo	<b>DS</b> desprecio
									<b>DC</b> decepción	<b>ME</b> melancolía	<b>HA</b> hastío	




 alegría

 ira

 tristeza

 miedo

 asco

Emociones básicas

## ALEGRÍA

Placer producido por un suceso favorable que suele manifestarse con un buen estado de ánimo y tendencia a la risa o la sonrisa.



## SATISFACCIÓN

Bienestar o placer que se tiene cuando se ha colmado un deseo o cubierto una necesidad.



## ENTUSIASMO

Exaltación del ánimo producido por la admiración apasionada de alguien o algo, que se manifiesta en la manera de hablar o de actuar.



## EUFORIA

Sensación exteriorizada de optimismo y bienestar.



## ÉXTASIS

Estado de la persona que siente un placer, una admiración o una alegría tan intensos que no puede pensar ni sentir nada más.



## DESEO

Interés o apetencia que una persona tiene por conseguir la posesión o la realización de algo



## ILUSIÓN

Sentimiento de alegría y satisfacción que produce la realización o la esperanza de conseguir algo que se desea intensamente.



## PLACER

Sensación agradable producida por algo.



## ALIVIO

Sensación de tranquilidad que le queda a una persona al ser aliviada de una preocupación, una molestia, un dolor, etc.



## REGOCIO

Satisfacción o complacencia que se hace ostensible.



## OPTIMISMO

Tendencia a ver y a juzgar las cosas en su aspecto más positivo o más favorable.



## FELICIDAD

Estado de ánimo de la persona que se siente plenamente satisfecha por gozar de lo que desea o por disfrutar de algo bueno.



## AMOR

Sentimiento de vivo afecto e inclinación hacia una persona o cosa a la que se le desea todo lo bueno.



## SORPRESA

Alteración emocional causada por algo imprevisto o inesperado.



## INTERÉS

Actitud de la persona que siente deseo de dirigir su atención hacia algo o alguien que la atrae o le inspira curiosidad.



## BIENESTAR

Estado de la persona cuyas condiciones físicas y mentales le proporcionan un sentimiento de satisfacción y tranquilidad.



## EMPATÍA

Participación afectiva de una persona en una realidad ajena a ella, generalmente en los sentimientos de otra persona.



## JÚBILO

Gozo o alegría muy intensa.



## CONFIANZA

Esperanza firme que una persona tiene en que algo suceda, sea o funcione de una forma determinada, o en que otra persona actúe como ella desea.



## GOZO

Emoción intensa y placentera causada por algo que gusta mucho.



## ADMIRACIÓN

Valoración muy positiva de una persona o una cosa por sus extraordinarias cualidades.



## GRATITUD

Sentimiento de estima y reconocimiento que una persona tiene hacia quien le ha hecho un favor o prestado un servicio, por el cual desea corresponderle.



## ALBOROZO

Alegría o regocijo intensos que se manifiesta con gestos, gritos y otros actos.



## HOSTILIDAD

Actitud provocativa y contraria, generalmente sin motivo alguno, hacia otro ser vivo



## ENVIDIA

Tristeza o enojo que experimenta la persona que no tiene o desearía tener para sí sola algo que otra posee.



## CELOS

Sentimiento que experimenta una persona cuando sospecha que la persona amada siente amor o cariño por otra.



## SOBERBIA

Rabia o enfado que muestra una persona de manera exagerada ante una contrariedad.



## TRISTEZA

Sentimiento de dolor anímico producido por un suceso desfavorable que suele manifestarse con un estado de ánimo pesimista, la insatisfacción y la tendencia al llanto.



## SOLEDAD

Tristeza o melancolía que se tiene por la falta, ausencia o muerte de una persona.



## DESÁNIMO

Falta de ánimo, fuerza o energía para hacer, resolver o emprender algo.



## ABURRIMIENTO

Fastidio provocada por la falta de diversión o de interés por algo.



## DESAMPARO

Estado de la persona que no recibe la ayuda o protección que necesita.



