

EDUCACIÓN EMOCIONAL Y MUSICAL A TRAVÉS DE LA PELÍCULA COCO (2017) DE DISNEY-PIXAR. *PROPUESTA DIDÁCTICA NECESARIA EN TIEMPOS DE PANDEMIA*

Emotional and Musical Education through the Disney-Pixar Film Coco (2017). Didactic Proposal Necessary in Times of Pandemic

David MARTÍN FÉLEZ 

(Universidad de Zaragoza)

Eva María MARTÍNEZ NOGUERA 

(Universidad de Zaragoza)

RESUMEN. En este artículo se plantea una intervención didáctica para cuarto de Primaria donde se combinan la educación emocional y la educación musical. Parte del análisis musical y audiovisual de la película llamada *Coco* de Disney-Pixar. Dada la situación de pandemia mundial que vivimos, dicha propuesta didáctica surge de la necesidad de que el alumnado de Educación Primaria adquiriera una serie de valores como son la perseverancia para conseguir sueños a través de las adversidades, la importancia de la vida y la muerte, la vinculación con la familia, el ser fiel a uno mismo o el apoyo incondicional en el que pueden convertirse los animales domésticos. Se trabaja a través del análisis, la interpretación y la puesta en escena de la banda sonora de la película, incluyendo la interpretación con lenguaje de signos. A partir de la utilización de una serie de herramientas TIC que abarca desde la creación propia de una programación, así como actividades originales, se persigue crear una propuesta que resulte motivante

tanto para los educadores como para los educandos. Ambos comprobarán la importancia actual de trabajar conjuntamente la música y las emociones y sus beneficios.

Palabras clave: educación emocional; educación musical; Primaria; banda sonora; herramientas TIC.

ABSTRACT. This article proposes a didactic intervention for the fourth year of Primary School in which emotional education and music education are combined. It is based on the musical and audiovisual analysis of the Disney-Pixar film *Coco*. Given the world pandemic situation we are living in, this educational proposal arises from the need for Primary School pupils to acquire a series of values such as perseverance to achieve dreams through adversity, the importance of life and death, the bond with the family, being true to oneself or the unconditional support that pets can become. Work is carried out through the analysis, interpretation and staging of the film's soundtrack, including interpretation with sign language. From the use of a series of ICT tools, which range from the creation of the didactic programming through a large number of activities, they turn everything that is proposed into something totally motivating for the teacher and the students. Both of them will verify the current importance of working together with music and emotions and their benefits.

Keywords: Emotional education; Musical education; Primary School; soundtracks; ITC tools.

1. INTRODUCCIÓN

El contenido de este artículo es una propuesta de intervención didáctica, que pretende dar a conocer los aspectos más destacados de un trabajo final de grado que ha sido premiado por distintas cátedras de la Universidad de Zaragoza en este curso escolar (2021/2022).

La película sobre la que se basa todo el desarrollo posterior de dicha intervención didáctica es *Coco*, película del año 2017, de la productora Pixar Animation Studios y distribuida por Walt Disney Studio Motion Pictures. La dirección de la película es compartida por Lee Unkrich y Adrián Molina, con música de Michael Giacchino. En el año de su estreno, consiguió un total de 24 premios, entre los que cabe destacar los dos Premios Óscar al mejor largometraje de animación y a la

mejor canción original a «Recuérdame», canción que se trabajará con el alumnado, escrita por Robert López y Kristen Anderson-Lopez¹.

Giroux (2001: 55) indica que «Disney educa y entretiene con el objetivo de crear identidades corporativas y de definir a los ciudadanos, esencialmente como consumidores y espectadores». Incidía dicho autor en el fin lúdico y educativo que tenían este tipo de películas y cómo desde Disney se apuesta por una serie de valores que empezarán a estar denostados en la sociedad en la que vivimos: el papel de la familia tradicional con una estructura patriarcal donde el hombre trabaja fuera de casa y la mujer cuida la casa y los hijos; poner limitaciones al futuro profesional de toda la familia para que continúen con la tradición familiar de ser zapateros, o el debate del protagonista entre seguir sus instintos acerca de tocar la guitarra y convertirse en músico, tal y como era su supuesto abuelo, o acatar las órdenes de su abuela y olvidarse para siempre de la música y, por supuesto, no interpretarla en su presencia.

Otro aspecto a destacar de Disney sería la defensa del consumismo, que convierte a los espectadores en consumidores pasivos de productos tanto de *merchandising*, parques temáticos o plataformas como *Disney +*.

Acerca de la ideología patriarcal y el papel de la mujer, en este caso la matriarca (abuela Elena, en la película), adquiere el papel de una mujer ruda, con carácter muy marcado, en ciertos momentos puede ser malvada dado que no quiere escuchar música porque le recuerda al drama familiar de su familia y no deja que ningún miembro hable o interprete música (mucho menos su nieto Miguel, uno de los protagonistas).

Este ejemplo anterior, que nos va mostrando las características de los personajes principales de la trama, puede servirnos para establecer relaciones con la música que aparece en la banda sonora y proponer actividades donde el alumnado comprenda la importancia tanto de trabajar las emociones como la música de manera conjunta.

2. OBJETIVOS

La pandemia que han estado sufriendo el alumnado y sus familias en estos últimos cursos puede ser uno de los ejes principales a la hora de formular los objetivos de este artículo. Lo que se pretende trabajar es unir lo emocional y lo musical a través de distintos valores que ha ido viviendo el alumnado y utilizar el análisis del audiovisual y de la banda sonora para conseguir nuevos conocimientos.

Para que los discentes se sientan integrados, teniendo en mente la inclusión en el aula, se desarrollarán algunas actividades totalmente inclusivas, como puede ser la interpretación en lenguaje de signos de una de las canciones principales de

1 Aspectos rescatados de *Coco* (2017). *FilmAffinity*: <https://bit.ly/2KLPvAD>

la banda sonora, concretamente de la pieza musical de la película en cuestión «Un poco Loco».

