

# **TEMARIO PARA EL ACCESO AL CUERPO DE PROFESORES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA MÚSICA 2025-2026**



***TEMA 5: JUEGOS E IMPROVISACIONES VOCALES:  
INDIVIDUALES Y EN GRUPO, LIBRES Y DIRIGIDAS,  
CON Y SIN MELODÍA.***



## **TEMA 5: JUEGOS E IMPROVISACIONES VOCALES: INDIVIDUALES Y EN GRUPO, LIBRES Y DIRIGIDAS, CON Y SIN MELODÍA.**

- 1. INTRODUCCIÓN - JUSTIFICACIÓN**
- 2. JUEGOS E IMPROVISACIONES VOCALES: INDIVIDUALES Y EN GRUPO, LIBRES Y DIRIGIDAS, CON Y SIN MELODÍA**
  - 2.1. El juego**
    - 2.1.1. Juegos vocales*
  - 2.2. La improvisación musical**
    - 2.2.1. Evolución histórica*
    - 2.2.2. La improvisación y las nuevas corrientes musicales*
    - 2.2.3. Tipos compositivos de improvisaciones musicales*
    - 2.2.4. Aplicación didáctica en el aula*
- 3. CONCLUSIÓN**
- 4. REFERENCIAS**
  - 4.1. Referencias bibliográficas**
  - 4.2. Referencias digitales**
  - 4.3. Referencias normativas**



## 1. INTRODUCCIÓN – JUSTIFICACIÓN

Bajo el precepto de: jugar se aprende mejor, el presente tema aboga por una educación musical basada en el juego; ya que ésta es una forma natural de aprendizaje, donde los alumnos/as se sienten cómodos/as. Por ello, la educación y, más en concreto la educación musical, al centrarse en el alumnado y sus intereses, debe dar un papel fundamental al juego.

La improvisación es crear algo nuevo mientras se interpreta. Según el Diccionario María Moliner, “*La improvisación es hacer una cosa sin haberla preparado por adelantado o inventándola mientras se va haciendo o ejecutando*”. Para trabajar la improvisación en el aula se requiere el empleo de metodologías activas como el método Orff, que se basa en la improvisación.

Potenciar la improvisación en el aula es un buen ejemplo de educación integral, ya que el carácter abierto, la flexibilidad, la independencia de pensamiento, la confianza en sus propias ideas y el coraje a probar y equivocarse hasta conseguir un resultado satisfactorio, son algunos de los aspectos que se trabajan con ella, tan necesaria, por otra parte, en la época que estamos viviendo actualmente.

A través del desarrollo de este tema, podemos contribuir al principio fundamental de la **Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE)** esto es “*El pleno desarrollo de la personalidad y de las capacidades de los alumnos*”, lo cual también se refleja en la **Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación en Andalucía (LEA)**. Este principio se concretará a través del currículo básico que nos propone el **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, a nivel estatal y el **Decreto 102/2023, de 9 de mayo y la Orden de 30 de mayo de 2023** en Andalucía, ya que los efectos positivos de los juegos e improvisaciones vocales favorecen la adquisición de las competencias clave y el desarrollo integral del individuo.

Este desarrollo integral se potenciará mediante dos principales ejes que articulan la música en Secundaria: la percepción y expresión relacionando los criterios de evaluación, el desarrollo de las competencias específicas y por medio de los saberes básicos organizados en tres bloques: **escucha y percepción, interpretación, improvisación y creación escénica y contextos y culturas**, todo ello para la adquisición de las competencias clave y el desarrollo de los objetivos de la etapa.

Concluimos esta introducción citando a **Swanwick (2000)**, quien afirma “*La enseñanza de la música ha tendido hasta hace relativamente poco a excluir los verdaderos elementos del juego imaginativo (creación, composición e improvisación) y se ha orientado en su lugar al dominio de destrezas de ejecución y “apreciación” o también a escuchar música en público, siendo ambos modos imitativos por antonomasia*”.