## NOSTALGIA

Pena por la lejanía, la ausencia, la privación o la pérdida de alguien o algo queridos.



## CULPA

Acción u omisión que provoca un sentimiento de responsabilidad por un daño causado.



## DECEPCIÓN

Pesar causado por un desengaño.



## RESIGNACIÓN

Aceptación con paciencia y conformidad de una adversidad o de cualquier estado o situación perjudicial.



## MELANCOLÍA

Estado anímico permanente, de tristeza y desinterés, que surge por causas físicas o morales, por lo general de leve importancia.



## PESIMISMO

Tendencia a ver y a juzgar las cosas en su aspecto más negativo o más desfavorable.



## HASTÍO

Aburrimiento muy grande.



## TIMIDEZ

Inseguridad o vergüenza en uno mismo que una persona siente ante situaciones sociales nuevas y que le impide o dificulta entablar conversaciones y relacionarse con los demás.



## CONFUSIÓN

Perplejidad, y a menudo desasosiego, que siente una persona al no saber cómo reaccionar ni qué decir o pensar.



## TERROR

Miedo intenso.



## NERVIOSISMO

Estado pasajero de excitación nerviosa, inquietud o falta de tranquilidad.



## INSEGURIDAD

Sensación de ausencia de seguridad que percibe un individuo respecto de su imagen, de su integridad física y/o mental y en su relación con el mundo.



## RECELO

Sospecha o falta de confianza hacia una persona por suponer que oculta malas intenciones o hacia una cosa por suponer que conlleva algún peligro.



## VERGÜENZA

Sentimiento de incomodidad producido por el temor a hacer el ridículo ante alguien, o a que alguien lo haga.



## MIEDO

Angustia o desconfianza provocada por la presencia de un peligro real o imaginario.



## PAVOR

Miedo intenso.



## TENSIÓN

Nerviosismo, exaltación o impaciencia en que se encuentra una persona en determinadas circunstancias o actividades, como la espera, la atención, las preocupaciones, etc.



## SUMISIÓN

Acción de someterse, sin cuestionarlos, a la autoridad o la voluntad de otra persona o a lo que las circunstancias imponen.



## ASCO

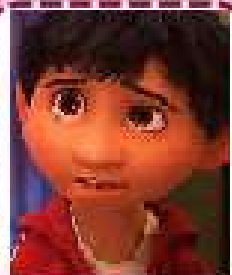
Sensación de desagrado que produce alguien o algo y que impulsa a rechazarlo.



## DESPRECIO

Falta de respeto hacia otra persona a través de un trato injusto y despectivo





¿Qué emoción es?

Relaciona esta emoción con una situación de la película

Imita su cara

Piensa una situación que te haya hecho poner esta cara



¿Qué emoción es?

Relaciona esta emoción con una situación de la película

Imita su cara

Piensa una situación que te haya hecho poner esta cara

**Tarea**

Relaciona cada uno de los cuatro fragmentos musicales de la banda sonora de Coco con el texto que mejor lo describa. Hay tres audios que ejemplifican los ritmos y están marcados con una letra "i" en un círculo gris. Los audios que tienes que relacionar son los que NO tienen la "i".

OK

**Lo for**  
Es el género musical más mexicano debido a marachi. El marachi de Jalisco. Los instrumentos de un marachi son la guitarra y la trompeta, pero también otros instrumentos como el violín y el violonchelo. Los ritmos de la música marachi son variados, desde la balada hasta el vals. El vals de Chiapas es un instrumento muy versátil, pues su repertorio de ritmos abarca desde los sonos chiapanecos y los zapateados hasta el vals de Chiapas y la música clásica. Además de en Chiapas, la música de marachi es muy popular en Tabasco y en Guatemala.

