

VNIVERSITAT Æ VALÈNCIA

FACULTAT DE MAGISTERI

Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal

Programa de Doctorado en Didácticas Específicas



DE KURT SCHINDLER A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.
APLICACIÓN DEL VIDEOJUEGO MUSICAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TESIS DOCTORAL

PRESENTADA POR:

ESTHER LOBATO MARTÍNEZ

DIRIGIDA POR:

DRA. DÑA. ANA MARÍA BOTELLA NICOLÁS

DRA. DÑA. SONSOLES RAMOS AHIJADO

NOVIEMBRE, 2018

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA

PROGRAMA DE DOCTORAT DE DIDÀCTIQUES ESPECÍFIQUES



DE KURT SCHINDLER A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.
APLICACIÓN DEL VIDEOJUEGO MUSICAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TESIS DOCTORAL

PRESENTADA POR:

ESTHER LOBATO MARTÍNEZ

DIRIGIDA POR:

DRA. DÑA. ANA MARÍA BOTELLA NICOLÁS

DRA. DÑA. SONSOLES RAMOS AHIJADO

NOVIEMBRE, 2018

*Gracias a todas las personas
que han participado en este trabajo,
en especial a Matilde Olarte, Arturo Belenguer, Gloria Herranz
Michel Núñez y So Won.*

*Quiero agradecer
la ayuda y apoyo incondicional de
mis directoras Ana Botella y Sonsoles Ramos,
que confiaron en mi cuando ni yo lo hacía.
Por su paciencia infinita.
Por sus desvelos.*

A la Fundación Joaquín Díaz.

A Javier Jurado.

*A mi marido Tato,
porque sin ti no lo hubiese logrado.
Gracias por acompañarme en este largo camino.*

*A mis padres, que desde mi infancia
me enseñaron que querer es poder.
Les debo todo.
Gracias por poner voz a este trabajo, papá.*

*Especial recuerdo a “la Cocu”,
Jamás dejarás de brillar.*

*A mis amigos,
en especial a Bego, Mari, Sabela y Miriam,
por estar siempre a mi lado.*

ÍNDICE

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	1
1. Aproximación y objeto de la investigación	3
2. Justificación	8
3. Problema	10
3.1. Antecedentes	12
3.1. Limitaciones	15
3.1. Preguntas iniciales	17
3.1. Evidencias	19
4. Objetivos	21
5. Metodología	22
6. Cronograma de la investigación	24
7. Estructura de la investigación	27
II. MARCO TEÓRICO	29
1. Contexto sociocultural	31
2. Kurt Schindler y el folklore castellano	32
3. El folklore en Educación Primaria	41
4. Docentes y TIC: ventajas e inconvenientes de su uso en el aula	61
5. Las nuevas tecnologías como herramientas educativas	67
5.1. Las TIC en el aula de música	71
5.2. El videojuego educativo en el aula de música	74
III. LAS GRABACIONES DE KURT SCHINDLER	81
1. Las grabaciones	83
2. Clasificación e <i>incipits</i>	84

IV. MARCO METODOLÓGICO	193
1. Metodología y herramientas para el desarrollo del videojuego	195
1.1. Desarrollo incremental	198
1.2. Herramientas	199
1.3. Criterios de elección de software	199
2. Desarrollo del videojuego	202
V. ANÁLISIS Y RESULTADOS	239
1. Caracterización de la muestra	241
2. Análisis de los cuestionarios	241
2.1. Primera fase del estudio	242
2.2. Segunda fase del estudio	249
VI. CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA	259
VII. REFERENCIAS	271
1. Fuentes Documentales	273
2. Legislación y webs	284
VIII. ANEXOS	285

I Introducción

INTRODUCCIÓN

Esta Tesis Doctoral versa sobre la música tradicional y las nuevas tecnologías aplicadas al ámbito educativo. Para entender la investigación realizada es necesario aproximarse a los aspectos más relevantes ya conocidos, y explicar cómo y de qué manera se van a cumplir los objetivos marcados, pero también, el por qué del estudio: sus antecedentes, limitaciones, evidencias, metodologías y planificación.

1. APROXIMACIÓN Y OBJETO DE LA INVESTIGACIÓN

Este trabajo se enmarca dentro de las nuevas formas de difusión y estudio -que incluye el uso de las TIC dentro del centro educativo- de la música popular en las aulas de los colegios de Enseñanza Primaria.

Teniendo en cuenta la sociedad actual y las necesidades de la misma se han de adecuar y adaptar los contenidos a trabajar de forma que se cumplan los objetivos señalados por la *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre*, para la mejora de la calidad educativa¹.

El estudio del folklore y las prácticas folklóricas han suscitado interés en los últimos tiempos creando métodos de aprendizaje diversos que atienden por lo general, a las especificidades sociales y culturales de los diferentes colectivos y sociedades. Por ejemplo, en el s. XIX, Dalcroze pretendía utilizar la canción popular como modelo pedagógico para saber educar los sentimientos del alma de futuras generaciones, tal como menciona Cabeza (1985). Mientras que en el s. XX Suzuki (1983) decía: "Sólo quiero hacer buenos ciudadanos, seres humanos nobles. Si un niño escucha buena música desde el día de su nacimiento,

¹ A partir de ahora, LOMCE.

y aprende a tocarla, desarrolla sensibilidad, y disciplina y resistencia. Su corazón será noble” (p. 109).

En la sociedad actual se hace imprescindible que el alumnado conozca su cultura para que el folklore permanezca vivo. El hecho de que se produzcan acercamientos a este tipo de cultura, aproxima al alumno a sus orígenes, que mucho distan de las músicas que actualmente poseen mayor difusión entre los jóvenes, debido a las nuevas tecnologías y al uso de internet.

El desconocimiento del patrimonio musical lleva aparejada la pérdida de identidad musical, territorial e histórica que convierten a las sociedades más jóvenes en ciudadanos urbanos y desconocedores de lo rural.

Tras la inclusión de la música tradicional en el aula se produce un resurgimiento de las manifestaciones folklóricas que dotan al alumno, no sólo de conocimientos tradicionales, sino de otros aspectos como el respeto por las diferentes manifestaciones artísticas fomentando el aspecto sociocultural y valores como la tolerancia.

La música tradicional comenzó a ser parte de los currículos escolares en los años sesenta, abogando porque la música y otras demostraciones culturales debían incluirse dentro de los estudios reglados. Tal como cita Volk (1998):

Música de todos los periodos, estilos, formas y culturas deben formar parte del currículum. El repertorio musical debería ser expandido para incluir música de nuestro tiempo en su rica variedad, incluyendo la música de los adolescentes y la música de vanguardia, música folk americana y música de otras culturas (p. 201).

A lo largo de la historia han existido diversas formas de recopilación de las músicas folklóricas, pero será el Cancionero de Kurt Schindler:

Música y poesía popular de España y Portugal (1941), el que sirva como punto de partida de este trabajo de investigación, por resultar ser gran parte de la muestra acumulada de las grabaciones realizadas por el musicólogo alemán.

La música recogida por Kurt Schindler en la zona de la Sierra de Gredos (Ávila), supone la recopilación de la tradición musical de la zona. El repertorio seleccionado es el elemento principal que se utiliza en la elaboración de un videojuego educativo destinado a fomentar el conocimiento de la música tradicional entre los alumnos de tercero y cuarto de Primaria, por considerarse los cursos más relacionados curricularmente con los contenidos de origen popular. Todo esto constituye una propuesta de solución a la problemática que se plantea de cómo difundir los valores tradicionales y culturales de nuestro patrimonio en las aulas de los colegios, utilizando además las nuevas tecnologías que tanto se demandan en la sociedad actual.

En España, desde la industrialización de finales del s. XIX y más concretamente y de forma masiva desde mediados del s. XX, se produce un éxodo rural. Hasta entonces la música de tradición popular había sido de vital importancia marcando los ciclos vitales y anuales de los individuos. Sin embargo y debido a ese cambio de hábitos, empieza a desaparecer la música de transmisión oral.

El patrimonio musical heredado hasta ese momento entra en un progresivo olvido y comienza una decadencia que continuará hasta que la Constitución de 1978 abra la puerta de las autonomías sensibles al sentimiento identitario.

El vínculo existente entre las raíces culturales de un pueblo y su evolución queda patente en los trabajos realizados por musicólogos y recopiladores como Manzano (1991), Katz (1991) o Díaz (1997) entre otros, que siendo conscientes de lo que suponía perder esa parte de

nuestro patrimonio cultural, trabajaron en el proceso de recopilación y difusión de la música folklórica.

Uno de los recopiladores que realizó esta labor fue Kurt Schindler (1882-1935). Las grabaciones recogidas por este musicólogo alemán en la zona de la Sierra de Gredos y, más concretamente, en la provincia de Ávila, suponen el aporte de materiales de mayor calibre que constituyen su Cancionero popular.

Existen estudios previos relacionados con el tema, e incluso Tesis doctorales que de alguna forma se han aproximado al contenido y han dejado el camino abierto, como por ejemplo las Tesis doctorales y estudios de Olarte (2005, 2009a, 2010, 2012) o Frontera (2011, 2014), que sentaron las bases del estudio de la vida de Schindler. Del mismo modo, Montoya (2010) abre las puertas de la didáctica en el campo de las audiovisuales como medio de educación. El enfoque de este trabajo aporta al aula la frescura de unas grabaciones inéditas, trabajando en la base del sistema educativo con las nuevas tecnologías.

El acceso rápido a fuentes inéditas, como las grabaciones que están depositadas en el Centro Etnográfico de Urueña, incitan a completar esa parte de los estudios realizados anteriormente.

Se sabe que Schindler, realizó diversos viajes a España -tal y como se desprende de los estudios realizados por Olarte y Montoya (2012), y que su interés por la cultura musical tradicional se hizo patente cuando regresó años más tarde de su primer viaje, a realizar las grabaciones que hoy han llegado hasta nosotros, elaborando diversos trabajos de campo que le llevarían no sólo por tierras castellanas, sino también al vecino Portugal.

No resulta llamativo que fuese un extranjero el encargado de recopilar la música tradicional de los pueblos castellanos y no gente de la propia

tierra. Castilla se despoblaba y mantenía una notable atonía cultural. El contacto que mantuvo Schindler con personajes de la época nos hace partícipes de los círculos por los que se movía, habiendo conocido a Eduardo Martínez Torner u Oscar Esplá entre otros.

Según Olarte (2014), Schindler recibió apoyo económico de distintas instituciones americanas y españolas para llevar a cabo su labor de recopilación. De gran importancia debían de considerar el trabajo que Schindler planteaba para que instituciones extranjeras le apoyasen en su trabajo incluso a título póstumo. No es de extrañar que, por este motivo, parte de las informaciones de las grabaciones que hoy se conservan, se hallen en el *Hispanic Institute* de Nueva York donde Frontera (2014) asegura que “se encuentran en pésimas condiciones de conservación” (p. 365). Además, Frontera (2014) también menciona que:

En esta Institución se encuentran algunas cartas de Schindler y notas que éste escribe sobre los informantes de los discos de aluminio que grabó durante sus trabajos de campo. Las condiciones de almacenamiento de esta documentación no son las idóneas: un sótano con humedades y roedores. No existen horarios para la consulta de estos fondos, dependiendo el investigador de la voluntad del personal que atiende la puerta (p. 14).

Debido a todos estos elementos, esta investigación indaga en el Cancionero de Kurt Schindler y las grabaciones depositadas en el Centro etnográfico de Urueña para constatar la veracidad de los contenidos de las grabaciones, además de completar todos los aspectos posibles acerca de las mismas.

Por otro lado, se busca la accesibilidad de los alumnos de Educación Primaria a dichas grabaciones ya que suponen la base de su identidad musical. Para ello y a través de la creación de un videojuego educativo, se trabajan elementos conceptuales, históricos y contextuales

relacionados con las grabaciones y el entorno donde fueron tomadas.

La utilización del videojuego educativo dentro del aula facilita el aprendizaje de contenidos específicos sobre la música tradicional de la zona, cumpliendo de esta forma los objetivos enmarcados dentro de los requerimientos legales de la LOMCE, expuestos más adelante.

Teniendo en cuenta la importancia de las nuevas tecnologías y su uso dentro del aula como material didáctico, se ha tratado de dar solución a la problemática que se presentaba al inicio de esta investigación: ¿cómo hacer llegar la música tradicional grabada por Kurt Schindler a las aulas? Para ello se ha diseñado un videojuego educativo que supondrá, de manera efectiva, la parte práctica de este trabajo. Así parece que lo entiende Beltrán (2003) cuando dice:

Para que las nuevas tecnologías desarrollen todo su enorme potencial de transformación no basta con que actúen como un instrumento cualquiera, deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender (p. 317).

2. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo se cimenta en el estudio de las grabaciones que Schindler realizó en la provincia de Ávila y que se encuentran actualmente en el Centro Etnográfico de Urueña. Dichas grabaciones se relacionan con las nuevas tecnologías y su uso dentro del aula en los cursos de 3º y 4º de Educación Primaria por los siguientes motivos:

1. La música tradicional forma parte de la identidad del pueblo. Durante años esta identidad ha tendido a desaparecer y ahora se pretende recuperar parte de esa cultura identificativa de la sociedad. La desaparición de este repertorio oral afecta a los cimientos culturales de las generaciones venideras.

2. La sociedad infantil y juvenil actual muestra poco interés por la música tradicional, tal vez por desconocimiento de la misma. Acercar esta música a los alumnos hace que su interés se vea incrementado.

3. El videojuego educativo y su aplicación se realiza para alumnos de 3º y 4º de Primaria por considerar que son las edades donde este tipo de actividad está más relacionada con el currículo escolar. Se realiza en la Población de Arenas de San Pedro, por ser una de las poblaciones que más grabaciones aportó a los trabajos de campo de Schindler.

4. Es necesario el uso de las nuevas tecnologías en el aula como forma de acercar a los alumnos a unos contenidos concretos que fomenten su capacidad e interés por aprender.

5. El conocimiento de nuevas formas de expresión cultural aporta a los alumnos una visión más completa y respetuosa acerca de lo rural e inculca valores socioculturales.

6. Es necesario diseñar un videojuego educativo que fomente los puntos anteriores y que cumpla con los objetivos marcados en la ley de educación, para que el uso del juego dentro del aula esté justificado y sirva como herramienta de aprendizaje.

El uso de las nuevas tecnologías, como los videojuegos en el aula, refleja una realidad social con la que los niños, en la mayoría de los casos, ya se encuentran identificados. El uso didáctico de las mismas les sirve para integrar el aprendizaje como un proceso normal y cotidiano, como un juego más. Según Prieto (1984):

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por

eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular (p. 85).

3. PROBLEMA

La música es un arte que ha estado presente en todas las sociedades. La cultura de los pueblos se define parcialmente por la cultura musical que en éstos se practica. Desde el inicio de los tiempos, la música ha formado parte de las celebraciones sin distinguir lugares, ideologías, tiempo, etc. Del mismo modo, existe una música para cada momento y para cada espacio, ya sea religioso o profano. Aunque en el ámbito de la educación, la música ha supuesto siempre una controversia, los que abogan por su supresión en lo académico y los que aseguran que es esencial para la formación del individuo, tal como ya mencionaba Platón en *La República* donde asegura la importancia de la música en la educación: la música para formar el alma.

La música académica y la tradicional forman en España líneas de estudio y entendimiento diferentes. Por un lado, los conservatorios profesionales que se sumergen en el estudio de la música clásica como base para el estudio de la teoría y la historia musical, enfocada a la práctica instrumental. Por otro, la música como ciencia en lo que se ha dado a conocer como musicología, aportando un punto de vista más teórico y analítico. Por último, y poco inmersa aún en los estudios reglados, se encuentra la etnomusicología, que trata de estudiar la música de los pueblos y todo lo que supone para esas civilizaciones.

Si se profundiza en la cuestión de la importancia que tiene la música para el individuo, este trabajo pretende dar respuesta a la pregunta mencionada anteriormente: ¿cómo hacer llegar la música tradicional a los niños?

La actual ley de educación LOMCE, enmarcada dentro de la Comunidad Autónoma de Castilla y León, exige en su articulado algunos aspectos que hacen referencia a objetivos relacionados con el aprendizaje de la música tradicional como se menciona en los objetivos del Boletín oficial de Castilla y León² en el *Decreto 40/2007, de 3 de mayo*: “Conocer y valorar diferentes manifestaciones artísticas del patrimonio cultural de Castilla y León y de otros pueblos, colaborando en la conservación y renovación de las formas de expresión de nuestra Comunidad” (p. 9864).

Sin embargo, ¿cómo podrían los alumnos adquirir esos conocimientos haciendo uso de las nuevas tecnologías?

En este caso, la música tradicional que se incluye dentro del videojuego educativo creado para dar respuesta a estas inquietudes contiene y constituye un manual de música con las grabaciones que Schindler realizó en Arenas de San Pedro, como se ha comentado anteriormente en la justificación del tema elegido.

Las nuevas tecnologías tan presentes en la sociedad actual funcionan como un elemento llamativo y de atracción en el videojuego educativo dirigido hacia un alumnado inmerso en este tipo de avances tecnológicos.

¿Cómo surge la idea de realizar un videojuego con esta temática? El comienzo de esta Tesis tiene como base la inquietud por conocer las canciones populares presentes en las grabaciones y en el Cancionero de Schindler³. Por ese motivo y dado que gran parte de las grabaciones se realizaron en la provincia de Ávila, el videojuego se centra en algunas de las grabaciones y las canciones populares de esa zona geográfica, delimitándose en este caso por ese factor y acercando al

² En adelante BOCYL.

³ A lo largo de este trabajo de investigación se denominará “Cancionero de Schindler” al Cancionero *Música y Poesía Popular de España y Portugal* (1941), ya que se hace constante referencia a las grabaciones recopiladas por Kurt Schindler publicadas en dicho cancionero.

alumnado la música concreta de su entorno más cercano.

Aunque el videojuego nace de la idea de aproximar la música tradicional a los niños, no se debe olvidar que las asignaturas están vinculadas, y que este juego tiene una base interdisciplinar, relacionando conceptos tanto musicales como espaciales, geográficos, etimológicos, matemáticos o auditivos.

Otra de las preguntas planteadas es la siguiente: ¿Se encuentran todas las grabaciones de Schindler transcritas en el Cancionero *Música y poesía popular de España y Portugal*? Se tiene constancia -como se menciona más adelante- del lugar donde se encuentran depositadas las grabaciones y se ha constatado su veracidad. Del mismo modo se ha completado y realizado un análisis de aquellas canciones que por motivos desconocidos no se encontraban ya transcritas.

En definitiva, se pretende plantear la música tradicional como objeto de aprendizaje a través del uso del videojuego educativo en el aula.

3.1. ANTECEDENTES

Esta investigación se basa en las canciones populares que Kurt Schindler recopiló en sus viajes a España. Debido a este hecho, se han realizado consultas sobre los trabajos publicados acerca de la figura del musicólogo alemán. El estudio de éstos resulta imprescindible para entender la evolución de este personaje y el desarrollo de la Tesis.

Este trabajo se fundamenta en la etnomusicología, tal y como mencionaba Merriam (1977): "Ethnomusicology is the study as music as culture" (p. 197). Sin embargo, la etnomusicología trata de englobar distintos aspectos interdisciplinares aunando diferentes perspectivas.

Se podría deducir de la afirmación de Merriam (1977), que la etnomusicología es en definitiva el estudio de la cultura de un pueblo. Por este motivo las grabaciones que Kurt Schindler realizó en España

en los años 30 del pasado siglo son esenciales en el camino hacia la recopilación del patrimonio español y del castellano leonés en particular, trabajo que ya habían comenzado, Ledesma (1907) u Olmeda (1903) años antes.

Tal como afirma Frontera (2014), la música recopilada por Kurt Schindler en su Cancionero *-Folk Music and Poetry of Spain and Portugal- Música y poesía popular de España y Portugal* (1941), reúne más de mil transcripciones musicales, bailes y canciones populares recogidas en Aragón, las dos Castillas, León, Asturias, Extremadura y Portugal. La documentación que se desprende del estudio de la figura de Kurt Schindler, cartas, grabaciones y fotografías, se encuentran en diversas instituciones de Nueva York (en su mayoría) y han sido recopiladas gracias al trabajo y esfuerzo de Olarte (2009b, 2010 y 2012).

A lo largo de la historia, han sido pocos, los interesados en hacer que este tipo de arte (arte rural) no desapareciese, destacando entre otros a Federico Olmeda (1865-1909) o el propio Schindler, para dar paso a generaciones más jóvenes donde se incluyen Miguel Manzano (1934) y Joaquín Díaz (1947).

Los trabajos de investigación realizados hasta el momento se basan en responder a preguntas como ¿quién era Schindler? ¿Cuál era su método de trabajo? ¿En qué momento se realizaron las grabaciones? ¿Por qué motivo? ¿Dónde se encuentran depositadas en este momento y en qué condiciones? Esta Tesis pretende dar solución a otra respuesta: ¿cómo podrían utilizarse las grabaciones como material educativo dentro del aula?

La novedad que ofrece esta Tesis es que se elabora sobre materiales - las grabaciones de Schindler- inéditos. Ha sido apenas hace unos años, cuando las grabaciones han recaído en las manos de Joaquín Díaz, información obtenida a través del programa de Radio Nacional de

España: *Músicas de tradición oral* (2013).

Como se indicaba anteriormente, una de las bases de esta Tesis es hacer llegar a las aulas las grabaciones de Kurt Schindler a través de los videojuegos educativos. ¿Por qué el uso del videojuego para lograr este objetivo?

Este tipo de experiencias resultan muy enriquecedoras a los alumnos ya que están estrechamente diseñados para cumplir unos objetivos y enseñar un contenido educativo concreto favoreciendo la motivación del estudiante. Por otro lado, este tipo de aventuras educativas fomentan la multiculturalidad, el respeto hacia los compañeros y permiten ejercitar la memoria, la fantasía, el autocontrol, el lenguaje escrito, el entendimiento, las matemáticas, el control espacial y la situación geográfica, etc. Tal y como señala Morales (2009), los videojuegos:

- a) Permiten aprender diferentes tipos de habilidades y estrategias.
- b) Ayudan a dinamizar las relaciones entre los niños del grupo, no sólo desde el punto de vista de la socialización sino también en la propia dinámica de aprendizaje.
- c) Permiten introducir el análisis de valores y conductas a parte de la reflexión de los contenidos de los propios juegos (p.7).

El videojuego educativo, deja de ser un mero entretenimiento para convertirse en un elemento principal en el aprendizaje, basado en los resultados de este, tal como explica Freitas (2006):

[...] There has been a dominant perception of gaming as a leisure pursuit with no pedagogic value. The perception of gaming as a learning tool for post-16 education is changing and Games Design and Game theory courses are being introduced in HE/FE contexts leading to more critical approaches to game play (p. 52).

Computer and console games are increasingly being used as part

of leisure time activities. Currently 52 per cent of UK households have internet access and there are 20.8 million consoles and handhelds in UK homes. Over the last ten years, more than 335 million leisure software titles have been sold (Office of National Statistics/Screen Digest/Chart-Track, 2006). This explosion of leisure gaming has brought with it a deeper consideration of the use of games (and simulations) to support learning in pre- and post-16 education (p. 54).

Aunque los videojuegos que se conocen actualmente surgieron en los años 40, el aprendizaje mediante el juego ha estado presente desde la antigüedad. Piaget (1986) menciona el juego como elemento principal para el aprendizaje cognitivo.

En resumen, los videojuegos educativos deben desarrollar las capacidades de los alumnos y sus habilidades: la sociabilidad, el intercambio de ideas y la interacción con otros jugadores o sus compañeros, favoreciendo la atención y el autocontrol (Gifford, 1991).

3.2. LIMITACIONES

Las limitaciones más significativas que han surgido durante este trabajo no han estado relacionadas directamente con los resultados obtenidos, pero las características de éstas han supuesto un quebranto en los planes iniciales de organización y desarrollo de la Tesis:

a) La primera limitación que se produce tiene que ver con el desconocimiento de las grabaciones de Schindler. Este hecho, pudo subsanarse tras la escucha de estas en el Centro etnográfico de Urueña, donde actualmente se encuentran ubicadas y el estudio de los materiales relacionados con éstas, procedentes de las investigaciones de Olarte y Frontera. Para justificar el conocimiento de estos materiales, se ha hecho necesario legitimar el marco teórico a través del acercamiento a la figura de Schindler, a sus grabaciones y a los Cancioneros en general y al Cancionero

Música y poesía popular de España y Portugal, en particular.

b) La segunda limitación ha consistido en la realización del videojuego, debido a que los programas de creación de videojuegos educativos tienen sus propias limitaciones en la innovación del contenido educativo. Aunque en un principio se pensó en crear el juego a través de plataformas como: *rpg maker*⁴, *game maker*⁵, *alice/rebeca*⁶, *scratch*⁷ *kodu*⁸, *sploder*⁹ u otras de similares características, finalmente se utilizó *E-adventure*¹⁰, por considerarse más accesible para la creación del videojuego y los contenidos ideados para el mismo. Para conocer dicho programa y poder trabajar con él, se acudió a diversos talleres organizados por la Doctora Sonsoles Ramos Ahijado en Salamanca y en la ciudad de Ávila, que fueron el medio por el cual se aprendió su uso.

c) La última limitación viene impuesta por trabajar con alumnos dentro de su propio horario lectivo y de su centro escolar. Aunque la ayuda de D. Arturo Belenguer, ha sido inestimable, el ritmo de trabajo con los alumnos no fue todo lo eficaz que podría haber sido. Este hecho está afectado indudablemente por la edad de los sujetos a los que se presentó el juego. Hay que tener en cuenta, que el trabajo con niños de primaria no resulta todo lo fácil y rápido que en un principio pudiese parecer. La aplicación del videojuego supuso un reto en todos los aspectos que, aunque fue de lenta aplicación resultó muy satisfactoria una vez que los alumnos se vieron inmersos en la aventura.

d) En lo referente al trabajo realizado con las transcripciones, el

⁴ <http://www.rpgmakerweb.com>

⁵ <http://www.yoyogames.com/studio>

⁶ <http://www.alice.org/index.php>

⁷ <https://scratch.mit.edu>

⁸ <http://www.kodugamelab.com>

⁹ <http://www.sploder.com>

¹⁰ <http://www.E-adventure.e-ucm.es/>

mayor inconveniente para realizarlas, han sido la baja calidad de algunas de las grabaciones ya que imposibilitaban la escucha detallada de los elementos musicales más comprometidos, pasando puntualmente a depender de criterios personales.

Tras resolver de forma favorable las limitaciones, el resultado como se mencionaba anteriormente, no se ha visto afectado en manera alguna por estas dificultades (Figura 1):



Figura 1. Esther y Arturo aplicando el videojuego

3.3. PREGUNTAS INICIALES

Esta investigación surge de los planteamientos observados desde la infancia, fruto del contacto directo con el entorno de la música tradicional y de lo rural en general. A través del aprendizaje por descubrimiento y después de asistir a una clara involución del interés de los niños y jóvenes acerca de la música tradicional se plantean una serie de cuestiones como punto de partida:

1. ¿Se da la importancia necesaria a la música tradicional en el ámbito educativo?

2. Las grabaciones de Schindler, ¿están todas transcritas en el Cancionero Música y poesía popular de España y Portugal?
3. ¿Se puede hacer un análisis más detallado de las grabaciones y las transcripciones depositadas en el Centro etnográfico de Uruña?
4. ¿Se trabajan este tipo de conocimientos dentro de las aulas?
5. ¿Tienen los alumnos de primaria, de Arenas de San Pedro, conocimientos de música tradicional?
6. ¿Se escuchan canciones tradicionales en el ámbito familiar?
7. ¿Conocen los alumnos canciones de su ámbito geográfico más cercano?
8. ¿Cómo podemos inculcar conocimientos de música popular?
9. ¿Es necesario que los alumnos conozcan la música popular?
10. ¿La identidad de un pueblo se ve reflejada, en parte, en su música tradicional?
11. ¿Se puede aunar música tradicional y tecnología?
12. ¿Pueden los alumnos adquirir conocimientos musicales tradicionales a través del videojuego educativo?
13. ¿Puede convertirse la música tradicional en parte de una materia transdisciplinar?
14. ¿Es útil adquirir conocimientos sobre música tradicional?
15. ¿Puede resultar positivo el acercamiento a la música tradicional a través de los videojuegos educativos?
16. ¿Puede un videojuego educativo cumplir la normativa vigente

legal para proporcionar los contenidos de un curso o de una materia y cumplir los objetivos marcados?

3.4. EVIDENCIAS

Las respuestas a las preguntas anteriormente planteadas han supuesto un enfoque en el camino hacia este trabajo de investigación como forma de acercamiento al tema que se quiere abordar. A continuación, se redactan las evidencias a las que se llegó tras estos planteamientos:

1. Realmente la evolución que ha tenido este tipo de música en cuanto a la importancia que se le otorga dentro de las instituciones educativas es positiva ya que se incluyen dentro de los planes de estudios, aunque de forma modesta.

2. Para comprobarlo, se realiza la escucha de todas las grabaciones relacionadas con el Cancionero Música y poesía popular de España y Portugal. Los resultados se detallan en el marco teórico de esta Tesis.

3. El Cancionero presenta las transcripciones de la mayoría de las grabaciones que Schindler realizó en los años 30. Sin embargo, en el marco teórico se presenta un *incipit* de todas aquellas canciones que por motivos desconocidos no han llegado a publicarse. Además, se detallan particularidades de las mismas, proporcionando un análisis y unos datos más completos que los existentes hasta el momento presente.

4. Como se ha mencionado, actualmente la ley de educación en vigor posee dentro de su temario un apartado dedicado a este tipo de arte rural.

5. Para llegar a una respuesta que aporte unos resultados significativos, se realizan cuestionarios a los alumnos acerca del tema objeto de estudio.

6. Esta respuesta se ve reflejada en los cuestionarios creados para tal efecto.

7. Dar respuesta a esta pregunta es complejo ya que depende de la educación y tradición que exista dentro del ámbito familiar del alumno.

8. La música popular puede inculcarse desde diferentes perspectivas. La primera es la más antigua y utilizada, la transmisión oral. Sin embargo y dado que la época actual está relacionada de forma ineludible con las nuevas tecnologías, hacer uso de ellas puede facilitar tal función a los docentes.

9. La música tradicional forma parte de la identidad de los pueblos luego supone la base de la tradición musical.

10. El folklore ha formado parte desde la antigüedad de todos los momentos vividos por el individuo, formando parte del ciclo vital y anual del mismo.

11. A través del videojuego educativo y plataformas virtuales como *E-adventure*, concebidas para ayudar a los docentes en la creación de este tipo de juegos virtuales.

12. Dependiendo de los contenidos del juego, este puede acercar a los alumnos todo tipo de conocimientos, relacionados con la música o cualquier otra materia.

13. Todas las materias tienen un sentido lógico por sí mismas. Ese sentido sólo será de utilidad en el momento en que los

alumnos relacionen unos conceptos concretos de una materia con otra.

14. Es fundamental para conservar la identidad musical de una zona geográfica concreta. En este caso de la provincia de Ávila.

15. y 16. Tanto la música tradicional como los videojuegos educativos tienen sus ventajas si el juego está pensado para cumplir unos objetivos educativos a priori establecidos, tal y como se explicó en la introducción y justificación de este trabajo.

4. OBJETIVOS

Los objetivos están centrados en dar respuesta a la necesidad por conocer la música tradicional de nuestro entorno, concretamente de la provincia de Ávila, a través de las grabaciones depositadas en el Centro Etnográfico de Urueña (Valladolid) pertenecientes a los trabajos de campo realizados por Kurt Schindler en los años 30 y trasladar estos conocimientos a las aulas de educación primaria a través del uso de las nuevas tecnologías. Estos objetivos se dividen en dos partes, referentes a la etnomusicología y a la innovación educativa respectivamente.