## 2. JUEGOS E IMPROVISACIONES VOCALES: INDIVIDUALES Y EN GRUPO, LIBRES Y DIRIGIDAS, CON Y SIN MELODÍA

### 2.1. El juego

Según **Karl Groos**, “*El juego es la actividad por excelencia de la infancia y se realiza para el disfrute de los/as participantes*”.

Es importante resaltar las posibilidades del juego en la música en diversos ámbitos: **educación auditiva, educación rítmica, educación vocal y canto, educación psicomotriz, educación instrumental, expresión corporal y danza**.

Los juegos se utilizarán metodológicamente, como ejes motivadores, empezando por el sentido auditivo, que es uno de los que más precozmente se desarrollan. El hecho sonoro, y la audición contemplativa, ayudarán a amar la música en sí misma.



Según diversos autores (Piaget, Palacios, Ortega, Hoffman, Wallon) se distinguen varios **períodos** en la evolución del juego:

**1º Período de ludo-egocentrismo:** entre los 2 y los 6 años. Se caracteriza por jugar a juegos sencillos e individuales. El juego tiene una estructura interna muy simple y sus reglas no son conjuntas.

**2º Período de coordinación y cooperación ludopráctica:** son los/as niños/as con edades entre los 6 y los 12 años. Aparece el sentimiento de competición y de comunicación matriz. Cada vez son actividades más colectivas.

**3º Período de establecimiento y desarrollo del cuadro ludopráctico:** a partir de los 12 años. Los juegos son grupales y muy organizados. Surgen los pactos grupales.

Según las **características** del juego, podemos distinguir varios tipos de juegos:

- Actividad funcional: hasta el año de edad, no tiene una finalidad consciente y suele ser involuntario.
- Actividad placentera: entre el año y los 2 años; es producto de agentes externos (como los padres).
- Autoexpresión: de 3 a 6 años, sueña ser motor y simbólico.
- Autoexploración: también entre los 3 y los 6 años, son juegos en los que se comparan las capacidades propias con las ajenas, lo que propicia la baremación de las facultades y las limitaciones.
- Imitación voluntaria: oscila entre los 5 y los 10 años, surge el juego imitativo y, a partir de él, se transforma lo asimilado.
- Adaptación: comprende las edades de los 8 a los 11 años, hay una mejor adaptación al medio gracias a la asimilación de lo real inconscientemente.
- Anticipación a la vida adulta: de los 12 a los 16 años, en esta etapa encontramos los juegos reglados y socializados.

Además, el juego debe reunir una serie de objetivos dependiendo de la edad del niño/a que está dirigido. Así los **objetivos** para Secundaria son:

- Hasta los doce años:
  - Mejorar la capacidad del esfuerzo constante.
  - Mejorar su equilibrio.
- Hasta los catorce años:
  - Consolidar la lateralidad.
  - Potenciar la adaptación al mundo exterior.
  - Fomentar los gustos y preferencias.

Los **saberes básicos** que deben tenerse en cuenta giran en torno a varios ejes: sensoriales (conexión con el mundo exterior, agudizan los sentidos o desarrollan la memoria auditiva); motrices (de equilibrio, coordinación estática y dinámica, coordinación espacial o dominio de las relaciones); espaciales (relaciones espacio-temporales o respuestas máximas a estímulos); gestuales (aprendizaje y manejo de objetos e instrumentos).



Muchos son los autores (Garvey, Martínez Criado, Aberasturi, Peña Gallego) que han descrito las funciones que se potencian con el juego; con esto, podemos enumerar algunas:

- Contribuye a la exploración y al descubrimiento: “*A través del juego, el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, los objetos que le rodean y forma parte de la sociedad en la que vive. Este hecho le permitirá ser uno más de la comunidad, en un futuro próximo*” (Paredes, 2003).
- Facilita el proceso de socialización: el juego implica crear relaciones entre un grupo.
- Posibilita la estructuración del lenguaje y del pensamiento: el juego estimula la atención, el análisis, la observación, entre otros.
- A través del juego el niño/a mezcla dos mundos distintos: la fantasía y la realidad.
- Posibilita el aprendizaje significativo del niño/a.