A nivel didáctico, la propuesta tiene que adecuarse a la normativa vigente y a la justificación epistemológica del propio trabajo. Es necesario que el material didáctico que se posibilite tenga muy en cuenta aspectos como evaluar correctamente, conocer qué aporta la música a la vida del alumnado a través de aspectos que propone la neurociencia, conocer y dar a conocer herramientas digitales que van a posibilitar desde la programación didáctica a la mayoría de las actividades... La utilización de herramientas didácticas como *Plickers*, *Genially*, *Canva*, *Learnings Apps*, *Mentimeter*, *Flashcards*, *Bookcreator*, rúbricas y dianas de evaluación harán que la intervención didáctica sea mucho más dinámica y motivadora tanto para el profesorado como para el alumnado que la lleve a cabo en el aula.

3. METODOLOGÍA

La principal pretensión de este trabajo es dar visibilidad a una propuesta didáctica que muestra un compendio de aspectos 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, el trabajo conjunto de emociones y música, el trabajo con las TIC y la búsqueda de una consecución de valores importantes y de trabajar realmente la inclusión educativa para este momento que el alumnado está viviendo.

Para comenzar a trabajar los aspectos musicales, que son uno de los dos aspectos fundamentales dentro del artículo, es necesario entender que «la música en el cine puede ayudar a prolongar sentimientos, acciones o emociones y a reforzar el carácter aparentemente objetivo de una escena» (Radigales, 2008: 32).

Habrà que reconocer los tipos de música según los siguientes aspectos que se recogieron en el trabajo al que hace referencia este artículo, que están relacionados con los análisis musicales de bandas sonoras que proponen Xalabarder (2006) y Fraile (2009), y que se relacionan con algunos momentos puntuales en los que aparece dicha música en la película.

Según la composición, la banda sonora está compuesta por música de Michael Giacchino, Marco Antonio Solís, Natalia Lafourcade, Bronko, Karol Sevilla o Miguel, entre otros².

Según la relación que la música guarda con la imagen, la música puede ser diegética –en el caso de que emerja de una fuente musical directa–; música no diegética o incidental –creada a propósito para la escena o que no se ve de dónde emerge la música–, o falsa diégesis, que supera el carácter realista de la música diegética,

2 Banda sonora consultada: <https://bit.ly/3KmhJJC>

pero le da un carácter abstracto propio de la música incidental. Un ejemplo de la falsa diégesis en la película se produce en el momento en que el personaje de Mamá Imelda comienza a cantar una canción en la que no hay representada percusión, que es lo que realmente suena de fondo de la canción (1:22:40).

Según la relación con el argumento, la música puede ser integrada con el argumento o no integrada, aquella que no tiene relación o justificación directa con el argumento. Como ejemplo de música no integrada se señala cuando se comienza a escuchar una guitarra en la ofrenda de flores de los protagonistas (9:42).

Según la relación con el lenguaje visual, la música puede ser convergente o empática (si se relaciona de manera directa con el sentimiento o el ambiente de la escena o los personajes) o divergente o anempática (si evoca una emoción opuesta a la imagen). Un ejemplo de música empática se produce cuando el niño protagonista, Miguel, llega a la tierra de los muertos, con una música que evoca grandeza (25:00).

Según la ubicación en el montaje, si es un bloque genérico –música de entrada o salida que acompaña a los créditos–, bloque secuencia –música que coincide con el desarrollo de la secuencia– o bloque de transición –música que sirve de nexo de unión entre una secuencia y otra–. Como ejemplo de música de transición (1:40:10), «el latido de mi corazón» relaciona cuando el personaje de Mamá Coco recuerda a su padre con cuando el niño Miguel va al santuario una vez que Mamá Coco ha fallecido.

Según el nivel de volumen de los elementos sonoros, la música destaca por encima del resto–primer plano, plano secundario–música de fondo. En 1:32:00 Mamá Coco empieza a recordar mientras suena de fondo la canción «Recuérdame».

Según el origen de la música, si la música es original, ha sido creada por y para la película; preexistente, se utiliza música que ya existía con anterioridad; adaptada, existía con anterioridad, pero ha sido cambiada para que guarde mayor relación con la película. Como ejemplo de música original, podemos destacar la canción premiada de la película con un Óscar a mejor canción original, que sería la canción de «Recuérdame».

Según la función que realiza, si es música expresiva, la música ayuda a enfatizar los sentimientos y emociones de los personajes; música estructural o de ambientación, si ayuda a entender la estructura de la película o ambienta la escena temporalmente y nos ubica en un lugar determinado; música narrativa, si ayuda a entender la narración creando atmósferas de presente, pasado o futuro. Un ejemplo expresivo de la música sería cuando Mamá Imelda comienza a cantar la canción «La llorona» (01:22:06), donde expresa cómo se siente en ese momento concreto de la película.

Michael Giacchino, compositor de la banda sonora de la película, junto con Germain Franco (compositora y arreglista) y Camilo Lara (asesor musical), trataron

de contar la historia de la película con música oriunda de México, para lo que contaron con cincuenta músicos de los más importantes de la cultura mexicana. Para ello, se incorporó música clásica, tradicional y folclórica de México. Para conseguir esa música tradicional y folclórica se trabajó con músicos locales, como, por ejemplo, la banda Tierra Mojada de Oaxaca, el grupo de Son Jarocho Mono Blanco de Veracruz y con Celso Duarte.

Además de conocer la importancia de las funciones musicales que puede tener la relación música con imagen, también necesitamos conocer el efecto de la música en nuestras vidas. Según Nási *et al.* (2010), se ha podido demostrar que las capacidades musicales se reparten en diferentes partes cerebrales.