Objetivos de la parte etnomusicológica:

1. Completar y verificar el Cancionero de Kurt Schindler, *Música y poesía popular de España y Portugal* a través de la audición de más de 400 canciones y 14 horas de grabación.
2. Transcribir *los incipits* que no han sido publicados en el Cancionero y que se escuchan con claridad.
3. Verificar la autenticidad de la información que se otorga en las grabaciones, acerca de los informantes de estas.
4. Aportar información acerca de las grabaciones, del estilo del

tempo, tonalidades, temática, compás, lugar, etc.

Objetivos relacionados con la innovación educativa:

1. Realizar cuestionarios previos a los alumnos, para conocer los gustos y sus conocimientos sobre música popular.
2. Crear un videojuego educativo que contenga los contenidos que aparecen en la Ley para la mejora de la calidad educativa LOMCE.
3. Acercar a los alumnos de las aulas de primaria de Arenas de San Pedro, la música tradicional recogida en su entorno por Schindler.
4. Utilizar las nuevas tecnologías dentro del aula para aproximar la música tradicional de forma que resulte atractiva para el alumnado.
5. Aplicar el videojuego en las aulas para verificar su utilidad y su aceptación por parte de los alumnos.
6. Realizar cuestionarios post-juego para comprobar que los alumnos han adquirido los conocimientos planteados en el juego educativo.
7. Extraer conclusiones sobre el videojuego educativo y su aplicación en el aula.

5. METODOLOGÍA

Uno de los aspectos fundamentales a la hora de realizar un trabajo de investigación es la curiosidad por el tema de estudio. La inquietud por la música tradicional castellana es un tema que ha sido una constante a lo largo de los años, desde la infancia y adolescencia donde ya se pudo tener contacto con el musicólogo Joaquín Díaz a través de las clases de música del colegio. Las preguntas acerca de la música

tradicional siempre han ido evolucionando y aumentando su número hasta que se decidió comenzar el programa de estudios de doctorado.

Para elaborar este trabajo de investigación se han tenido en cuenta las limitaciones de la investigación y el valor etnomusicológico e innovador que posee, adaptándolo todo lo posible a los objetivos que se plantean para poder llegar a unos resultados satisfactorios que abran nuevas puertas de estudio a futuras investigaciones e innovaciones educativas.

Evidentemente un trabajo de investigación no se puede guiar sólo por las experiencias personales, más aún cuando su aplicación se realiza en alumnos de un nivel educativo con el que sólo se había tratado esporádicamente. Por tanto, para poder llevar a cabo este trabajo, ha sido necesario leer y adquirir conocimientos a través de la escucha de audios, visualización de vídeos, asistencia a conferencias y congresos y, sobre todo, tener contacto con la ley educativa vigente para poder tener una visión más completa del objeto de estudio y de sus participantes.

Como se mencionó anteriormente, la Tesis toma dos líneas bien diferenciadas de estudios que irán de lo general a lo particular. Primero se ha tenido que obtener una visión global de la música tradicional en Castilla y León y España en su conjunto para acabar acotando la investigación a la provincia de Ávila, estudiando cómo se verá en el marco teórico, diversos Cancioneros hasta llegar al de Schindler. Del mismo modo, la innovación educativa derivó en el estudio y revisión de las leyes y de libros de texto de educación primaria como fuente de información de cómo se presentan los contenidos y qué objetivos se exigen en ese nivel educativo, para acabar estudiando las distintas plataformas de creación de videojuegos educativos.

Por el planteamiento del problema y dado que se dan respuestas como posible solución de cómo acercar la música popular de los años 30 a los alumnos de primaria, se puede decir que se trata de un estudio de

tipo descriptivo y analítico en el sentido etimológico y conceptual de ambos términos. Por otra parte, y dado que la investigación ha contado con la participación de los estudiantes para su inmersión en el estudio cualitativo y cuantitativo, podemos decir que la investigación ha estudiado la relación directa entre el alumnado y los resultados obtenidos.

Parte del trabajo realizado se basa en metodologías de tipo cuantitativo, pero nunca se ha obviado lo cualitativo, ya que se analizan diversos elementos, canciones y alumnado (que pueden ser medidos) y la información se obtiene a través de muestras, como el estudio de las grabaciones o los cuestionarios realizados a los alumnos. Estos cuestionarios, aunque son realizados sobre un número concreto y no muy numeroso de alumnos, puesto que no se disponía de mayor cantidad, pretenden ser un resultado extrapolable a una población de mayor calibre.

Sin embargo, el hecho de que los alumnos de Primaria estudien y conozcan música y conceptos tradicionales, crea unos beneficios directos que bien podrían tratarse como una investigación cualitativa, identificando componentes, observando, comunicando y encuestando a los individuos participantes en el estudio. Aunque no sean realmente el objeto a investigar, son un factor imprescindible.

6. CRONOGRAMA DE LA INVESTIGACIÓN

Las fases que forman parte de este trabajo de investigación, las actividades y su temporalización durante el transcurso en el que se han realizado, son las siguientes:

7. ESTRUCTURA DE LA INVESTIGACIÓN

A continuación, se plantea la estructura que da forma a la Tesis:

La introducción resulta un acercamiento a la investigación y presenta el objeto del problema, con su justificación, presentación del problema, antecedentes, limitaciones de la investigación, los objetivos planteados y la metodología utilizada en la elaboración de la Tesis, así como la estructura concerniente a la elaboración escrita del trabajo y su organización. Funciona como hilo conductor y tiene un carácter descriptivo para documentar y explicar el eje de la investigación.

En el Marco Teórico se estudia el contexto sociocultural y curricular de Educación Primaria y cómo este folklore forma parte de las programaciones de 3º y 4º de primaria, cursos para los que se crea el videojuego educativo y en los que se aplica. Esta parte de la investigación presenta la sección propiamente relacionada con la rama etnomusicológica, situando uno de los objetos de estudio, Schindler, en el marco histórico presentando brevemente al personaje y su labor dentro de la difusión de la música tradicional española. La segunda parte de esta sección se basa en las nuevas tecnologías y la importancia que tiene el uso de las TIC dentro del aula como elementos de enseñanza.

El tercer capítulo engloba las grabaciones recogidas por Schindler y su clasificación en tablas, detallando diversos detalles tales como, informantes, compases, canciones, instrumentos, lugar de la toma de la grabación, etc. Tiene un carácter descriptivo e histórico ya que supone un estudio de la actualidad educativa y de la situación del alumnado, pero también con un punto de vista retroactivo para poder explicar cómo se ha llegado a la situación actual; un estudio de la historia educativa.

El marco metodológico está relacionado con la innovación educativa y con los análisis obtenidos en las distintas fases de la investigación acerca del videojuego:

- En el primer capítulo se presenta el desarrollo del videojuego a través de la explicación de qué materiales y plataformas se han necesitado para su elaboración, de qué manera se ha hecho y los objetivos que se plantean en cada escena del juego.
- La segunda parte, atiende la sección analítica del desarrollo del videojuego y su aplicación dentro del aula. Primero a través de unos cuestionarios iniciales para conocer los gustos acerca de este tipo de actividad por parte de los alumnos y también sus conocimientos sobre la música tradicional. Después de la aplicación del juego, se presenta un segundo cuestionario que da lugar al análisis de los resultados obtenidos.

Los datos obtenidos de este último bloque sirven para conocer los resultados y la efectividad tanto del aprendizaje de la música tradicional como del empleo de los videojuegos educativos dentro del aula, entendidos como elementos didácticos.

Partiendo de los datos obtenidos, de la evolución de la investigación y de los resultados finales, el capítulo de conclusiones atiende a las conclusiones obtenidas tras el estudio y trabajo de todas las partes de esta propuesta sobre la música tradicional y la innovación educativa, presentando una posibilidad para continuar con este tipo de investigaciones y proyectos educativos.

La última sección recopila toda la documentación necesaria para la realización de la Tesis doctoral y el capítulo final de Anexos agrupa todos aquellos documentos que no pudieron presentarse en el conjunto de la propia investigación.

II Marco Teórico

MARCO TEÓRICO

Este primer marco corresponde a la parte teórica de la Tesis. Se contextualiza el entorno en el que se pone en práctica el videojuego educativo. Además, se hace un acercamiento a la figura del musicólogo Kurt Schindler y una breve exposición de lo que supone el folclore castellano y su repercusión en las Enseñanzas Primarias.

Este trabajo tiene también una parte importante de innovación educativa y, por ese motivo, el marco teórico deja constancia de la importancia del uso de las nuevas tecnologías dentro del aula y su incidencia en el alumnado y el profesorado que hace uso de ellas.

1. CONTEXTO SOCIOCULTURAL

Para conocer el contexto social y cultural existente hay que proceder en primer lugar a situarse en su entorno geográfico, que se ha recordado en apartados anteriores.

Este trabajo de investigación, en su parte más empírica, la puesta en práctica del videojuego educativo, se ha llevado a cabo al sur de la provincia de Ávila, en Arenas de San Pedro, una pequeña población dentro de la comarca natural de la Sierra de Gredos. Esta población constituye uno de los núcleos rurales más extensos de la provincia tras su capital (Ávila) y Arévalo con casi 7000 habitantes¹¹.

La economía de la zona se basa primordialmente en el sector terciario y más concretamente en el turismo (57,1% de los trabajadores)¹². Sin embargo, también hay una escasa presencia de los sectores primario y secundario, dedicados a la agricultura de olivos y frutales en el primer caso y a la industria y la construcción en el segundo, con un escaso

¹¹ Según INE en 2014.

¹² Datos de la Tesorería General de la Seguridad Social.

porcentaje de trabajadores en ambos, teniendo en cuenta los datos del sector terciario.

Culturalmente hablando, es importante conocer la zona para saber de qué medios disponen los alumnos en su ámbito cotidiano, característica que estará unida de una forma u otra al desarrollo de su aprendizaje.

La localidad de Arenas de San Pedro cuenta con varios Institutos de Enseñanza Secundaria Obligatoria, siendo algunos de carácter público y otros centros concertados. En cuanto a la Enseñanza Primaria dispone de dos centros educativos, uno de ellos, el CEIP Zorrilla Monroy, donde se puso en práctica el desarrollo del videojuego educativo, que a su vez está dividido en dos secciones.

Así mismo, el Municipio cuenta con una Escuela Municipal de Música, una sección de la Escuela Oficial de Idiomas y una sede de la Universidad Nacional de Educación a Distancia, así como un equipo de Orientación, un centro de Educación para personas Adultas y diversos cursos de formación. También, existen guarderías y bibliotecas públicas al servicio de los habitantes.

Además de todo lo señalado anteriormente, es de interés mencionar que existen un conjunto de instituciones culturales relacionadas con el medio rural como la Fundación Marcelo Gómez Matías¹³ donde se han realizado diversas muestras del folklore de la zona y el Museo Etnográfico de Arenas de San Pedro basado en lo mismo que la anterior, donde los alumnos tienen la facilidad de acercarse de una forma concreta al folklore tradicional de su entorno geográfico.

2. KURT SCHINDLER Y EL FOLKLORE CASTELLANO

Para comprender el trabajo realizado por Kurt Schindler es indispensable interesarse de forma breve por su figura. No se conocen

¹³ Se pueden consultar más datos de la fundación en: <http://fundacionmgm.es/>

muchos datos de la vida de este musicólogo alemán nacido en Berlín en 1882. Realizó sus estudios musicales en el propio Berlín y en Múnich, destacando la formación que obtuvo al lado de Max Friedlaender¹⁴ quién le acercó a la música tradicional. Fue un personaje importante de su época como se desprende del conocimiento de sus amistades y personas cercanas como Mahler o Strauss (Frontera, 2011).

La vida de Schindler no fue fácil y se cree que su emigración a los Estados Unidos pudo ser consecuencia del suicidio de sus progenitores que propició de forma abrupta la salida del país de nuestro personaje. Su situación económica era delicada ya que la empresa familiar había caído en quiebra poco antes.

Al llegar a Estados Unidos, Schindler trabajó en la dirección de la Ópera Metropolitana de Nueva York desde 1905. Este hecho fue posible ya que anteriormente, había trabajado como director de la Ópera de Stuttgart y Wüzburg.

Su apego por la música tradicional le hizo interesarse por el estudio de Cancioneros como los de Federico Olmeda o Dámaso Ledesma¹⁵, iniciándose en el trabajo que más tarde él mismo pondría en práctica en su Cancionero: *Música y poesía popular de España y Portugal*. Su interés y gusto por la música tradicional estuvo siempre presente y por ese motivo en su trabajo como director de la *Schola Cantorum*, incluyó canciones populares de países como España, Noruega o Italia entre otros. Su trabajo y dedicación en este lugar fueron relevantes en la época. Tal y como señala el crítico Douglas, citado en De Onís (1955):

El éxito constante de la *Schola Cantorum* en su nueva y difícil empresa desde su primer concierto fue debido a la gran actividad

¹⁴ Friedlaender, Max (12 de octubre 1852, Polonia- 2 de mayo de 1934, Berlín). Musicólogo y editor.

¹⁵ Ledesma Hernández, Dámaso Blas (1866, Ciudad Rodrigo- 1928). Organista, director de orquesta y compositor.

de Kurt Schindler en la recolección de música popular a través del mundo civilizado y sin civilizar, y de composiciones bellas, aunque poco conocidas, a través de la historia de la música a partir del s. VII; a su excepcional habilidad como lingüista y traductor; a la amplitud y penetración de su erudición; a la eficacia práctica musical de sus ediciones y armonizaciones, y a la validez artística de su dirección tanto en los ensayos como en los conciertos. Merece las gracias constantes de todos los miembros de la *Schola Cantorum* juntamente con la gratitud del gran público musical (p. 755).

Su paso por la *Schola Cantorum* y 17 años dedicado a esta profesión, le sirvieron para tener contacto con personajes como Federico de Onís¹⁶ o Ángel del Río¹⁷ que le ayudarían en la financiación de sus trabajos de campo en España, como miembros del Departamento de español de la Universidad de Columbia.

De igual modo, le apoyaría Archer Milton Huntington¹⁸, fundador de la *Hispanic Society of America* que avalaría diversas estancias de Schindler en España. Además de en la *Schola Cantorum*, trabajó como organista y maestro de capilla en Manhattan (Frontera, 2011).

Los trabajos de Schindler no quedan reducidos a los anteriormente señalados, sino que trabajó como editor y crítico de editoriales de gran prestigio en América, como la casa G. Schirmer¹⁹ y en el *Bennington College* de Vermont.

¹⁶ De Onís Sánchez, Federico (20 de diciembre de 1885-1966 Puerto Rico). Filólogo, crítico literario e hispanista español.

¹⁷ Del Río, Ángel (1901, Soria-1962 Nueva York) Profesor de Literatura española, ensayista, hispanista crítico. Catedrático de la Lengua y Literatura españolas de *Columbia University* de Nueva York.

¹⁸ Milton Huntington, Archer (10 de marzo de 1870, Nueva York- 11 de diciembre de 1955 Connecticut). Fundador de la *Hispanic Society of America*. Presidente de la *American Geographical Society*, el *American Museum Natural of History*, el *New York Historical Society*, el *Museum of the American Indian* y la Fundación Heye.

¹⁹ Schirmer, G. Compañía americana editorial de música clásica fundada en 1861.

Según mencionan Ramos y Botella (2016): "La actividad más destacada en la vida de Schindler fueron sus trabajos de campo" (p. 23). Para Olarte (2009b):

A pesar de que se ha señalado la fecha de 1919 como su primer viaje a España buscando música popular, realmente fueron viajes de trabajo como director de la *Schola Cantorum* y como organista y director del Templo Emmanuel de Manhattan, visitando a músicos y organistas españoles afamados ya en el extranjero. Sus trabajos de campo comenzarán, según nos narran sus cartas, en el verano de 1920 (p. 5).

Sería en el verano de 1920 cuando comenzaría su labor recopiladora, prolongándose hasta 1935, fecha de su muerte.

Como se mencionaba anteriormente, Schindler contó con la financiación de diversas instituciones españolas y americanas, y por ello, durante los años en los que realizó sus trabajos de campo en España, viajó de forma esporádica a América para seguir con su labor en el *Bennington College*.

Los trabajos de campo que Schindler realizó en España consistieron en la recogida de materiales folklóricos que darían lugar a su Cancionero, pero no fue casualidad. En España, esta época era un periodo de intelectualismo, cafés literarios y charlas avivadas por el furor idealista (Olarte, 2010) y académico del momento, circunstancias que ayudaron a Schindler a conocer la cultura popular y a personajes eruditos de la España anterior a la guerra. En el periódico *New York Times*, se deja constancia en 1935:

One night in Madrid Schindler secured singers and dancers to entertain his guests, but soon dismissed the "artists" angrily, as unworthy of their pretensions. He sat on his balcony under the moon and talked, which was better than the dancers. Later he showed photographs. They were revelations, in many case worksof

art which not only reflected but interpreted the mysterious land of Spain (p. 2).

Tal y como se desprende de los estudios realizados con anterioridad, como alude Olarte (2010) o hace referencia Figaredo (2012), las grabaciones de Kurt Schindler viajaron desde España (en su realización) a Estados Unidos, ya que es notorio que Schindler recibía ayuda de distintas instituciones que le ayudaban en sus trabajos de campo e investigaciones. Figaredo expone (2012):

[...] La complejidad de las técnicas de grabación de la época hacía que los discos grabados por Schindler solo pudieran reproducirse con su grabadora, un avanzado modelo de la marca *Fairchild Aerial Company*. El ejemplar de Madrid quedó inutilizado con el paso del tiempo, por lo que los únicos archivos que lograron ser digitalizados fueron los discos originales, guardados en la Universidad de Columbia (*Asturias recobra la voz de sus años 30*, párr. 4).

Olarte (2010) deja constancia a través de lo expuesto por De Onís (1941) en la introducción de *Música y poesía popular de España y Portugal*:

[...] que el mismo Schindler transcribió las melodías de las grabaciones que hizo en los trabajos de campo, conservándose copias de los discos originales en la Casa Hispánica de la Universidad de Columbia; los discos originales junto con la máquina fonográfica Fairchild iban a constituir el fondo de Archivos de Folklore Español de dicha institución (p. 25).

Después de 60 años, no hemos encontrado en ninguna institución pública ni la copia de estos discos ni dicho fondo de materiales para el uso de cualquier investigador. La Casa Hispánica, fundada en 1920 como el Instituto de las Españas, se llama en la actualidad *The Hispanic Institute at Columbia University*, y ahora está orientado a los estudios en America Latina, manifestaciones

culturales ibéricas en Europa, América Latina y los Estados Unidos (p. 2).

Ahora se sabe que las grabaciones se encuentran depositadas en el Centro Etnográfico de Urueña (Valladolid), tal y como el musicólogo Joaquín Díaz reconocía en el programa de Radio Nacional de España: *Músicas de tradición Oral, grabaciones documentales españolas de Kurt Schindler* (2013).

Por las escuchas efectuadas y dejando a un lado la correspondencia de Schindler -que pone de manifiesto lugares por los que pasó y lugares donde estuvo por un largo periodo de tiempo, así como las fotografías recogidas- se llega a la conclusión de que no se poseen grabaciones en todas las poblaciones que visitó.

Hay constancia de que Schindler realizó grabaciones y viajes por las provincias y poblaciones que se presentan en las tablas 1-10, como detallan Olarte y Montoya (2012):

Tabla 1. Ávila

Provincia	Ciudades y pueblos
	Arenas de San Pedro
	Candeleda
	El arenal
	Guisando
	Hoyocasero
	Navalonquilla
Ávila	Navalosa
	Navarrevisa
	Pedro Berardo
	Piedralaves
	San Esteban del Valle
	San Martín del Pimpollar
	Santa Cruz del Valle
	Santa María de Berrocal

Fuente: *Un país en la mochila*. Olarte y Montoya (2012).

Tabla 2. Salamanca

Provincia	Ciudades y pueblos
Salamanca	El Payo GarcíHernández La Alberca Martín del Río Valdecarros Villaflores

Fuente: *Un país en la mochila*. Olarte y Montoya (2012)

Tabla 3. Segovia

Provincia	Ciudades y pueblos
Segovia	Sepúlveda

Fuente: *Un país en la mochila*. Olarte y Montoya (2012)

Tabla 4. Zamora

Provincia	Ciudades y pueblos
Zamora	Carbajales de Alba Sejas de Aliste

Fuente: *Un país en la mochila*. Olarte y Montoya (2012)

Tabla 5. Asturias

Provincia	Ciudades y pueblos
Asturias	Arenas de Cabrales Balmori

Fuente: *Un país en la mochila*. Olarte y Montoya (2012)

Tabla 6. Cantabria

Provincia	Ciudades y pueblos
Cantabria	Cabezón de la Sal Ruilooba

Fuente: *Un país en la mochila*. Olarte y Montoya (2012)

Tabla 7. Toledo

Provincia	Ciudades y pueblos
Toledo	Navalcán

Fuente: *Un país en la mochila*. Olarte y Montoya (2012)

Tabla 8. Madrid

Provincia	Ciudades y pueblos
Madrid	Santorcaz

Fuente: *Un país en la mochila*. Olarte y Montoya (2012)

Tabla 9. Badajoz

Provincia	Ciudades y pueblos
Badajoz	Badajoz
	Herrera del Duque
	Valdecaballeros

Fuente: *Un país en la mochila*. Olarte y Montoya (2012)

Tabla 10. Cáceres

Provincia	Ciudades y pueblos
Cáceres	Arroyo del Puerco
	Baños de Montemayor
	Cáceres
	Ceclavín
	Coria
	El Tomo de Plasencia
	Garganta la Olla
	Jaraíz de la Vera
	Jarandilla
	Madroñeras
	Malpartida de Plasencia
	Montehermoso
	Piornal
	Torrejoncillos
	Trujillo
Valverde del Fresno	

Fuente: *Un país en la mochila*. Olarte y Montoya (2012)

Como se puede apreciar, Schindler recorre Ávila y Cáceres, donde visita un mayor número de municipios que en el resto de las provincias. No se producen grabaciones -en esta ocasión- en Galicia, País Vasco, Navarra, Aragón, Comunidad Valenciana, Murcia o Andalucía.

Es perfectamente entendible y lógico que los viajes de Schindler se produjesen entre municipios espacial y temporalmente cercanos ya que sus estancias eran limitadas y se trataba de aprovechar al máximo su tiempo en España, además de conocer una zona concreta. Schindler permaneció en España desde octubre de 1928 hasta principios de 1929

(Olarte, 2012), donde los registros fotográficos se centran en Andalucía y Madrid, principalmente.

A continuación se detallan todas las localidades por las que pasó Schindler y en las que existen materiales fotográficos, epistolares o correspondencia: Sevilla, Alcalá de Guadaíra, Carmona, Écija, Marchena, Osuna, Arahal, Vitoria, Fuenmayor, Tudela, Sigüenza, Cuenca, Alarcón, Cartagena, Murcia, Lorca, Almendricos, Cuevas de Vera, Berja, Ugíjar y Yegen, El Haza de Lino, Orjiva, Lanjarón, Granada, Navacerrada, Alcalá de Henares o Madrid, sólo tenemos una grabación de Santorcaz (Madrid) Jotas Alcarreñas, perteneciente a la canción 474 del Cancionero.

Durante el mes de marzo se tiene constancia -gracias a las aclaraciones de Olarte y Montoya (2012)- de que viajó por Andalucía (de lo cual no hay testimonios sonoros) y por Extremadura. A continuación, se presenta la tabla de los lugares que Schindler visitó -según Olarte y Montoya (2012)- y existen grabaciones sonoras:

Tabla 11. Lugares visitados por Schindler

Población	Existencia de registro sonoro
Fregenal de la Sierra	No existe registro sonoro
Jerez de los Caballeros	No existe registro sonoro
Barcarrosa	No existe registro sonoro
Zafra	No existe registro sonoro
Mérida	No existe registro sonoro
Badajoz	Hay registro sonoro
Magacela	No existe registro sonoro
Medellín	No existe registro sonoro
Don Benito	No existe registro sonoro
Villanueva de la Serena	No existe registro sonoro
Miajadas	No existe registro sonoro
Trujillo	Hay registro sonoro
Logrosán	No existe registro sonoro
Cañamero	No existe registro sonoro
Guadalupe	No existe registro sonoro
Cáceres	Hay registro sonoro
Plasencia	Hay registro sonoro

Fuente: *Un país en la Mochila*. Olarte y Montoya (2012)

Si se compara la Tabla 11 con las anteriores (Tablas 9 y 10), se puede ver que en esos meses que Schindler estuvo en Extremadura, no hay constancia de su paso por las localidades y municipios que aparecen en la primera tabla, excepto por las grabaciones, por tanto, los viajes se produjeron por zonas bastantes más amplias geográficamente de lo que podría parecer en un principio. Además, el material sonoro en Extremadura tuvo que hacerse en marzo de 1929 ya que luego no queda constancia de que vuelva a visitar las tierras extremeñas, aunque sí pasaría más veces por Madrid, donde pudo grabar en cualquiera de esos momentos la canción de *Santorcaz*.

Otra región en donde más registros sonoros se han recopilado es Castilla y León. Estas grabaciones, se realizaron entre agosto de 1932 y primeros meses de 1933 (Olarte y Montoya, 2012). Se llega a esta conclusión porque según se demuestra en *Un país en la mochila*, es el periodo durante el cual se conservan registros de la presencia de Kurt Schindler en zona castellanoleonesa, lo que hace pensar que a la vez que se constituyó el material fotográfico pudieron realizarse las grabaciones.

3. EL FOLKLORE EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Los conocimientos adquiridos durante la etapa de Educación Primaria son de vital importancia en la formación de los alumnos, por ello el aprendizaje del folklore es esencial en esta edad tan temprana. En palabras de Ramos, Botella y Fernández (2016): "El folklore y su riqueza constituyen un material didáctico interesante, pudiendo así enseñar tanto la historia del sitio donde se reside como la música y las tradiciones más importantes del lugar" [...] (p. 23).

Esteban (2016), también hace referencia a este hecho. La tecnología al servicio de la cultura ayuda a la educación de los individuos:

Se deben conocer los referentes anteriores para poder seguir adelante y no ser un mero jumento tecnológico, que es donde se pierde la virtud de las personas, pues con los suficientes medios, todos sabemos y debemos ambientarnos al entorno tecnológico, pero con una base de nuestras raíces, de nuestra cultura, de nuestro folklore (p. 277).

La música en general constituye un elemento esencial dentro de la educación escolar por ello, el alumno debe aprender a vivirla en todos sus aspectos (Bernal y Calvo, 2004).

El folklore, no sólo se refiere a los elementos musicales, sino a las tradiciones de todo un pueblo en sus diversos ámbitos y así lo plasma la Real Academia Española cuando lo define como: "el conjunto de costumbres, creencias, artesanías, canciones, y otras cosas semejantes de carácter tradicional y popular". Por tanto, el folklore no se refiere a un campo concreto o estricto, sino que une diferentes elementos relacionados con nuestro pasado, la cultura de un pueblo y en definitiva la identidad del mismo. Marazuela ya mencionaba que el folklore era algo natural, nacido en el campo y con la necesidad de darse a conocer (Gómez y Álvarez, 1977).

Para Abdalá (2005), el estudio de las artes tiene además una dimensión ética y espiritual donde los valores éticos y los sentimientos también tienen su importancia:

La educación con las artes es útil, eficaz y necesaria, por las posibilidades prácticas y metodológicas que ayudan a un desarrollo objetivo y material, y por los valores éticos y espirituales que nos llevan a momentos supremos del intelecto, en una conformación y confrontación de la razón y los sentimientos, para la sensibilidad de la persona y la sociedad (p. 2).

La música ha estado siempre presente en los ciclos vitales de los individuos de forma natural en las danzas, canciones, religiones,

poesías o en el humor del colectivo. Con el éxodo masivo que se produce a las ciudades, la cultura tradicional de los pueblos se ve dañada y este saber deja de llegar a los jóvenes, peligrando su supervivencia en el tiempo debido a la desaparición de la transmisión oral.

Puede parecer que los jóvenes y niños de la actualidad no tienen ningún tipo de interés acerca de estas cuestiones, pero tal y como señala Campoy (1999): "todos sabemos que no se puede amar lo que no conocemos" (p. 5). Así, el interés de los alumnos por el folklore irá creciendo según el nivel de conocimiento que tengan acerca de este tema: cuanto más se sepa de un tema, mayor será la curiosidad que se despierte en el alumno por aprender más acerca del mismo.

El hecho de querer enseñar el folklore no es algo novedoso. Ya Dalcroze defendía el uso del folklore dentro del entorno familiar a través de la canción popular desde los primeros años de la infancia. Dalcroze pretendía "utilizar la canción popular como modelo pedagógico para saber educar los sentimientos del alma de futuras generaciones" (Cabeza, 1985, p. 212).

La vigente *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)* establece contenidos acerca de la enseñanza del folklore musical dentro del aula que convierten a los colegios en divulgadores de la música popular.

El valor de la educación musical se manifiesta más allá del propio conocimiento de esta área, ya que desarrolla aspectos cognitivos, afectivos y psicomotores (Conejo, 2012):

La enseñanza de la música, dentro del bloque de contenido de la educación artística, es un medio de expresión y comunicación en la que interviene el tiempo, los sonidos, el ritmo y el movimiento. Como recurso pedagógico, enriquece la formación integral del niño,

no sólo por su aspecto formativo sino también por su aporte en el sano desarrollo del individuo, de su personalidad. Entre sus ventajas más significativas está el desarrollo del aspecto intelectual, socioafectivo, psicomotor, de crecimiento personal y formación de hábitos (p. 264).

Para que el aprendizaje tenga una consecución en el tiempo y una línea clara de formación, el folklore debería empezar a estudiarse en la etapa de educación infantil. Las canciones tradicionales infantiles, con sus ritmos y letras de fácil memorización ayudan a los alumnos a hacer una inmersión en su propia cultura tradicional a través de la escucha y los juegos.

Se demuestra de esta manera que el estudio de la música tradicional no tiene por qué ceñirse solamente a los libros de texto, algo que comúnmente resulta pesado y poco atractivo para la mayoría del alumnado. La educación musical no puede ser patrimonio de unos pocos (Pascual, 2012).

Para el estudio del folklore es esencial la ayuda del núcleo familiar. La música tradicional se ha basado y se basa en sus orígenes en la transmisión oral de las canciones. El hecho de incluir en las leyes educativas los objetivos de conocer la música popular dentro del currículum educativo, no deja de ser una vía de ayuda para que la transmisión oral de estas canciones no se pierda. Si se hace una visión hacia el pasado, la transferencia oral de las canciones dentro de la vida cotidiana de los niños, a través de canciones de cuna, canciones de juegos o canciones de amor en etapas más adultas, introduce a los jóvenes en su propia cultura tradicional sin que apenas sean conscientes de ello.

¿Tiene importancia la forma y el lugar donde los niños aprenden su cultura tradicional? *A priori* podría parecer que este es un tema sin trascendencia y que lo realmente significativo es que el alumno

adquiera unos conocimientos mínimos sobre la cultura tradicional. Es cierto que todo aquello que se aprende sin esfuerzo, a través del juego o desde la recepción inconsciente de las canciones populares (canción de cuna a edades muy tempranas), facilita el conocimiento del alumno en esta área y favorece su interés por saber más acerca del folklore. Esto hará que los niños sean futuros transmisores de músicas folklóricas orales.