**Marimba**  
La marimba es un instrumento de percusión, parecido al xilófono pero de gran tamaño. En los grupos de marimba, este instrumento es tocado por una o dos personas acompañadas de una batería, un contrabajo y algunos instrumentos de viento. En el estado de Chiapas es donde más se ha trabajado y perfeccionado la interpretación de la marimba, convirtiéndola en un instrumento muy versátil, pues su repertorio de ritmos abarca desde los sonos chiapanecos y los zapateados hasta el vals de Chiapas y la música clásica. Además de en Chiapas, la música de marimba es muy popular en Tabasco y en Guatemala.

**Son istmeño**  
Este género es originario del Istmo de Tehuacan en el estado de Oaxaca. El ritmo dominante es el vals, precedido por un trío de cuerdas: laerra, requinto y bajquinto, acompañado por instrumentos de viento y a veces por marimba. Varios de las canciones están en lenguas zapotecas, pero también traducidas al español, canciones están dedicadas a por ejemplo La Soledad. Los principales son el amor y la muerte.

Audio D

Audio E

Audio F

Audio C

Audio A

Audio G

Audio B

**Lo for**  
Es el género musical más mexicano debido a marachi. El marachi de Jalisco. Los instrumentos de un marachi son la guitarra y la trompeta, pero también otros instrumentos como el violín y el violonchelo. Los ritmos de la música marachi son variados, desde la balada hasta el vals. El vals de Chiapas es un instrumento muy versátil, pues su repertorio de ritmos abarca desde los sonos chiapanecos y los zapateados hasta el vals de Chiapas y la música clásica. Además de en Chiapas, la música de marachi es muy popular en Tabasco y en Guatemala.

**Marimba**  
La marimba es un instrumento de percusión, parecido al xilófono pero de gran tamaño. En los grupos de marimba, este instrumento es tocado por una o dos personas acompañadas de una batería, un contrabajo y algunos instrumentos de viento. En el estado de Chiapas es donde más se ha trabajado y perfeccionado la interpretación de la marimba, convirtiéndola en un instrumento muy versátil, pues su repertorio de ritmos abarca desde los sonos chiapanecos y los zapateados hasta el vals de Chiapas y la música clásica. Además de en Chiapas, la música de marimba es muy popular en Tabasco y en Guatemala.

**Son istmeño**  
Este género es originario del Istmo de Tehuacan en el estado de Oaxaca. El ritmo dominante es el vals, precedido por un trío de cuerdas: laerra, requinto y bajquinto, acompañado por instrumentos de viento y a veces por marimba. Varios de las canciones están en lenguas zapotecas, pero también traducidas al español, canciones están dedicadas a por ejemplo La Soledad. Los principales son el amor y la muerte.

**Huapango**  
Es un ritmo tradicional de la Huasteca, región ubicada en la intersección de los estados de Hidalgo, San Luis Potosí, Tlaxiqualtlan, Veracruz y una pequeña parte de Puebla. Este ritmo es interpretado por un trío de cuerdas: guitarra huasteco, jarana y violín. El violín es el que lleva el ritmo. Los cantos pueden ser versos fijos o se pueden formar o "letras nuevas", y son interpretados a dos voces. El zapateado de los bailarines o de los propios músicos sobre un estratificado de madera forma parte esencial de este género.