Diversos estudios relacionados con la neurociencia llegan a la conclusión de que:

[...] la música puede contribuir a mejorar la atención, la memoria, las habilidades sociales, emocionales, físicas y comunicativas de niños con necesidades educativas especiales. [...] El fin último de la educación es formar personas, ciudadanos que puedan vivir en sociedad, personas críticas y sensibles, creativas e imaginativas. (Peñalba, 2017: 122)

Con respecto a las personas mayores, Betés (2000) divide los efectos beneficiosos de la música en tres niveles: a) Nivel social: la música favorece la integración social, las relaciones sociales, la cohesión social, el dar sentimiento de grupo y potenciar el diálogo. b) Nivel emocional: comunicar y expresar estados emocionales, modificar cambios de estado de ánimo, despertar o provocar y evocar emociones y sentimientos. c) Nivel fisiológico: efectos positivos en la fisiología de las personas.

Los beneficios de la música están patentes en la película en los dos personajes principales y protagonistas de la misma. Miguel, como niño, muestra su ilusión por la música y por interpretarla a pesar de la prohibición de su familia. Socializa a través de la música con quien sea necesario para poder alcanzar a conocer a su bisabuelo y mostrarle su música. A pesar de descubrir los entuertos de su familia, sigue adelante para conseguir que su verdadera familia pueda descansar en paz en el reino de los muertos a través de su música.

Mamá Coco sufre demencia senil y es el personaje más longevo de la película. Durante el transcurso de la película se muestra en muchas ocasiones ausente. Únicamente levanta su mirada y sus ojos recobraron el brillo que desprendían en su añorada juventud cuando Miguel comienza a cantarle la canción que le compuso su padre.



Figura 1. Mamá Coco que comienza a cantar la canción principal de la película junto a su bisnieto. Fuente: <https://bit.ly/3AlsSKq> (*Coco*, 2017).

Con respecto a los niños, en esta película podemos observar cómo la música nos invita a «explicar a los niños la parte más afectiva y espiritual de la muerte, independientemente de las creencias religiosas que tengamos» (Acinas, 2020: 409).

Les hace partícipes de las siguientes enseñanzas que aparecen en la película: perseverancia para conseguir los sueños; lucha por lo que a uno le haga feliz; tener en cuenta a los antepasados y su amor hacia nosotros; la verdad y el cariño como acompañantes de la vida; mantener vivos los recuerdos de lo que nos ha ocurrido con personas que ya no están; reflexión sobre las personas que están en el lado de los muertos que nos cuidan porque nos quieren y les importamos, o cómo las despedidas pueden ayudar a elaborar el duelo y nos permiten saldar nuestras deudas emocionales para mejorar nuestro bienestar emocional y viejas heridas.

Gardner (1995) postula siete inteligencias o talentos, de los cuales en este trabajo se van a trabajar principalmente la musical y la intrapersonal.

[...] interpersonal e intrapersonal son los dos tipos de inteligencia que tienen que ver con la teoría de la inteligencia emocional que ayuda al individuo a distinguir sus propios sentimientos, construir modelos mentales apropiados y utilizar este conocimiento en la toma de sus propias decisiones, da la capacidad de introspección, de formar una imagen adecuada de lo que uno es y de cómo se comporta. (Jaime Buriticá, 2021: 60)

A pesar de que ambas inteligencias fueron en 1990 unidas y llamadas inteligencia emocional por Peter Salovey y John Mayer (Mayer y Salovey, 1990: 189), fue Golemann (1996) el responsable de la difusión de esta inteligencia,

[...] afirmando que las características de esta inteligencia consisten en la capacidad de motivarse a uno mismo, de perseverar en el empeño mismo en el fracaso, de controlar los impulsos, de brindar gratificaciones, de autorregulación de los estados de ánimo, de impedir que la angustia influya en el raciocinio y la aptitud de confiar en los demás. (Rodrigues, 2017: 3).

La inteligencia emocional debería ser uno de los principales objetivos de la educación y que se debería potenciar, dado que nos puede llevar a una mayor calidad de bienestar con nosotros mismos y dentro de la sociedad. Y, como un ejemplo claro de la relación de lo emocional con lo musical a lo largo de la trama, y donde se pueden observar claramente las emociones que puede despertar la música que acompaña un escenario concreto en la película, sería la escena cuando Miguel y Héctor (que a lo largo de la película descubrirá que es su verdadero tatarabuelo, el padre de Mamá Coco). Llegan a la parte de la tierra de los muertos en la que se encuentran los muertos casi olvidados. Durante esa escena, se escucha música de banda que imparte un toque de misterio y de camaradería, despertando en el espectador esas dos emociones relacionadas con el miedo y, por otro lado, el sentirse en un lugar seguro.

Con respecto al tercer eje principal del trabajo, que es la utilización de las TIC desde la creación de la programación y a través de la propuesta de las diferentes actividades principales, destacar que conocer diferentes herramientas tecnológicas posibilita que estos dos temas de música y emociones se unan de una manera mucho más consciente, profunda y objetiva, además de ahorrar tiempo al ser más visuales e interactivas y motivantes para el alumnado actual, e implica que el alumnado también sea un agente mucho más activo en su aprendizaje al tener que tomar parte en las decisiones de su evaluación.

En este trabajo se recogen herramientas TIC tan útiles y variadas como *Genially*, *Canva*, *Learning Apps*, *Plickers*, *Bookcreator*, *Mentimeter* y *Excel*.

3.1. Propuesta didáctica

La propuesta didáctica se enmarca dentro de la búsqueda de un docente que sea buen comunicador, empático, tenga buena base de conocimientos, sepa escuchar lo que el alumnado demanda, proponga aprendizajes a través del juego y las nuevas tecnologías.

Es una propuesta para cuarto curso de Educación Primaria, que no se ha llevado a la práctica todavía. Está apoyada en la metodología del aprendizaje basado en proyectos (en adelante, ABP).