#### 2.1.1. Juegos vocales

Uno de los autores que más ha influido en la educación musical ha sido **Piaget**. En su obra *La formación del símbolo en el niño* detalla las **etapas** de desarrollo del juego en paralelo a las etapas evolutivas del pensamiento:

- **Juego de entrenamiento práctico (0 a 2 años)**: paralelo a la etapa sensoriomotriz y al período prelingüístico. Es la etapa de los juegos sensoriomotores y los juegos se caracterizan por ser repetitivos y por buscar, a través de ellos, el placer.
- **Juego simbólico (2 a 7 años)**: es la etapa pre-operativa y es el momento en el que empieza a surgir el lenguaje y el crecimiento conceptual. Es un buen momento para los juegos del “como si” ya que el niño/a empieza a tener las primeras ficciones consigo mismo para, posteriormente, hacer partícipes a otros; con lo que se consigue un juego socio-dramático.
- **Juego con normas o juego de reglas (8 a 11 años)**: es la etapa concreta, por lo que el pensamiento es más abstracto. Es el momento de la interacción social, por lo que se hacen necesarias las normas.

El juego es una forma natural donde los alumnos/as se sienten cómodos, por eso, el juego encarna el método de aprendizaje por excelencia para ellos. **Swanwick (2000)** relaciona los conceptos psicológicos de dominio, imitación y juego imaginativo con el control del sonido, el carácter expresivo (acomodación) y las realidades estructurales (asimilación) respectivamente, es decir, la inteligencia musical puede considerarse como una estructura organizada de conceptos musicales que arranca de la percepción.

Los juegos vocales que se pueden trabajar en el aula son:

##### 1º Juegos para la respiración:

- Imitación de objetos: somos globos que se inflan y se desinflan (inspiración y espiración); somos marionetas que levantamos los brazos (inspiración) y los dejamos caer suavemente (espiración); somos pájaros que extienden sus alas al tomar aire y las pliegan al expulsarlo.
- Inspiramos y en la respiración decimos nuestro nombre de la manera más larga posible.



- Juegos de carreras: mover globos, pelotas de ping-pong, plumas de ave, hojas de periódico...con nuestro soplo.

## **2º Juegos de imitación de sonidos vocales:**

- Imitación de sonidos hechos por el profesor/a o por algún alumno/a: grito, susurro, suspiro, vibrar los labios; sonidos vocálicos cortos, largos, agudos, graves; dramatizar estados de ánimo (alegría, tristeza, miedo, sorpresa) o sonidos onomatopéyicos.

## **3º Juegos con los nombres:**

- Recitar nuestro nombre con sonidos largos/cortos, agudos/graves, ascendente/descendente, entre otros.

## **4º Juegos de hacer lo contrario:**

- Se imita la melodía al contrario de lo escuchado.

## **5º Juegos de audición interior:**

- Silenciar un fragmento de una canción.
- Acompañar una canción con gestos mimados.

## **6º Juegos de memoria auditiva:**

- Discriminar e imitar con la voz sonidos de la Naturaleza (viento, lluvia, sonidos de animales).
- Reconocer una canción por su ritmo o por su melodía.

## **7º Juegos con rimas, trabalenguas o adivinanzas:**

- Recitar el texto rítmicamente y acompañar con gestos cada uno de los versos.
- Dar consignas a la interpretación para silenciar fragmentos del texto y hacer el gesto o viceversa.
- Mientras se recita el texto, acompañado por los gestos, se trabajan aspectos como la altura, la intensidad, la duración o el timbre.
- Acompañar el recitado con ostinatos rítmicos.

## **8º El juego y las canciones:**

- En torno a las canciones se pueden trabajar la mayoría de saberes básicos.
- Podemos trabajar con canciones en las que se cambian las vocales en las repeticiones, las canciones mimadas, las de coro, comba, las de adivinanzas, las narrativas, las de echar a suerte, las de jugar a elegir y bailar.

## **9º El juego dramático en las canciones:**

- Podemos utilizar apoyos que aumenten las posibilidades creativas:
  - Apoyos realistas: usar los objetos con la finalidad que les precede (una escoba para barrer).
  - Apoyos fantásticos: se les asignan una identidad no real a los objetos.
  - Apoyos neutros: los objetos son adornos o ayudan al movimiento y la danza (aros, pelotas...)