Tal y como señala Martín (1992) existen unos objetivos tanto en educación primaria como en infantil que se pueden trabajar a través del folklore y coinciden con los propios de la educación musical. Son los siguientes:

- a) Educar la voz hablada y entonada o cantada.
- b) Desarrollar la sensibilidad y el gusto por el canto.
- c) Favorecer el sentido rítmico y motriz.
- d) Facilitar la integración social mediante el juego, el canto colectivo y la danza.
- e) Ayudar al niño a conocer sus propias raíces.
- f) Facilitar mediante la audición el conocimiento de músicas de distintas regiones y países.
- g) Conocer directa o indirectamente instrumentos musicales propios de su región o de otras de España.
- h) Favorecer el respeto por culturas y costumbres distintas a las suyas.
- i) Estimular la búsqueda y recopilación de material inédito (p. 63).

La cultura de un país, además, es la encargada de la identidad de los pueblos. Esta, dependerá en parte del folklore y de la calidad de este. En palabras de Cortázar (1959):

Son legítimas cuando se afianzan en el conocimiento directo y en la documentación veraz de los fenómenos y con el estilo representativo del complejo folklórico que se trata de reflejar. Dignamente expresadas, prestigian el folklore de un país y contribuyen a que trascienda de su realidad viviente a planos más difundidos y a veces universales, acentuando la personalidad cultural del país. A la inversa, las expresiones chabacanas e irresponsables conspiran contra el patrimonio espiritual de la nación (p. 8).

En el ámbito legislativo del Estado Español, existen diversos niveles de enseñanza educativa, que van desde la educación infantil hasta los estudios universitarios. Para poder centrar este trabajo de investigación en el nivel de Educación Primaria, conviene centrar este nivel dentro del sistema educativo y conocer como está estructurada la enseñanza en España.

Desde la aprobación de la Constitución Española, en 1978, el acceso a la educación se convierte en un derecho fundamental para todos los españoles. El artículo 27.1 cita: "Todos tienen derecho a la educación" (p. 6). Este artículo supuso un avance en una época en la que la escolarización en España, sobre todo en las zonas rurales, era muy deficiente y donde la mujer quedaba relegada de los saberes para ocupar su sitio dentro de la estructura familiar. En definitiva, supuso un avance para la inclusión en la educación de todos, en especial de aquellas personas que hasta ese momento no habían podido tener la oportunidad de acceder a estudios primarios.

Esta misma Constitución, señala y establece la gratuidad de la educación básica, convirtiéndose de este modo, en una educación accesible para todo tipo de clases sociales y no sólo para las más potentes económicamente hablando.

Por tanto, en el sistema educativo español, se establecen cinco niveles de enseñanza:

- 1) Educación Infantil: dividida en dos etapas o ciclos que comprenden hasta los tres años el primero y hasta los seis años de edad el siguiente.
- 2) Educación Primaria: que abarca desde el final de la Educación infantil, con seis años, hasta el inicio de la Educación Secundaria Obligatoria con 12 años. La Educación Primaria es gratuita para todos los centros públicos dependientes del gobierno de España. Esta enseñanza, está dividida en 6 cursos consecutivos.
- 3) Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O): Consta de 4 cursos y comprende entre los 12 y los 16 años. Esta educación es obligatoria y gratuita en todos los centros de enseñanza.
- 4) Bachillerato: Esta enseñanza pertenece al grupo de enseñanza media, consta de dos cursos.
- 5) Enseñanzas Universitarias: divididas a su vez en grados, máster y doctorados.

Al margen de todos estos tipos de enseñanza, aunque estrechamente relacionados, se encuentran las enseñanzas consideradas de régimen especial, como la música, la danza, artes plásticas, enseñanzas de idiomas o ciclos formativos. Este tipo de enseñanzas muchas veces, sobre todo las enseñanzas musicales (citamos estas por estar más relacionadas con este trabajo de investigación) suelen estudiarse de forma paralela a las enseñanzas antes mencionadas y como actividad extraescolar.

La ley educativa actual viene dada por la *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa* en el aspecto más general para todo el territorio español. El área de Educación artística

se divide en dos partes: Educación plástica y Educación musical, según el *Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*. Esta ley divide, además, a nivel de Primaria, la Educación musical en tres bloques diferenciados: "Escucha, Interpretación y La música, el movimiento y la danza" (p. 44).

Dentro del primer bloque de escucha, se presentan los siguientes criterios de evaluación:

- 1) Utilizar la escucha musical para indagar sobre las posibilidades del sonido de manera que sirvan como marco de referencia para creaciones propias.
- 2) Analizar la organización de obras musicales sencillas y descubrir los elementos que las componen.
- 3) Conocer ejemplos de obras variadas de nuestra cultura y otras para valorar el patrimonio musical conociendo la importancia de su mantenimiento y difusión aprendiendo el respeto con el que deben afrontar las audiciones y representaciones (p. 44).

Los estándares de aprendizaje evaluables relacionados con los puntos anteriores, son los siguientes:

- 1.1. Identifica, clasifica y describe utilizando un vocabulario preciso las cualidades de los sonidos del entorno natural y social.
- 2.1. Distingue tipos de voces, instrumentos, variaciones y contrastes de velocidad e intensidad tras la escucha de obras musicales, siendo capaz de emitir una valoración de las mismas.
- 2.2. Se interesa por descubrir obras musicales de diferentes características, y las utiliza como marco de referencia para las creaciones propias.

3.1. Conoce, entiende y observa las normas de comportamiento en audiciones y representaciones musicales.

3.2. Comprende, acepta y respeta el contenido de las normas que regulan la propiedad intelectual en cuanto a la reproducción y copia de obras musicales (p. 44).

El segundo bloque, la interpretación musical, consta de los siguientes criterios de evaluación:

1. Entender la voz como instrumento y recurso expresivo, partiendo de la canción y de sus posibilidades para interpretar, crear e improvisar.

2. Interpretar solo o en grupo, mediante la voz o instrumentos, utilizando el lenguaje musical, composiciones sencillas que contengan procedimientos musicales de repetición, variación y contraste, asumiendo la responsabilidad en la interpretación en grupo y respetando, tanto las aportaciones de los demás como a la persona que asume la dirección.

3. Explorar y utilizar las posibilidades sonoras y expresivas de diferentes materiales, instrumentos y dispositivos electrónicos (p. 44).

Estos criterios de evaluación van relacionados con los siguientes estándares evaluables:

1.1 Reconoce y describe las cualidades de la voz a través de audiciones diversas y recrearlas.

2.1 Reconoce y clasifica instrumentos acústicos y electrónicos, de diferentes registros de la voz y de las agrupaciones vocales e instrumentales.

2.2 Utiliza el lenguaje musical para la interpretación de obras.

2.3 Traduce al lenguaje musical convencional melodías y ritmos sencillos.

2.4 Interpreta piezas vocales e instrumentales de diferentes épocas, estilos y culturas para distintos agrupamientos con y sin acompañamiento.

2.5 Conoce e interpreta canciones de distintos lugares, épocas y estilos, valorando su aportación al enriquecimiento personal, social y cultural.

3.1 Busca información bibliográfica, en medios de comunicación o en Internet información sobre instrumentos, compositores, intérpretes y eventos musicales.

3.2 Utiliza los medios audiovisuales y recursos informáticos para crear piezas musicales y para la sonorización de imágenes y representaciones dramáticas. (p. 44).

El último bloque, centrado en la música, el movimiento y la danza, consta de los criterios de evaluación que se presentan a continuación:

1. Adquirir capacidades expresivas y creativas que ofrecen la expresión corporal y la danza valorando su aportación al patrimonio y disfrutando de su interpretación como una forma de interacción social (p. 44).

Los estándares evaluables relacionados con el bloque anteriormente expuesto son:

1.1. Identifica el cuerpo como instrumento para la expresión de sentimientos y emociones y como forma de interacción social.

1.2. Controla la postura y la coordinación con la música cuando interpreta danzas.

1.3. Conoce danzas de distintas épocas y lugares valorando su aportación al patrimonio artístico y cultural.

1.4. Reproduce y disfruta interpretando danzas tradicionales españolas entendiendo la importancia de su continuidad y el traslado a las generaciones futuras.

1.5. Inventa coreografías que corresponden con la forma interna de una obra musical y conlleva un orden espacial y temporal (p. 44).

Esta Tesis se centra en los cursos de 3º y 4º de Educación Primaria en Ávila (Castilla y León), por este motivo es necesario conocer los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables de ambos cursos en dicha Comunidad Autónoma, relacionados con la ley estatal anteriormente mencionada. En El *Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León (BOCYL)* se recogen 3 bloques:

1. Escucha
2. La interpretación musical
3. La música, el movimiento y la danza

El primer Bloque, Escucha, presenta los siguientes contenidos en 3º de Educación Primaria:

- Interiorización mediante la escucha de algunos elementos del lenguaje musical rítmico: compases binarios, ternarios y cuaternarios. Figuras musicales.
- Interés por el descubrimiento de obras musicales de distintas características.
- Aproximación a la Historia de la música culta.
- Reconocimiento auditivo y clasificación de instrumentos musicales por familias: cuerda, viento y percusión.

- Conocimiento y práctica de actitudes de respeto en audiciones y otras representaciones musicales (p. 34566).

Los criterios de evaluación del bloque escucha de 3º de Primaria, figuran de la siguiente forma:

1. Utilizar la escucha musical activa para interiorizar elementos rítmicos básicos.
2. Analizar la organización de obras musicales sencillas, tanto vocales como instrumentales, y describir correctamente de manera oral y escrita los elementos que las componen.
3. Conocer ejemplos de obras variadas de nuestra cultura y otras para valorar el patrimonio musical conociendo la importancia de su mantenimiento y difusión, aprendiendo el respeto con el que deben afrontar las audiciones y representaciones (p. 34566).

A Este mismo bloque de 3º de Primaria, le corresponden los siguientes estándares evaluables:

- 1.1 Identifica, clasifica y describe de manera oral y escrita, utilizando un vocabulario preciso, las características rítmicas de las obras escuchadas.
- 2.1 Distingue tipos de instrumentos por familias tras la escucha de obras musicales.
- 2.2 Se interesa por descubrir obras musicales de diferentes características.
- 3.1 Conoce y respeta las normas de comportamiento en audiciones y representaciones musicales (p. 34566).

El bloque 2, denominado como La interpretación musical, en 3º de Primaria consta de los siguientes contenidos, criterios de evaluación y estándares evaluables.

Contenidos:

- Clasificación de las voces por su tesitura.
- Agrupamientos vocales: solo, dúo, trío, cuarteto, coro.
- Repertorio de piezas vocales e instrumentales de diferentes épocas. Utilización de bases pregrabadas. Higiene y hábitos en la interpretación y la postura corporal.
- Consolidación mediante la experiencia práctica de los elementos del lenguaje musical aprendidos. La partitura.
- Atención, participación y responsabilidad en las actividades de interpretación en una obra conjunta. Respeto a las normas y por las manifestaciones producidas por los demás.
- La distancia entre sonidos. El intervalo, análisis básico: de la segunda a la octava.
- Técnicas básicas de recogida de datos para la construcción del pensamiento musical.
- Los medios audiovisuales y los recursos informáticos para la creación de piezas musicales y sonorización de imágenes y representaciones dramáticas (pp. 34566-34567).

Criterios de evaluación:

1. Entender la importancia del cuidado de la voz, como instrumento y recurso expresivo partiendo de la canción y de sus posibilidades para interpretar tanto de manera individual como en grupo.
2. Interpretar solo o en grupo, mediante la voz o instrumentos, utilizando el lenguaje musical, composiciones sencillas que contengan procedimientos musicales de repetición, variación y contraste, asumiendo la responsabilidad en la interpretación en grupo y respetando, tanto las aportaciones de los demás como a la persona que asume la dirección.

3. Explorar y utilizar las posibilidades sonoras y expresivas de diferentes materiales, instrumentos y dispositivos electrónicos (p. 34566-34567).

Los estándares evaluables son:

1.1 Reconoce y describe las cualidades de la voz a través de audiciones diversas y las recrea aplicando hábitos básicos en la interpretación.

2.1 Reconoce y clasifica diferentes registros de la voz y las agrupaciones vocales más comunes.

2.2 Utiliza el lenguaje musical para la interpretación de obras sencillas.

2.3 Traduce al lenguaje musical convencional melodías y ritmos sencillos, aplicando el conocimiento de intervalos.

2.4 Interpreta piezas vocales e instrumentales de diferentes épocas, estilos y culturas para distintos agrupamientos con y sin acompañamiento.

3.1 Busca información bibliográfica en medios de comunicación o en Internet sobre instrumentos, compositores, intérpretes y eventos musicales.

3.2 Utiliza los medios audiovisuales y recursos informáticos para crear piezas musicales y sonorización de imágenes y representaciones dramáticas (pp. 34566-34567).

El bloque 3, La música, el movimiento y la danza en 3º de Primaria, consta de los siguientes contenidos, criterios de evaluación y estándares evaluables:

Contenidos:

- Repertorio de danzas y coreografías básicas en grupo. Danzas sencillas de inspiración histórica. La danza en otras culturas. Danzas del mundo.

- Conocimiento y realización de diferentes técnicas de relajación.
- El *tempo*. El metrónomo. *Adagio, Andante, Allegro* (p. 34567).

Criterios de evaluación:

1. Adquirir capacidades expresivas, creativas, de coordinación y motrices que ofrecen la expresión corporal y la danza valorando su aportación al patrimonio y disfrutando de su interpretación como una forma de interacción social y de expresión de sentimientos y emociones (p. 34567).

Estándares evaluables:

1.1 Identifica el cuerpo como instrumento para la expresión de sentimientos y emociones y como forma de interacción social.

1.2 Controla la postura y la coordinación con la música a diferentes velocidades cuando interpreta danzas.

1.3 Conoce danzas de distintas épocas y lugares valorando su aportación al patrimonio artístico y cultural (p. 34567).

El Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León (BOCYL) se establecen 3 bloques en 4º de Educación Primaria:

- a) Escucha
- b) La interpretación musical
- c) La música, el movimiento y la danza.

El bloque escucha tiene los siguientes contenidos, criterios de evaluación y estándares evaluables:

Contenidos:

- Profundización a través de la escucha de los principales elementos del lenguaje musical: melodía, ritmo, forma, matices y timbre.
- Historia de la música culta. Épocas históricas. Las formas musicales.
- Escucha activa y comentarios de músicas de distintos estilos y culturas, del pasado y del presente, usadas en diferentes contextos.
- Identificación de los instrumentos de la música popular.
- Conocimiento y práctica de las normas de comportamiento en audiciones dentro y fuera del centro escolar (p. 34571).

Criterios de evaluación:

1. Utilizar la escucha musical activa para indagar en los principales elementos del lenguaje musical.
2. Analizar la organización de obras musicales sencillas, tanto vocales como instrumentales, y describir correctamente de manera oral y escrita los elementos que las componen.
3. Conocer ejemplos de obras variadas de nuestra cultura y otras para valorar el patrimonio musical aprendiendo el respeto con el que deben afrontar las audiciones dentro y fuera del centro escolar (p. 34571).

Conocer ejemplos de obras variadas de nuestra cultura y otras para valorar el patrimonio musical aprendiendo el respeto con el que deben afrontar las audiciones dentro y fuera del centro escolar.

Estándares evaluables:

- 1.1 Identifica, clasifica y describe utilizando un vocabulario preciso los distintos elementos del lenguaje musical.

2.1 Distingue los instrumentos de la música popular tras la escucha de obras musicales.

2.2 Se interesa por descubrir obras musicales de diferentes características y con diferentes estructuras y formas musicales.

3.1 Conoce, entiende y observa las normas de comportamiento en audiciones dentro y fuera del centro escolar (p. 34571).

El bloque 2, interpretación musical, consta de los siguientes contenidos, criterios de evaluación y estándares evaluables:

Contenidos:

- Géneros vocales. La música coral.
- Creación e improvisación de piezas vocales e instrumentales de diferentes épocas y culturas para distintos agrupamientos con y sin acompañamiento. Higiene y hábitos en la interpretación y la postura corporal.
- Los instrumentos como medio de expresión. Utilización para el acompañamiento de textos, recitados, canciones y danzas.
- Realización de sencillos dictados rítmicos y melódicos.
- Atención, interés, responsabilidad y participación en las actividades de interpretación. Respeto a las normas.
- Lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones y piezas instrumentales. Los signos de prolongación: ligadura, puntillo y calderón.
- Los intervalos. El tono y el semitono. Las alteraciones. El sostenido y el bemol.
- Los medios audiovisuales, la grabación y los recursos informáticos para la creación de piezas musicales y para la sonorización de imágenes y de representaciones dramáticas (pp. 34571-34572).

Criterios de evaluación:

1. Entender la importancia del cuidado de la voz, como instrumento y recurso expresivo partiendo de la canción y de sus posibilidades para interpretar, crear e improvisar, tanto de manera individual como en grupo.
2. Interpretar solo o en grupo, mediante la voz o instrumentos, utilizando el lenguaje musical, composiciones sencillas, asumiendo la responsabilidad en la interpretación en grupo y respetando, tanto las aportaciones de los demás como a la persona que asume la dirección.
3. Explorar y utilizar las posibilidades sonoras y expresivas de diferentes materiales, instrumentos y dispositivos electrónicos (pp. 34571-34572).

Estándares evaluables:

- 1.1 Reconoce y describe las cualidades de la voz a través de audiciones diversas e interpreta, crea e improvisa piezas vocales.
- 2.1 Utiliza el lenguaje musical para la interpretación de obras sencillas.
- 2.2 Traduce al lenguaje musical convencional melodías y ritmos sencillos.
- 2.3 Interpreta piezas instrumentales sencillas de diferentes épocas, estilos y culturas con y sin acompañamiento.
- 2.4 Conoce canciones de distintos lugares, épocas y estilos, valorando su aportación al enriquecimiento personal, social y cultural.
- 3.1 Busca información bibliográfica, en medios de comunicación o en Internet sobre instrumentos musicales.

3.2 Utiliza los medios audiovisuales, recursos informáticos y la grabación en el aula para crear piezas musicales y para la sonorización de imágenes y representaciones dramáticas (pp. 34571-34572).

El último bloque, la música, el movimiento y la danza, tiene tres partes: contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables:

Contenidos:

- Danza expresiva a partir de secuencias sonoras. Las danzas tradicionales españolas.
- Coreografías inventadas para canciones y piezas musicales de diferentes estilos, basándose en la estructura musical de la obra.
- Conocimiento y realización de diferentes técnicas de relajación y movimiento corporal (p. 34572).

Criterios de evaluación:

1. Adquirir capacidades expresivas, creativas, de coordinación, de relajación y motrices que ofrecen la expresión corporal y la danza valorando su aportación al patrimonio cultural español y disfrutando de su interpretación como una forma de interacción social y de expresión de sentimientos y emociones (p. 34572).

Estándares de aprendizaje evaluables:

- 1.1 Identifica el cuerpo como instrumento para la expresión de sentimientos y emociones y como forma de interacción social.
- 1.2 Controla la postura y la coordinación con la música cuando interpreta coreografías.
- 1.3 Reproduce y disfruta interpretando danzas tradicionales españolas entendiendo la importancia de su continuidad y el traslado a las generaciones futuras.

1.4 Inventa coreografías que corresponden con la forma interna de una obra musical y conlleva un orden espacial y temporal (p. 34572).

Además, los métodos educativos actuales no sólo se basan en el cumplimiento de unos objetivos o contenidos, sino que además incluyen la educación por competencias. Tal y como figura en la *Orden ECD/65/2015, de 21 de enero*, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato:

DeSeCo (2003) define competencia como «la capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada». La competencia «supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz». Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, es decir, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales y, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales.

Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un «saber hacer» que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Para que la transferencia a distintos contextos sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento presente en las competencias y la vinculación de este con las habilidades prácticas o destrezas que las integran (p. 6986).

Las competencias del sistema educativo español están descritas en la *Orden ECD/65/2015, de 21 de enero* y son:

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales. (p. 6988).

La normativa anteriormente expuesta corresponde al ámbito nacional y autonómico respectivamente. De forma más concreta, en el marco metodológico, se señalan los puntos concretos de cada ley que se trabajan en el videojuego educativo, así como sus competencias.

4. DOCENTES Y TIC: VENTAJAS E INCONVENIENTES DE SU USO EN EL AULA

Las tecnologías de la información y la comunicación²⁰, se han convertido en un material indispensable dentro del aula, con fines curriculares (Area, 2010; Ferro, Martínez y Otero, 2009 y McNabb, Valdez, Nowakowski y Hawkes, 1999). Su uso se contempla en la actual ley de educación (LOMCE), ya que estas leyes no pueden negar la importancia que tienen las tecnologías dentro de la sociedad, más acentuada entre los jóvenes. Para Rodríguez (2009):

Las TIC en educación permiten el desarrollo de competencias en el procesamiento y manejo de la información, el manejo de hardware y software entre otras desde diversas áreas de conocimiento, esto se da porque ahora estamos con una generación de niños y jóvenes

²⁰ En adelante TIC.

a los cuales les gusta todo en la virtualidad por diversos motivos y ellos mismos lo demandan [...] (s.p).

El uso de las tecnologías, no se ciñe exclusivamente a la utilización de hardware o software por parte de los profesores de informática dentro de los centros educativos. Actualmente, dentro del aula de cualquier área, es posible la utilización de pizarras digitales, ordenadores y otros métodos que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto a los alumnos como a los docentes. Así lo atestiguan Ramos y Botella (2015): "La presencia cada vez más incipiente y constante de las tecnologías digitales en la era de la comunicación abre un nuevo espectro de praxis didácticas en los centros educativos" (p. 611).

Hoy en día, el uso o no de las tecnologías pueden señalar el desarrollo de una comunidad en concreto, ya que las poblaciones desarrolladas son las que más acceso tienen a este tipo de recursos, mientras que las comunidades o poblaciones menos avanzadas no pueden recurrir a estos métodos, ya sea por problemas económicos, estructurales o simplemente porque no han llegado a esta vía de desarrollo.

Una de las ventajas que sin duda tienen las nuevas tecnologías, es que ponen al alcance del profesor y del alumno una cantidad ingente de información, que de otra forma sería muy difícil poder abarcar en poco tiempo. Además, acercan los acontecimientos que ocurren a grandes distancias lo que permite vivir casi en tiempo real un hecho que pueda estar sucediendo en cualquier punto de la geografía, no sólo española, sino mundial.

El uso de las TIC dentro del aula, acerca la información al alumno, pero además, le convierten en el protagonista y responsable de su aprendizaje (Niederhauser y Stoddart, 2001; Riel y Becker, 2000 y Salomon y Almog, 1998). Es el alumno quién obtiene directamente la información sin la intermediación necesaria del docente, lo que lleva al alumno a elegir qué información desea o no obtener. Los videojuegos

favorecen además la psicomotricidad los reflejos o la autonomía (Aguilar y Farray, 2003). Este punto puede ser también peligroso, pues el alumno debe de tener claro cómo utilizar las tecnologías para que su uso sea provechoso, útil y esté enmarcado dentro de la legalidad. Tener acceso libre a la información, no significa que se haga un uso responsable de la misma. Se debe establecer un control a este respecto donde los docentes en los centros educativos, y los padres en el ámbito familiar, sepan en todo momento qué tipo de información manejan los alumnos para evitar que tengan acceso a contenidos poco recomendables.

El uso de las tecnologías en el aula, acercan al medio educativo la realidad que viven los niños y los adolescentes, por lo tanto, en sí mismo ya es un incentivo, porque al utilizar este tipo de recursos como herramientas de aprendizaje, el alumno está más motivado y ello acrecentará su interés por aprender. A mayor implicación del alumno, mayor será su capacidad de concentración e interés.

Otra de las ventajas del uso de las tecnologías dentro del aula es el alto grado de interdisciplinariedad que existe. Tal y como menciona Raudales (2009):

Las tareas educativas realizadas con el ordenador permiten obtener un alto grado de interdisciplinariedad ya que el ordenador debido a su versatilidad y gran capacidad de almacenamiento permite realizar muy diversos tipos de tratamiento a una información muy amplia y variada (p. 76).

Pero hay otros muchos factores que influyen positivamente a la hora de aplicar estos nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje: la iniciativa, la creatividad, el aprovechamiento de los diferentes recursos. Para Ramos, Botella y Gómez (2016):

La utilización de las TIC en la escuela permite ofrecer a los alumnos: una enseñanza individualizada a las necesidades de cada

alumno. Modelos atractivos fundamentales en la interacción. Proposición de tareas y ejercicios en función del grado de consecución de objetivos. Control del alumnado por parte del docente y autoevaluación del alumno (p. 83).

De todos los puntos señalados anteriormente, quizá el más llamativo sea el desarrollo de habilidades en la búsqueda de la información. Pero... ¿cuánta más información es mejor? Está claro que tener una cantidad de información mayor en menos tiempo sin tener que trasladarse a bibliotecas, hemerotecas o diversos puntos de información supone una ventaja, pero es necesario filtrar toda aquella información errónea e innecesaria para que el trabajo sea productivo.

Respecto a las desventajas que existen del uso derivado de las nuevas tecnologías dentro del sistema educativo, son de muy distinto proceder, pero pueden llegar a influir más allá de lo que se refiere al ámbito estrictamente académico. Un uso irresponsable de los ordenadores, -se citan por ser la herramienta más común-, puede provocar trastornos en la personalidad, aislamientos y adicciones (Adès y Lejoyeux, 2003), que de todo punto son poco recomendables, por no hablar de suplantación de la personalidad -sobre todo en las redes sociales-, plagios, el consumismo o la duración ilimitada que un alumno puede estar conectado a internet.

El coste de la tecnología también es importante y como se ha señalado anteriormente puede influir negativamente si una comunidad no está económicamente preparada para afrontar esos costes.

El uso de las tecnologías debe ir asociado a una renovación constante del proceso de enseñanza del profesorado ya que los sistemas informáticos y el software varían mucho en poco tiempo y enseguida un proyecto puede quedarse obsoleto. Además, para poder trabajar la complejidad de las nuevas tecnologías en el aula es necesario un

cambio de organización del propio centro educativo (Gargallo, Suárez, Morant, Marín, Martínez y Díaz, 2004).

Algunos docentes, sienten rechazo hacia el uso de los videojuegos dentro del aula (Sandford, Ulicsak, Facer y Rudd, 2006). Evidentemente, podría decirse que la constante renovación de las tareas educativas por parte del docente es positiva, pero implica mucho esfuerzo, un volumen de trabajo muy grande y un empleo de tiempo que en muchos casos no se tiene y dificulta esta renovación. Según Ramos, Botella y Gómez (2016): "Algunos maestros utilizan las TIC, pero no con fines educativos o como un recurso para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino como un pretexto, para no quedarse atrás" (p. 81).

En el mismo sentido Vidal (2006), citado por Ramos, Botella y Gómez (2016) opina que:

El uso de las TIC en el aula se limita al entretenimiento de los alumnos con juegos o programas educativos. La limitación en el uso de las tecnologías por parte de los profesores ocurre por una falta de tiempo en cuanto a programación, contenidos... Los profesores rechazan el uso de las TIC en el aula por su desconocimiento, aunque aprecian sus ventajas como recurso (p. 81).

Las desventajas desde el punto de vista del alumnado se centran sobre todo en saber aprovechar el tiempo y los recursos sin detenerse en el mero entretenimiento (música, vídeos, deportes, juegos...) que distraen de la labor educativa y pueden provocar una sensación de desbordamiento.

En definitiva y de forma esquemática, las ventajas e inconvenientes que se presentan son los siguientes:

Ventajas:

1. El uso de las TIC acerca a los alumnos a una cantidad enorme de información.
2. Información en tiempo real.
3. Toma de decisiones: el alumno debe adquirir las herramientas necesarias para elaborar sus propias conclusiones a partir de las diversas informaciones a las que puede tener acceso.
4. Acceso libre a la información.
5. Es un incentivo para los jóvenes ya que las nuevas tecnologías pertenecen a su entorno más cercano.
6. Interdisciplinariedad.
7. Iniciativa del alumnado.
8. Creatividad.
9. Aprovechamiento de diversos recursos.
10. Facilidad de acceso a la información desde casa o cualquier punto con acceso a internet.

Desventajas:

1. Uso irresponsable de las tecnologías.
2. Problemas sociales.
3. Enfermedades: trastornos de la personalidad...
4. Adicción.
5. Plagio.
6. Consumismo.

7. Coste.

8. Actualización constante por parte del profesorado para no usar una tecnología obsoleta.

9. Sensación de desbordamiento del alumnado si no obtienen las directrices adecuadas para obtener sólo la información útil y necesaria.

10. Entretenimiento y desvío de la atención en momentos inadecuados.

5. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS COMO HERRAMIENTAS EDUCATIVAS

La sociedad en general está asistiendo a una revolución y evolución constante de las TIC en todos los ámbitos, desde la salud a la educación, desde el deporte al entretenimiento. Esta sociedad ha acuñado una definición para los nuevos niños de la era digital que son los nativos digitales (Felicja, 2009), entendiendo por nativo digital a aquellos niños que tienen una familiarización digital a edades muy tempranas. Este término fue acuñado originariamente por Prensky (2001b) y lo relaciona así mismo con el de Inmigrante digital (2001a). El primer término hace referencia a aquellos que utilizan las nuevas tecnologías de forma natural mientras que los inmigrantes digitales, aprenden de manera lenta y tal vez con cierta desconfianza.

Estos hechos conllevan una serie de cambios necesarios y ligados de forma inseparable a una adaptación de la vida diaria de todos los individuos, mayores o jóvenes sin apenas apreciarlo. Las tecnologías no se ciñen exclusivamente al uso del ordenador, aunque su extensión más conocida quizá sea el acceso a internet.

El ámbito educativo tiende a referirse exclusivamente a los hechos que suceden dentro del aula, pero esto no es correcto del todo. Dentro de

un centro educativo, existen diferentes áreas que hacen que el propio centro y sistema educativo funcionen del modo en que lo hacen. Los departamentos de Orientación, por ejemplo, requieren de un uso de los nuevos sistemas de información ya que, tal y como mencionan Domínguez, Álvarez y López (2011):

Actualmente la labor de un departamento de Orientación requiere un buen uso de las tecnologías de la Información y de la Comunicación [...] la posibilidad de utilizar de manera cotidiana las TIC, nos permite llevar a cabo una orientación más personalizada (p. 59).

En palabras de Ahedo y Danvila (2014):

Salvo excepciones, el comportamiento del alumno será similar en casa y en la escuela, pero si la información entre maestros y padres fluye, entonces es más sencillo determinar en qué momento del proceso formativo se encuentra cada alumno (p. 36).

Además de realizar una atención más particular a cada alumno, sirven también para el análisis de cuestionarios que puedan ayudar en diferentes aspectos relacionados con la orientación educativa, tales como el estudio de las características de los alumnos, la elaboración de fuentes de datos y de fuentes de recopilación, el análisis de estudios que se desprendan de los mismos, la utilización y creación de encuestas y sus posibles resultados, etc... tanto a niveles de primaria como de educación secundaria.

El control de la asistencia a clase que efectúan los profesores y que posteriormente pasan a la jefatura de estudios también se ve involucrado en el aspecto funcional de las tecnologías. El hecho de llevar a cabo estas labores con herramientas como internet permiten que el proceso sea mucho más ágil y rápido y además, a través de la comunicación con los padres vía correo electrónico, mensajes de texto

o plataformas similares (incluso foros o chats creados a tal efecto), casi instantáneo si fuese necesario.

¿Resultan de utilidad este tipo de prácticas? Todo depende del uso que se haga de ellas. La realidad es que hoy en día nos gusta tener toda la información posible en el momento preciso, en el ahora. Los alumnos están más controlados y los padres pueden obtener mucha información acerca de lo que sus hijos hacen en el colegio en tiempo real, y eso tranquiliza a los progenitores.