Se sustenta en 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). Se parte de un modelo inclusivo y coeducativo, que supone garantizar la igualdad

de oportunidades tanto en el acceso, en la participación como en el aprendizaje. Se utilizan los principios pedagógicos que aparecen en el artículo 19 de la LOMLOE, principalmente los puntos 1 y 2, que hacen referencia a la atención individualizada y especial atención a la educación emocional y en valores y a la potencialización del aprendizaje significativo para desarrollo de competencias transversales.

Se planificará la tarea educativa orientada a la diversidad, haciendo hincapié en los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (en adelante, DUA). Estos son:

- Principio 1: Proveer múltiples formas de compromiso (el porqué del aprendizaje).
- Principio 2: Proveer múltiples formas de representación (el qué del aprendizaje).
- Principio 3: Proveer múltiples formas de acción y expresión (el cómo del aprendizaje).

Respecto al lugar donde se va a situar la propuesta didáctica, es en el pueblo de Monreal del Campo en Teruel, con una población de 2522 (2021) habitantes (Fuente: Instituto Nacional de Estadística). Este cuenta con un colegio público llamado «Nuestra Señora del Pilar», de dos vías. Será un aula de la que forman parte 16 alumnos/as. Uno de ellos tiene diversidad funcional auditiva, con una hipoacusia moderada de primer grado y que utiliza audífono.

Por ello, se van a realizar algunas actividades adaptadas para ayudar a este alumno a seguir lo que se propone y concienciar a los demás acerca de la diversidad que puede haber en las aulas actualmente. Un ejemplo para concienciar al alumnado de otros tipos de lenguaje que ayudan a las personas sería la interpretación de la canción «Un poco Loco» en lenguaje de signos. Se trata de una canción original de la película objeto de estudio en el presente artículo.



Figura 2. Interpretación de la canción «Un poco Loco» con lenguaje de signos.

Fuente: <https://bit.ly/3wtWvrI>

La programación estaría reflejada principalmente en el *Genially*, con botones interactivos que hacen que se vayan abriendo las distintas pestañas en las que se recogen elementos tan importantes como las competencias básicas o los criterios de evaluación.

Se ha utilizado una plantilla de *Canva* de ABP que está dentro de las posibilidades de *Genially*, que han servido para crear toda la programación didáctica que se presentará a continuación.



Figuras 3 y 4. Toda la programación didáctica resumida en dos imágenes interactivas en las que se puede consultar todo lo que se va a llevar a cabo en el aula. <https://bit.ly/3ci1LYy>.

Fuente: Elaboración propia a partir de la plataforma *Genially*.

Gracias a esta plantilla de ABP, el docente, de una forma más interactiva y accesible, plasma los elementos del currículo recogidos en su programación. Entre ellos, se destacan Objetivos Generales, Objetivos de Área, Objetivos Específicos, Contenidos, Competencias, Metodología, Recursos, Temporalización, Actividades, Evaluación, Estándares de Aprendizaje Evaluables y Criterios de Evaluación. Los docentes pueden obtener toda la información que necesitan en una misma pantalla, y es mucho más cómodo y efectivo a la hora de proceder a su lectura que leerse varios folios con todos los aspectos relacionados, tal como se desarrollan las unidades didácticas.

Además, en el trabajo se han recogido unas tablas correspondientes a las 12 sesiones que se han planteado para esta propuesta.

<u>SESIONES 4 y 5: LA MÚSICA EN SIGNOS</u>
<p>Se acabará el visionado de <i>Coco</i> (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). 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.</p>
<p>Tiempo: 1h.</p>
<p>Espacio y momento: La actividad se realizará dentro del aula. Clase de música.</p>
<p>Tipo de agrupación: En gran grupo.</p>
<p>Objetivos específicos: OE.1., OE.3., OE.7. y OE. 8.</p>
<p>Metodología: Activa y participativa.</p>
<p>Recursos materiales: Ordenador, proyector y pizarra digital.</p>
<p>Recursos humanos: maestra de música.</p>
<p>Competencias: CCL, CSC, CAA y CCEC.</p>
<p>Evaluación: Cuaderno de observaciones diarias.</p>

Figura 5. Ejemplo de sesiones de la propuesta didáctica.
Fuente: Martínez Noguera (2021).

El profesorado, además de tener en cuenta todas las herramientas tecnológicas comentadas con anterioridad, podrá ir tomando notas en el cuaderno que se ha elaborado a este respecto, de manera que la propuesta didáctica se pueda ir modificando y adaptando a la situación real que en cada momento se esté produciendo en el aula.



Figura 6. Cuaderno de observaciones para el docente.
Fuente: Elaboración propia.

Además de contar con un cuaderno para tomar notas por parte del docente, *Bookcreator*, a pesar de tener usos limitados de manera gratuita, es una herramienta para elaborar cuadernos, cuentos, libros para todos los públicos. Es interactivo, por lo que se pueden añadir vídeos en una misma hoja que el alumnado tenga que visualizar. Nos va a servir para crear el cuaderno de contenidos que vamos a utilizar con el alumnado a lo largo de las distintas sesiones, donde va a tener de manera interactiva toda la intervención didáctica que se le está proponiendo. Se han elegido imágenes con colores llamativos y se han insertado imágenes interactivas para que la motivación de todo tipo de alumnado aumente.



Figura 7. Cuaderno creado para el alumnado de 4.º de Primaria.
 Fuente: Elaboración propia a partir de Bookcreator.

3.2. Actividades propuestas para el aula

Para trabajar algunas de las emociones que aparecen a lo largo de la película y relacionarlas con los distintos personajes de la misma, se han elaborado fichas, flashcard y una tabla de las emociones (simulando la tabla periódica) donde el alumnado de este curso podrá ser mucho más consciente de las distintas emociones que se están trabajando a lo largo de la intervención didáctica.



