

DESCRIPTION

Please suggest in the following first section the type of intervention/action/ activity envisaged to acquire or enhance skills and competencies according to Movement's objectives.

Please describe each intervention/action/activity accurately and in detail: what will be done, how it will be done, when, with, by whom will be coordinated (music teacher or other disciplines teachers).

Please fill one form for each activity or intervention.



WHO ARE THE ACTIVITIES AIMED AT?

Please indicate the students' target, how many classes are involved, classroom settings, etc.

Add also how pupils and teachers are favoured and encouraged in the development of skills (life skills / social & emotional skills) as well as in the inclusion process.



WHERE DO THE PROPOSED ACTIVITIES COME FROM?

Inspirations, suggestions, transformations, starting from previous experiences: what has been transferred, why, how, from what other projects, with what degree of innovation? (this is the space for present shortly your previous experience and the connection/relevance for Movement's objective.

SOCIAL & EMOTIONAL SKILLS

Please, indicate which are the socio-emotional skills solicited by each activity (according to the document entitled "Skills and Objectives"). You can indicate one or more competences. Please also motivate the relationship between musical skills and activities.

HOW IS INCLUSION ACHIEVED?

Please, indicate how the proposed activities develop and enhance inclusion, support diversity.

PECULIAR AND INNOVATIVE ASPECTS OF MOVEMENT MUSIC CURRICULUM.

Indicate which elements are foreseen for the music curriculum's structure. How much space is left for innovation? What is the potential for its replicability? And what its critical factors and the expected results?

CURRICULUM GUIDELINES – FROM THEORY TO WORK



SEQUENZA RITMICA

DESCRIPTION (MAX 300 WORDS)

Antes de comenzar, es necesario definir qué figuras se utilizarán según el nivel/curso en el que se realizará la actividad y asociar una palabra a cada figura. (Por ejemplo, una nota negra como “pan“, una nota corchea como “tubo“) y comuníquese a los estudiantes. Una persona inicia la secuencia con una figura y la toca aplaudiendo. La siguiente persona identifica la figura (por ejemplo, ha paned, es decir, una negra), luego, siguiendo un ritmo constante, tocará la figura hecha por su compañero y agregará la suya. Solo se puede añadir un impulso por persona. La siguiente persona sigue la misma dinámica, primero identifica la figura (nombre y palabra asociada o viceversa) y continúa con la secuencia añadiendo su aporte al final y siguiendo un impulso estable.

WHO ARE THE ACTIVITIES AIMED AT? (MAX 100 WORDS)

Esta actividad se puede realizar en todos los niveles musicales, adaptando el tipo de figuras creadas y la duración de la secuencia rítmica.

WHERE DO THE PROPOSED ACTIVITIES COME FROM? (MAX 200 WORDS)

Esta actividad surge de la necesidad de potenciar, trabajar y ampliar los aspectos rítmicos siguiendo la ideología Atheneu de aprender haciendo, jugando, sintiendo lo que hay que aprender. Se puede relacionar con corrientes pedagógicas como el método integral de Violeta Hemsy de Gainza. Con el desarrollo de la actividad se incrementó la motivación de los estudiantes, sus habilidades sociales y emocionales, principalmente la paciencia y empatía, la concentración, la memorización, la estabilidad del pulso y la comprensión de las figuras musicales.

SOCIAL AND EMOTIONAL SKILLS (MAX 200 WORDS)

Las siguientes habilidades están involucradas:

- Ejecución de tareas: se necesita autocontrol para seguir instrucciones, persistir a través de la repetición y tratar de obtener resultados. La regulación emocional se ha centrado en el control de las emociones, especialmente cuando la actividad es difícil.
- Atracción hacia los demás, ya que la actividad implica la cooperación y la comunicación con los demás.
- Colaboración: Construir lazos de confianza y empatía con los compañeros no solo jugando.

Mente abierta: el juego es un laboratorio de experimentos abierto a la investigación y la experimentación.

HOW IS INCLUSION ACHIEVED?

Todos los participantes son igualmente importantes, no hay diferencia entre profesores y alumnos. En caso de duda, dificultades... son los propios alumnos los que solucionan y ayudan al resto de alumnos. Los alumnos son los protagonistas del proceso de aprendizaje y los profesores actúan como guías y asesores. Ej. 1. Alguien comete un error y de forma educada, el resto de compañeros ayudan a esta persona. Ej2. Es difícil mantener un ritmo constante. Primero hay que esperar a que los alumnos lo detecten, si no, pregunta qué se puede hacer y espera a que te den ideas. Si no se proporciona nada, algunas soluciones pueden ser: moverse de un lado a otro siguiendo el impulso, usar un metrónomo, etc. La idea es hacerlo poniéndose de pie y aplaudiendo, pero si alguien no puede hacerlo, es completamente adaptable. Si es demasiado simple para los estudiantes, puede agregar más figuras y/o combinaciones de figuras, aumentar la longitud de la secuencia, la velocidad a la que se realiza, etc.

THE PECULIAR AND INNOVATIVE ASPECTS OF THE MUSIC CURRICULUM.

Con este juego, la innovación es parte de una renovación constante, porque nunca es igual aunque se haga con el mismo grupo de personas y al mismo tiempo es altamente replicable porque las bases y los objetivos que se persiguen son simples.