Por otro lado, la innovación educativa está en constante cambio y evolución. Cada vez existen más programas que ayudan a explicar las materias de una forma más llamativa para el alumnado que están pensadas para el desarrollo de unas capacidades concretas y la adquisición de determinados contenidos. En este grupo podrían incluirse los videojuegos educativos de los que se hablará más adelante.

Por tanto, las herramientas educativas deben cumplir unas características concretas para que sean efectivas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Actualmente en España en general y Arenas de San Pedro en particular, -objeto de estudio de esta investigación-, existe una diversidad cultural muy amplia, con mucha inmigración y una diversidad en las aulas que las herramientas educativas deben tener en cuenta. Está claro que todos los alumnos no pueden aprender al mismo ritmo y que los contenidos deben de estar adaptados a cada uno de ellos, desarrollando al máximo sus habilidades e intentando ayudar a subsanar las deficiencias que cada uno pueda tener en las diversas áreas que se presentan en el currículo educativo.

Sin embargo, no consiste en que esas herramientas ayuden a la mera memorización de contenidos que puedan servir para la superación de

un nivel concreto o un examen. Lo que se pretende es que estas herramientas ayuden a asimilar los contenidos de tal manera que el alumno sea capaz de relacionar diversos contenidos de materias también diferentes, presentando solución a problemas reales (Briscall, 2000; Wall y Shankar (2008); Cuadrado, Ruiz y Coca (2009). Esto es lo que se conoce como materias interdisciplinares.

El trabajo del docente en este proceso es fundamental, ya que es el encargado de elegir aquellas herramientas que cree más útiles dentro de su aula y es el que elabora unas actividades didácticas concretas con las adaptaciones necesarias atendiendo a los diversos grados de aprendizaje que puedan surgir.

Es muy importante que estos materiales educativos o herramientas, sigan un sistema de organización donde estén ordenados según dificultad, edad de los alumnos, cursos en los que se utiliza, etc...

Siempre que se utilicen las nuevas tecnologías, además de los propios aparatos informáticos, es esencial la utilización de software libre o de bajo coste para que todos los alumnos tengan las mismas posibilidades a la hora de acceder a ellos. En general las nuevas tecnologías pueden resultar costosas y los alumnos que no dispongan de un cierto nivel económico podrían sentirse desplazados por este motivo.

Los métodos de enseñanza en la actualidad no pueden basarse simplemente en la utilización de los libros de texto que durante décadas han dominado las aulas. El desarrollo de las nuevas tecnologías no supone una novedad a corto plazo, sino que pretenden asentarse y evolucionar, de hecho, ya lo hacen a un ritmo vertiginoso. Además, las nuevas leyes educativas como la LOMCE, fomentan el uso de las nuevas tecnologías dentro del aula, mencionado anteriormente. Según Escudero (1992):

El uso pedagógico de estas nuevas herramientas en la educación requiere algo más que buenos diseños y proyectos, su finalidad real es proporcionar una enseñanza innovadora, no convirtiéndose en finalidad por sí misma, sino consecuencia de decisiones tomadas a partir de una determinada manera de concebir y llevar a la práctica la enseñanza (p. 80).

Además, para Hernández (2008): "Las nuevas tecnologías aportan aplicaciones que crean, en el uso del aprendizaje escolar, un nuevo modelo de materiales para el proceso de enseñanza" (p. 33).

5.1. LAS TIC EN EL AULA DE MÚSICA

A la hora de incluir las nuevas tecnologías dentro del aula, el docente pretende no sólo hacer partícipes a los alumnos de la realidad en la que viven, sino mejorar la calidad de la educación y que sirvan realmente como elementos para conseguir unos buenos resultados. Esto quiere decir: que los alumnos aprendan. ¿Cumplen realmente este objetivo las tecnologías en el aula?

El hecho de utilizar un ordenador, internet, un cañón o una pizarra electrónica, por sí mismo no constituye una mejora en el aprendizaje de los alumnos ni hará que éstos sean más inteligentes como ya matizaba Means (1998). Para que se produzcan cambios importantes y reseñables dentro del aula, se debe producir un cambio en la forma de enseñanza y tender a usar las tecnologías de manera que los alumnos adquieran una mayor motivación. La capacidad del videojuego como elemento motivador ya ha sido tema de estudio a través de autores como Becta (2001) o Prensky (2001a y b). De esta manera se espera que los resultados obtenidos en el proceso de enseñanza aprendizaje sean más satisfactorios.

Está claro que lo importante son los resultados obtenidos sean o no conseguidos a través del uso de las tecnologías, por tanto ¿es correcto el uso de las tecnologías en cualquier momento?

Un uso responsable de las tecnologías fomenta en los estudiantes unos conocimientos básicos que les aportan los criterios necesarios para saber en qué momento puede ser útil su utilización y de qué manera deben llevar a cabo su uso. El conocimiento por parte de los alumnos de estas cuestiones hace conscientes a los mismos de las necesidades que tienen cada uno de ellos a la hora de utilizar las tecnologías y por tanto en qué momento, lugar y de qué manera utilizarlas. Tal y como menciona Díaz (1996):

- a) El ordenador y su utilización obligan al pensamiento sistemático, es decir, a analizar, entender y sacar conclusiones, y esto es lo que realmente nos interesa desde el punto de vista educativo.
- b) El verdadero interés del ordenador no reside en su potencialidad de resolver problemas, sino, sobre todo, en el continuo ejercicio de reflexión que entraña su manejo.
- c) Toda tarea realizada con el ordenador debe ser guiada hacia la consecución de unos objetivos perfectamente diseñados (p. 106).

Utilizar las tecnologías dentro del aula, requiere para que sea útil, una atención a la diversidad, es decir, los contenidos deben de estar adaptados a las necesidades que existan dentro del aula, individualizando al máximo posible los contenidos, centrados en mejorar las partes más deficientes de los alumnos.

Si el uso de estos sistemas nuevos, están bien pensados e integrados de forma correcta en el aula, el alumno podrá hacer su propia evaluación de lo aprendido al finalizar la actividad o período de actividades, lo que le servirá para sacar sus propias conclusiones y mejorará su capacidad de autocrítica.

El aula de música tiene la particularidad de estar formada por diversas partes, todas ellas relacionadas estrechamente con la educación musical: la historia de la música, las audiciones, el lenguaje musical, la entonación... El trabajo de estas partes también está ligado actualmente a las nuevas tecnologías, como ha demostrado Azorín (2014) a través del uso de imágenes y música, y no sólo a los libros de texto.

Por un lado, el acceso a la información y a las bibliotecas virtuales para contenidos más relacionados con la historia de la música además de páginas y revistas online especializadas. A este respecto encontramos también museos virtuales como la web de la fundación Joaquín Díaz (primordial en este trabajo de investigación).

Por otro lado, el software y las aplicaciones que sirven para trabajar las audiciones, tales como: *youtube*, *spotify* o canales o emisoras de música a través de internet, tales como Radio Clásica, *medici.tv*, el conocido Conciertazo en Televisión Española o Mundo BSO.

A la hora de trabajar el lenguaje musical, existen diversos blogs creados por docentes en internet que ofrecen actividades relacionadas con el aprendizaje de los silencios, el valor de las notas, los compases, etc. Si bien es cierto que existen programas creados a tal efecto como: *practica música*, *aprendo música*, *ear teach*, *ear training* (donde incluso se pueden trabajar los intervalos, acordes o escalas) o *auralia*. Estos programas quizás puedan ser complicados para que los alumnos de Educación Primaria los utilicen por si solos, pero pueden ser de ayuda para realizar actividades dentro del aula con la ayuda del profesor.

En lo referente a la parte práctica existen varios editores de partituras indicados por alumnos ya de Educación Secundaria en adelante por la complejidad de su uso. Algunos de ellos son: *Band in a box*, *Sibelius* o *Finale*. Algo más sencillos son programas como *muscore*. Existen páginas que ofrecen la descarga gratuita de partituras y que no

resultan de difícil acceso, IMSLP (*International Music Score Library Project*) o *Mutopia Project*. Pero las TIC en el aula, tal y como se ha demostrado en diversos estudios Montoya, 2010 y Olarte, 2005), no sólo se ciñe a todo lo anteriormente citado, sino que incluyen el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del uso de los audiovisuales. Tal y como menciona Montoya (2010):

Investigar en el marco de los medios audiovisuales y la enseñanza musical supone descubrir nuevos procedimientos ya que cualquier conato de emergencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación se asocia al mundo de los editores de partitura o sonido, y no tanto a los referidos contenidos audiovisuales (p. 53).

Como se puede observar, existen muchísimas herramientas para trabajar la música, desde sus conceptos más básicos hasta su práctica con instrumentos. Ya sea con nuevas tecnologías o sin ellas. No hay que enseñar lo que se puede enseñar, sino lo que se puede aprender (Ortega y Gasset, 1998).

5.2. EL VIDEOJUEGO EDUCATIVO EN EL AULA DE MÚSICA

Los videojuegos educativos han ido evolucionando con el paso de los años, desde su control simple en un teclado (quizá los más utilizados dado con los medios que se cuenta en la mayoría de los centros escolares) hasta interactuando con el propio cuerpo como pasa en actuales equipos como *PlayStation* o la *Wii*.

Existen diversas plataformas de videojuegos educativos creados desde plataformas de libre uso como la utilizada en este trabajo de investigación y que se ha explicado anteriormente, *E-adventure*.

Teniendo presente la normativa vigente por la que se rige el sistema educativo español, la nombrada (LOMCE), los videojuegos educativos permiten: acercar el folklore y otros estilos de música a través de las nuevas tecnologías que tanto fomenta esta ley de educación. Además,

según Ramos y Botella (2016): “se motiva al alumnado haciéndole partícipe directamente de su propio aprendizaje y fomenta el respeto y la cooperación entre los alumnos, así como el uso responsable y coherente de los videojuegos” (p. 117); hecho fundamental como ya se ha aclarado en el apartado anterior.

Existen multitud de videojuegos educativos que fomentan el aprendizaje de las distintas partes de esta área, como la ópera, el folklore, las familias instrumentales y otros que se centran más en el trabajo del propio lenguaje musical en toda su dimensión, desde las figuras a la composición.

Un ejemplo de videojuego educativo basado en la ópera es Mozart en *La Flauta Mágica*, creado por Ramos y Botella (2016) y dirigido a los alumnos de 3º de Educación Primaria donde a través de diversas actividades y escenas el alumno se sumerge en la ópera de Mozart, familiarizándose con este estilo de música. Existen otros videojuegos musicales como: *DJ Hero* (2009), *Dance Star Party* (2011), *Rock Band* (2008), *Sing Star* (2004), entre otros.

El uso del videojuego ha ido evolucionando a lo largo del tiempo y debido al avance de las tecnologías. Primero usándose en los ordenadores, para luego dar paso a las *tablets* y los teléfonos móviles que tanto utilizan hoy en días las nuevas generaciones. Tal y como mencionan Ramos y Botella (2016):

En la actualidad, los videojuegos han sufrido cambios espectaculares gracias a la evolución de la tecnología ya que la mayoría de usuarios de videojuegos espera un aspecto funcional de ellos. Y es aquí donde a los docentes se nos abre un futuro esperanzador con la introducción de las tabletas y los móviles en el aula, junto a la creciente demanda de videojuegos a través de estos dispositivos. Además, una de las principales preocupaciones

de los profesores de música es cómo enseñar a nuestros alumnos a saber disfrutar y escuchar la música (p. 162).

Según Azorín (2014) y tras realizar un estudio sobre los videojuegos musicales en Educación Primaria, este tipo de juegos ayudan al aprendizaje:

Está claro que la solución de todos los problemas educativos no son los videojuegos pero sí se puede sugerir el uso de los mismos desde un prisma educativo para paliar algunos problemas existentes en las aulas, como puede ser la motivación hacia la materia. Aun así, debemos tener muy presentes los aspectos negativos y positivos de cada tipo de juego para crear actividades que nos sean útiles educativamente hablando pero que no perjudique el resto de dimensiones de los alumnos (p. 33).

El uso del videojuego en la educación musical acerca la música a los alumnos de una forma fácil para ellos ya que utiliza sus recursos diarios para cumplir unos objetivos y facilitan el acceso a la información y la comprensión de los contenidos del juego. Gros (2006) apoya la idea de que los profesores utilicen el videojuego educativo para que los alumnos puedan aprender unos contenidos curriculares concretos. Además, Contreras, Eguía y Solano (2011) consideran que los videojuegos educativos son un gran potencial y crean entornos para el aprendizaje.

Hasta hace unos años se pensaba en la música como un mero componente de los videojuegos o de los videojuegos educativos, pero no se presentaban como ficha fundamental en el juego, como hilo conductor del mismo. El hecho de usar las TIC dentro del aula lleva a los alumnos a obtener un aprendizaje autónomo y a que desarrollen por si mismos unas capacidades concretas. Según Morrissey (2009): "las competencias para llevar adelante un aprendizaje autónomo a lo largo de toda la vida" (p. 84).

Por todo ello, el uso de los videojuegos educativos dentro del aula adquiere una gran importancia, hasta el punto de que en 2015 se lleva a cabo en Nueva York (Estados Unidos) la primera cumbre de juegos para el aprendizaje (*Games for Learning Summit*). En esta reunión lo que se pretende es conocer las diversas formas de captar el interés del alumnado.

Por otro lado, las aulas de Educación Primaria de muchos de los colegios españoles poseen un alto porcentaje de inmigración. El área de música constituye un elemento integrador (Esain, 2013) para estos alumnos, al considerarse una asignatura que contribuye a la aceptación y respeto de culturas diversas y además fomenta las relaciones entre el alumnado sea cual sea su procedencia o nivel cultural. Vigna (2008) aseguraba, en la misma línea, que el arte sirve como elemento de integración social respetando la interculturalidad.

Si a estos factores se le suma el hecho de utilizar las nuevas tecnologías en el aula, el alumno se sentirá mucho más integrado al interactuar con un medio tan conocido para él y, por tanto, se fomentará el uso del aprendizaje. Tal y como se puede leer en el noticiero 20 minutos (2009):

El uso de videojuegos en las aulas hace más atractivo el aprendizaje y potencia la motivación e integración del alumnado, según un equipo de psicólogos de la Universidad de Alcalá y de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). La inclusión de estas nuevas tecnologías en los colegios e institutos contribuye también a que los niños y jóvenes dialoguen, tengan un pensamiento crítico y no abusen de los videojuegos (s.p.)²¹.

Según este periódico (2009):

²¹ <https://www.20minutos.es/videojuegos/noticia/videojuegos-aulas-aprendizaje-573819/0/>

La profesora de Psicología de la Educación de la UNED, Laura Méndez, ha explicado que los videojuegos motivan incluso a los alumnos más atrasados, hacen más atractivo el aprendizaje gracias al lenguaje audiovisual y fomentan la colaboración entre los jóvenes (s. p.).

Freud (1908), ya planteaba el juego, tal y como citan, Herzberg, De Simone, Martínez, Russi y De Schejtmann (2016): “como creación de un mundo propio e imaginado al insertar las cosas del mundo en un orden agradable para el sujeto” (p. 262). Esto convierte al juego en la base de los nuevos sistemas de enseñanza aprendizaje donde el alumno, guiado por el profesor o por las órdenes dadas en el propio juego, creará sus propias tomas de decisión, avanzando o no en el juego, disfrutando y, por ende, aprendiendo y desarrollando unas destrezas de forma para él prácticamente imperceptibles, con ayuda y de forma autónoma (Monereo, 2004).

Después de exponer la utilidad de los videojuegos educativos dentro del aula de música, surgen varias cuestiones: ¿Qué son los videojuegos educativos? ¿hay varios tipos de videojuegos educativos?.

Como se ha señalado a lo largo de este trabajo, un videojuego no es educativo por sí mismo, sino que tiene que cumplir una serie de características para que pueda denominarse de este modo.

Para entender qué es un videojuego educativo, hay que hacer una aproximación al término de juegos serios o *serious games*. Este término hace referencia al contenido del juego. Para que sea considerado educativo, el juego debe anteponer la formación al entretenimiento o a cualquier otro factor.

Los *serious games* pueden además dividirse en varios grupos, tal y como ya clasificaban Álvarez y Rampoux (2007):

a) *Advergaming*

b) Edutainment

c) Edumarket

d) Diverted games

e) Simulación

Según Prensky (2001b), dentro de los serious games hay dos ventajas fundamentales en la utilización de este tipo de juegos. La primera es que proporcionan herramientas y técnicas que ayudan a entender de forma simple elementos más complejos. Por otro lado, la motivación se ve incrementada y por tanto el interés de los alumnos por superar el juego y lograr con éxito los requisitos del mismo. Esto está relacionado con la siguiente afirmación de Gee (2003), citado en López (2016): "El alumno debe aprender no sólo los significados de un dominio particular de conocimiento sino que, además, debe pensar sobre el dominio a un nivel meta" (p. 23).

El juego tiene un papel muy importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en todos los niveles y más aún en Educación Primaria ya que se utiliza de forma más significativa. El hecho de que un juego esté dirigido por un profesor y este sea capaz de orientar dentro del mismo, puede hacer que el proceso de enseñanza aprendizaje se convierta en algo ameno y atractivo para los alumnos.

Según García (2015), el juego cumple las siguientes características:

- Actividad con un fin en sí misma.
- Es una actividad libre
- Es una actividad creativa.
- Base existencia de la infancia.
- Actividad muy seria para el niño.

- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio.
- Actividad espontánea que no requiere aprendizaje.
- Actividad generadora de placer.
- Contribuye al desarrollo integral del niño.
- Conlleva actividad.
- El juego es la base de su propio desarrollo.
- En él se crean las bases de convivencia y cooperación social.

Con el juego aprende a conocer su propio cuerpo, sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en la comunidad (pp. 219- 220).

Es evidente que para que el juego tenga los resultados esperados, el proceso de enseñanza aprendizaje debe de estar adaptado a las necesidades de los alumnos a los que va dirigido. Además, se debe de presentar el juego de forma que al alumno le parezca atractivo y el juego debe de tener una parte práctica correspondiente a la parte teórica que se presenta en el juego, si bien la parte práctica siempre debería de ser mayor que la teórica ya que esta última resulta más compleja al alumnado.

III Las Grabaciones de Kurt
Schindler

LAS GRABACIONES DE KURT SCHINDLER

1. LAS GRABACIONES

Las grabaciones que Schindler grabó en España se produjeron en los años veinte y treinta en los diversos viajes que realizó por nuestro país. Estas grabaciones, fueron recogidas en discos de aluminio y posteriormente transcritas a CD, formato digital en el que actualmente se encuentran depositadas en el Centro Etnográfico de Uruña (Valladolid) bajo el cuidado de la Fundación Joaquín Díaz.

Para poder realizar un estudio de estas grabaciones, la Fundación Joaquín Díaz y Carlos Porro, facilitaron la escucha de las mismas. Tras realizarla, se procedió a una comparación de dichas grabaciones con los datos ya existentes en el Cancionero *Música y poesía popular de España y Portugal* (1941) y una lista de informantes cedida por el propio centro de investigación.

El análisis de las grabaciones que se presenta a continuación en formato de tablas aúna los datos ya cotejados y corregidos de las grabaciones, habiendo sido modificados nombres y sexo de los informantes, ya que después de la escucha de las grabaciones se pudo comprobar que los nombres que figuraban en la lista de informantes cedida por el Centro etnográfico de Uruña, no eran del todo correctos.

Los lugares donde fueron tomadas dichas grabaciones también han sido corregidos en algunos casos y reafirmados en otros, ya que se especifica al inicio de alguna de ellas, el lugar en el que se hacen las tomas.

Además, se han añadido a las listas datos como instrumentos de acompañamiento, en todas aquellas canciones donde se han podido deducir tras la escucha. La descripción de los compases y en algunos

casos los tipos de tonadas grabadas, sirven para conformar de forma más detallada las características de cada tabla²². Para la presentación de dichas tablas, se ha utilizado el sistema de las fichas RISM²³, por no estar en conocimiento de otro sistema más cercano al trabajo realizado para la organización de dichas grabaciones.

A tal efecto y dado que las normas RISM siguen las pautas para documentos manuscritos, se han adoptado los temas que desde el punto de vista de la investigación en curso resultaban necesarios para su elaboración, recogiendo finalmente los siguientes apartados expuestos al lado izquierdo de la tabla, numerados tal y como se detallan en el catálogo RISM. Los números que se contemplan al lado derecho del título de las canciones pertenecen a la numeración de la canción según se presenta en el Cancionero Música y poesía popular de España y Portugal (1941) donde se encuentran los *incipits*, para su consulta.

2. CLASIFICACIÓN E *ÍNCIPITS*

Las tablas que se presentan a continuación suponen una clasificación del material auditivo que realizó Schindler. Dado que la mayoría de los *incipits* están presentes en el Cancionero *Música y Poesía Popular de España y Portugal* (1941), se hacen constar varios, tras su tabla de clasificación, que no aparecen en dicho Cancionero. Cabe señalar que para realizar estos *incipits* se ha utilizado el programa *Muscore*.

Los datos recogidos en dichas tablas han sido recolectados de diversas fuentes. En primer lugar, la lista de informantes, donde también se indica la población y la canción con la que tiene relación en el Cancionero, han sido cedidas por el Centro Etnográfico Joaquín Díaz, mientras que los datos de los compases y otros estrictamente

²² A pie de página se detallan los datos anteriores a su corrección.

²³ *Répertoire International des Sources Musicales* (1952). Sistema de catalogación musical. <http://www.rism.info/en/home.html>

musicales han sido tomados del Cancionero anteriormente mencionado. El resto de los datos, así como la verificación de los anteriores, vienen dados por la escucha de las grabaciones.

Como puede apreciarse, algunas tablas aparecen repetidas, sin embargo, se cree necesario su aparición por duplicado ya que varía algún detalle de una grabación a otra²⁴.

Tabla 12. *El sol le dijo a la luna*²⁵

320. Título propio	El sol le dijo a la luna (533)
460. Nom. intérprete	Barral, Emiliano
957. Lugar	Sepúlveda (Segovia)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de cuna
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 13. *Mira como se pasea la guardia civil*²⁶

320. Título propio	Mira como se pasea la guardia civil (536)
460. Nom. intérprete	Carabias, Josefina
957. Lugar	Sepúlveda (Segovia)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 14. *Si te he querido*²⁷

320. Título propio	Si te he querido (34)
460. Nom. intérprete	Carabias, Josefina
957. Lugar	Arenas de San Pedro (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de amor
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

²⁴ Las figuras 2, 3 y 4, presentan los *incipit* obtenidos tras la escucha de las grabaciones.

²⁵ El informante no aparece en la grabación. Las canciones 534 y 535 aparecen con la misma tonada variando levemente la segunda.

²⁶ El informante no aparece en la grabación.

²⁷ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 15. *Ya se van los pastores a la Extremadura*²⁸

320. Título propio	Ya se van los pastores a la Extremadura
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	-
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia



Figura 2. *Ya se van los pastores a la Extremadura*

Tabla 16. *Ya no ronda galanes*²⁹

320. Título propio	Ya no ronda galanes (909)
460. Nom. intérprete	Gallego Marquina, Jesús
957. Lugar	Carbajales de Alba (Zamora)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de Ronda
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Adagio
823. Compás	4/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 17. *Moralina, Moralina, qué buena moza te has hecho*

320. Título propio	Moralina, Moralina, qué buena moza te has hecho (910)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Carbajales de Alba (Zamora)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de baile
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto mosso
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

²⁸ Se realiza el *Incipit* según la escucha y se aporta: compás, tempo e instrumento.

²⁹ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 18. *Jotas alcarreñas*

320. Título propio	Jotas Alcarreñas (474)
460. Nom. intérprete	De las Heras, Sebastián
957. Lugar	Santorcaz (Madrid)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Jota
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 19. *A la media fortuna*³⁰

320. Título propio	A la media fortuna (28) Majo si vas a los toros (29) Ay si, si que me ha dicho Manolo (30)
460. Nom. intérprete	Carabias Josefina
957. Lugar	Arenas de San Pedro (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canto de apañar aceitunas
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto comodo Andante
823. Compás	Allegro vivo 3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 20. *La calle del Remolino*³¹

320. Título propio	La calle del Remolino (31)
460. Nom. intérprete	Carabias, Josefina
957. Lugar	Arenas de San Pedro (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de Ronda
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro molto vivo
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

³⁰ El informante no aparece en la grabación.³¹ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 21. *Esta noche ha llovido*³²

320. Título propio	Esta noche ha llovido (32)
460. Nom. intérprete	Carabias, Josefina
957. Lugar	Arenas de San Pedro (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de Ronda
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Vivo
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 22. *La Aurelia*³³

320. Título propio	La Aurelia (33)
460. Nom. intérprete	Carabias, Josefina
957. Lugar	Arenas de San Pedro (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de Ronda
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Vivace
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 23. *La baraja de los naipes*³⁴

320. Título propio	La baraja de los naipes (476)
460. Nom. intérprete	Donoso, Eugenio
957. Lugar	Santorcaz (Madrid)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

³² El informante no aparece en la grabación.

³³ El informante no aparece en la grabación.

³⁴ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 24. *Dame la suerte*³⁵

320. Título propio	Dame la suerte (475)
460. Nom. intérprete	Hombre
957. Lugar	Santorcaz (Madrid)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Seguidilla Alcarreña
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto comodo
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 25. *Gerineldo*³⁶

320. Título propio	Gerineldo (477)
460. Nom. intérprete	Donoso, Eugenio
957. Lugar	Santorcaz (Madrid)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Romance
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 26. *La pulga y el piojo*³⁷

320. Título propio	La pulga y el piojo (478)
460. Nom. intérprete	Donoso, Eugenio
957. Lugar	Santorcaz (Madrid)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

³⁵ El informante no aparece en la grabación.³⁶ El informante no aparece en la grabación.³⁷ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 27. *Las doce palabritas*³⁸

320. Título propio	Las doce palabritas (479)
460. Nom. intérprete	Donoso, Eugenio
957. Lugar	Santorcaz (Madrid)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Presto
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 28. *Serranita*

320. Título propio	Serranita (480)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Santorcaz (Madrid)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción enumerativa
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 29. *Esta noche es Nochebuena*

320. Título propio	Esta noche es Nochebuena (481)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Santorcaz (Madrid)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 30. *Al pasar el arroyo*³⁹

320. Título propio	Al pasar el arroyo (482)
460. Nom. intérprete	Doncel, Segundo
957. Lugar	Santorcaz (Madrid)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

³⁸ El informante no aparece en la grabación.

³⁹ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 31. *Esta noche no vengas*⁴⁰

320. Título propio	Esta noche no vengas (483)
460. Nom. intérprete	De las Heras, Sebastián
957. Lugar	Santorcaz (Madrid)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	3/2

Fuente: Elaboración propia

Tabla 32. *Cayó la luna*

320. Título propio	Cayó la luna (484)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Santorcaz (Madrid)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Seguidillas
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 33. *Tengo la boca*

320. Título propio	Tengo la boca (485)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Santorcaz (Madrid)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Seguidillas
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 34. *El día de la Candelaria*

320. Título propio	El día de la Candelaria (497)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Martín del Río (Salamanca)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Romance
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

⁴⁰ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 35. Estrellita

320. Título propio	Estrellita (503)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Villaflores (Salamanca)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de encerrar grano
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Adagio
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 36. El pititín

320. Título propio	El pititín (502)
460. Nom. intérprete	Mateo, Bernardo
957. Lugar	Valdecarros (Salamanca)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 37. Ronda⁴¹

320. Título propio	Ronda (493)
460. Nom. intérprete	De Onís, Federico Mateo, Bernardo
957. Lugar	Garcihernández (Salamanca)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Ronda
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 38. Danza del Romance

320. Título propio	Danza del romance (522)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Cabezón de la Sal (Cantabria)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Baile a lo llano
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	2/4
822.	F

Fuente: Elaboración propia

⁴¹ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 39. *Picayos de la Virgen del campo*⁴²

320. Título propio	Picayos de la Virgen del Campo (523)
460. Nom. intérprete	Orfeón de De la Torre, Matilde
957. Lugar	Cabezón de la Sal (Cantabria)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Danza
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto mosso Presto Allegretto mosso
823. Compás	2/4
858. Otros instrumentos	Pandereta Castañuelas

Fuente: Elaboración propia

Tabla 40. *Coros*⁴³

320. Título propio	Coros (524)
460. Nom. intérprete	Orfeón de De la Torre, Matilde
957. Lugar	Cabezón de la Sal (Cantabria)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 41. *Coros y viva la montaña*⁴⁴

320. Título propio	Coros y Viva la montaña (524)
460. Nom. intérprete	Orfeón de De la Torre, Matilde
957. Lugar	Cabezón de la Sal (Cantabria)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante sostenuto
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

⁴² El informante no aparece en la grabación.⁴³ El informante no aparece en la grabación. No coincide la letra con el Cancionero.⁴⁴ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 42. *Agua menudita cae*⁴⁵

320. Título propio	Agua menudita cae (525)
460. Nom. intérprete	Vázquez, Toñisca
957. Lugar	Cabezón de la Sal (Cantabria)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Larghetto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 43. *Al entrar tengo miedo*⁴⁶

320. Título propio	Al entrar tengo miedo (526)
460. Nom. intérprete	Cruz, María
957. Lugar	Ruiloba (Cantabria)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro molto
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 44. *Una palomita blanca*⁴⁷

320. Título propio	Una palomita blanca (527)
460. Nom. intérprete	Cruz, María
957. Lugar	Ruiloba (Cantabria)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro grazioso
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

⁴⁵ El informante no aparece en la grabación.

⁴⁶ El informante no aparece en la grabación.

⁴⁷ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 45. *Ruiloba*⁴⁸

320. Título propio	Ruiloba (528)
460. Nom. intérprete	Escalante, Luisa
957. Lugar	Ruiloba (Cantabria)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	4/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 46. *Al olivo subí*⁴⁹

320. Título propio	Al olivo subí (529)
460. Nom. intérprete	Escalante, Luisa
957. Lugar	Ruiloba (Cantabria)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto semplice
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 47. *Allí arriba en Lombardía*⁵⁰

320. Título propio	Allí arriba en Lombardía (531)
460. Nom. intérprete	Mujeres
957. Lugar	Ruiloba (Cantabria)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Baile a lo llano
801. Voz/instrumento	Varias mujeres
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

⁴⁸ El informante no aparece en la grabación.⁴⁹ El informante no aparece en la grabación.⁵⁰ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 48. *Don Bueso*⁵¹

320. Título propio	Don Bueso (1)
460. Nom. intérprete	Fernández, Josefa
957. Lugar	Arenas de Cabrales (Asturias)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Romance
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino semplice
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 49. *El corri-corri*

320. Título propio	El corri-corri (2)
460. Nom. intérprete	Mujeres
957. Lugar	Arenas de Cabrales (Asturias)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	Varias mujeres
807. <i>Incipit</i> : tempo	Presto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 50. *Danza de arcos*⁵²

320. Título propio	Danza de arcos (521)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Cabezón de la Sal (Asturias)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
807. <i>Incipit</i> : tempo	Presto
823. Compas	2/4
854. Instrumentos viento madera	Fl Cl

Fuente: Elaboración propia

Tabla 51. *A la salida del Sella*⁵³

320. Título propio	A la salida del Sella (16)
460. Nom. intérprete	Noriega, José
957. Lugar	Llanes (Asturias)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción Asturianada
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Lento, muy libre
823. Compás	-

Fuente: Elaboración propia

⁵¹ El informante no aparece en la grabación.

⁵² Se añaden adornos que no aparecen en la transcripción.