El papel del docente frente al juego musical es de guía para poder educar la sensibilidad musical de sus alumnos/as. Debe plantearse el juego musical vocal con la misma inquietud



e imaginación creadora que el resto de actividades; del mismo modo, deberá formar parte activa de los juegos.

Es imprescindible un gran dominio sobre los contenidos musicales, aunque igual de importante será la capacidad de transmisión, es decir, el profesor/a deberá saber comunicar sus inquietudes musicales de forma amena, clara, variada y profunda a sus alumnos/as. Así, el canto debe integrarse con el resto de actividades, para lo que será necesario conocer los gustos y las necesidades vocales del alumnado.

## 2.2. La improvisación musical

Improvisar es toda ejecución musical instantánea producida por un individuo o un grupo.

Según **Hemsy de Gainza (2007)** “*Cuando se improvisa se adquieren experiencias, conocimientos, destrezas y se promueven emociones en contacto con el sonido o las diversas estructuras sonoras y musicales. Por otra parte, se externalizan los materiales auditivos internalizados.*”

### 2.2.1. Evolución histórica

La improvisación se encuentra en las raíces de cualquier composición musical. En el **Canto Gregoriano**, sobre la melodía del “*cantus firmus*” se realizaba el “*discantes*” (vocalizaciones melismáticas).

Durante el **Renacimiento**, la música instrumental prácticamente no se escribía, se improvisaba sobre unos patrones rítmicos y melódicos determinados. Se practicaba la improvisación vocal en el contexto de un canto polifónico.

En el **Barroco**, se improvisaba la música de introducción, los pasajes de las escalas y los diseños melódicos repetidos.

En el **Clasicismo y en el Romanticismo**, la improvisación se circunscribe a los solistas de los conciertos, para poner a prueba su virtuosismo y lucirse ante el auditorio. Hasta Beethoven, las cadencias de los conciertos eran siempre improvisadas. En el Romanticismo, el último reducto improvisativo son las fantasías pianísticas, pues la escritura musical adquiere un desarrollo pleno.

El **Siglo XX** se caracteriza por la desaparición por completo de la improvisación en la música culta. En la música popular, la improvisación se convierte en un elemento fundamental: el Jazz, el Flamenco, la música Pop o Rock, el Rap.

### 2.2.2. La improvisación y las nuevas corrientes musicales

Hoy día está comprobado el gran valor educativo que tiene todo aquello en lo que el niño/a participa de forma vivencial, de aquí la gran importancia que se le concede a la improvisación en la educación musical. Además, esta visión de la improvisación como forma de expresión libre, natural y espontánea, ha servido de base para las numerosas pedagogías musicales activas del siglo XX como por ejemplo las siguientes:

- **Dalcroze.** Concede a la improvisación un lugar preponderante en la formación de todo músico al considerarlo como una expresión directa de la vida, afirmando que “*La participación activa del individuo en el quehacer musical constituye un medio positivo y eficaz para enfrentarse a un mundo en el que el cambio constante y el movimiento constituyen la verdadera llave de estar vivo*”.

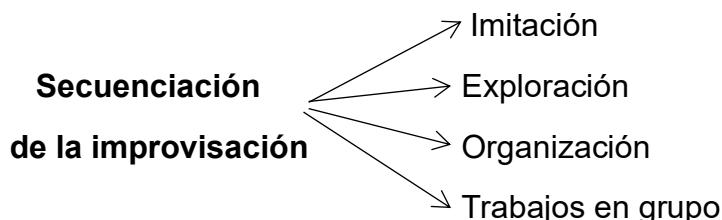


- **Martenot.** Insiste en la necesidad de impulsar al niño/a a expresarse espontáneamente y proponer gran cantidad de juegos.
- **Orff.** Afirma que partiendo del ritmo verbal surgirá el ritmo musical, que podrá trabajarse con el cuerpo y con instrumentos de percusión, mediante la interpretación y la improvisación desde un nivel elemental.
- **Willems.** “*La improvisación es la única manera de asegurar un contacto personal y profundo con la música*”. Así, Willems (2002), señalaba que la forma de profundizar en la música, era a través de la improvisación.
- **V. Hemsy de Gainza.** Improvisar en música es lo más próximo a hablar en lenguaje común.
- **R. Murray Schafer.** Destaca por su labor a la hora de trabajar la improvisación con la música contemporánea.