Figura 8. Distintas propuestas de actividades.
 Fuente: Elaboración propia a partir de <https://bit.ly/2FGDyX2>

Tal como podemos observar en la imagen, se ha creado una tabla periódica con todas las emociones que aparecen por parte de los personajes en la película. De cada una de esas emociones, se han creado una serie de cartas donde se explica la emoción que experimenta el personaje. Por último, se le entrega una ficha con una serie de preguntas acerca de en qué momento aparece esa emoción, con qué personaje se relaciona y en qué momento aparece y se pide que el alumno piense en una situación donde haya vivido esa emoción que se está trabajando.

Esta película ha removido aspectos como la pérdida de seres queridos o de animales que han sido parte de nuestras familias. Intentar mostrar la muerte de una manera natural en el aula y que el alumnado pueda entender distintos aspectos como la importancia del recuerdo, el no caer en el olvido o superar aspectos del duelo son valores fundamentales para adquirir una inteligencia emocional sana como enseñanza para la vida. Y si encima se puede realizar de una manera tan delicada como se ha tratado a través de esta película, junto con las actividades propuestas, puede ser un comienzo necesario para conseguir mejorar este aspecto que en muchas ocasiones se ha considerado tabú, y que puede ser que algunos la hayan vivido muy de cerca por culpa de la pandemia que estamos viviendo.

Las enseñanzas del currículo son fundamentales en la escuela: pero no se deben perder de vista también las enseñanzas para la vida o competencias que puedan hacer que los alumnos estén mucho más preparados emocionalmente hablando que lo que se ha formado a otras generaciones anteriores.

Para constatar lo anterior, se han resumido en el siguiente vídeo las distintas propuestas didácticas que aparecen a lo largo del trabajo (Figura 9).



Figura 9. Vídeo-resumen de la intervención didáctica en 4.º de Primaria.

Fuente: <https://bit.ly/3As52xJ>

En esta edad, entre 9 y 10 años, es muy importante que vayan tomando conciencia de la importancia de la familia, así como sentirse vinculados e identificados con la misma.

Otro aspecto a destacar es que asimilen que en la vida todo no es lo que parece. Miguel sufre un desengaño al descubrir que Ernesto de la Cruz era un suplantador de la identidad de su tatarabuelo real, Héctor, y que se había aprovechado de la música que este había compuesto. Prefirió apostar por la fama antes que su amistad con Héctor.

También es necesario ser fiel a uno mismo y a sus principios, que es otra de las enseñanzas que se promueven en la película.

Es una oportunidad para hablar en esta etapa educativa de la muerte. Hablar del sentido de la vida y de que todo tiene un principio y un final. La importancia del recuerdo y del olvido, dado que las personas realmente desaparecen cuando son olvidadas.

Además, en una pandemia como la que estamos sufriendo, donde los datos en España han arrojado durante mucho tiempo entre 100 y 200 muertos al día, es un tema fundamental que el alumnado debe conocer y saber afrontar de la manera más adecuada.

La importancia del cuidado y cómo son fieles los animales de compañía: a lo largo de la película Miguel va acompañado de Dante, un perro callejero, y es el apoyo del protagonista ante cualquier adversidad. Si analizamos la relación del protagonista con este sabueso podemos trabajar con el alumnado la importancia de las mascotas.

Las emociones que representan a lo largo de la película los seis personajes principales son las mostradas en la Figura 10.



Figura 10. Personajes y emociones básicas que transmiten, que deberían trabajarse en la etapa de Educación Primaria. Fuente: Elaboración propia.

Miguel es un niño perseverante con la meta de intentar ser músico. Es alegre en todo momento y enseña que hay que perseguir lo que uno quiera cueste lo que cueste, pero sin desvalorizar a la familia.

La abuela Elena es el personaje que representa más claramente la ira, ya que, siendo la hija de Mamá Coco y la abuela de Miguel, conoce toda la historia familiar y ha transmitido el odio hacia la música por lo que les pasó a sus seres queridos. Se muestra prácticamente con esta emoción hasta el final de la película.

Mamá Imelda es la madre de Mamá Coco, y tiene resquemor hacia la música porque su marido Héctor la abandonó para dedicarse a ese arte. Ese dolor y tristeza se plasman claramente en la canción que interpreta: «La Llorona».

Héctor es el padre de Mamá Coco, representa el miedo a ser olvidado por sus seres queridos ya que nadie coloca su foto en el altar familiar y su vida de posibles éxitos como músico ha sido arrebatada cruelmente por Ernesto de la Cruz.

Ernesto de la Cruz, la emoción que más se asemeja en la película es el asco, dado que, aunque ha sido en vida inmensamente rico y agraciado, a lo largo de la película se descubre que es un ser ruin que asesinó a su mejor amigo para robarle sus canciones y sus triunfos. Se quedó con la identidad de Héctor y su familia.

Mamá Coco es uno de los personajes principales junto a Miguel, y es la viva imagen de la ternura. Se relacionaría con la sorpresa porque, aunque sufre demencia senil, consigue al final recordar a su papá Héctor por medio de la canción «Recuérdame» que le canta su bisnieto Miguel.

Para unir los conocimientos que se van adquiriendo sobre valores, personajes, emociones y música se ha creado el siguiente juego. Con una adaptación de una de las plantillas que propone *Genially*, se ha creado el *Juego de la Guitarra*.

Dicha plantilla sigue una metodología de gamificación que se funde con uno de los pilares más importantes de la actual ley que regula la educación (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre [LOMLOE]), por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo [LOE]), es decir, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante, TIC). Para jugar, se siguen las mismas bases y normas que *El Juego de la Oca* clásico. El jugador/a clica en el dado, el cual indicará el número de casillas a avanzar. Se escogerá como ficha uno de los animales que abajo aparecen y se irá moviendo por el tablero. Cada botón de colores supone un reto o actividad diferente a superar para continuar avanzando y llegar a la meta.



Figura 11. Juego de la Guitarra Interactivo.
 Fuente: Elaboración propia a partir de *Genially*. <https://bit.ly/3dCiTso>

En referencia al uso de otra herramienta informática como es *Plickers*, cabe destacar que ha servido para que el alumnado pudiera responder una serie de preguntas relacionadas con lo emocional de una manera mucho más interactiva y divertida.