⁵³ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 52. *El día de San Juan, madre*⁵⁴

320. Título propio	El día de San Juan, madre (17)
460. Nom. intérprete	Varias voces maculinas Varias voces femeninas
957. Lugar	Llanes (Asturias)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Danza
801. Voz/instrumento	Varias voces
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro con spirito
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 53. *El pericote*⁵⁵

320. Título propio	El pericote (18)
460. Nom. intérprete	Varias voces blancas
957. Lugar	Llanes (Asturias)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	Voces blancas
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	2/4
858. Otros instrumentos	Panderetas Castañuelas

Fuente: Elaboración propia

Tabla 54. *Carromateros*⁵⁶

320. Título propio	Carromateros (20)
460. Nom. intérprete	Noriega, José
957. Lugar	Llanes (Asturias)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Lento
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

⁵⁴ Varias versiones de la misma tonada, que comienzan con distinta letra.

⁵⁵ El informante no aparece en la grabación.

⁵⁶ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 55. *El Pericote*

320. Título propio	El Pericote (3)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Balmori (Asturias)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canció
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto mosso
823. Compás	2/4
854. Viento Madera	Gaita
858. Otros instrumentos	Tamboril

Fuente: Elaboración propia

Tabla 56. *Sin título*

320. Título propio	- (4)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Balmori (Asturias)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Jota
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Presto
	Allegro molto
823. Compás	Libre
854. Viento Madera	Gaita
858. Otros instrumentos	Tamboril

Fuente: Elaboración propia

Tabla 57. *El Trillo*

320. Título propio	El Trillo (5)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Balmori (Asturias)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	Coro al unísono
807. <i>Incipit</i> : tempo	Maestoso - Prestissimo
823. Compás	4/4
	3/4
	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 58. *El enrame de la fuente*

320. Título propio	El enrame de la fuente (7 y 8)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Balmori (Asturias)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Presto
823. Compás	2/4
858. Otros instrumentos	Panderetas

Fuente: Elaboración propia

Tabla 59. *Foi a cortejar a Lledíes*⁵⁷

320. Título propio	Foi a cortejar a Lledíes (9)
460. Nom. intérprete	Pascual, Antonio
957. Lugar	Balmori (Asturias)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción Asturianada
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 60. *Arrimadito a un roble*⁵⁸

320. Título propio	Arrimadito a un roble (10)
460. Nom. intérprete	Pascual, Antonio
957. Lugar	Balmori (Asturias)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción Asturianada
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante amplio
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 61. *La molinera*⁵⁹

320. Título propio	La molinera (11)
460. Nom. intérprete	Pedró, Eloy
957. Lugar	Balmori (Asturias)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción Asturianada
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Molto sostenuto
	Presto
823. Compás	3/4
	3/8

Fuente: Elaboración propia

⁵⁷ El informante no aparece en la grabación.⁵⁸ El informante no aparece en la grabación.⁵⁹ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 62. *Noche clarina y serena*⁶⁰

320. Título propio	Noche clarina y serena (12)
460. Nom. intérprete	Molieda, Felisa
957. Lugar	Balmori (Asturias)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Adagio
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 63. *Al pasar por el puertu*⁶¹

320. Título propio	Al pasar por el puertu (13)
460. Nom. intérprete	Molieda, Felisa
957. Lugar	Balmori (Asturias)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino sostenuto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 64. *Los dos más dulces esposos*⁶²

320. Título propio	Los dos más dulces esposos (156)
460. Nom. intérprete	Bartolomé, Venancio García, Cipriano De Opazo, Heliodoro Díaz, Mariano Ulloa, Francisco Zamorano, Saturnino García, Julián
957. Lugar	Piedralaves (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Romance
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	3/4
864. Cuerda pulsada/pinzada	Guitarra Laúd Violín

Fuente: Elaboración propia

⁶⁰ El informante no aparece en la grabación.

⁶¹ El informante no aparece en la grabación.

⁶² El informante no aparece en la grabación.

Tabla 65. *Como quieres que la hierba*⁶³

320. Título propio	Como quieres que la hierba (158)
460. Nom. intérprete	Bartolomé, Venancio García, Cipriano De Opazo, Heliodoro Díaz, Mariano Ulloa, Francisco Zamorano, Saturnino García, Julián
957. Lugar	Piedralaves (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Jota
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4
864. Cuerda pulsada/pinzada	Guitarra Laúd Violín

Fuente: Elaboración propia

Tabla 66. *Eres como el sol*⁶⁴

320. Título propio	Eres como el sol (157)
460. Nom. intérprete	Bartolomé, Venancio García, Cipriano De Opazo, Heliodoro Díaz, Mariano Ulloa, Francisco Zamorano, Saturnino García, Julián
957. Lugar	Piedralaves (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Seguidilla
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4
Cuerda pulsada/pinzada	Guitarra Laúd Violín

Fuente: Elaboración propia

⁶³ El informante no aparece en la grabación.⁶⁴ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 67. *Mira Juan por la ventana*⁶⁵

320. Título propio	Mira Juan por la ventana
460. Nom. intérprete	Bartolomé, Venancio García, Cipriano De Opazo, Heliodoro Díaz, Mariano Ulloa, Francisco Zamorano, Saturnino García, Julián
957. Lugar	Piedralaves (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Romance
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	6/8
864. Cuerda pulsada/pinzada	Guitarra Laúd Violín?

Fuente: Elaboración propia



Figura 3. *Mira Juan por la ventana*

Tabla 68. *Canción de la mi morena*

320. Título propio	Canción de la mi morena (35)
460. Nom. intérprete	Pecci, Amelia
957. Lugar	Arenas de San Pedro (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

⁶⁵ El informante no aparece en la grabación. Se realiza el *Íncipit* según la escucha y se aporta: compás e instrumentos.

Tabla 69. *A ser soldado me voy*

320. Título propio	A ser soldado me voy (36)
460. Nom. intérprete	Pecci, Amelia
957. Lugar	Arenas de San Pedro (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
	Allegretto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 70. *Que no llames*

320. Título propio	Que no la llames (37)
460. Nom. intérprete	Carabias, Carmina
957. Lugar	Arenas de San Pedro (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto nos troppo mosso
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 71. *Las banderillas*

320. Título propio	Las banderillas (38)
460. Nom. intérprete	Carabias, Carmina
957. Lugar	Arenas de San Pedro (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de toros
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 72. *Asómate Juliana*

320. Título propio	Asómate, Juliana (39)
460. Nom. intérprete	Carabias, Carmina
957. Lugar	Arenas de San Pedro (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de toros
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 73. *Dicen que me vas a dar*

320. Título propio	Dicen que me vas a dar (40)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Arenas de San Pedro (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de toros
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 74. *El carbonero*

320. Título propio	El carbonero (41)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Arenas de San Pedro (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de vender carbón
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 75. *Morena mía*

320. Título propio	Morena mía (42)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Arenas de San Pedro (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Jota
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 76. *Canto de los toros*

320. Título propio	Canto de los toros (43)
460. Nom. intérprete	Mujer
957. Lugar	Arenas de San Pedro (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de toros
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 77. *El abuelo a los nabos*

320. Título propio	El abuelo de los nabos (71)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de huerta
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 78. *Naranjita chinita*

320. Título propio	Naranjita chinita (72)
460. Nom. intérprete	Fraile, Vicente
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción tráeme flores)
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 79. *El arretamero*⁶⁶

320. Título propio	El arretamero (73)
460. Nom. intérprete	García, Julia
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de lavar (desamor)
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Vivace
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 80. *Con un pie en el estribo*

320. Título propio	Con un pie en el estribo (74)
460. Nom. intérprete	García, Adoración García, Julia
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción (despedida de los quintos)
801. Voz/instrumento	S (Solo) con acompañamiento
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4
858. Otros instrumentos	Panderetas

Fuente: Elaboración propia

⁶⁶ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 81. *Desde pequeñita me fui al convento*⁶⁷

320. Título propio	Desde pequeñita me fui al convento (75)
460. Nom. intérprete	García, Adoración García, Julia
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de las monjas
801. Voz/instrumento	S (Solo) con acompañamiento
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/8
858. Otros instrumentos	Panderetas

Fuente: Elaboración propia

Tabla 82. *¿Dónde está el señor alcalde?*⁶⁸

320. Título propio	¿Dónde está el señor alcalde? (76)
460. Nom. intérprete	García, Julia
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	4/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 83. *Las tres hojas del arbolé*

320. Título propio	Las tres hojas del arbolé (77)
460. Nom. intérprete	García, Adoración García, Julia
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 84. *Catalina la Torera*

320. Título propio	Catalina la Torera (78)
460. Nom. intérprete	García, Julia
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

⁶⁷ El informante no aparece en la grabación. Sólo se escucha una voz. En el listado cedido por el Centro Etnográfico de Urueña aparece también como intérprete Adoración García.

⁶⁸ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 85. *La canción del torillo*⁶⁹

320. Título propio	La canción del torillo (80)
460. Nom. intérprete	García, Julia
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de toros
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	4/4 3/2

Fuente: Elaboración propia

Tabla 86. *La Valenciana*⁷⁰

320. Título propio	La Valenciana (79)
460. Nom. intérprete	García, Julia Vicente (tío)
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de desamor
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 87. *Qué contenta está la novia*⁷¹

320. Título propio	Qué contenta está la novia (81)
460. Nom. intérprete	García, Adoración García, Julia
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de boda
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	6/8 3/4
858. Otros instrumentos	Panderetas

Fuente: Elaboración propia

⁶⁹ Sólo se informa de la intérprete Julia García. Adoración García aparece en el listado cedido por Centro Etnográfico de Urueña.

⁷⁰ El informante no aparece en la grabación.

⁷¹ Anunciados por "El Flecha".

Tabla 88. *A la mar voy por ver agua*

320. Título propio	A la mar voy por ver agua (82)
460. Nom. intérprete	García, Adoración García, Julia
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de boda
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/8
858. Otros instrumentos	Panderetas

Fuente: Elaboración propia

Tabla 89. *Tu eres más hermosa, niña*⁷²

320. Título propio	Tú eres más hermosa, niña (83)
460. Nom. intérprete	García, Adoración García, Julia
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de bodas
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4
858. Otros instrumentos	Panderetas

Fuente: Elaboración propia

Tabla 90. *El alcalde*⁷³

320. Título propio	El alcalde (84)
460. Nom. intérprete	García, Julia
957. Lugar	Guisando, (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 91. *Estas sí que son veratas*

320. Título propio	Estas sí que son veratas (85)
460. Nom. intérprete	García, Julia
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Jota de verata
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

⁷² El informante no aparece en la grabación.

⁷³ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 92. *Catalina la Torera*

320. Título propio	Catalina la Torera (78)
460. Nom. intérprete	García, Julia Pérez, Clara
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 93. *No quiero tus avellanas*

320. Título propio	No quiero tus avellanas (86)
460. Nom. intérprete	García, Adoración García, Julia
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canto del encierro
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4
858. Otros instrumentos	Panderetas

Fuente: Elaboración propia

Tabla 94. *Baldomero se ha marchado a Francia*

320. Título propio	Baldomero se ha marchado a Francia (87)
460. Nom. intérprete	García, Adoración
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción despedida de soldados
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Presto
823. Compás	3/4
858. Otros instrumentos	Panderetas

Fuente: Elaboración propia

Tabla 95. *Villancicos de Navidad*

320. Título propio	Villancicos de Navidad (88)
460. Nom. intérprete	Somona (la tía, de 91 años)
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	S (Solo)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro molto
	Moderato
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 96. *Villancico de Nochebuena*

320. Título propio	Villancico de Nochebuena (90)
460. Nom. intérprete	García, Adoración García, Julia
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	4/4
858. Otros instrumentos	Panderetas

Fuente: Elaboración propia

Tabla 97. *La canción de la bola*

320. Título propio	La canción de la bola (180)
460. Nom. intérprete	Mujeres
957. Lugar	Santa Cruz del Valle (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de amor
801. Voz/instrumento	Mujeres
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	4/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 98. *De tres días casada*

320. Título propio	De tres días casada (181)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Santa Cruz del Valle (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de cuna
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 99. *Una vez que te quise*

320. Título propio	Una vez que te quise (182)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Santa Cruz del Valle (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de desamor
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	4/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 100. *Se cree que lleva un galón*⁷⁴

320. Título propio	Se cree que lleva un galón (69)
460. Nom. intérprete	García, Julia
957. Lugar	Rondalla
998. Compositor	guisando (Ávila)
130. 140 Género cancionístico	Anónima
801. Voz/instrumento	Fandanguillo
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	-
864. Instrumentos de cuerda punteada/pinzada	3/4
	Guitarra

Fuente: Elaboración propia

Tabla 101. *Al olivo subí*

320. Título propio	Al olivo subí (70)
460. Nom. intérprete	García, Julia
957. Lugar	Guisando (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de apañar aceitunas
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Molto moderato
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

⁷⁴ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 102. *Límpiate con mi pañuelo*⁷⁵

320. Título propio	Límpiate con mi pañuelo (159)
460. Nom. intérprete	Dédalo, Paca
957. Lugar	San Esteban del Valle (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción del pañuelo
801. Voz/instrumento	S
807. Incipit: tempo	Andantino
823. Compás	4/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 103. *Aquí torito valiente, aquí torito galán*

320. Título propio	Aquí torito valiente, aquí torito galán (160)
460. Nom. intérprete	Dédalo, Paca
957. Lugar	San Esteban del Valle (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de toros
801. Voz/instrumento	S
807. Incipit: tempo	Allegretto, ma non troppo
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 104. *Que no voy sola de noche al baile*

320. Título propio	Que no voy sola de noche al baile (161)
460. Nom. intérprete	Dédalo, Paca
957. Lugar	San Esteban del Valle (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. Incipit: tempo	Andantino
	Molto moderato
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

⁷⁵ En la lista cedida por el Centro Etnográfico de Urueña aparece con el nombre *Anda resala, resalada, resalero*.

Tabla 105. *Aquella paloma blanca que pica en el arciprés*

320. Título propio	Aquella paloma blanca que pica en el arciprés (162)
460. Nom. intérprete	Dédalo, Paca
957. Lugar	San Esteban del Valle (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género	Canción
	cancionístico
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 106. *Si te llevan a la cárcel*

320. Título propio	Si te llevan a la cárcel (22)
460. Nom. intérprete	Martín Moreno, Santos
957. Lugar	Santa María de Berrocal (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género	Canción
	cancionístico
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 107. *Dicen que no me quieres, que no me quieras*

320. Título propio	Dicen que no me quieres, que no me quieras (23)
460. Nom. intérprete	Hombre
957. Lugar	El Arenal (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género	Canción
	cancionístico
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 108. *Canción del estudiante*

320. Título propio	Canción del estudiante (24)
460. Nom. intérprete	Palomo Santos, Isidora
957. Lugar	El Arenal (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género	Canción
	cancionístico
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 109. *La vaquera*⁷⁶

320. Título propio	La vaquera (25)
460. Nom. intérprete	Palomo Santos, Isidora
957. Lugar	El Arenal (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Molto moderato
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 110. *Adiós, que me voy adiós*⁷⁷

320. Título propio	Adiós, que me voy adiós (26)
460. Nom. intérprete	Cano, Sacristán
957. Lugar	El Arenal (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de despedida
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante, con sentimiento
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 111. *De las castañas tuve yo un pañuelo*

320. Título propio	De las castañas tuve yo un pañuelo
460. Nom. intérprete	Morcuende, Santiago
957. Lugar	Candeleda (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	-

Fuente: Elaboración propia

⁷⁶ El informante no aparece en la grabación.

⁷⁷ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 112. *Estoy cantando por desimular*⁷⁸

320. Título propio	Estoy cantando por desimular
460. Nom. intérprete	Morcuende, Santiago
957. Lugar	Candeleda (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	4/4

Fuente: Elaboración propia

Figura 4. *Estoy cantando por desimular***Tabla 113.** *Canción de la Alcolea*

320. Título propio	Canción de Alcolea (56)
460. Nom. intérprete	Gómez, Casto
957. Lugar	Candeleda (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Amplio (sostenuto)
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 114. *Mañanita de San Juan, Levántate tempranito*

320. Título propio	Mañanita de San Juan, Levántate tempranito (57)
460. Nom. intérprete	Gómez, Casto
957. Lugar	Candeleda (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Despacio, libre
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

⁷⁸ El informante no aparece en la grabación. Se realiza el *Íncipit* según la escucha y se aporta: compás.

Tabla 115. *A orillas de una fuente*

320. Título propio	A orillas de una fuente (58)
460. Nom. intérprete	Gómez, Casto
957. Lugar	Candeleda (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 116. *Asómate a la ventana (Soledad)*

320. Título propio	Asómate a la ventana (Soledad) (59)
460. Nom. intérprete	Gómez, Casto
957. Lugar	Candeleda (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante (amplio)
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 117. *Echa la barca al río*

320. Título propio	Echa la barca al río (60)
460. Nom. intérprete	Gómez, Casto
957. Lugar	Candeleda (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Lento
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 118. *Despacito*

320. Título propio	Despacito (61)
460. Nom. intérprete	Gómez, Casto
957. Lugar	Candeleda (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	2/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 119. *La canción del pie derecho*

320. Título propio	La canción del pie derecho (62)
460. Nom. intérprete	Sánchez, Pedro
957. Lugar	Candeleda (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 120. *El Molinero*

320. Título propio	El Molinero (63)
460. Nom. intérprete	Gómez, Casto
957. Lugar	Candeleda (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 121. *La Molinera*

320. Título propio	La Molinera (64)
460. Nom. intérprete	Gómez, Casto
957. Lugar	Candeleda (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 122. *Esta casa es alta y baja*

320. Título propio	Esta casa es alta y baja (27)
460. Nom. intérprete	Pecci, Amalia
957. Lugar	Arenas de San Pedro (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	4/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 123. *Cómo quieres que te quiera*

320. Título propio	Cómo quieres que te quiera (904)
460. Nom. intérprete	Rodríguez López, Julia
957. Lugar	Navalcán (Toledo)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de bodas
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 124. *Un abanico*

320. Título propio	Un abanico (905)
460. Nom. intérprete	Rodríguez López, Julia
957. Lugar	Navalcán (Toledo)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de bodas
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro molto
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 125. *Eche una copa, patrona*

320. Título propio	Eche una copa, patrona (906)
460. Nom. intérprete	Rodríguez López, Julia
957. Lugar	Navalcán (Toledo)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 126. *Dicen que vienen los toros*

320. Título propio	Dicen que vienen los toros(155)
460. Nom. intérprete	De León, Francisco
957. Lugar	Pedro Bernardo (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 127. *El gatito*

320. Título propio	El gatito (193)
460. Nom. intérprete	Pacheco, Purificación
957. Lugar	Herrera del Duque (Badajoz)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 128. *La torre de Alicante*⁷⁹

320. Título propio	La torre de Alicante (194)
460. Nom. intérprete	Pacheco, Purificación
957. Lugar	Herrera del Duque (Badajoz)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 129. *Tengan ustés buenas noches*

320. Título propio	Tengan ustés buenas noches (195)
460. Nom. intérprete	López, Gerardo
957. Lugar	Herrera del Duque (Badajoz)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 130. *Felices Pascuas*

320. Título propio	Felices Pascuas (196)
460. Nom. intérprete	López, Gerardo
957. Lugar	Herrera del Duque (Badajoz)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

⁷⁹ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 131. *El Rosario de la Aurora*

320. Título propio	El Rosario de la Aurora (197)
460. Nom. intérprete	López, Gerardo
957. Lugar	Herrera del Duque (Badajoz)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante solemne
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 132. *Vamos a jugar al corro*

320. Título propio	Vamos a jugar al corro (198)
460. Nom. intérprete	Calero, Laura
957. Lugar	Herrera del Duque (Badajoz)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de carnaval
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 133. *Zagalita venturosa la de los pardos ojuelos*

320. Título propio	Zagalita venturosa la de los pardos ojuelos (165)
460. Nom. intérprete	Flores Muñoz, Patricio
957. Lugar	San Martín del Pimpollar (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 134. *La loba parda*

320. Título propio	La loba parda (166)
460. Nom. intérprete	Sánchez, Carmen
957. Lugar	San Martín del Pimpollar (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 135. *La huída a Egipto*

320. Título propio	LA huída a Egipto (167)
460. Nom. intérprete	Calvo, Lucía
957. Lugar	San Martín del Pimpollar (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 136. *La boda, estorbada*

320. Título propio	La boda estorbada (168)
460. Nom. intérprete	Calvo, Lucía
957. Lugar	San Martín del Pimpollar (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 137. *El corregidos y La molinera*

320. Título propio	El corregidor y la molinera (169, 170)
460. Nom. intérprete	Calvo, Lucía
957. Lugar	San Martín del Pimpollar (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 138. *El chavito*

320. Título propio	El chavito (171)
460. Nom. intérprete	Moreno, Cecilia
957. Lugar	San Martín del Pimpollar (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 139. *La mala hermana*

320. Título propio	La mala hermana (172)
460. Nom. intérprete	Martín, Bonifacia
957. Lugar	San Martín del Pimpollar (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	Varios compases

Fuente: Elaboración propia

Tabla 140. *Ya está el torito en la plaza*

320. Título propio	Ya está el torito en la plaza (173)
460. Nom. intérprete	Alonso, Aniana Calvo, Fabriciana Martín, Carmen
957. Lugar	San Martín del Pimpollar (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 141. *Madre que vienen los toros*⁸⁰

320. Título propio	Madre que vienen los toros (175)
460. Nom. intérprete	Alonso, Aniana Calvo, Fabriciana Martín, Carmen
957. Lugar	San Martín del Pimpollar (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Maestoso
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

⁸⁰ Distintas letras de canción.

Tabla 142. *Ya está el torito en la plaza*⁸¹

320. Título propio	Ya está el torito en la plaza (174)
460. Nom. intérprete	Alonso, Aniana Calvo, Fabriciana Martín, Carmen
957. Lugar	San Martín del Pimpollar (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 143. *He de echar mi bien llegada*⁸²

320. Título propio	He de echar mi bien llegada (176)
460. Nom. intérprete	Alonso, Aniana Calvo, Fabriciana Martín, Carmen
957. Lugar	San Martín del Pimpollar (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 144. *He de echar mi bien llegada*

320. Título propio	He de echar mi bien llegada (176)
460. Nom. intérprete	Calvo, Fabriciana
957. Lugar	Hoyocasero (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de boda
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

⁸¹ El informante no aparece en la grabación, pero se entiende que son los mismos intérpretes que en la canción anterior con el mismo título.

⁸² El informante no aparece en la grabación.

Tabla 145. *Mañana por la mañana*⁸³

320. Título propio	Mañana por la mañana (177)
460. Nom. intérprete	Calvo, Fabriciana
957. Lugar	San Martín del Pimpollar (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de boda
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 146. *Con el rengue, rengue*

320. Título propio	Con el rengue, rengue (126)
460. Nom. intérprete	Patos Sánchez, María
957. Lugar	Navalosa (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 147. *La charramandusca*

320. Título propio	La charramandusca (127)
460. Nom. intérprete	Patos Sánchez, María
957. Lugar	Navalosa (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Baile
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

⁸³ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 148. *Las agachadillas*⁸⁴

320. Título propio	Las agachadillas (128)
460. Nom. intérprete	Iglesias, Manuel
957. Lugar	Navalosa (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Baile
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/8
858. Otros instrumentos	Percusión

Fuente: Elaboración propia

Tabla 149. *Ya está el torito en la plaza*

320. Título propio	Ya está el torito en la plaza (129)
460. Nom. intérprete	Iglesias, Manuel
	Cuadrilla de mozas
957. Lugar	Navalosa (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Maestoso
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 150. *Ya vienen los segadores*

320. Título propio	Ya vienen los segadores (130)
460. Nom. intérprete	Burgos, Acelio
957. Lugar	Navarrevisca (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de siega
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Molto moderato amplio
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 151. *Algún día arroyito*

320. Título propio	Algún día arroyito (184)
460. Nom. intérprete	Iglesias, Manuel
957. Lugar	Navalosa (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de cabreros
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Amplio, sostenuto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

⁸⁴ Se identifican instrumentos de percusión.

Tabla 152. *La Virgen y el pastor*

320. Título propio	La Virgen y el pastor (94)
460. Nom. intérprete	Casillas, Dorotea
957. Lugar	Hoyocasero (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 153. *La bien llegada*

320. Título propio	La bien llegada (95)
460. Nom. intérprete	González Casillas, Teresa
957. Lugar	Hoyocasero (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Ronda
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 154. *El día de San Roque*

320. Título propio	El día de San Roque (96)
460. Nom. intérprete	García, Francisca
957. Lugar	Hoyocasero (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de toros
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 155. *Viernes de Dolores*

320. Título propio	Viernes de Dolores (97)
460. Nom. intérprete	García, Francisca
957. Lugar	Hoyocasero (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 156. *Gerineldo*

320. Título propio	Gerineldo (98)
460. Nom. intérprete	González, Alejandra
957. Lugar	Hoyocasero (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 157. *La loba parda*

320. Título propio	La loba parda (99)
460. Nom. intérprete	González, Alejandra
957. Lugar	Hoyocasero (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 158. *¡Ay gitano!*⁸⁵

320. Título propio	¡Ay gitano! (100)
460. Nom. intérprete	González, Alejandra
957. Lugar	Hoyocasero (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 159. *El corregidor y la molinera*⁸⁶

320. Título propio	El corregidor y la molinera (132)
460. Nom. intérprete	Hernández, Ignacio
957. Lugar	Navarrevisca (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Presto
823. Compás	6/4
858. Otros instrumentos	

Fuente: Elaboración propia

⁸⁵ Podría tratarse de flamenco debido a su ritmo. No se escucha de forma clara.⁸⁶ Se acompaña con un sonido simulando un molino.

Tabla 160. *La bastarda y el segador*

320. Título propio	La bastarda y el segador (133)
460. Nom. intérprete	Hernández, Ignacio
957. Lugar	Navarrevisca (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	4/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 161. *Esta noche ha llovido*

320. Título propio	Esta noche ha llovido (134)
460. Nom. intérprete	Blázquez, Victoria
957. Lugar	Navarrevisca (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de cuna
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	4/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 162. *La Vaquera*⁸⁷

320. Título propio	La Vaquera (135)
460. Nom. intérprete	Blázquez, Victoria
957. Lugar	Navarrevisca (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de toros
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Muy despacio
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 163. *Cantares de ronda*

320. Título propio	Cantares de Ronda (136)
460. Nom. intérprete	Blázquez, Victoria
957. Lugar	Navarrevisca (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Cantares de ronda
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

⁸⁷ En la grabación aparece con adornos en las notas largas.

Tabla 164. *La divina panadera*

320. Título propio	La divina panadera (137)
460. Nom. intérprete	Sánchez, Leoncia
957. Lugar	Navarrevisca (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante
823. Compás	4/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 165. *La divina panadera*⁸⁸

320. Título propio	La divina panadera (138)
460. Nom. intérprete	Martín, Felisa
957. Lugar	Navarrevisca (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 166. *La Samaritana*

320. Título propio	La Samaritana (139)
460. Nom. intérprete	Sánchez, Leoncia
957. Lugar	Navarrevisca (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 167. *El arrierillo*

320. Título propio	El arrierillo (119)
460. Nom. intérprete	Matías, Filomena
957. Lugar	Navalonguilla (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Seguidilla
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro molto
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

⁸⁸ Otra versión con Leoncia Sánchez.

Tabla 168. *Vengo de moler morena*

320. Título propio	Vengo de moler morena (120)
460. Nom. intérprete	Matías, Filomena
957. Lugar	Navalonguilla (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. Incipit: tempo	Allegretto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 169. *Como se menea la aceituna sevillana*

320. Título propio	Como se menea la aceituna sevillana (121)
460. Nom. intérprete	Matías, Filomena
957. Lugar	Navalonguilla (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. Incipit: tempo	Andantino
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 170. *La rama del laurel*

320. Título propio	La rama del laurel (122)
460. Nom. intérprete	Matías, Filomena
957. Lugar	Navalonguilla (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. Incipit: tempo	Moderato
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 171. *Buenos días*

320. Título propio	Buenos días (123)
460. Nom. intérprete	Matías, Filomena
957. Lugar	Navalonguilla (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de boda
801. Voz/instrumento	S
807. Incipit: tempo	-
823. Compás	4/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 172. *Vienen los carnavales*⁸⁹

320. Título propio	Vienen los carnavales (124)
460. Nom. intérprete	Chaparro, Isabel
957. Lugar	Navalonguilla (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Vivo
823. Compás	3/8
858. Otros instrumentos	Almirez

Fuente: Elaboración propia

Tabla 173. *La flor del agua (La mañana de San Juan)*

320. Título propio	La flor del agua (La mañana de San Juan) (125)
460. Nom. intérprete	Chaparro, Isabel
957. Lugar	Navalonguilla (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino, grazioso semplice
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 174. *Canción de los toros*⁹⁰

320. Título propio	Canción de los toros (304)
460. Nom. intérprete	García Matos, Manuel Hernández, Natividad
957. Lugar	Jaraíz de la Vera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de toros
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Presto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

⁸⁹ El informante no aparece en la grabación. Como instrumento se escucha además del almirez otro instrumento de percusión, podría ser un vaso.

⁹⁰ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 175. *Canción de la pimentera*

320. Título propio	Canción de la pimentera (303)
460. Nom. intérprete	Hernández, Natividad
957. Lugar	Jaraíz de la Vera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 176. *El pájaro ya voló*

320. Título propio	El pájaro ya voló (376)
460. Nom. intérprete	Peña, Severa
957. Lugar	El Torno de Plasencia (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 177. *Tráeme majito un peine*

320. Título propio	Tráeme majito un peine (297)
460. Nom. intérprete	Peña, Severa
957. Lugar	Garganta de la Olla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 178. *Era de nogal*

320. Título propio	Era de nogal (305)
460. Nom. intérprete	Azula, Socorro
957. Lugar	Jaraíz de la Vera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto vivo
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 179. *Jotitas de la Vera*

320. Título propio	Jotitas de la Vera (306)
460. Nom. intérprete	Azula, Socorro
957. Lugar	Jaraíz de la Vera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Jota
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Vivace
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 180. *Aquel pino que está en el pinar*

320. Título propio	Aquel pino que está en el pinar (293)
460. Nom. intérprete	Gala, David
957. Lugar	Garganta de la Olla (Ávila)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 181. *El trébole*

320. Título propio	El trébole (291)
460. Nom. intérprete	Gala, David
957. Lugar	Garganta la Olla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 182. *Saca el jarro*

320. Título propio	Saca el jarro
460. Nom. intérprete	Gala, David
957. Lugar	Garganta la Olla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 183. *Alegría en la cara*

320. Título propio	Alegría en la cara (298)
460. Nom. intérprete	David, Celia Gala, David MARTÍN, Inés
957. Lugar	Garganta la Olla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato, molto acentuado
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 184. *No ha de faltarme alegría*

320. Título propio	No ha de faltarme alegría (289)
460. Nom. intérprete	Gala, David
957. Lugar	Garganta la Olla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de toros
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 185. *Si yo fuera dorador*

320. Título propio	Si yo fuera dorador (292)
460. Nom. intérprete	Gala, David
957. Lugar	Garganta la Olla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Ronda
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 186. *A tu puerta puse un guindo*

320. Título propio	A tu puerta puse un guindo (294)
460. Nom. intérprete	Gala, David
957. Lugar	Garganta la Olla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Ronda
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 187. *Los labradores*

320. Título propio	Los labradores (295)
460. Nom. intérprete	Gala, David
957. Lugar	Garganta la Olla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 188. *Llena de pena, María*

320. Título propio	Llena de pena, María (296)
460. Nom. intérprete	Gala, David
957. Lugar	Garganta la Olla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Cantares de Viernes de Dolores
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Adagio
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 189. *Alborada de Santa Águeda*

320. Título propio	Alborada de Santa Águeda (486)
460. Nom. intérprete	González, Antonia
957. Lugar	La Alberca (Salamanca)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante
823. Compás	4/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 190. *La loa*⁹¹

320. Título propio	La loa (487)
460. Nom. intérprete	González, Antonia
957. Lugar	La Alberca (Salamanca)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción del Ángel
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Lento y muy libre
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

⁹¹ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 191. *Madre mía, cáseme*

320. Título propio	Madre mía, cáseme (488)
460. Nom. intérprete	González, Antonia
957. Lugar	La Alberca (Salamanca)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Jota
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/8
858. Otros instrumentos	Batiendo las manos

Fuente: Elaboración propia

Tabla 192. *La Chana*

320. Título propio	La Chana (489)
460. Nom. intérprete	González, Antonia
957. Lugar	La Alberca (Salamanca)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 193. *El Sindo*

320. Título propio	El Sindo (490)
460. Nom. intérprete	González, Antonia
957. Lugar	La Alberca (Salamanca)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 194. *A Belén, pastores*

320. Título propio	A Belén, pastores (491)
460. Nom. intérprete	Becerro Sacristán, Jesús
957. Lugar	La Alberca (Salamanca)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	6/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 195. *Catalina es el oro*⁹²

320. Título propio	Catalina es el oro (913)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Sejas de Aliste (Zamora)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Molto moderato amplio
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 196. *La lucha de la cigüeña*⁹³

320. Título propio	La lucha de la cigüeña (914)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Sejas de Aliste (Zamora)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante molto moderato
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 197. *Si supiera que en el mundo*⁹⁴

320. Título propio	Si supiera que en el mundo (915)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Sejas de Aliste (Zamora)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 198. *Ahora que vas casado*⁹⁵

320. Título propio	Ahora que vas casado (916)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Sejas de Aliste (Zamora)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de boda
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	3/2

Fuente: Elaboración propia

⁹² El informante no aparece en la grabación. Voz de mujer según la escucha.⁹³ El informante no aparece en la grabación. Voz de mujer según la escucha.⁹⁴ El informante no aparece en la grabación. Voz de hombre según la escucha.⁹⁵ El informante no aparece en la grabación. Voz de mujer según la escucha.