La aplicación didáctica propuesta por estos pedagogos/as nos presenta una secuenciación de la improvisación en cuatro pasos:

### **Esquema 1**

#### *Secuenciación de la improvisación*



Tras la ilustración del esquema, clarificaremos el contenido del mismo:

- **Imitación:** se trabajará la memoria visual y auditiva y el reconocimiento de modelos idénticos y diferentes; para ello se extraerá el ritmo de las palabras de algún texto o poema y se transformará en ritmo con instrumentos de percusión o en movimiento.
- **Exploración:** a través de juegos hablados con onomatopeyas, palabras inventadas, usando distintos timbres.
- **Organización:** organizar juegos musicales de pregunta y respuesta, inventando estructuras (ABA, ABACA) o con juegos dramáticos.
- **Trabajos en grupo:** se propone un tema y, por grupos, los alumnos/as deben inventarse una situación, con distintos personajes.

La metodología que hay que seguir a la hora de plantear la improvisación en el aula se basa en dos aspectos:

- El proceso que se sigue desde una total libertad, hasta un estricto control con normas.
- El proceso surge a partir de la variación de un material, para terminar en una propuesta totalmente innovadora.

Por otra parte, la improvisación puede surgir a partir de dos circunstancias:

- Musicales: como el propio nombre indica se relaciona con el sonido, el ritmo, la melodía, armonía, forma, género. Así se puede trabajar de forma global (una canción, una melodía) o de una forma más específica (un término concreto).

- Extramusicales: pueden ser tanto del mundo externo (impresiones de forma, color, textura, hechos de la Naturaleza) o del mundo interno (sentimientos, ideas, impulsos motores).

### 2.2.3. Tipos compositivos de improvisaciones musicales

Los principales tipos compositivos de improvisaciones musicales son:

- **Improvisación prosódica:** el lenguaje es el punto de partida, tanto el hablado como el escrito. Modular la voz, ensayar las distintas formas de decir las palabras, jugar con las consonantes, las vocales, frases, palabras, recitar con distintos ritmos, intensidades (dinámica), cambios de tempos (agógicas), entonaciones diferentes, combinar recitativo con el canto, improvisaciones sobre refranes. El método que ha trabajado esta improvisación es de **Orff**, ya que opina que el ritmo tiene su origen en la palabra. Todas estas improvisaciones desarrollan la sensibilidad, percepción auditiva, socialización.
- **Improvisación rítmica:** como hemos dicho anteriormente, las improvisaciones rítmicas también se pueden hacer sobre textos dados o sobre verbalizaciones que se produzcan espontáneamente en el aula. Se realizarán actividades con el ritmo a partir de la palabra, con percusiones corporales, de imitación y juegos de eco, improvisar esquemas rítmicos sobre pulsos dados, ritmos de movimientos en el espacio, crear ritmos para acompañar canciones. La gimnasia rítmica de **Dalcroze** es un buen ejercicio para la educación del ritmo.
- **Improvisación instrumental:** los instrumentos musicales son uno de los mejores recursos para trabajar la improvisación y la creación en el aula. **Escudero (1988)** en su obra *Cuentos musicales*, enfoca la improvisación instrumental de la siguiente forma: “*En cuanto a los instrumentos, se practicarán con los niños en forma de juego, tratando con simplicidad y sencillez de que se familiaricen con ellos, al mismo tiempo que se le dará al juego o cuento una mayor variedad e interés*”. Dentro de esta improvisación distinguimos subtipos:
  - Improvisación rítmica: inventar un ritmo para un texto, creación de preguntas y respuestas rítmicas, actividades de eco.
  - Improvisación melódica: inventar una melodía para un texto, un texto para una melodía, inventar melodías con 2, 3 o 4 sonidos o con escalas pentatónicas, preguntas y respuestas melódicas, inventar una voz paralela para una melodía dada, a partir de improvisaciones individuales con instrumentos de pequeña percusión, crear una forma musical elemental, improvisar acompañamientos instrumentales para canciones o temas en escala pentatónica, crear una armonía sencilla y crear un sencillo ostinato rítmico y melódico, realización de una ambientación sonora para acompañar una dramatización, una situación, una escena, etc., crear un sencillo montaje audiovisual.
  - Con el cuerpo: improvisar esquemas rítmicos utilizando diferentes formas de percusión: pies, rodillas, palmas, pitos; improvisar movimientos en actividades de audición activa expresando lo que sugiera una pieza instrumental; improvisar pasos y figuras de baile; improvisar gestos para expresar el texto de una canción.
  - Con objetos sonoros: improvisar ritmos utilizando los diferentes timbres de los objetos, contrastes tímbricos, crear una forma musical tímbrica, ilustrar un gesto, una escena...