Figura 12. Ejemplos de utilización de *Plickers*.
 Fuente: Elaboración propia.

Es una herramienta de realidad aumentada donde, mediante el uso del móvil, tablet o desde la propia página web <https://get.plickers.com/>, el docente posibilita una serie de preguntas, tanto de opción múltiple como de verdadero o falso, y los alumnos las contestan levantando las tarjetas, que tienen distinto dibujo para cada uno de ellos. Según la posición en que coloca lo que vemos a la izquierda el alumnado, el docente realiza una fotografía con el móvil de toda la clase y automáticamente se transfieren a tiempo real los resultados que ha posibilitado cada uno de ellos.

Respecto a las actividades musicales trabajadas, cabría destacar también el análisis musical de «Recuérdame», leitmotiv de la película y pieza musical más reconocible de la banda sonora. En la siguiente adaptación que se puede trabajar con el alumnado, se muestra a continuación en do mayor, aunque de manera original está escrita en re bemol mayor.

Análisis:Recuérdame

The image shows a musical score for the song 'Recuérdame' in G major. It consists of five staves of music. The first staff starts with a treble clef and a common time signature. The melody is written in eighth notes. Above the staff, the following chords are indicated: C, F#m/A, C, Bb#m, and E7. The second staff continues the melody with chords: Am7, Gm7, C7, F#m/B, F#m7/D, and F/G. The third staff has chords: C, F#m/A, C, Gm7, and C#. The fourth staff has chords: F#m7/B, Em, E7/G#, Am, A#, A#m7/F#, D, G, C#G, F#m7/G, and F#m7/G. The fifth staff starts with a C chord and ends with a double bar line.

Figura 13. Partitura creada en do mayor y analizada por Tony Domenech (Countblissett).
Fuente: <https://bit.ly/3QXX3zy>

Utiliza una melodía en la que son abundantes las corcheas, la repetición de patrones con variaciones y saltos melódicos, aunque es sencilla. Es una melodía anacrúsica, en la que en los compases 3, 11 y 16 vemos repetición de notas de manera ascendente mientras que predomina la repetición de notas de manera descendente en los compases 5, 6, 7, 8, 9, 14 y 15. Podemos ver que los distintos motivos se van preguntando y respondiendo, así como las frases de cuatro compases también utilizan pregunta y respuesta.



Figura 14. Partitura creada en do mayor y analizada por Tony Domenech (Countblissett).
Fuente: <https://bit.ly/3QXX3zy>

Este mismo patrón que ha aparecido en los compases 6 al 9 se repetirá en los compases 14 al 16, aunque la respuesta en el 16 será ascendente y no descendente como se esperaría.

En cuarto de Primaria, podemos hacer partícipe al alumnado a nivel analítico de la partitura para conseguir que determinen el ámbito, la tesitura, los saltos interválicos que se proponen, el perfil melódico, los patrones rítmicos principales...

Respecto a la interpretación de la partitura, es demasiado grave desde la cuarta nota hasta la séptima; pero la solución podría subir estas tres notas a una octava más aguda y se solucionaría todo el problema. La tesitura es propia para el canto, aunque habría que trabajar algunos de los saltos interválicos que aparecen en la partitura.

Otro tipo de actividades musicales contarían con la utilización de *Learning Apps*, para crear la siguiente actividad para que el alumnado trabaje el reconocimiento auditivo de los distintos fragmentos musicales más importantes a lo largo de toda la banda sonora de la película.

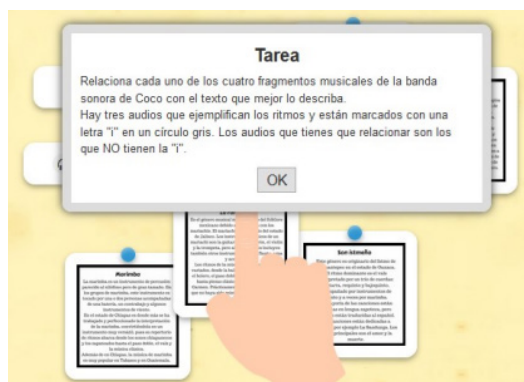


Figura 15. Actividad creada con *App Learning*.
Fuente: Elaboración propia.

Tal como se va desgranando a lo largo del artículo, podemos ir observando la combinación de actividades que no utilizan las herramientas TIC con aquellas que sí que lo hacen para ofrecerle al alumnado distintas posibilidades a la hora de ir adquiriendo los distintos contenidos que se quieren trabajar tanto a nivel emocional como musical.

3.3. Importancia de la evaluación en la intervención didáctica para el aula

La evaluación es un aspecto al que se le dota de gran importancia en este trabajo destacando ciertos instrumentos de evaluación como, por ejemplo, las dianas de evaluación.

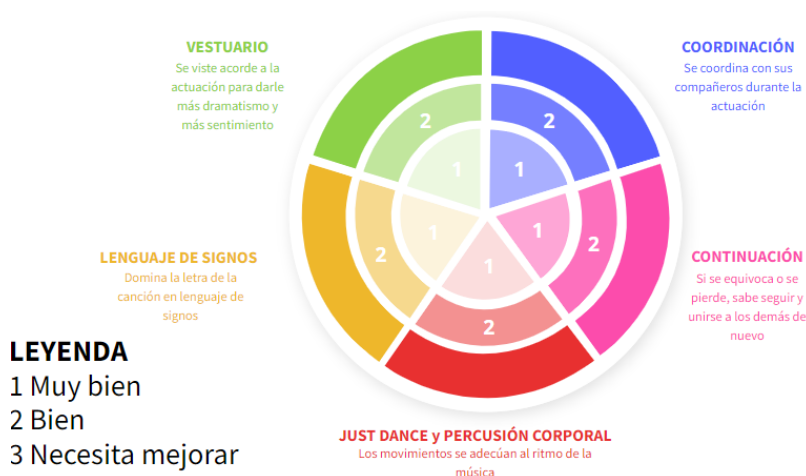


Figura 16. Diana de evaluación para valorar la actuación final por parte del alumnado.
Fuente: Elaboración propia a partir de *Genially*. <https://bit.ly/3pnjC3e>

Estas se utilizan en distintas actividades y son útiles para realizar la autoevaluación (el alumnado se autoevalúa y también el docente), heteroevaluación (evaluamos a los discentes) y coevaluación (los educandos se evalúan entre ellos). De esta manera, se pone en marcha la evaluación triádica.