Tabla 199. *Querido dueño*⁹⁶

320. Título propio	Querido dueño (917)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Sejas de Aliste (Zamora)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Molto moderato quasi adagio
823. Compás	2/4 3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 200. *La rueca*⁹⁷

320. Título propio	La rueca (918)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Sejas de Aliste (Zamora)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	andantino
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 201. *Debajo de la puente*

320. Título propio	Debajo de la puente (920)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Sejas de Aliste (Zamora)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Lento
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 202. *Cuando el bien de mi vida*⁹⁸

320. Título propio	Cuando el bien de mi vida (921)
460. Nom. intérprete	Rivas, Andrés
957. Lugar	Sejas de Aliste (Zamora)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Adagio
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

⁹⁶ El informante no aparece en la grabación. Es un grupo de cantores. Parecen todas voces masculinas.

⁹⁷ El informante no aparece en la grabación. Voz de mujer según la escucha.

⁹⁸ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 203. *A la sombra del tejado*⁹⁹

320. Título propio	A la sombra del tejado (922)
460. Nom. intérprete	Fernández, Antonia
957. Lugar	Sejas de Aliste (Zamora)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 204. *De ventana en ventana*¹⁰⁰

320. Título propio	De ventana en ventana (923)
460. Nom. intérprete	Rodríguez, Domingo
957. Lugar	Sejas de Aliste (Zamora)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Adagio
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 205. *Estrella*¹⁰¹

320. Título propio	Estrella (924)
460. Nom. intérprete	Fernández, Antonia
957. Lugar	Sejas de Aliste (Zamora)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

⁹⁹ El informante no aparece en la grabación.¹⁰⁰ El informante no aparece en la grabación.¹⁰¹ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 206. *Habas verdes*¹⁰²

320. Título propio	Habas verdes (944)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Miranda do Douro
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto rítmico
823. Compás	32/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 207. *Partiran do oriente tres reis*¹⁰³

320. Título propio	Partiran do oriente tres reis (942)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Miranda do Douro
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	Hombre y Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Tiempo de marcha, moderato
823. Compás	Compasillo

Fuente: Elaboración propia

Tabla 208. *Vinde e adoremos*

320. Título propio	Vinde e adoremos (941)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Miranda do Douro
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 209. *Officcios d' aprender*

320. Título propio	Officcios d' aprender (926)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Cercio (Miranda do Douro)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

¹⁰² El informante no aparece en la grabación. Comienza a una sola voz y luego se incorpora un coro de hombres.

¹⁰³ El informante no aparece en la grabación. Comienza un hombre y se incorpora una voz de mujer en el cuarto compás.

Tabla 210. *Se tu quiés que t'anrrame la puorta*¹⁰⁴

320. Título propio	Se tu quiés que t'anrrame la puorta (943)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Miranda do Douro
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto mosso
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 211. *Pr'aquella cañada*

320. Título propio	Pr'aquella cañada (927)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Cercio (Miranda do Douro)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 212. *O touro desta vila*

320. Título propio	O touro desta vila (928)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Cercio (Miranda do Douro)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

¹⁰⁴ El ritmo no es claro por lo que cuesta hacer un seguimiento de la canción.

Tabla 213. *Canario*¹⁰⁵

320. Título propio	Canario (929)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Cercio (Miranda do Douro)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 214. *Si quiés ir a culher rozas*¹⁰⁶

320. Título propio	Si quiés ir a culher rozas (930)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Cercio (Miranda do Douro)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 215. *Ao lugar de Freixeneda*¹⁰⁷

320. Título propio	Ao lugar de Freixeneda (931)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Cercio (Miranda do Douro)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

¹⁰⁵ El informante no aparece en la grabación. Voz de hombre según la escucha.

¹⁰⁶ El informante no aparece en la grabación. Voz de hombre según la escucha.

¹⁰⁷ El informante no aparece en la grabación. Voz de hombre según la escucha.

Tabla 216. *Cabalhero, que queres de mi*¹⁰⁸

320. Título propio	Cabalhero, que queres de mi (932)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Cercio (Miranda do Douro)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	6/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 217. *Que un son palomba, madre*¹⁰⁹

320. Título propio	Que un son palomba, madre (933)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Cercio (Miranda do Douro)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 218. *Mirundún*¹¹⁰

320. Título propio	Mirundún (934)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Cercio (Miranda do Douro)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 219. *Ya la berde rretamar*¹¹¹

320. Título propio	Ya la berde rretamar
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Cercio (Miranda do Douro)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto gracioso
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

¹⁰⁸ El informante no aparece en la grabación. Voz de hombre según la escucha.¹⁰⁹ El informante no aparece en la grabación. Voz de hombre según la escucha.¹¹⁰ El informante no aparece en la grabación. Voz de hombre según la escucha.¹¹¹ El informante no aparece en la grabación. Voz de hombre según la escucha.

Tabla 220. *El vilhano de Zamora*¹¹²

320. Título propio	El vilhano de Zamora (936)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Cercio (Miranda do Douro)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino mosso
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 221. *El padre de Antonio*¹¹³

320. Título propio	El padre de Antonio (937)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Cercio (Miranda do Douro)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 222. *Por la puente de Dinguelendeira*¹¹⁴

320. Título propio	Por la puente de Dinguelendeira (938)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Cercio (Miranda do Douro)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 223. *La vi llorando*¹¹⁵

320. Título propio	La vi llorando (307)
460. Nom. intérprete	Priante, Carmen
957. Lugar	Jarandilla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro franco
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

¹¹² El informante no aparece en la grabación. Voz de hombre según la escucha.

¹¹³ El informante no aparece en la grabación. Voz de hombre según la escucha.

¹¹⁴ El informante no aparece en la grabación. Voz de hombre según la escucha.

¹¹⁵ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 224. *Aquí me tienes, torito*¹¹⁶

320. Título propio	Aquí me tienes, torito (308)
460. Nom. intérprete	Priante, Carmen
957. Lugar	Jarandilla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de toros
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Prestissimo muy libre
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 225. *A la rueda la patata*¹¹⁷

320. Título propio	A la rueda la patata (309)
460. Nom. intérprete	Priante, Carmen Muchachos de Jarandilla
957. Lugar	Jarandilla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro molto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 226. *Madre, a la puerta hay un niño*¹¹⁸

320. Título propio	Madre, a la puerta hay un niño (312)
460. Nom. intérprete	Robles, Cipriana
957. Lugar	Jarandilla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 227. *La primera entrada del amor*¹¹⁹

320. Título propio	La primera entrada del amor (313)
460. Nom. intérprete	Robles, Carmen
957. Lugar	Jarandilla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto mosso
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

¹¹⁶ El informante no aparece en la grabación.¹¹⁷ El informante no aparece en la grabación.¹¹⁸ El informante no aparece en la grabación.¹¹⁹ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 228. *Virgen de la Concepción*¹²⁰

320. Título propio	Virgen de la concepción (314)
460. Nom. intérprete	Iglesias, Eulalia
957. Lugar	Jarandilla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto vivo
823. Compás	2/4
858. Otros instrumentos	Almirez Castañuelas

Fuente: Elaboración propia

Tabla 229. *Naciste en primavera*¹²¹

320. Título propio	Naciste en primavera (315)
460. Nom. intérprete	Robles, Carmen
957. Lugar	Jarandilla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto grazioso
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 230. *No te pedimos el tonto*¹²²

320. Título propio	No te pedimos el tonto (316)
460. Nom. intérprete	Robles, Carmen Conjunto de voces
957. Lugar	Jarandilla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

¹²⁰ El informante no aparece en la grabación.

¹²¹ El informante no aparece en la grabación.

¹²² El informante no aparece en la grabación. Conjunto de voces según escucha. Primero canta una mujer, luego un hombre y finalmente cantan ambos juntos.

Tabla 231. *Qué coloritán*¹²³

320. Título propio	Qué coloritán (317)
460. Nom. intérprete	Robles, Carmen
957. Lugar	Jarandilla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro gicoso
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 232. *El trébole trebolado*¹²⁴

320. Título propio	El trébole trebolado (318)
460. Nom. intérprete	Robles, Cipriana
957. Lugar	Jarandilla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 233. *El trébole*¹²⁵

320. Título propio	El trébole (319)
460. Nom. intérprete	Robles, Cipriana Conjunto de Mujeres
957. Lugar	Jarandilla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S-
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino con sentimiento
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

¹²³ El informante no aparece en la grabación.¹²⁴ El informante no aparece en la grabación.¹²⁵ El informante no aparece en la grabación. Conjunto de voces de mujer según escucha.

Tabla 234. *Yo tengo que irme*¹²⁶

320. Título propio	Yo tengo que irme (320)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Jarandilla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Presto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 235. *Manojito de geranio*¹²⁷

320. Título propio	Manojito de geranio (321)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Jarandilla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro vivace
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 236. *Dicen que ando calles*¹²⁸

320. Título propio	Dicen que ando calles (322)
460. Nom. intérprete	Robles, Carmen
957. Lugar	Jarandilla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

¹²⁶ El informante no aparece en la grabación. En la lista cedida por el Centro Etnográfico de Uruña figura un grupo de mozos, pero solo se escucha una voz.

¹²⁷ El informante no aparece en la grabación. En la lista cedida por el Centro Etnográfico de Uruña figura un grupo de mozos, pero solo se escucha una voz.

¹²⁸ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 237. *Canción de los capullos*¹²⁹

320. Título propio	Canción de los capullos (281)
460. Nom. intérprete	Curiel, Marciano
957. Lugar	Garganta la Olla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro (ritmo libre)
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 238. *El zarandeo*¹³⁰

320. Título propio	El zarandeo (282)
460. Nom. intérprete	Curiel, Marciano
957. Lugar	Garganta la Olla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 239. *Si tu has venido al toro*¹³¹

320. Título propio	Si tu has venido al toro (283)
460. Nom. intérprete	Curiel, Marciano
957. Lugar	Garganta la Olla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de toros
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

¹²⁹ Se informa solamente de la canción. El Centro Etnográfico de Urueña lo denomina como: *Eché un limón a rodar*.

¹³⁰ Se informa de la obra, no así del informante que se deduce por ser la misma voz que la canción anterior.

¹³¹ Se informa de la obra, no así del informante que se deduce por ser la misma voz que la canción anterior.

Tabla 240. *Si me quieres te quiero*¹³²

320. Título propio	Si me quieres te quiero (284)
460. Nom. intérprete	Curiel, Marciano
957. Lugar	Garganta la Olla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción de invierno
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 241. *Si me quieres te quiero*¹³³

320. Título propio	Si me quieres te quiero (285)
460. Nom. intérprete	Curiel Marciano
957. Lugar	Garganta la Olla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Alborada de primavera
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 242. *Tienes en tu cara pecas*

320. Título propio	Tienes en tu cara pecas (286)
460. Nom. intérprete	Curiel, Marciano
957. Lugar	Garganta la Olla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

¹³² Se informa de la obra y del lugar, no así del informante que se deduce por ser la misma voz que la canción anterior.

¹³³ El informante no aparece en la grabación. Se deduce por ser la misma voz que la canción anterior.

Tabla 243. *Adiós calle del Chorrillo*¹³⁴

320. Título propio	Adiós calle del Chorrillo (287)
460. Nom. intérprete	Curiel, Marciano
957. Lugar	Garganta la Olla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 244. *Tiene la molinera ricas puntillas*¹³⁵

320. Título propio	Tiene la molinera ricas puntillas (288)
460. Nom. intérprete	Curiel, Marciano
957. Lugar	Garganta la Olla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 245. *El uno traigo en la gorra*

320. Título propio	El uno traigo en la gorra (363)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Piornal (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	-
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 246. *Dicen que madruga el sol*¹³⁶

320. Título propio	Dicen que madruga el sol (364)
460. Nom. intérprete	Salgado Sánchez, Pastora
957. Lugar	Piornal (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

¹³⁴ El informante no aparece en la grabación.¹³⁵ El informante no aparece en la grabación.¹³⁶ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 247. *Esta calle abajito*¹³⁷

320. Título propio	Esta calle abajito (365)
460. Nom. intérprete	Salgado Sánchez, Pastora
957. Lugar	Piornal (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 248. *El vaso de agua*¹³⁸

320. Título propio	El vaso de agua (366)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Piornal (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 249. *Despierta mi bien*¹³⁹

320. Título propio	Despierta mi bien (367)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Piornal (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

¹³⁷ Comienza directamente con la grabación, no se detalla ningún tipo de información.

¹³⁸ En la lista cedida por el Centro Etnográfico de Urueña se adjudica el intérprete al padre del alcalde de Piornal. En la grabación no se detalla esta información.

¹³⁹ En la lista cedida por el Centro Etnográfico de Urueña se adjudica el intérprete a la sobrina del alcalde de Piornal. En la grabación no se detalla esta información.

Tabla 250. *A San Roque*¹⁴⁰

320. Título propio	A San Roque (368)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Piornal (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 251. *Ángeles y serafines*¹⁴¹

320. Título propio	Ángeles y serafines (369)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Piornal (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Cantar de Reyes
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Vivace
823. Compás	3/8
858. Otros instrumentos	Almirez

Fuente: Elaboración propia

Tabla 252. *Ay mujer, ay mujer*¹⁴²

320. Título propio	Ay mujer, ay mujer (276)
460. Nom. intérprete	Iglesia, Cándido
957. Lugar	Coria (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

¹⁴⁰ En la lista cedida por el Centro Etnográfico de Urueña se adjudica el intérprete a una anciana de Piornal. En la grabación no se detalla esta información.

¹⁴¹ En la lista cedida por el Centro Etnográfico de Urueña se adjudica el intérprete a la sobrina del alcalde de Piornal. En la grabación no se detalla esta información.

¹⁴² El informante no aparece en la grabación.

Tabla 253. *Arriero es mi amante*

320. Título propio	Arriero es mi amante (271)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Ceclavín (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Mujer Almirez
807. <i>Incipit</i> : tempo	Vivace
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 254. *La tía Calderona*

320. Título propio	La tía Calderona (272)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Ceclavín (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Presto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 255. *Esta casa es casa grande*¹⁴³

320. Título propio	Esta casa es casa grande (279)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Coria (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 256. *San José*

320. Título propio	San José (280)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Coria (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino mosso
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

¹⁴³ A la mitad de la canción aparece un grupo de hombres.

Tabla 257. *San José*

320. Título propio	San José (280)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Coria (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino mosso
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 258. *El señorito*¹⁴⁴

320. Título propio	El señorito (277)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Coria (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 259. *Carrasco*

320. Título propio	Carrasco (269)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Ceclavín (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 260. *Si vas por la carretera*

320. Título propio	Si vas por la carretera (270)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Ceclavín (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro molto
823. Compás	Compasillo

¹⁴⁴ Existen tres tomas sobre esta canción, una de ellas cantada por un hombre. El resto, interpretadas por voz de mujer.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 261. *Pues concebida*¹⁴⁵

320. Título propio	Pues concebida (386)
460. Nom. intérprete	García Linos, Paula
957. Lugar	Torrejoncillo (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 262. *Virgen Santa de Arjemes*¹⁴⁶

320. Título propio	Virgen Santa de Arjemes (387)
460. Nom. intérprete	García Linos, Paula
957. Lugar	Torrejoncillo (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	6/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 263. *Manojo*¹⁴⁷

320. Título propio	Manojo (390)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Valverde del Fresno (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

¹⁴⁵ El informante no aparece en la grabación.

¹⁴⁶ El informante no aparece en la grabación.

¹⁴⁷ Ambas voces se deducen tras la escucha de las grabaciones.

Tabla 264. *Catalina*¹⁴⁸

320. Título propio	Catalina (391)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Valverde del Fresno (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro molto
823. Compás	6/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 265. *Apañar aceituna*

320. Título propio	Virgen Santa de Arjemes (392)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Valverde del Fresno (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 266. *Me llamaste veleta*

320. Título propio	Me llamaste veleta
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	-
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	-

Fuente: Elaboración propia

Tabla 267. *Al levantarme de mañanita*

320. Título propio	Al levantarme de mañanita (394)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Valverde del Fresno (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Tiempo de habanera
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

¹⁴⁸ En la lista cedida por el Centro Etnográfico de Urueña se adjudica el intérprete a la sobrina del dueño de la fonda de Valverde del Fresno. En la grabación no se detalla esta información.

Tabla 268. *La aceituna en el olivo*¹⁴⁹

320. Título propio	La aceituna en el olivo (498)
460. Nom. intérprete	Francisca
957. Lugar	El Payo (Salamanca)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 269. *A la gala de la rosa*¹⁵⁰

320. Título propio	A la gala de la rosa (499)
460. Nom. intérprete	Hernández, Felisa
957. Lugar	El Payo (Salamanca)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	4/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 270. *Una estrella se perdió*¹⁵¹

320. Título propio	Una estrella se perdió (500)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	El Payo (Salamanca)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

¹⁴⁹ El informante no aparece en la grabación.

¹⁵⁰ El informante no aparece en la grabación.

¹⁵¹ En la lista cedida por el Centro Etnográfico de Uruña, aparecen como intérpretes las hermanas Francisca y Felisa Hernández de El Payo (Salamanca), sin embargo, solo se escucha una voz de mujer.

Tabla 271. *Los pastores en el campo*¹⁵²

320. Título propio	Los pastores en el campo (501)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	El Payo (Salamanca)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	5/8 4/8 5/8...

Fuente: Elaboración propia

Tabla 272. *Lleva la molinera*

320. Título propio	Lleva la molinera (275)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Coria (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 273. *La gitana*

320. Título propio	La gitana (274)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Coria (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante con moto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

¹⁵² En la lista cedida por el Centro Etnográfico de Uruña, aparecen como intérpretes las hermanas Francisca y Felisa Hernández de El Payo (Salamanca), sin embargo, solo se escucha una voz de mujer. Esta voz es la misma intérprete que la canción anterior.

Tabla 274. *Son tus labios un rubí*¹⁵³

320. Título propio	Son tus labios un rubí (351)
460. Nom. intérprete	Nieto Ribera, Manuel
957. Lugar	Montehermoso (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro con sentimiento
823. Compás	3/2

Fuente: Elaboración propia

Tabla 275. *La campanillina*¹⁵⁴

320. Título propio	La campanillina (352)
460. Nom. intérprete	Nieto Ribera, Manuel
957. Lugar	Montehermoso (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 276. *Si quieres que te quiera*¹⁵⁵

320. Título propio	Si quieres que te quiera(353)
460. Nom. intérprete	Nieto Ribera, Manuel
957. Lugar	Montehermoso (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	5/8
	3/4
	3/8

Fuente: Elaboración propia

¹⁵³ El informante no aparece en la grabación.

¹⁵⁴ El informante no aparece en la grabación.

¹⁵⁵ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 277. *Yo fui el que te quité el pollo*

320. Título propio	Yo fui el que te quité el pollo
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Montehermoso (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 278. *Levántate morenita*¹⁵⁶

320. Título propio	Levántate morenita (355)
460. Nom. intérprete	Rodríguez, Pura
957. Lugar	Montehermoso (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino grazioso
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 279. *Un limón tiré a rodar*

320. Título propio	Un limón tiré a rodar (356)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Montehermoso (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	2/4 3/4 2/4...

Fuente: Elaboración propia

¹⁵⁶ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 280. *Si a mi suegra la viera*¹⁵⁷

320. Título propio	Si a mi suegra la viera (357)
460. Nom. intérprete	Nieto Ribera, Manuel
957. Lugar	Montehermoso (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino grazioso
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 281. *Estaba la molinera*

320. Título propio	Estaba la molinera (359)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Montehermoso (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto vivo
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 282. *La Charramangá*¹⁵⁸

320. Título propio	La Charramangá (377)
460. Nom. intérprete	Peña, Severa
957. Lugar	Torrejoncillo (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

¹⁵⁷ El informante no aparece en la grabación.

¹⁵⁸ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 283. *La cigüeña en la torre*¹⁵⁹

320. Título propio	La cigüeña en la torre (384)
460. Nom. intérprete	García Linos, Paula
957. Lugar	Torrejoncillo (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 284. *Los toreros en Madrid*¹⁶⁰

320. Título propio	Los toreros en Madrid (385)
460. Nom. intérprete	García Linos, Paula
957. Lugar	Torrejoncillo (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto non troppo
823. Compás	3/4
	4/4
	3/4...

Fuente: Elaboración propia

Tabla 285. *Si soy torero me da la gana*¹⁶¹

320. Título propio	Si soy torero me da la gana (358)
460. Nom. intérprete	Nieto Ribera, Manuel
957. Lugar	Montehermoso (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

¹⁵⁹ El informante no aparece en la grabación.¹⁶⁰ El informante no aparece en la grabación.¹⁶¹ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 286. *El caldererillo*¹⁶²

320. Título propio	El caldererillo (378)
460. Nom. intérprete	García Linos, Paula
957. Lugar	Torrejoncillo (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro energico
823. Compás	2/4 3/4 2/4...

Fuente: Elaboración propia

Tabla 287. *La primera visita del amor*¹⁶³

320. Título propio	La primera visita del amor (379)
460. Nom. intérprete	García Linos, Paula
957. Lugar	Torrejoncillo (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 288. *En esta calle vivía*¹⁶⁴

320. Título propio	En esta calle vivía (380)
460. Nom. intérprete	García Linos, Paula
957. Lugar	Torrejoncillo (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	3/4 2/4 3/4...

Fuente: Elaboración propia

¹⁶² El informante no aparece en la grabación.

¹⁶³ El informante no aparece en la grabación.

¹⁶⁴ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 289. *El pino en el pinar*¹⁶⁵

320. Título propio	El pino en el pinar (381)
460. Nom. intérprete	García Linos, Paula
957. Lugar	Torrejoncillo (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantin
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 290. *A verte vengo*¹⁶⁶

320. Título propio	A verte vengo (382)
460. Nom. intérprete	García Linos, Paula
957. Lugar	Torrejoncillo (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	3/4 2/4 3/4...

Fuente: Elaboración propia

Tabla 291. *Qué serenita cayó la nieve*¹⁶⁷

320. Título propio	Qué serenita cayó la nieve (299)
460. Nom. intérprete	Rodríguez y Pulido, Tomás
957. Lugar	Garganta la Olla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

¹⁶⁵ El informante no aparece en la grabación.¹⁶⁶ El informante no aparece en la grabación.¹⁶⁷ Se informa de que el intérprete es el solista barítono de la Coral Cacereña, pero no de su nombre. Antes del inicio de la obra hay un recitado.

Tabla 292. *No te acuerdas cuando andabas*¹⁶⁸

320. Título propio	No te acuerdas cuando andabas (343)
460. Nom. intérprete	Rodríguez y Pulido, Tomás
957. Lugar	Madroñeras (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante
823. Compás	Compasillo 3/2 Compasillo...

Fuente: Elaboración propia

Tabla 293. *Canción de las viñas*¹⁶⁹

320. Título propio	Canción de las viñas (234)
460. Nom. intérprete	Rodríguez y Pulido, Tomás
957. Lugar	Baños de Montemayor (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 294. *Aquí me pongo a cantar*¹⁷⁰

320. Título propio	Aquí me pongo a cantar (349)
460. Nom. intérprete	García, Germán
957. Lugar	Malpartida de Plasencia (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	4/4

Fuente: Elaboración propia

¹⁶⁸ Antes de la canción existe un recitado.

¹⁶⁹ El informante no aparece en la grabación.

¹⁷⁰ Ese informa de que el intérprete es el vicepresidente de la Coral Cacereña, no de su nombre

Tabla 295. *Arrecojan los manteles*

320. Título propio	Arrecojan los manteles (350)
460. Nom. intérprete	García, Germán
957. Lugar	Malpartida de Plasencia (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4
	2/4
	3/4...

Fuente: Elaboración propia

Tabla 296. *Descoloridita mía*

320. Título propio	Descoloridita mía (344)
460. Nom. intérprete	García, Narcisa
957. Lugar	Madroñera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Fandango
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	3/8
	2/8
	3/8...

Fuente: Elaboración propia

Tabla 297. *Dile guapa a tu madre*

320. Título propio	Dile guapa a tu madre (229)
460. Nom. intérprete	García, Narcisa
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato, con grazia viva
823. Compás	3/4
	4/4
	3/4...

Fuente: Elaboración propia

Tabla 298. *Estaban las tres hermanas*

320. Título propio	Estaban las tres hermanas (227)
460. Nom. intérprete	García, Narcisa
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante
823. Compás	Compasillo 3/2 Compasillo...

Fuente: Elaboración propia

Tabla 299. *Al pasar por los torneos*¹⁷¹

320. Título propio	Al pasar por los torneos (253)
460. Nom. intérprete	Cerdeira, Consuelo
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 300. *Quién fuera clavito de oro*¹⁷²

320. Título propio	Quién fuera clavito de oro (254)
460. Nom. intérprete	Cerdeira, Consuelo
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Vivo
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

¹⁷¹ El informante y el nombre de la canción no aparecen en la grabación. Información cedida por el Centro Etnográfico de Urueña.

¹⁷² El informante no aparece en la grabación.

Tabla 301. *El cura de la aldea*¹⁷³

320. Título propio	El cura de la aldea (255)
460. Nom. intérprete	Martínez, Manuela
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Presto
823. Compás	Compasillo

Fuente: Elaboración propia

Tabla 302. *La niña de los madriles*¹⁷⁴

320. Título propio	La niña de los madriles (256)
460. Nom. intérprete	Martínez, Manuela
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 303. *Yo me llamo Pepe el Conde*¹⁷⁵

320. Título propio	Yo me llamo Pepe el Conde (257)
460. Nom. intérprete	Martínez, Manuela
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto grazioso
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

¹⁷³ El informante no aparece en la grabación.¹⁷⁴ El informante no aparece en la grabación.¹⁷⁵ El informante no aparece en la grabación. Se trata de una voz de mujer, se deduce que es Manuela Martínez. El Centro Etnográfico de Urueña aporta como dato un intérprete masculino llamado Manuel Martínez.

Tabla 304. *Toquen los tambores*

320. Título propio	Toquen los tambores (199)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Valdecaballeros (Badajoz)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto comodo
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 305. *Esta noche nace el niño*¹⁷⁶

320. Título propio	Esta noche nace el niño (235)
460. Nom. intérprete	Martínez, Manuela
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 306. *Al entrar en la morería*¹⁷⁷

320. Título propio	Al entrar en la morería (253)
460. Nom. intérprete	Cerdeira, Consuelo
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

¹⁷⁶ El informante no aparece en la grabación.

¹⁷⁷ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 307. *El sereno*¹⁷⁸

320. Título propio	El sereno (236)
460. Nom. intérprete	Cerdeira, Consuelo
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro molto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 308. *El pájaro bobo*¹⁷⁹

320. Título propio	El pájaro bobo (237)
460. Nom. intérprete	Cerdeira, Consuelo
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	5/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 309. *Al gurugurú*¹⁸⁰

320. Título propio	Al gurugurú (238)
460. Nom. intérprete	Desconocido
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

¹⁷⁸ El informante no aparece en la grabación.

¹⁷⁹ El informante no aparece en la grabación.

¹⁸⁰ Solo se escucha una voz de mujer en la grabación, el Centro Etnográfico de Uruña aporta como datos del intérprete a Consuelo Cerdeira y Manuela Martínez.

Tabla 310. *La Virgen va caminando*¹⁸¹

320. Título propio	La Vorgen va caminando (239)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 311. *Iban caminando*¹⁸²

320. Título propio	Iban caminando (240)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Villancico
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 312. *La cigüeña en la torre*¹⁸³

320. Título propio	La cigüeña en la torre (241)
460. Nom. intérprete	Martínez, Manuela
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

¹⁸¹ Solo se escucha una voz de mujer en la grabación, el Centro Etnográfico de Urueña aporta como datos del intérprete a Consuelo Cerdeira y Manuela Martínez.

¹⁸² Solo se escucha una voz de mujer en la grabación, el Centro Etnográfico de Urueña aporta como datos del intérprete a Consuelo Cerdeira y Manuela Martínez.

¹⁸³ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 313. *Romance del niño perdido*¹⁸⁴

320. Título propio	Romance del niño perdido (242)
460. Nom. intérprete	Martínez, Manuela
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Molto moderato
823. Compás	5/4 4/4 5/4...

Fuente: Elaboración propia

Tabla 314. *Súbela niña, al balcón*¹⁸⁵

320. Título propio	Súbela niña. Al balcón (243)
460. Nom. intérprete	Cerdeira, Consuelo
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto con moto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 315. *Las doce palabritas*¹⁸⁶

320. Título propio	Las doce palabritas (244)
460. Nom. intérprete	Cerdeira, Consuelo
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	4/4 11/8 3/4...

Fuente: Elaboración propia

¹⁸⁴ El informante no aparece en la grabación.¹⁸⁵ El informante no aparece en la grabación.¹⁸⁶ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 316. *Ay que castillo*¹⁸⁷

320. Título propio	Ay que castillo (245)
460. Nom. intérprete	Martínez, María
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro vivo
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 317. *Ya viene Don Pedro de la guerra herido*¹⁸⁸

320. Título propio	Ya viene Don Pedro de la guerra herido (246)
460. Nom. intérprete	Martínez, María
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro con moto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 318. *Maruxina*¹⁸⁹

320. Título propio	Maruxina (247)
460. Nom. intérprete	Martínez, María
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

¹⁸⁷ El informante no aparece en la grabación.