- **Improvisación melódica:** utilizamos la voz e instrumentos (carillones, metalófonos y xilófonos y la flauta dulce). Improvisaciones con la voz de distintas formas de expresión (glissandos, mantener un sonido, melismas, entonación seca en staccato combinándolo con el legato, expresarse con distintas alturas). Improvisaciones de melodías sobre una nota pedal, un bordón, un ostinato rítmico – armónico, sobre distintas notas de la escala (método Willems) o sobre un acorde y dos acordes. Improvisar un ostinato con una parte de la canción. Crear un preludio y un postludio para enmarcar una canción. Crear un Lied melódico, un Rondó, crear un estribillo para una canción. Para finalizar este tipo de improvisación, recogemos algunas palabras al respecto de **Pilar Escudero (1991)**: “*La improvisación melódica, lo mismo que las canciones deben situarse dentro de la tesitura normal del niño, ni agudas ni graves, considerando que hay una gradación necesaria y natural, biológica y psíquica, que al seguirla se posibilita el amor por la música y el canto*”.
- **Improvisación armónica o de texturas:**
  - Textura heterofónica: juegos de exploración vocal en la que se producen una heterofonía al improvisar cada alumno/a sobre un sonido propio del alumno/a o dado por el profesor/a. El juego de pasar la pelota (un alumno/a Do y le pasa la pelota a otra y dice otro sonido como Mi).
  - Diafonía: un alumno/a le canta un sonido mantenido a otro, el otro compañero/a tiene que improvisar melódicamente sobre el sonido propuesto.
  - Armónica: un grupo de alumnos/as cantan un ostinato rítmico - melódico con la tónica y dominante. Por turnos los demás deben improvisar en la tonalidad escogida.
- **Improvisación timbrica:** combinar distintos timbres, juegos instrumentales como los aros y las pelotas. Antes de realizar estas improvisaciones se pueden escuchar obras como “*Ionización*” de **Varese** e “*Historia de un soldado*” de **Stravinsky**.

#### 2.2.4. Aplicación didáctica en el aula

A continuación, exponemos dos propuestas inventadas y publicadas por **Pablo Aguirre (2002)** en su artículo *La improvisación y la composición musical en la escuela secundaria*.

- **Propuesta 1:**
  - Objetivo: componer una pequeña pieza con una sección A pautada y una sección B con ostinato grupal, con lugar para intervenciones solistas de los alumnos/as.
  - Conocimientos previos: los alumnos/as deben saber diferenciar la estructura de una pequeña obra y haber practicado la ejecución de ostinatos colectivos con un solista que improvisa sobre la base grupal.
  - Secuencia de las actividades: el/la docente enseña una obra hasta que se consigue interpretar colectivamente. Una vez aprendida la obra, se deberá improvisar en la sección del ostinato.
  - Evaluación: se debe prestar especial atención a tres ejes fundamentales: aprender a tocar una parte fija determinada por el docente; improvisar sobre el ostinato y, por último, crear una estructura sonora que, respetando la consigna, sea expresiva y pueda ser ejecutada por el grupo de alumnos/as.