Dibuja lo que sientas según el tipo de música que escuches

--	--





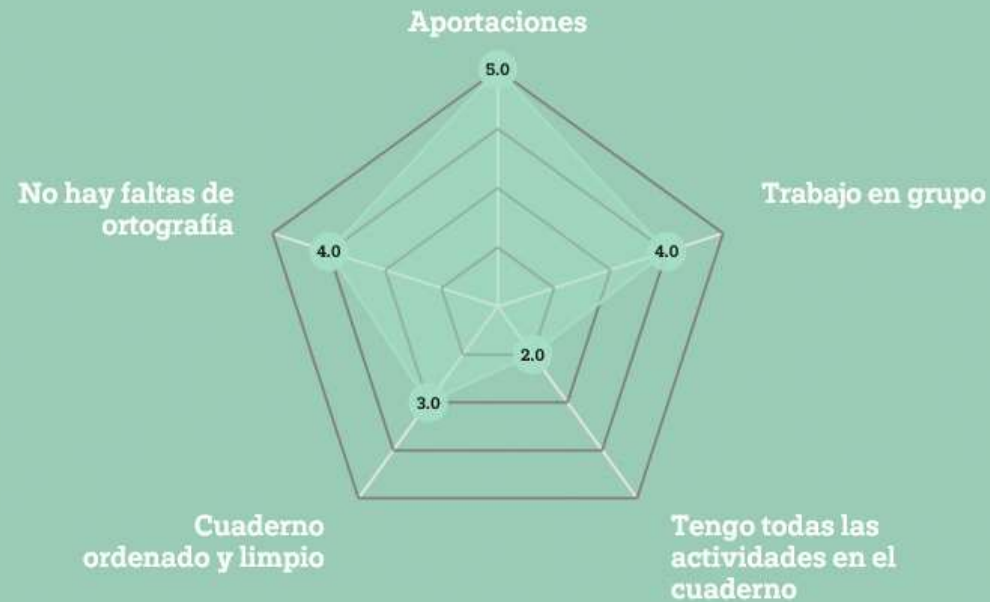
Link para ir al juego: <https://view.genial.ly/608d5b96350f0b0d0a8ef5bb/interactive-content-el-juego-de-la-guitarra-coco>