¹⁸⁸ El informante no aparece en la grabación.

¹⁸⁹ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 319. *Plegaria a la Virgen de la montaña*¹⁹⁰

320. Título propio	Plegaria a la Virgen de la montaña (248)
460. Nom. intérprete	Cerdeira, Consuelo
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	Compasillo 3/2 Compasillo

Fuente: Elaboración propia

Tabla 320. *Blancaflor y Filomena*¹⁹¹

320. Título propio	Blancaflor y Filomena (249)
460. Nom. intérprete	Martínez, Manuela
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	2/4 3/4 2/4...

Fuente: Elaboración propia

Tabla 321. *El entremés*¹⁹²

320. Título propio	El entremés (250)
460. Nom. intérprete	Cerdeira, Consuelo
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto, muy rítmico
823. Compás	3/4 2/4 3/4.....

Fuente: Elaboración propia

¹⁹⁰ El informante no aparece en la grabación.¹⁹¹ El informante no aparece en la grabación.¹⁹² El informante no aparece en la grabación.

Tabla 322. *Ay cógeme que me caigo*¹⁹³

320. Título propio	Ay cógeme que me caigo (251)
460. Nom. intérprete	Cerdeira, Consuelo
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4 2/4 3/2.....

Fuente: Elaboración propia

Tabla 323. *La trujillana*¹⁹⁴

320. Título propio	La trujillana (252)
460. Nom. intérprete	Martínez, Manuela
957. Lugar	Cáceres
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Presto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 324. *El cebollinero*¹⁹⁵

320. Título propio	El cebollinero (213)
460. Nom. intérprete	Rosado, Carmen
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Corro
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

¹⁹³ El informante no aparece en la grabación.

¹⁹⁴ El informante no aparece en la grabación.

¹⁹⁵ Se deja constancia de que Carmen Rosado es una admirable conocedora del folklore local. No se informa del lugar de la toma de la grabación.

Tabla 325. *El trinquilintrín*¹⁹⁶

320. Título propio	El trinquilintrín (214)
460. Nom. intérprete	Rosado, Carmen
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Corro
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 326. *El conde de Inglaterra*¹⁹⁷

320. Título propio	El conde de Inglaterra (215)
460. Nom. intérprete	Rosado, Carmen
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto rítmico
823. Compás	3/4
	4/4
	3/2

Fuente: Elaboración propia

Tabla 327. *El judío honrado*¹⁹⁸

320. Título propio	El judío honrado (216)
460. Nom. intérprete	Rosado, Carmen
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

¹⁹⁶ El informante no aparece en la grabación.¹⁹⁷ El informante no aparece en la grabación.¹⁹⁸ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 328. Llanas¹⁹⁹

320. Título propio	Ramas (¿211?) Llanas (212)
460. Nom. intérprete	Pallí, Julia
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Molto Allegro
823. Compás	3/4 4/4 2/4.....

Fuente: Elaboración propia

Tabla 329. Ramas²⁰⁰

320. Título propio	Ramas (¿211?)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción de baile
801. Voz/instrumento	S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Molto Allegro
823. Compás	3/4 4/4 2/4.....

Fuente: Elaboración propia

Tabla 330. El pobrete²⁰¹

320. Título propio	El pobrete (217)
460. Nom. intérprete	Rosado, Carmen
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andante
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

¹⁹⁹ Grupo de mujeres. No corresponde a la canción 211 del Cancionero, información que figura en el Centro Etnográfico de Uruña.

²⁰⁰ No corresponde a la canción 211 del Cancionero, información que figura en el Centro Etnográfico de Uruña. Mala calidad de la grabación.

²⁰¹ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 331. *El pollito y la vieja*²⁰²

320. Título propio	El pollito y la vieja (218)
460. Nom. intérprete	Rosado, Carmen
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4 4/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 332. *El corregidor y la molinera*²⁰³

320. Título propio	El corregidor y la molinera (219)
460. Nom. intérprete	Rosado, Carmen
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4 4/4 3/2.....

Fuente: Elaboración propia

Tabla 333. *Llevas en tu manteo un repicoteo*²⁰⁴

320. Título propio	Llevas en tu manteo un repicoteo (220)
460. Nom. intérprete	Rosado, Carmen
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

²⁰² El informante no aparece en la grabación.²⁰³ El informante no aparece en la grabación.²⁰⁴ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 334. *Fray Diego*²⁰⁵

320. Título propio	Fray Diego (221)
460. Nom. intérprete	Criado Valcárcel, Vicente
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción de corro
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Vivace
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 335. *Estaba la Catalina*²⁰⁶

320. Título propio	Estaba la Catalina (222)
460. Nom. intérprete	Criado, Vicente Rosado, Carmen
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción de corro
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 336. *La dama y el galán*²⁰⁷

320. Título propio	La dama y el galán (223)
460. Nom. intérprete	Rosado, Carmen
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	4/4

Fuente: Elaboración propia

²⁰⁵ El informante no aparece en la grabación.

²⁰⁶ El informante no aparece en la grabación.

²⁰⁷ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 337. *La zarandaina*²⁰⁸

320. Título propio	La zarandaina (228)
460. Nom. intérprete	Criado, Vicente
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción de corro
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	4/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 338. *Esta es mi calle regada*²⁰⁹

320. Título propio	Está mi calle regada (224)
460. Nom. intérprete	Rosado, Carmen Hombre*
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción de corro
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto mosso
823. Compás	3/2 4/4 3/2.....

Fuente: Elaboración propia

Tabla 339. *El corro del Candil*

320. Título propio	El corro del Candil (225)
460. Nom. intérprete	Pallí, Julia
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción de corro
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto mosso
823. Compás	4/4

Fuente: Elaboración propia

²⁰⁸ El informante no aparece en la grabación.²⁰⁹ Según el Centro Etnográfico de Urueña, la voz de hombre pertenece a un vecino de Arroyo del Puerco.

Tabla 340. *El dongolondón*²¹⁰

320. Título propio	El dongolondón (226)
460. Nom. intérprete	Criado, Vicente Rosado, Carmen
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro vivo grazioso
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 341. *La Jeringosa*²¹¹

320. Título propio	La Jeringosa (273)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Coria (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S Mujer (2 voces)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Vivace
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 342. *Llanas*²¹²

320. Título propio	Llanas (212)
460. Nom. intérprete	Rosado, Carmen
957. Lugar	Arroyo del Puerco (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción de baile
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4 4/4 3/2...

Fuente: Elaboración propia

²¹⁰ El informante no aparece en la grabación. La canción comienza con voz de hombre y más tarde se incorpora la mujer.

²¹¹ El informante no aparece en la grabación. Según el Centro Etnográfico de Urueña, una de las voces de la mujer pertenece a la sobrina de la dueña de la funda de Coria.

²¹² El informante no aparece en la grabación.

Tabla 343. *Campanillas de plata*²¹³

320. Título propio	Campanillos de plata (258 y 259)
460. Nom. intérprete	Vieras Amores, Amado
957. Lugar	Ceclavín (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/2 3/4 5/2

Fuente: Elaboración propia

Tabla 344. *El chaval en el huerto*²¹⁴

320. Título propio	El clavel en el huerto (260)
460. Nom. intérprete	Viera Amores, Amado
957. Lugar	Ceclavín (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 345. *El quiquiriquí*²¹⁵

320. Título propio	El quiquiriquí (261)
460. Nom. intérprete	Viera Amores, Amado
957. Lugar	Ceclavín (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

²¹³ El informante no aparece en la grabación. Según el Centro Etnográfico de Urueña solo pertenece a la canción 258 del Cancionero. Tras la escucha se puede confirmar que pertenece a la 259 también.

²¹⁴ El informante no aparece en la grabación.

²¹⁵ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 346. *Por esta plazuelita*²¹⁶

320. Título propio	Por esta plazuelita (262)
460. Nom. intérprete	Viera Amores, Amado
957. Lugar	Ceclavín (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/2
	2/4
	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 347. *Rosa de las rosas*²¹⁷

320. Título propio	Rosa de las Rosas (263)
460. Nom. intérprete	Viera Amores, Amado
957. Lugar	Ceclavín (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Cantiga
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Larghetto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 348. *Gerineldo*

320. Título propio	Gerineldo (264)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Ceclavín (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Romance
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Molto moderato
823. Compás	Compasillo
	2/4
	Compasillo

Fuente: Elaboración propia

²¹⁶ El informante no aparece en la grabación.

²¹⁷ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 349. *Una serrana muy pura*

320. Título propio	Una serrana muy pura (265)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Ceclavín (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 350. *Dame la mano prima*

320. Título propio	Dame la mano prima (266)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Ceclavín (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 351. *Ya tocan los maitines*

320. Título propio	Ya tocan a los maitines (267)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Ceclavín (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	3/4
	3/8
	3/4.....

Fuente: Elaboración propia

Tabla 352. *El baile de las carrasquillas*

320. Título propio	El baile de las carrasquillas (268)
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Ceclavín (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto grazioso
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 353. *Canción de boda*

320. Título propio	Canción de boda
460. Nom. intérprete	Molina, Felisa
957. Lugar	Badajoz
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción de boda
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	-

Fuente: Elaboración propia

Tabla 354. *Soleares*²¹⁸

320. Título propio	Soleares
460. Nom. intérprete	-
957. Lugar	Badajoz
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	-

Fuente: Elaboración propia

²¹⁸ En la grabación parece escucharse una guitarra interpretando estilo flamenco.

Tabla 355. *La palomita blanca*²¹⁹

320. Título propio	La palomita blanca (325)
460. Nom. intérprete	Curiel, Mariano
957. Lugar	Madroñera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción de primavera
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino
823. Compás	6/8 9/8 6/8.....

Fuente: Elaboración propia

Tabla 356. *El lechuguino*²²⁰

320. Título propio	El lechuguino (326)
460. Nom. intérprete	Curiel, Marciano
957. Lugar	Garganta la Olla (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	-
823. Compás	-

Fuente: Elaboración propia

Tabla 357. *Tengo que subir al árbol*²²¹

320. Título propio	Tengo de subir al árbol (327)
460. Nom. intérprete	Curiel, Marciano
957. Lugar	Madroñera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	3/4 3/8 3/4.....

Fuente: Elaboración propia

²¹⁹ El informante no aparece en la grabación.²²⁰ La canción denominada El Lechuguino no pertenece a la numeración que consta en el Cancionero.²²¹ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 358. *Tres pastoras*²²²

320. Título propio	Tres pastoras (329)
460. Nom. intérprete	Curiel, Marciano
957. Lugar	Madroñera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 359. *Un pastor me da voces*²²³

320. Título propio	Un pastor me da voces (330)
460. Nom. intérprete	Curiel, Marciano
957. Lugar	Madroñera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 360. *Paseaba el Conde Niño*²²⁴

320. Título propio	Paseaba el Conde Niño (331)
460. Nom. intérprete	Rodríguez de Miguel, Margarita
957. Lugar	Madroñera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	2/4

Fuente: Elaboración propia

²²² El informante no aparece en la grabación.

²²³ El informante no aparece en la grabación.

²²⁴ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 361. *La cigüeña y la culebra*²²⁵

320. Título propio	La cigüeña y la culebra (332)
460. Nom. intérprete	Rodríguez de Miguel, Margarita
957. Lugar	Madroñera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	2/4 3/4 2/4.....

Fuente: Elaboración propia

Tabla 362. *Caramba María con tus avellanas*²²⁶

320. Título propio	Caramba María con tus avellanas (334)
460. Nom. intérprete	Fernández Costa, María Antonia
957. Lugar	Madroñera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Vivace
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 363. *Una paloma blanca*²²⁷

320. Título propio	Una paloma blanca (335)
460. Nom. intérprete	Fernández Costa, María Antonia
957. Lugar	Madroñera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro con moto
823. Compás	2/4 3/4 2/4.....

Fuente: Elaboración propia

²²⁵ El informante no aparece en la grabación.²²⁶ El informante no aparece en la grabación.²²⁷ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 364. *Una teja me llevo*²²⁸

320. Título propio	Una teja me llevo (336)
460. Nom. intérprete	Fernández Costa, María Antonia
957. Lugar	Madroñera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	807. Presto
823. Compás	823. 3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 365. *En mayo era*²²⁹

320. Título propio	En mayo era (337)
460. Nom. intérprete	Fernández Costa, María Antonia
957. Lugar	Madroñera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 366. *El pájaro bobo*²³⁰

320. Título propio	El pájaro bobo (338)
460. Nom. intérprete	Fernández Costa, María Antonia
957. Lugar	Madroñera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

²²⁸ El informante no aparece en la grabación.

²²⁹ El informante no aparece en la grabación.

²³⁰ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 367. *Esta es una tonada nueva*²³¹

320. Título propio	Esta es la tonada nueva (339)
460. Nom. intérprete	Fernández Costa, María Antonia
957. Lugar	Madroñera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Vivo
823. Compás	3/8

Fuente: Elaboración propia

Tabla 368. *El niño se fue a pedir*²³²

320. Título propio	El Niño se fue a pedir (340)
460. Nom. intérprete	Ávila Gonzalo, Antonia
957. Lugar	Madroñera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Villancico
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Moderato
823. Compás	5/8 2/4 3/4.....

Fuente: Elaboración propia

Tabla 369. *Ay el chiquitín*²³³

320. Título propio	Ay del chiquitín (341)
460. Nom. intérprete	Ávila Gonzalo, Antonia
957. Lugar	Madroñera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Villancico
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	3/4

Fuente: Elaboración propia

²³¹ El informante no aparece en la grabación.²³² El informante no aparece en la grabación.²³³ El informante no aparece en la grabación.

Tabla 370. *Camina la Virgen Pura*²³⁴

320. Título propio	Camina la Virgen Pura (342)
460. Nom. Intérprete	-
957. Lugar	Madroñera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Villancico
801. Voz/instrumento	801. S Mujer
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegretto
823. Compás	2/4
	3/4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 371. *El reloj de San Martín*²³⁵

320. Título propio	El reloj de San Martín (388)
460. Nom. Intérprete	-
957. Lugar	Trujillo (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Canción
801. Voz/instrumento	S Hombre (2 voces de hombre)
807. <i>Incipit</i> : tempo	Allegro
823. Compás	2/4
	3/4
	2/4.....

Fuente: Elaboración propia

Tabla 372. *Estaban tres niñas bordando corbatas*²³⁶

320. Título propio	Estaban tres niñas bordando corbatas (328)
460. Nom. intérprete	Fernández Costa, María Antonia
957. Lugar	Madroñera (Cáceres)
998. Compositor	Anónima
130. 140 Género cancionístico	140 Romance
801. Voz/instrumento	S
807. <i>Incipit</i> : tempo	Andantino con moto
823. Compás	2/4
	3/4

Fuente: Elaboración propia

²³⁴ Según el Centro Etnográfico de Uruña existen dos intérpretes: Antonia Ávila y María Antonia Fernández. En la grabación solo se percibe una voz de mujer.

²³⁵ Según el Centro Etnográfico de Uruña las voces pertenecen al dueño y un criado del Hotel Cubano de Trujillo (Cáceres).

²³⁶ El informante no aparece en la grabación. Según el Centro Etnográfico de Uruña María Antonia Fernández Costa es criada del Hotel Cubano de Trujillo (Cáceres).

IV Marco Metodológico

MARCO METODOLÓGICO

En este capítulo se explica la metodología aplicada al desarrollo del videojuego para lograr los objetivos descritos anteriormente. Se ofrece también una visión de todas las herramientas que se han utilizado para el desarrollo del videojuego educativo, como *framework* para su creación o editores de imágenes y audio.

1. METODOLOGÍA Y HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO DEL VIDEOJUEGO

Antes de presentar los resultados obtenidos, se expone la metodología y el diseño del estudio. El propósito es elaborar un sistema que sirva para comparar y analizar los datos obtenidos, de una forma cuantitativa para describir las variables y de una forma cualitativa para profundizar en los resultados obtenidos y completarlos.

De este modo, la metodología sigue el siguiente esquema:

- Fase exploratoria-documental
 - Revisión de la información que existe acerca del tema
 - Acotación del material de estudio
- Fase descriptiva-analítica
 - Revisión de la información que existe acerca del tema
 - Acotación del material de estudio.
 - Elaboración del cuestionario que sirve de recogida de información previa y posterior a la aplicación del juego.
 - Identificación de la muestra

- Análisis e interpretación de los datos.
- Fase evaluativa:
 - Estudio, comparativa y evaluación de los resultados.

El diseño, ha sido pensado con un orden sistemático lógico que detallan todos los elementos implicados en el proceso, pero siempre abierto a cambios que pudiesen ser útiles y significativos en la investigación. El procedimiento utilizado para conseguir que la información recabada sea de utilidad se basa en la comparación usando el método estadístico para el análisis de los datos.

El cuestionario elaborado valora la actitud y los conocimientos que el alumnado objeto de estudio tiene acerca de la música tradicional y del uso de los videojuegos educativos. Este cuestionario ha sido diseñado teniendo en cuenta las edades de los alumnos a los que va dirigido y por ese motivo se ha basado en la sencillez en sus preguntas, realizando cuestiones muy breves que precisan de respuestas también breves, concretando los ítems que forman parte del mismo. Se respeta también el anonimato del estudiante, fundamental para que el alumno se sienta con libertad a la hora de contestar las pertinentes preguntas.

Las variables de información del cuestionario son las que fijan la estructura de los ítems. Éstas son:

1. Centro de toma de la muestra
2. Localidad
3. Curso
4. Edad
5. Sexo
6. Estudios musicales fuera del centro escolar.

Además, en lo que se refiere a la estructura, se compone de otras tres partes más relativas a averiguar los conocimientos que el alumnado posee de música tradicional en Gredos, el conocimiento del entorno, y la parte más innovadora, centrada en el videojuego educativo y las nuevas tecnologías (tabla 373):

Tabla 373. Dimensiones del cuestionario

DIMENSIONES	NOMBRE	ÍTEMS
Variables de clasificación	Centro de toma de la muestra, localidad curso, edad, sexo, estudios musicales fuera del centro escolar.	7 (1-7)
Dimensión A	Música tradicional en la zona de Gredos.	6 (8-13)
Dimensión B	Conocimiento del entorno	2 (14-15)
Dimensión C	Videojuego educativo y nuevas tecnologías	5 (16-20)
TOTAL		20 Ítems

Fuente: Elaboración propia

- La dimensión A (de 6 ítems) contiene preguntas sobre la música tradicional en la zona de la Sierra de Gredos, incluyendo preguntas de consideración general y otras de opinión.
- La dimensión B (de 2 ítems) se centra en el conocimiento del entorno, necesario para que alumnos sea consciente de su situación geográfica.

- La dimensión C (de 5 ítems) consta de preguntas de opinión y reflexión acerca de los videojuegos educativos y la música.

La tipología del cuestionario es sencilla y contiene preguntas cerradas en su mayoría, aunque también alguna abierta y semiabierta.

Las preguntas cerradas generan varios tipos de posibilidades de respuestas, afirmativas o negativas y aquellas que constan de varias opciones donde el alumno debe elegir una opción. Se ha optado por preguntas en su mayoría dicotómicas, ya que resultan de mayor facilidad para el alumnado. Las preguntas abiertas pretenden que el alumno pueda opinar libremente y aportar ideas que han podido quedar fuera del cuestionario. Las preguntas semiabiertas están relacionadas con las preguntas cerradas ya que incluyen la posibilidad de añadir alguna cuestión relevante a las preguntas anteriores.

1.1. DESARROLLO INCREMENTAL

Para la creación del videojuego se opta por una metodología de trabajo incremental. En un desarrollo incremental el proyecto se planifica en bloques temporales y cada uno de esos bloques se entiende como mini proyectos. En todos los incrementos se hace un proceso de trabajo similar para proporcionar en cada fase un desarrollo completo sobre el producto final. En este caso, estos incrementos son las escenas por las que el propio jugador se introduce en la aventura. Cada secuencia está compuesta por varias fases que sirven para analizar cada acto con todos los elementos que pueden formar parte del mismo y los objetivos que se pretenden conseguir. La parte más técnica explica el diseño de cada ambiente, cómo posicionar al personaje principal y el por qué de la elección unos colores concretos o una música determinada. Finalmente, se expone una imagen real del videojuego como muestra del trabajo realizado y como enlace a la siguiente escena.

Esta metodología ofrece una forma de trabajo sistemática con validaciones constantes sobre los prototipos a entregar. Permite también dividir el problema en varias cuestiones más pequeñas, facilitando a su vez el logro de los objetivos planeados para este fin. Como cada escena cumple con una finalidad se minimiza el número de errores y se incrementa la calidad del juego.

En cuanto al apartado técnico, desde la finalización de la primera escena se tendrá un prototipo jugable para realizar pruebas, ya que desde el inicio de la actividad todos los ambientes son verificados a través de su puesta en práctica.

1.2. HERRAMIENTAS

Las herramientas utilizadas para la confección del videojuego educativo, se explican en el siguiente apartado, donde además se aclara por qué motivos se elige cada software, atendiendo a unas pautas determinadas como el uso de licencias de uso libre, accesibles a todo mundo y algunas sin ningún tipo de coste, imprescindible para que todo el alumnado tenga acceso a ellas sin tener en cuenta su nivel adquisitivo, como ya se ha mencionado a lo largo de este trabajo.

1.3. CRITERIOS DE ELECCIÓN DE SOFTWARE

Los criterios para elegir el software a utilizar para desarrollar el videojuego son los siguientes:

- **Uso de licencias de software libre:** Con este criterio se evita usar programas que utilicen licencias de uso restrictivo. Además, el uso de este tipo de herramientas da como resultado formatos abiertos, estándares y exportables a otros programas para su reutilización.
- **Utilizables en varios sistemas operativos:** Para la creación del videojuego se han utilizado distintos sistemas operativos como GNU/Linux o Windows. Es por ello que se necesita que los

programas utilizados tengan versión para ambos sistemas operativos. Este, además, es un requisito no funcional por estar instalados en los ordenadores de las aulas.

❖ Criterios de elección de imágenes

Se requieren bancos de imágenes con licencias *Creative Commons* o de uso libre y con permiso para modificaciones como el banco de imágenes del Ministerio de Educación o *Flickr* y *Google* imágenes, que permiten filtrar por este tipo de requisitos. Son necesarias este tipo de licencias para aprovechar el material que ya existe y adaptarlo a nuestras necesidades a la hora de la creación de la actividad.

❖ Framework de creación de videojuegos

La plataforma E-adventure²³⁷ es un proyecto de investigación que pretende facilitar la integración de juegos educativos y Entornos Virtuales de Aprendizaje (VLE) en las aulas, con tres objetivos principales:

- Reducción de los costes de desarrollo para juegos educativos.
- Incorporación de características educativas específicas en herramientas de desarrollo de juegos.
- Integración de los juegos resultantes con material educativo en el contexto de los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

En definitiva, se persigue el objetivo por el que con E-adventure cualquier persona puede crear un videojuego educativo point & click.

Características de autoría:

- Soporte para todos los rasgos comunes de aventuras gráficas point & click y de ficción interactiva.

²³⁷ <http://e-adventure.e-ucm.es/>

- Edición gráfica para autoría.
- Elección del estilo de interacción: menús de aventura tradicionales o menús contextuales.
- Interfaces personalizables.
- Notación XML para la descripción de las aventuras.

Características educativas:

- Soporte para escenarios de aprendizaje adaptativos en tiempo real.
- Juegos empaquetados con metadatos estándares (IEEE Learning Object Metadata, LOM-ES).
- Integración con LMS a través de la implementación de diversos estándares educativos (SCORM 1.2 y 2004 e IMS Content Packaging), exportación especial para la integración con WebCT 4.0 (Web Course Tool, es un sistema de aprendizaje virtual online) y soporte para IMS Learning Design.
- Integración en el repositorio de contenidos educativos digitales Agrega.

Características del motor:

- Opensource.
- Puede ser desplegado como una aplicación independiente o como un applet para la educación online.

❖ Editores de imágenes, audio y vídeo

Los editores que se han utilizado en esta Tesis para la consecución del diseño, retoques de las imágenes, edición de vídeo y de audio del videojuego musical, han sido los siguientes:

*Inkscape*²³⁸: es un editor de gráficos vectoriales. Usa como formato nativo el *Scalable Vector Graphics (SVG)*, un estándar abierto de W3C basado en XML²³⁹. *Inkscape* se ha utilizado para la edición de algunas imágenes del videojuego, como por ejemplo los títulos.

*LibreOffice Draw*²⁴⁰: Forma parte de la suite ofimática *Libreoffice* y también se ha utilizado para editar títulos, fuentes de letra y sombras en algunas imágenes del videojuego.

*GIMP*²⁴¹: es un editor de imágenes que permite modificar o añadir efectos en todo tipo de fotografías o imágenes. Se ha utilizado para el retoque de imágenes del videojuego, como la edición de algunos de los instrumentos. Y también en la creación del personaje Pombo y de sus animaciones.

*Audacity*²⁴²: editor de audio que ha sido utilizado para realizar las grabaciones y sus modificaciones, así como su posterior conversión a los formatos de audio utilizados por *E-adventure*.

*Openshot*²⁴³: Editor de vídeo secuencial que permite la inclusión de fotos, audios y vídeos para su posterior edición. Además, ofrece efectos para el paso de fotografías (difuminado, zoom, etc...) o sonidos (modificadores de volumen). Se ha utilizado para la edición de vídeos en el juego.

2. DESARROLLO DEL VIDEOJUEGO

Los videojuegos educativos tienen como finalidad fomentar el aprendizaje de unos contenidos concretos que ayuden al alumno a asimilar los conocimientos de forma entretenida, impulsando el uso de

²³⁸ <https://inkscape.org/es/>

²³⁹ <https://www.w3.org/XML/>

²⁴⁰ <https://es.libreoffice.org/descubre/draw/>

²⁴¹ <https://www.gimp.org/>

²⁴² <https://www.audacityteam.org/>

²⁴³ <https://www.openshot.org/es/>

las nuevas tecnologías, requerimiento que aparece en la LOMCE, así como las competencias, fundamentales para orientar de forma correcta un currículo (Hattich y Hohmann, 1981).

Teniendo en cuenta que el alumnado al que va dirigido este videojuego presenta edades comprendidas entre los 7 y los 9 años de edad, el contenido de este debe ser adecuado a los requerimientos legales que la ley actual de educación LOMCE exige. Debe ser lo suficientemente conciso para que los alumnos sean capaces de sacar sus propias conclusiones y hacer de este modo, que el juego sea relevante para el aprendizaje de nuevos conocimientos.

Para presentar de una forma clara y concisa los objetivos pertenecientes a la ley educativa en Castilla y León y su relación con las competencias y el propio videojuego educativo, se presentan unas tablas con esta información, aunque durante este capítulo, tras explicar las pantallas de cada juego, se presentarán los pertenecientes a cada pantalla, así como las competencias a las que hace referencia.

Tabla 374. *Contenidos y competencias 3º Primaria*

Contenidos del currículum vigente en Castilla y León. Decreto 26/2016, de 21 de Julio. 3º Primaria.	Bloque	Contenidos específicos que se trabajan en el videojuego.	Competencias							
			1	2	3	4	5	6	7	
Interiorización mediante la escucha de algunos elementos del lenguaje musical rítmico: compases binarios, ternarios y cuaternarios. Figuras musicales (p. 34566).	U N O	Compases binarios, ternarios y cuaternarios mediante la escucha de obras vocales e instrumentales.								
Interés por el descubrimiento de obras musicales de distintas características (p. 34566).	U N O	Escucha y comprensión del folklore tradicional mediante el aprendizaje y escucha de algunas canciones. Obras instrumentales y vocales.								
Reconocimiento auditivo y clasificación de instrumentos musicales por familias: cuerda, viento, percusión (p. 34566).	U N O	Instrumentos pertenecientes al folklore. Distinción de instrumentos folklóricos y clásicos. Distinción de los instrumentos por familias.								
Conocimiento y práctica de actitudes de respeto en audiciones y otras representaciones musicales (p. 34566).	D O S	Escucha respetuosa de diferentes manifestaciones artísticas.								
Repertorio de piezas vocales o instrumentales de diferentes épocas. Utilización de bases pregrabadas. Higiene y hábitos en la interpretación y postura corporal (p. 34566).	D O S	Trabajo de piezas vocales que se pueden hacer instrumentales utilizando las grabaciones del videojuego.								

Contenidos del currículum vigente en Castilla y León. Decreto 26/2016, de 21 de Julio. 3º Primaria.	Bloque	Contenidos específicos que se trabajan en el videojuego.	Competencias							
			1	2	3	4	5	6	7	
Consolidación mediante la experiencia práctica de los elementos del lenguaje musical aprendidos. La partitura (p. 34567).	D O S	Trabajo del lenguaje musical a través de las partituras que aparecen en el videojuego.								
Atención, participación y responsabilidad en las actividades de interpretación en una obra conjunta. Respeto a las normas y por las manifestaciones producidas por los demás (p. 34567).	D O S	Escucha atenta y respetuosa por las interpretaciones propias y de los compañeros de las obras presentes en el juego, propias del folklore.								
Los medios audiovisuales y los recursos informáticos para la creación de piezas musicales y sonorización de imágenes y representaciones dramáticas (p. 34567).	D O S	Utilización de las nuevas tecnologías, trabajando las imágenes y el sonido, de forma conjunta y por separado.								
El tempo. El metrónomo. Adagio, Andante, Allegro (p. 34567).	T R E S	El tempo. Escucha y distinción de las distintas velocidades del tempo.								

Tabla 375. *Contenidos y competencias 4º Primaria*

Contenidos del currículum vigente en Castilla y León. Decreto 26/2016, de 21 de Julio. 4º Primaria.	Bloque	Contenidos específicos que se trabajan en el videojuego.	Competencias							
			1	2	3	4	5	6	7	
Profundización a través de la escucha de los principales elementos del lenguaje musical: melodía, ritmo, forma, matices y timbre (p. 34571).	U N O	Trabajo del ritmo, melodía, timbre, tempo a través de las partituras propuestas en el videojuego y en el video explicativo de los instrumentos.								
Escucha activa y comentarios de músicas de distintos estilos y culturas, del pasado y del presente, usadas en diferentes contextos (p. 34571).	U N O	La música folklórica como nexo de unión entre pasado y presente. Distinción de distintos tipos de canciones.								
Identificación de los instrumentos de la música popular (p. 34571).	U N O	La textura y el timbre. Diferenciación de distintas clases de instrumentos del folklore.								
Conocimiento y práctica de las normas de comportamiento en audiciones dentro y fuera del centro escolar (p. 34571).	U N O	Respeto por las manifestaciones artísticas.								
Los instrumentos como medio de expresión. Utilización para el acompañamiento de textos, recitados, canciones y danzas (pp. 34571-34572).	D O S	Reconocimiento de la importancia del texto en relación con la música dentro del folklore. La voz y los instrumentos como lenguaje.								

Contenidos del currículum vigente en Castilla y León. Decreto 26/2016, de 21 de Julio. 4º Primaria.	Bloque	Contenidos específicos que se trabajan en el videojuego.	Competencias						
			1	2	3	4	5	6	7
Atención, interés, responsabilidad y participación en las actividades de interpretación. Respeto a las normas (pp. 34571-34572).	D O S	Respeto por las interpretaciones folklóricas propias, de compañeros y del propio juego.							
Lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones y piezas instrumentales. Los signos de prolongación: ligadura, puntillo y calderón (pp. 34571-34572).	D O S	Lenguaje musical para explicar signos como el puntillo o el calderón, trabajando las piezas del juego. Lenguaje verbal.							