- **Propuesta 2:**
  - Objetivo: aprender elementos del lenguaje musical para futuras composiciones.
  - Conocimientos previos: los alumnos/as deben poder reconocer las distintas partes de una canción (tema A, B, coda, introducción y puentes), para que luego puedan diferenciar las secciones fijas de las destinadas a improvisar. Conocer elementos básicos de armonía (escalas mayores y menores, tipos de acordes). Haber cantado, anteriormente, con acompañamiento instrumental.
  - Secuencia de las actividades: el profesor/a propone una base armónica e invita a los alumnos/as a crear una base alternativa. Una vez elegida la secuencia de acordes, los alumnos/as trabajarán de manera individual la creación de una melodía. Una vez compuesta la estructura fundamental de la canción (estrofa, estribillo o tema A y B), se puede proponer incorporar una estrofa sin letra para improvisar; y, también, una introducción y un final. Cuando la estructura total de la pieza está determinada, se procede a la orquestación combinando la alternancia de voces para cantar la letra con distintos acompañamientos.
  - Evaluación: la evaluación se centrará en valorar cómo los alumnos/as han manejado la distribución de las secciones, la relación melodía-acorde y la de melodía-letra.

### 3. CONCLUSIÓN

El juego hará que toda experiencia vocal que se realice será divertida y agradable, potenciando el aprendizaje con una mejor predisposición y, por tanto, en mejores condiciones. Por otro lado, la improvisación, además de que se puede enseñar, es una actividad motivante desde el punto de vista didáctico por las posibilidades de experimentación que brinda al alumnado, pues le permite participar independientemente de cuál sea su nivel técnico.

Las estrategias metodológicas que utilizaremos para llevar a cabo el aprendizaje de los juegos e improvisaciones vocales en el aula, seguirá el modelo de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) favoreciendo todos los ritmos de aprendizaje y la inclusión en el aula, interviniendo en la misma de forma activa y participativa globalizando los aprendizajes a través de centros de interés para el alumnado, fomentando el aprendizaje significativo, la creatividad y la improvisación mediante actividades que desarrolle la socialización y la desinhibición en el alumno/a. Plantearemos situaciones de aprendizaje en función de la edad y el desarrollo del alumnado, cuya resolución creativa implique la movilización de manera integrada de los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), a partir de la realización de distintas tareas y actividades que promuevan la adquisición de las competencias clave.

### 4. REFERENCIAS

#### 4.1. Referencias bibliográficas

- Aguirre, P. (junio 2002). La improvisación y la composición musical en la escuela secundaria. *Revista Aula de Innovación Educativa*, (112), 36-39.
- Escudero, M. P. (1988). *Cuentos musicales*. Real Musical.
- Escudero, M. P. (1991). *Didáctica musical activa*. Real Musical.



- Espejo, A. (1998). *Juegos musicales en la escuela*. CCS.
- Hemsy, V. (2007). *La improvisación musical del niño*. Ricordi.
- Lizaso, B. (1990). *Técnicas y juegos de expresión musical*. Alhambra.
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica*. Wanceulen.
- Piaget, J. (1966). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación*. Fondo de Cultura Económica.
- Swanwick, K. (2000). *Música, pensamiento y educación*. Ediciones Morata.
- Willems, E. (2002). *El valor humano de la Educación Musical*. Paidós.

#### **4.2. Referencias digitales**

- Clase de música 2.0. (<https://www.mariajesusmusica.com/>)
- Educación 3.0. (<https://www.educaciontrespuntocero.com/>)
- Junta de Andalucía (<https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portales/>)

#### **4.3. Referencias normativas**

- **Decreto 102/2023, de 9 de mayo**, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- **Instrucciones de 8 de marzo de 2017**, de la Dirección General de Participación y Equidad, por las que se actualiza el protocolo de detección, identificación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo y organización de la respuesta educativa.
- **Ley 17/2007 de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía (LEA)**.
- **Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE)**.
- **Orden de 30 de mayo de 2023**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.
- **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