Go to [www.menti.com](http://www.menti.com) and use the code 3615 0412

# PARTICIPACIÓN y CUADERNO

Mentimeter



## PARTICIPACIÓN y CUADERNO

Aportaciones

5



Trabajo en grupo

4



Tengo todas las actividades en el cuaderno

2



Cuaderno ordenado y limpio

3



No hay faltas de ortografía

4



Submit

Open Q&A

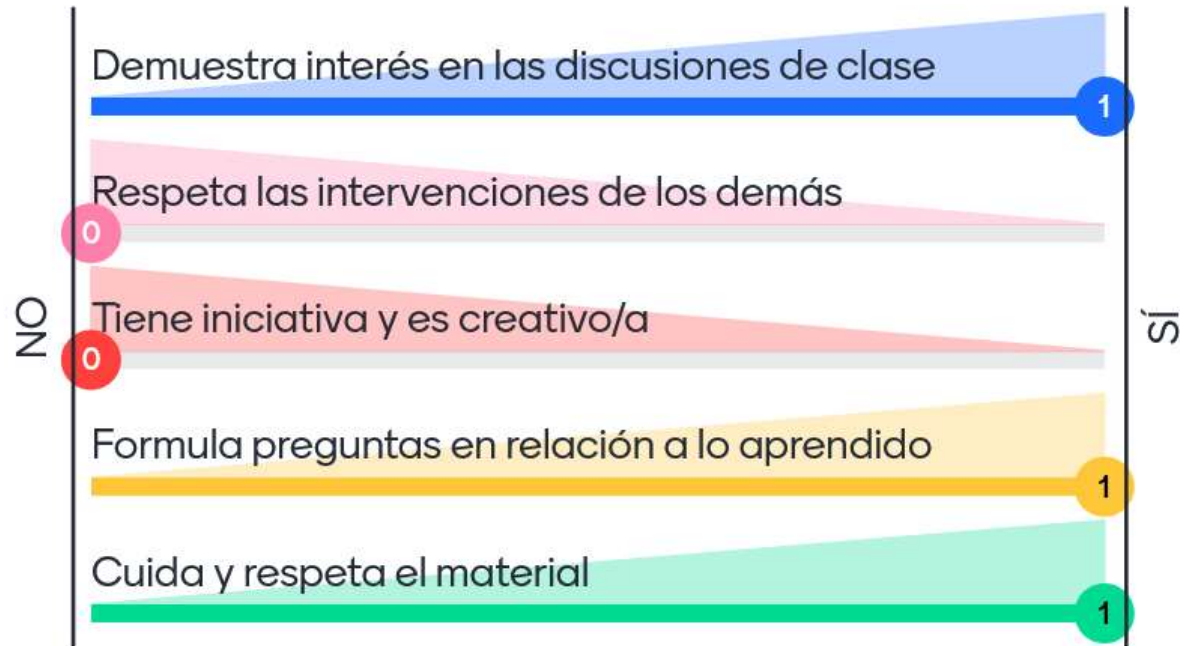


## RÚBRICA PARA EVALUAR LAS TAREAS Y ESCUCHA ACTIVA EN CLASE

	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	SUFICIENTE	NECESITA MEJORAR
ÍTEM	5	4	3	2	1
<b>ESCUCHA ACTIVA</b>	Escucha siempre, de forma respetuosa y atenta las explicaciones y opiniones de la profesora y sus compañeros/as.	Escucha generalmente de forma respetuosa y atenta las explicaciones y opiniones de la profesora y sus compañeros/as.	Escucha a veces las explicaciones y opiniones de la profesora y sus compañer@s, pero puede requerir de repeticiones.	Alguna vez escucha a la profesora y a sus compañeros/as pero es son necesarias repeticiones frecuentes para que lo entienda.	No escucha nunca o y no sigue las indicaciones de la profesora ni de sus compañeros/as.
<b>REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES</b>	Siempre sigue las instrucciones y realiza las actividades planteadas de forma eficaz.	Generalmente sigue las instrucciones y realiza las actividades planteadas de forma eficaz.	Escucha las instrucciones y explicaciones pero demuestra dudas en los procedimientos. Trabaja de forma eficaz.	Escucha con frecuencia las instrucciones pero tiene dudas en los procedimientos y necesita ayuda para las actividades.	No sigue las instrucciones y requiere de ayuda constante o repetición de las mismas.

Go to [www.menti.com](http://www.menti.com) and use the code 7043 8272

# ACTITUD y RESPETO



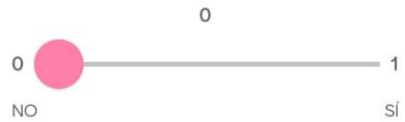


## ACTITUD y RESPETO

Demuestra interés en las discusiones de clase



Respeto las intervenciones de los demás



Tiene iniciativa y es creativo/a



Formula preguntas en relación a lo aprendido



Cuida y respeta el material



Submit



# Escala de valoración: diana de evaluación para la actuación

## VESTUARIO

Se viste acorde a la actuación para darle más dramatismo y más sentimiento

## COORDINACIÓN

Se coordina con sus compañeros durante la actuación

## LENGUAJE DE SIGNOS

Domina la letra de la canción en lenguaje de signos

## CONTINUACIÓN

Si se equivoca o se pierde, sabe seguir y unirse a los demás de nuevo

## JUST DANCE y PERCUSIÓN CORPORAL

Los movimientos se adecúan al ritmo de la música



## LEYENDA

1 Muy bien

2 Bien

3 Necesita mejorar





PREGUNTAS INICIALES

1.- ¿Qué esperas aprender durante este trimestre?

2.- ¿Qué te gustaría hacer?



PELÍCULA  
"COCO"