Mentimeter es otra de las herramientas TIC que se ha utilizado en el apartado de evaluación, para llevar a cabo dicho proceso a través tanto de códigos QR como proyectando las distintas preguntas y dianas de evaluación en el aula. Y, por último, la evaluación en *Excel* a través de la utilización de una rúbrica creada para la propuesta didáctica y una tabla donde se miden los distintos criterios de calificación de la actividad.

RÚBRICA PARA EVALUAR LAS TAREAS Y ESCUCHA ACTIVA EN CLASE					
	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	SUFICIENTE	NECESITA MEJORAR
ÍTEM	5	4	3	2	1
ESCUCHA ACTIVA	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 compañeros/as, pero puede requerir de repeticiones.	Alguna vez escucha a la profesora y a sus compañeros/as pero 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.
REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES	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.

	PARTICIPACIÓN y CUADERNO (25%)		TAREAS y ESCUCHA ACTIVA 15%		ACTITUD Y RESPETO (15%)		ACTUACIÓN (45%)		NOTA FINAL
ALUMNOS/AS	10	2,5	9	1,35	10	1,5	10	4,5	9,85
Alumno/a A	9	2,25	8	1,2	9	1,35	9	4,05	8,85
Alumno/a B	9	2,25	9	1,35	9	1,35	10	4,5	9,45
Alumno/a C	7	1,75	10	1,5	9	1,35	9	4,05	8,65
Alumno/a D	10	2,5	8	1,2	10	1,5	10	4,5	9,7
Alumno/a E	10	2,5	10	1,5	9	1,35	9	4,05	9,4
Alumno/a F	8	2	8	1,2	8	1,2	10	4,5	8,9
Alumno/a G	8	2	9	1,35	8	1,2	10	4,5	9,05

*Las notas que aparecen en esta tabla son a modo de ejemplo

APARTADO DE OBSERVACIONES												
ALUMNOS/AS	SESIÓN 1	SESIÓN 2	SESIÓN 3	SESIÓN 4	SESIÓN 5	SESIÓN 6	SESIÓN 7	SESIÓN 8	SESIÓN 9	SESIÓN 10	SESIÓN 11	SESIÓN 12
Alumno/a A												
Alumno/a B												
Alumno/a C												
Alumno/a D												
Alumno/a E												
Alumno/a F												
Alumno/a G												

Figura 17. Rúbrica y tabla de evaluación con los criterios de calificación elaboradas con *Excel*.
 Fuente: Elaboración propia.

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Al ser una propuesta de intervención en el aula que no ha sido llevada a la práctica todavía, es difícil aventurar los resultados de la misma en el aula. Sería necesario comprobar en la práctica si realmente se consigue todo lo que de manera conceptual y con las herramientas utilizadas se ha propuesto, dado que está sólidamente fundamentado y trabajado y sería deseable que pudiera aportar muy buenos resultados; pero faltaría esa comprobación final en las aulas.

Una de las ideas que surgieron a la hora de elaborar el artículo era la posibilidad de difusión que podía darle a la propuesta, dado que puede servir para que

distintos docentes de distintos lugares se animen a ponerla en práctica y trabajar las distintas actividades y observar los resultados que obtienen con la misma.

El descubrimiento y conocimiento de distintas herramientas digitales que facilitan la motivación docente y del alumnado, que hacen más fácil la idea de la propuesta didáctica y que ayudan al alumnado a estar mucho más activo y participativo en el aprendizaje que se le está posibilitando, se considera otro aspecto destacable de este trabajo. Cualquier docente tiene que estar en constante formación y conocer las herramientas tecnológicas que faciliten su trabajo y lo hagan más efectivo. Es fundamental tener esto presente a lo largo de la vida docente, y, tal como hemos comprobado por motivos pandémicos, una realidad a la que no debemos cerrar los ojos.

Otro aspecto en el que nos invita a adentrarnos el artículo es en conocer las posibilidades que tiene la música desde el punto de vista neurocientífico. Dado que el trabajo aboga por la unión de música y emociones, la neurociencia tiene mucho que decir, y sería interesante que a partir de este artículo pudieran salir otros que siguieran indagando en las posibilidades de todos estos aspectos y como medio la utilización tanto de los medios audiovisuales como de las herramientas TIC en el aula.

Cada vez más estamos observando cómo las distintas administraciones educativas le dan mucha importancia a elaborar protocolos para mejorar la vida de las aulas. En el caso concreto de Aragón, existe un equipo de convivencia escolar que ha trabajado protocolos de *bullying*, protocolo de suicidio, protocolos de resolución de conflictos en las aulas.

Nos estamos dando cuenta de que la sociedad está muy preocupada por estas temáticas, y otra temática tabú, que se trabaja muy poco en las aulas, es el tema de la muerte. En esta propuesta didáctica se trabaja de una manera que puede hacer que el alumnado empiece a conocer un poco más sobre la misma, y que a la vez adquiera una serie de valores que son necesarios en la sociedad actual postpandémica.

Se deberían realizar también distintos estudios acerca de cómo ha influido el tiempo que estuvimos encerrados en el grupo de edad al que va dirigida la propuesta, así también cómo ellos han vivenciado el tema del duelo de personas, animales o conocidos cercanos cuando no han podido acompañarlos por el tema de la prohibición de salir de sus casas.