# MIS EMOCIONES

ANEXO III

**TABLA DE LAS emociones**

AL alegría	SA satisfacción	EN envidia	EU euforía	EX exaltación	DE decepción	LA luz	OP optimismo	IN invidia	CF confianza	AR arrogancia	HA hambre	TR tristeza	AS asombro	TI timidez	IN invidia	TS tristeza	ME miedo	PA pánico																	
EN envidia	L luz	OP optimismo	IN invidia	CF confianza	AR arrogancia	HA hambre	TR tristeza	AS asombro	TI timidez	IN invidia	TS tristeza	ME miedo	PA pánico	SA satisfacción	EN envidia	EU euforía	EX exaltación	DE decepción																	
EU euforía	PL placidez	FE felicidad	BE belleza	GA gusto	R rojo	DN dolor	SL sueño	DN dolor	CF confianza	RC resaca	SU sueño	EX exaltación	AV avidez	AM amor	EM emoción	AD admiración	OD odio	TR tristeza	NO nada	TE temor	VE vergüenza	AS asombro													
EX exaltación	AV avidez	AM amor	EM emoción	AD admiración	OD odio	TR tristeza	NO nada	TE temor	VE vergüenza	AS asombro	DE decepción	RC resaca	BO bostezo	JU júbilo	GR gusto	IC ira	HA hambre	CL culpa	SB sueño	CU cansancio	RE resaca	PE peleña	DS dolor												
SA satisfacción	EN envidia	EU euforía	EX exaltación	DE decepción	LA luz	OP optimismo	IN invidia	CF confianza	AR arrogancia	HA hambre	TR tristeza	AS asombro	TI timidez	IN invidia	TS tristeza	ME miedo	PA pánico	SA satisfacción	EN envidia	EU euforía	EX exaltación	DE decepción	LA luz	OP optimismo	IN invidia	CF confianza	AR arrogancia	HA hambre	TR tristeza	AS asombro	TI timidez	IN invidia	TS tristeza	ME miedo	PA pánico

■ alegría    ■ ira    ■ tristeza    ■ miedo    ■ asco

Emociones básicas

**¿Qué emoción es?**

Relaciona esta emoción con una situación de la película

Imita su cara

Piensa una situación que te haya hecho poner esta cara

**¿Qué emoción es?**

Relaciona esta emoción con una situación de la película

Imita su cara

Piensa una situación que te haya hecho poner esta cara

ANEXO IV



**¡A BAILAR!**

¡Qué mal tiempo, buena música!

Smart

## EL LENGUAJE DE SIGNOS



## ¿QUÉ GÉNERO ES ESTE?

**Tarea**

Relaciona cada uno de los cuatro fragmentos musicales de la banda sonora de Coco con el verso que mejor le describe.

Hay tres audios que significan los ritmos y están marcados con una sola "Y" en un círculo gris. Los ritmos que tienen que relacionar son los que NO tienen la "Y".

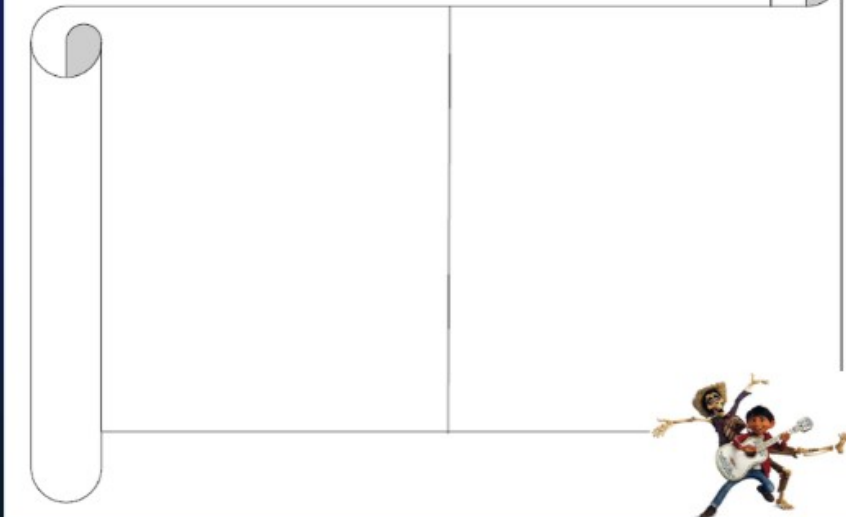
OK

The interface shows a task titled 'Tarea' with instructions. Below the text, there are several document icons representing audio files. A hand cursor is pointing at one of the icons. Below this, there is a grid of radio buttons labeled 'Audio A', 'Audio B', 'Audio C', 'Audio D', 'Audio E', and 'Audio F'. A hand cursor is also pointing at one of these radio buttons. To the right of the grid is a 'Relaciona' button.

## DIBUJO LO QUE SIENTO

ANEXO VI

Dibuja lo que sientas según el tipo de música que escuches



## ¡VAMOS A JUGAR!



ANEXO VII

EL JUEGO DE LA...



¡A BAILAR!



## LA EVALUACIÓN

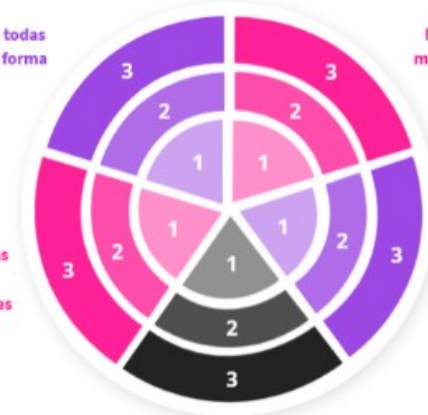
### Diana de Autoevaluación. Me evaluó a mi mismo/a

He participado en todas las actividades de forma activa

Me he esforzado al máximo por hacer las tareas bien

He aprendido cosas nuevas y he disfrutado las clases

He sabido respetar a los demás y su trabajo realizado



He sabido trabajar en equipo

### Diana de Coevaluación. Evalúo a mis compañeros/as

Han sabido trabajar en equipo

Del 1 al 3, ¿qué nota le pones a tu grupo de actuación?



Tras este trimestre, creo que todos nos conocemos mejor

Todos han trabajado y han mantenido comportamientos respetuosos

¿Quién consideras que mejor ha trabajado durante este trimestre?  
El compañero/a que considero que mejor ha trabajado es:

### Diana de Coevaluación. Evalúo a mi maestro/a

Considero que ha hecho un buen trabajo

Si he tenido alguna duda o problema, me lo ha sabido resolver

Del 1 al 3, ¿qué nota me pones?



¿Ha habido algo que no te ha gustado o que cambiarías?  
Escríbelo aquí y di por qué

Qué es lo que más te ha gustado de todo lo realizado



Link para acceder al libro: [https://app.bookcreator.com/library/-MZcE8GQt0RVLZjiAeIN/KpTyGDfo8Vd2xsUaKTuD8NYFdky2/kvD4D7EFRTidQiqKSQMxEQ/Af16P8sJSVG7yn\\_5KTelsQ](https://app.bookcreator.com/library/-MZcE8GQt0RVLZjiAeIN/KpTyGDfo8Vd2xsUaKTuD8NYFdky2/kvD4D7EFRTidQiqKSQMxEQ/Af16P8sJSVG7yn_5KTelsQ)



# *Cuaderno de observación de la maestra*











---

---

# Observaciones sesión 9



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



# Observaciones sesión 10

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Observaciones sesión 11

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## ¿Cómo fue la actuación?

*Aspectos buenos/malos/cosas a mejorar*

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# Reflexión sobre cómo ha ido el trimestre

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



# Un artista en la pista

ACTUACIÓN DE FIN DE CURSO 2021



18 • 06 • 2021

Salón de  
actos del  
colegio

5 de la tarde

# PROYECTO "COCO"

## ANEXO XII

COMPETENCIAS  
CLAVE



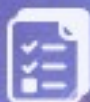
METODOLOGÍA



RECURSOS



ESTÁNDARES DE  
APRENDIZAJE



ACTIVIDADES



HERRAMIENTAS  
TIC



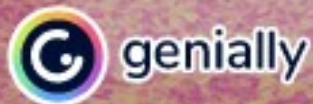
CRITERIOS DE  
EVALUACIÓN



FICHA TÉCNICA



TEMPORALIZACIÓN



# PROYECTO "COCO"

## EVALUACIÓN



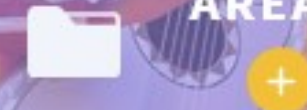
## PRODUCTO FINAL



## OBJETIVOS PRIMARIA



## OBJETIVOS DE ÁREA



## OBJETIVOS ESPECÍFICOS



## CONTENIDOS



## DIFUSIÓN



Link para ir al ABP: <https://view.genial.ly/608d5ab1da4dcb0d289a9317/interactive-content-canvas-abp-tfg>