5. CONCLUSIONES

Las enseñanzas del currículo son fundamentales en la escuela: pero no se deben perder de vista también enseñanzas para la vida o competencias que puedan hacer que

los alumnos estén mucho más preparados emocionalmente hablando que lo que se ha formado a otras generaciones anteriores.

Se debería tender a utilizar las herramientas TIC que faciliten tanto la programación de las distintas propuestas didácticas en el aula como también el desarrollo de actividades más adecuadas al tipo de alumnado que nos encontramos actualmente dentro de las aulas.

El desgranar las emociones a través de una película y ver también directamente su relación con la música, para a partir de todo ello crear una propuesta didáctica enriquecedora, motivadora, significativa y con una serie de valores importantes para la sociedad actual, hace que el contenido del artículo pueda merecer mucho la pena ponerlo en práctica en el aula de música. Y no solo eso, sino el conocer una serie de herramientas y estrategias que pueden facilitar el que el aula de música se convierta para todo el alumnado en deseable, al ser un lugar mucho más inclusivo, en el que se trabaja de una manera diferente, con temas que atañen a todo el alumnado; que todo el mundo puede entender, y que cada uno puede avanzar según sus capacidades, sus aptitudes y su ritmo de aprendizaje y de trabajo.

El que en el trabajo se parta de un conocimiento normativo y se ponga como aspecto relevante lo que se va a evaluar. Y no solo lo que se va a evaluar, sino el cómo se va a evaluar, utilizando estrategias diferentes que hacen que la evaluación sea más objetiva y que no sea de un único tipo, sino que el propio alumnado se implique en la misma con la utilización de herramientas informáticas. Que se evalúe el propio alumno, haya una coevaluación y también una evaluación por parte del docente, siendo él mismo evaluado, es un aspecto también a destacar dentro del artículo.

Conocer a los personajes principales de la película, así como analizar la banda sonora que acompaña a cada uno de los personajes, hace que se produzca un punto de inflexión para adquirir determinados conocimientos musicales que sería de otra manera más complicado adquirirlos. Y a partir de lo que les ocurre a los personajes, y las emociones que expresan en cada momento, que seamos capaces de captar y transmitir los valores que se han comentado con anterioridad y que son la fuerza principal de este trabajo.

No solo se tratan valores relacionados con las personas, sino también con el amor a los animales, con la importancia del recuerdo y el olvido, que pueden ir conformando unas reflexiones en el alumnado que les ayuden a ser más críticos y más reflexivos sobre temas que quizás antes nadie les había planteado.

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. Se ha ido descubriendo a través de la banda sonora de la película que se utilizan diferentes tipos de músicas que generan emociones con características comunes a dicha emoción.

Hay algo que todos compartimos y sabemos distinguir independientemente del tipo de música que intervenga en cada momento en la banda sonora que estemos analizando. Son las emociones. Sabemos diferenciar que una melodía concreta evoca alegría, ira, tristeza según su estructura, tonalidad y elementos compositivos que intervienen en la audición.

Como conclusión final, la unión del trabajo de las emociones a partir de la música, utilizando herramientas digitales que faciliten la comprensión de todos los contenidos que se quieren trabajar y como medio el visionado y análisis de una película de animación, es algo que funciona y que debería dar muy buenos resultados en el aula. Con propuestas de intervención como la relatada se pretende que los docentes de música utilicen estos recursos para sacarle mucho mayor aprovechamiento didáctico a sus clases y conseguir mayores aprendizajes tanto en ellos mismos como en el alumnado que tienen delante.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acinas, P. (2020). Película «COCO». El duelo puede ser alegre y una oportunidad de aprender. *Psicooncología*, 17(2), 407-410. <https://doi.org/10.5209/psic.71366>
- Betés, M. (2000). *Fundamentos de musicoterapia*. Morata.
- Fraile Prieto, T. (2009). *La creación musical en el cine español contemporáneo*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Paidós.
- Giroux, H. A. (2001). *El ratoncito feroz. Disney o el fin de la inocencia*. Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Editorial Kairós.
- Igartua, J. J., & Muñoz, C. (2008). Identificación con los personajes y disfrute ante largometrajes de ficción. Una investigación empírica. *Comunicación y Sociedad*, 21(1), 25-52. <https://bit.ly/2nWue9A>
- Jaime Buriticá, L. J. (2021). Fundamentación teórica e importancia de la inteligencia emocional en la práctica educativa. *Educa*, 1. <https://bit.ly/3dApC62>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020, pp. 122868-122953.
- 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. 97858-97921.
- Martínez Noguera, E. M. (2021). *Un pentagrama de emociones: Propuesta didáctica en el aula a través de Coco*. Trabajo Fin de Estudios. Universidad de Zaragoza. <https://bit.ly/3PJsBGV>
- Muñoz Repiso, A. G. V., & Gómez Pablos V. G. (2017). Aprendizaje basado en proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 113-131.

- Näsi, T., Kotilahti, K., Noponen, T., Nissilä, L., Lipiäinen, L., & Meriläinen, P. (2010). Correlation of visual-evoked hemodynamic responses and potentials in human brain. *Experimental Brain Research*, 202, 561-570. <https://bit.ly/3QNICfB>
- 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, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. *Boletín Oficial de Aragón*, núm. 156, de 12 de agosto de 2016, pp. 20714-20884.
- Peñalba, A. (2017). La defensa de la educación musical desde las neurociencias. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*, 14, 109-127. <https://bit.ly/3c0b7YN>
- Radigales Babí, J. (2008). *La música en el cine*. UOC.
- Rodrigues, A. (2017). Educación emocional como apoyo de la educación emocional. *Revista Vinculando*, sin volumen. <https://bit.ly/3pmU72b>
- Xalabarder, C. (2006). *Música de cine: una ilusión óptica*. Libros en red.