Competencia matemática	Competencia lingüística	Competencia digital	Competencia aprender a aprender	Competencia social y cívica	Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Conciencia y expresiones culturales
------------------------	-------------------------	---------------------	---------------------------------	-----------------------------	--	-------------------------------------

A continuación, se presenta el desarrollo del videojuego con cada escena:

1. La primera imagen es el inicio del juego. En ella, se puede ver un título descriptivo que dará a los alumnos la idea de la temática del juego. Aparece el personaje principal (Pombo) y se presenta, en el margen inferior derecho, la creadora del juego. El alumno siempre deberá presionar en Pombo para poder seguir avanzando. De esta manera, es este el que marca la velocidad de lectura del texto. La música servirá para captar la atención del alumno.

Pombo, personaje principal del juego, es un bombo caracterizado con rasgos humanos para darle más realismo y que resulte más atractivo a los alumnos. Por ese motivo Pombo está caracterizado con ojos y boca que podrá mover, además de brazos y piernas tal y como aparece en la figura 5. La elección de que este personaje sea un bombo no es casual, ya que se trata de un instrumento que normalmente los alumnos conocen y además se trata de un instrumento popular, una de las características a reconocer y estudiar en el juego. El resto de la escena se presenta sobre un fondo azul y blanquecino en el centro, para que resalte la figura del personaje. El hecho de que la escena disponga de colores llamativos atraerá la atención y en interés de los niños. Igualmente, el título de la presentación ha sido creado con diversos colores, dando un resultado más infantil y menos serio recordando a los dibujos animados.



Figura 5. Presentación del videojuego *La Música tradicional en Ávila*

2. En la introducción se presenta Pombo, que será el encargado de guiar a los alumnos a través de la aventura, sirviendo de elemento de ayuda e indicando las pautas a seguir para poder ir avanzando en las escenas. Será la primera vez que el personaje y el alumno interactúen, pudiendo decidir si quieren o no jugar, como diálogo integrador. En el caso de que el alumno decida dar una respuesta negativa, el juego se reiniciará, entrando en un bucle en el que se necesite una respuesta positiva por parte del alumno para poder continuar disfrutando del videojuego. La música que se presenta en esta escena es la que se escucha siempre que aparece el personaje en la pantalla. Se trata de una música recurrente asociada siempre al mismo personaje. Destaca la figura de Pombo tal como se muestra en la figura 6. A su lado, y como mero elemento decorativo, hay otro instrumento de música tradicional, una pandereta. Este elemento sigue acercando la temática del juego a los alumnos:



Figura 6. Presentación de Pombo

El resto de la imagen consta de colores vivos pero que no captan demasiado la atención del alumno. Con esto se pretende que en los primeros pasos del juego, el niño se centre en la información que le va a dar Pombo y no en otros detalles.

La campana (figura 7), que se presenta en diversas escenas del juego, funciona como elemento activo para que el alumno pueda pasar a la siguiente escena presionando sobre la misma, siempre y cuando se hayan contestado correctamente a las cuestiones que se plantean en el juego. La campana no podrá utilizarse si las respuestas otorgadas por el alumno no son correctas;



Figura 7. Campana. Fuente: <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

A lo largo del desarrollo del videojuego se necesitan crear escenas que presenten otras secuencias. Dadas las características de la herramienta *E-Adventure* se presentan dos casos posibles para resolver este problema:

1. Realizar una escena intermedia como elemento de unión con las escenas principales.
2. Hacer una imagen totalmente nueva, aparte del videojuego e introducirla en el mismo con el fin de que presente una escena. Esta opción requerirá del uso de herramientas de retoque fotográfico externas.

Tras un estudio de las distintas alternativas se decide utilizar la primera opción, ya que se hace a través del programa *E-Adventure* y se consigue una mayor integración con el mismo. Además, no es necesario aprender a utilizar nuevas herramientas.

3. En la siguiente escena se muestran unos lápices de colores llamativos, sobre un fondo negro. El hecho de utilizar colores llamativos, se realiza de forma intencionada para dar alegría y vida a la imagen y hacerla más atractiva para el público a la que se presenta. Estos colores han sido elegidos cuidadosamente para contrastar con el negro. Al mismo tiempo aparecen unas letras grandes que nos indican el lugar al que nos dirigimos, en este caso, el colegio. La escena dura sólo unos segundos, tiempo suficiente para que el alumno lea el texto y se cree unas expectativas sobre la siguiente pantalla (figura 8):



Figura 8. En el colegio. Fuente: *Flickr*

4. La primera escena en la que el alumno deberá esforzarse en elegir la respuesta correcta, para aprender y poder continuar es la presentada en la figura 9:

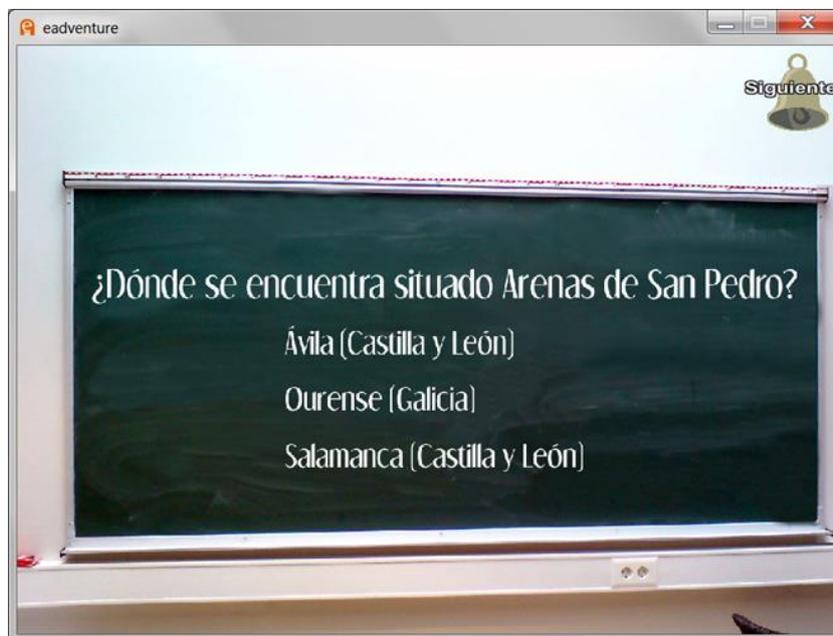


Figura 9. ¿Dónde está Arenas de San Pedro?

En esta escena, se dan tres opciones, dos de las cuales son erróneas y una de ellas correcta. Si el alumno elige cualquiera de las opciones que

no son las verdaderas, no podrá seguir el juego hasta que dé con la opción correcta. En ese momento aparece la campana como elemento de salida a la siguiente escena. El motivo por el cual se dan diferentes opciones y no respuestas cerradas, es que a las edades de los alumnos que van a realizar la prueba del juego, los conocimientos de escritura son limitados y les resulta más sencillo elegir entre opciones que dar ellos mismos una respuesta concreta.

Esta primera escena sirve para que el alumno se sitúe geográficamente asociando un espacio que le resulta conocido con el contenido del juego. Es importante dar este primer paso, puesto que es imprescindible que se sitúe en el entorno para poder entender el resto de los contenidos.

En la pantalla, aparece una pizarra que es el elemento principal de la imagen. Ésta ha sido modificada para poder escribir sobre ella la pregunta que el alumno debe resolver y que sirve como primer elemento de aprendizaje del juego. En el encerado aparece, con letras blancas imitando el color de la tiza, la pregunta con sus posibles respuestas. De este modo, el tablero es más auténtico y se acerca a la realidad del aula. En el margen superior derecho, aparece la campana que conduce a la siguiente pantalla. El sonido de esta escena es el de un reloj, como recuerdo de una cuenta atrás. El resto de los sonidos que se escuchan, nos indican si la respuesta es correcta o incorrecta para que el alumno sepa si lo ha hecho bien o por el contrario debe de seguir probando.

5. La siguiente escena, sitúa al alumno dentro de un marco geográfico. De este modo se plantea otra pregunta con tres posibles respuestas, de las cuales sólo una de ellas es correcta. Ya que todas las materias escolares han de tener un nexo entre sí para que los conocimientos estén relacionados, la pregunta que se plantea en esta escena y en la anterior, se vincula con la materia de ciencias. El sonido de fondo es el

agua de un río.

El fondo de la escena se trata de una foto propia de la zona de Gredos, estrechamente relacionada con la pregunta que se realiza y con el contenido que nos interesa que el alumno reconozca y aprenda: el marco geográfico (como se puede apreciar en la figura 10):



Figura 10. ¿Qué río pasa por Arenas de San Pedro? Fuente: <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

Al acertar la respuesta, aparece en el margen superior derecho la campana que ha aparecido anteriormente y que nos permite continuar con la aventura.

6. A continuación, se presenta la siguiente escena que sirve para introducir al alumno en la próxima pantalla. Tal y como indican las letras que aparecen en la imagen, entramos ya en la localidad de Arenas de San Pedro (figura 11). A Partir de aquí, el contenido de los paisajes les resultará conocido a los alumnos, ya que son de su entorno más cercano. Se ha optado por una imagen del campo, por estar en la Sierra de Gredos. Aparecen dos niños de paseo y cogidos de la mano. Esta fotografía se ha seleccionado para fomentar el compañerismo y la

buena relación entre los alumnos. Las letras que indican el lugar al que nos trasladamos son de un tamaño perfectamente legible, y el paso a la siguiente escena, de unos segundos, tiempo más que suficiente para que el alumno lo lea con tranquilidad. Se escuchan sonidos de la naturaleza para dar mayor realismo a la situación.

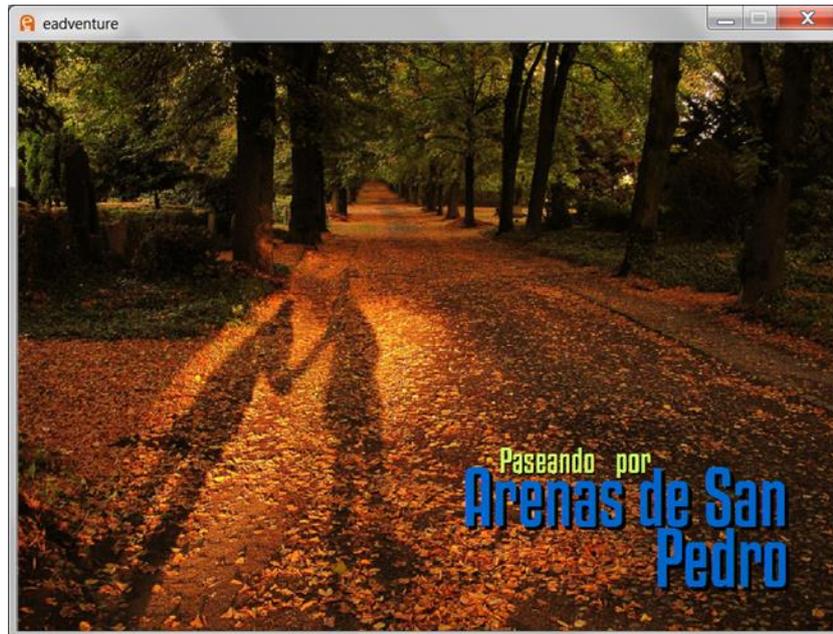


Figura 11. Paseando por Arenas

7. A partir de este momento, comienza la parte estrechamente ligada a la música tradicional que es la que se pretende abordar durante el juego. La escena contempla la audición de la primera grabación de música tradicional realizada por Schindler que aparece en el juego.

La figura 12, muestra un entorno geográfico fácilmente reconocible por los alumnos. Esto provoca que el alumno asimile de forma instantánea el lugar donde se encuentra y asocie la música escuchada a las imágenes que pertenecen al mismo entorno:

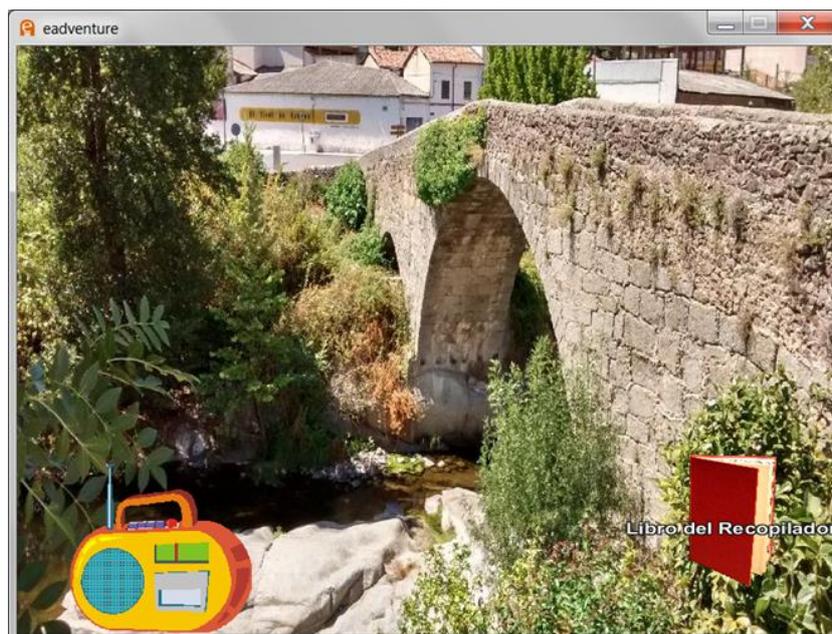


Figura 12. Arenas de San Pedro

Dentro de esta imagen, hay dos elementos con los que el alumno tendrá que interactuar: un libro y una radio. Ambos, aportan colorido a la imagen y resultarán atractivos al alumnado por su diseño infantil. El hecho de haber elegido esos dos elementos ha sido que ambos son piezas propias en la comunicación. El elemento del libro, sirve de pieza informativa como se puede visualizar en la figura 13. Se trata de la primera fuente de conocimiento de lo que supone la figura del recopilador. El motivo de que sea un libro y no cualquier otro objeto es que la propia plataforma *E-Adventure* crea el libro como elemento del juego y resulta una forma de obtener la información deseada de manera pausada, pudiendo el alumno leer el contenido todas las veces que estime oportunas hasta entender bien los conceptos y reflexionar sobre ellos.

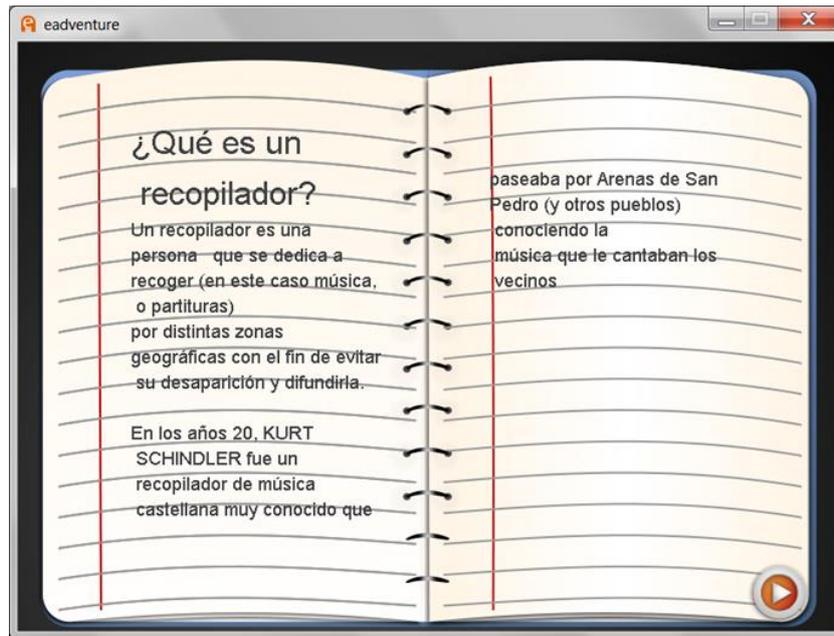


Figura 13. ¿Qué es un recopilador?

La radio emite una canción, que ha sido cantada por la autora de esta Tesis. Así, se pone voz a una de las grabaciones de Schindler. La escena está diseñada para que el alumno, tenga primero que abrir el libro, donde podrán aprender la función del recopilador y el nombre del recopilador más importante que trabajó en la zona de Gredos durante los años treinta, Kurt Schindler. Este es el primer acercamiento real al contenido propio del juego. El siguiente paso es escuchar el contenido de la radio. La salida de esta escena viene indicada por Pombo durante la escucha de la canción. Aparece también en letras rosas, resaltando sobre el fondo de la escena para que el alumno no tenga duda del siguiente paso a seguir.

8. Para aportar más información en menos tiempo al alumnado, más completa y directa, y para utilizar la mayor parte de los recursos posibles de que dispone la plataforma *E-Adventure*, se crea un vídeo informativo que agrupa casi todas las facetas y puntos que se van a trabajar a lo largo del videojuego. Es imprescindible remarcar la importancia de Kurt Schindler a la hora de recopilar la música de la zona de Gredos y por ese motivo, se inicia el vídeo tratando este tema,

como se muestra en la figura 14:

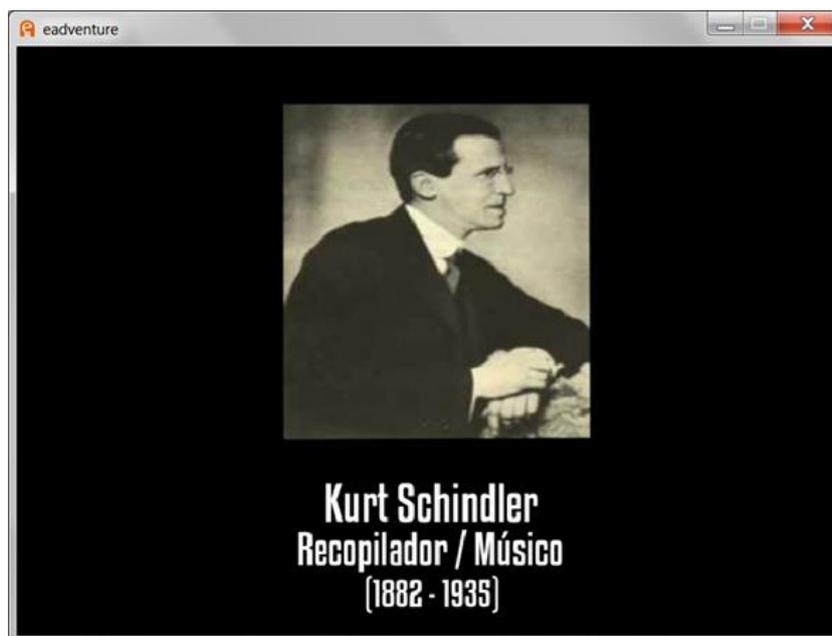


Figura 14. Kurt Schindler. Fuente:

<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

9. A continuación, se menciona el Cancionero *Música y Poesía popular de España y Portugal* (1941), como resultado de la recopilación de los trabajos de Kurt Schindler (figura 15).

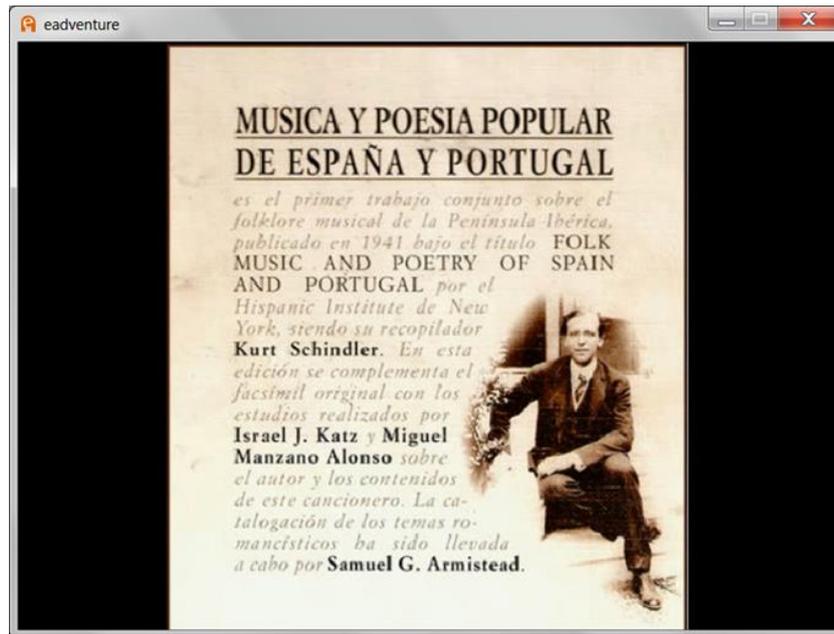


Figura 15. Cancionero: *Música y poesía popular de España y Portugal*. Fuente: <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

La música presente como fondo sonoro durante el vídeo consta de diversas canciones populares de la zona de Gredos que la autora de este trabajo interpreta al violoncello, para darle un toque más original al juego. Para realizar el vídeo se utilizan imágenes o fotografías que han sido puestas de forma consecutiva para formar secuencias extensas. Estas imágenes pertenecen a los temas relacionados con el contenido del vídeo.

10-13. El texto oral se ajusta perfectamente a las imágenes y da coherencia al contenido, como ocurre en las figuras 16, 17, 18 y 19, presentando los temas que se tratan en ese momento en la visualización del vídeo. Es el personaje principal del juego el que se encarga de poner voz a todo el contenido del vídeo para que los alumnos puedan asociar la voz de Pombo a la de la voz que se escucha durante la emisión.

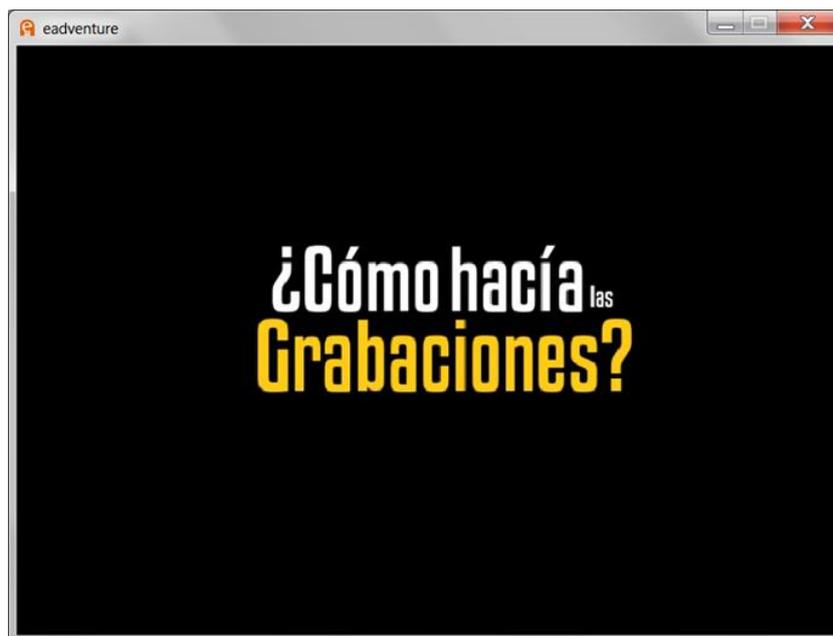


Figura 16. ¿Cómo hacía las grabaciones?



Figura 17. Instrumentos populares

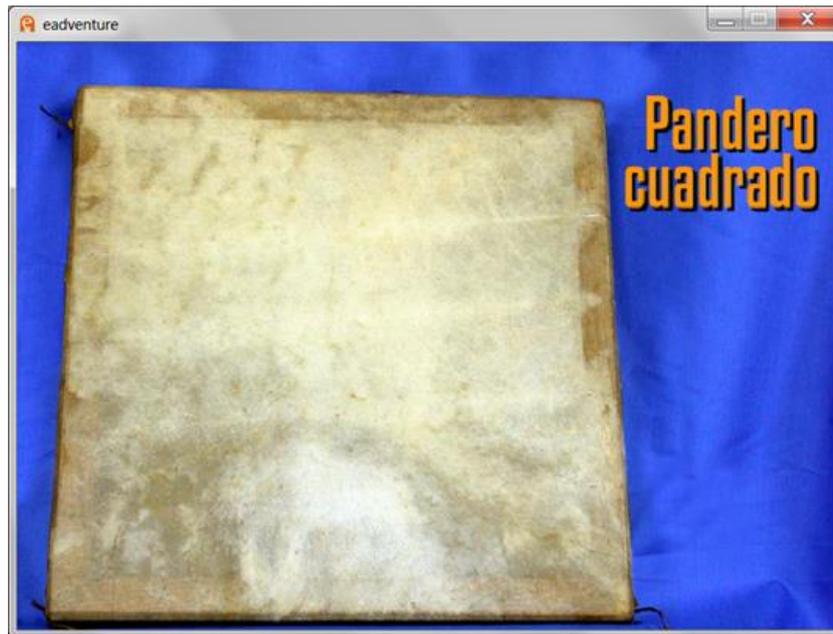


Figura 18. Pandero cuadrado



Figura 19. Almirez. Fuente: <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

Para conseguir la mezcla de imágenes y voz, se usa el programa *Openshot*. En este proceso se tiene en cuenta en todo momento que imagen, sonido y texto estén perfectamente sincronizadas para que sea más sencillo para el alumno permanecer atento a la explicación.

14. Tras la visualización del vídeo, hay una nueva escena que sirve de repaso de los conceptos aprendidos durante la película. Por ese motivo la pregunta que se hace en esta pantalla está relacionada con los instrumentos populares. Como en ocasiones anteriores, el alumno debe elegir entre las respuestas, las correctas para poder continuar. En este momento aparece la campana como puerta de salida a la siguiente escena en el margen superior derecho. Dado que el contenido de esta escena es meramente instrumental, y se tiende a asociar a la música con un espacio físico concreto, el fondo de imagen es un auditorio.

Las imágenes de los instrumentos populares que aparecen en la figura 20, son exactamente iguales a las que han aparecido en el vídeo anteriormente, por lo que el alumno no tiene problema en responder de manera correcta a la cuestión que se plantea en el juego:

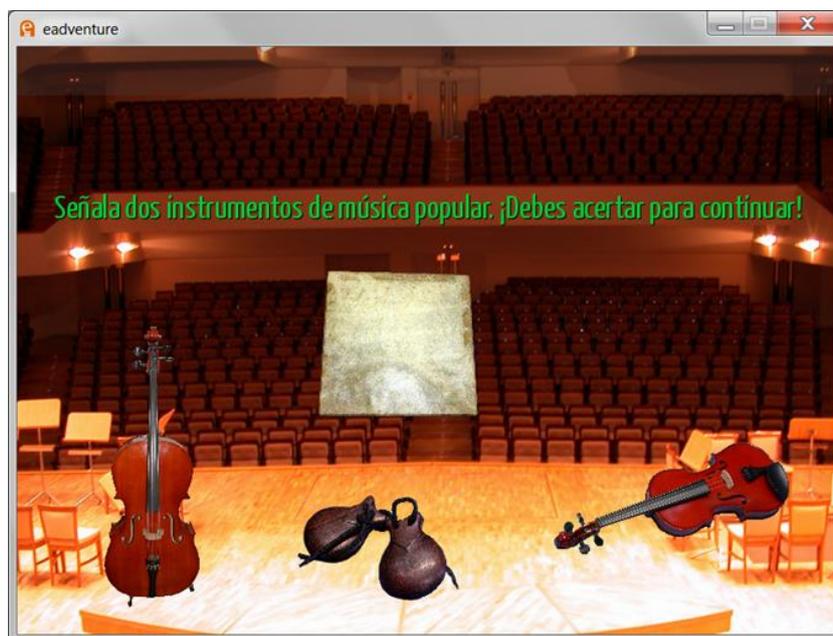


Figura 20. Auditorio. Fuente: <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

Se han tenido en cuenta los colores de la escena para poder mostrar la pregunta en tonos que se puedan leer sin dificultad. La escena carece de una música concreta ya que la finalidad es que se reconozcan los instrumentos populares de forma visual. Los sonidos que se escuchan

de fondo son los propios de un auditorio mientras los instrumentos están afinando.

15. A continuación, se presenta una escena que sirve para explicar lo que el alumno va a tener que hacer en la siguiente secuencia. Sirven para que el juego tenga una fluidez y para dar pautas concretas sobre qué hacer. Realizar este tipo de escenas es primordial para poder continuar con el juego ya que, sin estas explicaciones, los alumnos podrían perderse en la escena siguiente.

En la figura 21, Pombo explica que los personajes de la siguiente escena deben de cambiar a color verde para que sea correcta la actividad, una vez sean arrastrados a sus lugares correctos:



Figura 21. Pombo en el colegio

Dado que el juego se desarrolla ya en Arenas de San Pedro, un lugar conocido para el alumno, y puesto que se pretende que en todo momento el niño sepa donde se encuentra, se fija como fondo de imagen el propio colegio del alumnado que participa en la prueba de este videojuego.

Sobre este fondo se superpone el personaje principal, Pombo. Es el

encargado de dar las pautas oportunas al alumnado sobre cómo actuar en la siguiente pantalla. La música de fondo vuelve a ser la misma que en la escena de presentación.

16. En la siguiente pantalla el alumno debe asociar la imagen de tres músicos-recopiladores con su nombre. La imagen que aparece de Kurt Schindler es la misma que se muestra en el vídeo anteriormente. El alumno tiene que arrastrar la imagen correcta al recuadro cuyo nombre le corresponda. Cuando es correcta, se pone en color verde (figura 22):

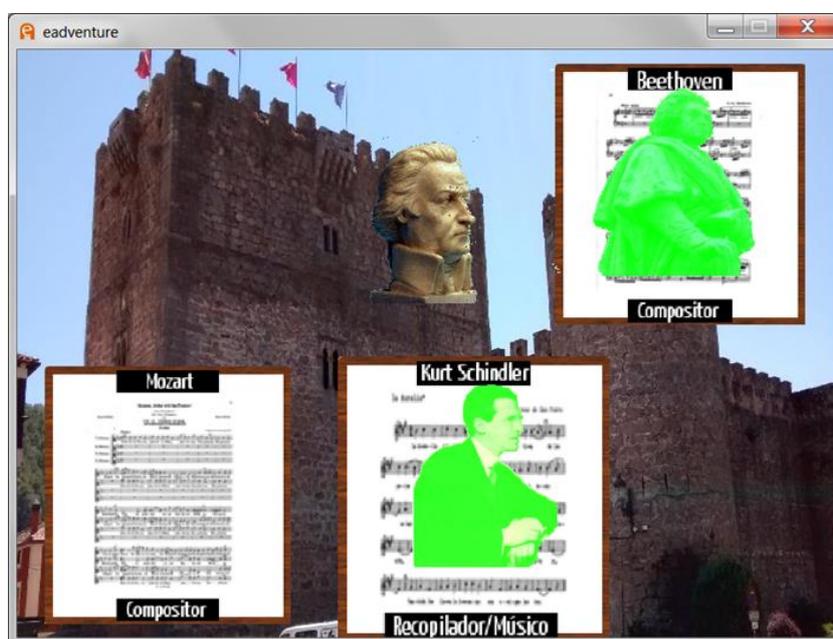


Figura 22. Castillo de Arenas

Para conseguir que los alumnos vean la actividad de una forma atractiva, se presentan, además de las imágenes de los personajes, unos recuadros con los nombres de los personajes a los que se deben asociar. Estos recuadros tienen como fondo partituras relacionadas con el compositor/recopilador que le corresponde. Aunque no es un elemento esencial, da un sentido a la escena y hace que todo esté relacionado.

Una vez que cada figura está en su lugar, automáticamente se pasa a la siguiente escena. En este caso, no aparece la campana y es el propio

juego el que permite continuar con la aventura. De esta forma se varía la forma de cambiar las pantallas y deja de ser repetitivo. La música de fondo de esta escena es interpretada por una trompeta que sirve exclusivamente como elemento de entretenimiento o decorativo, ya que se asocia la imagen de un castillo a música de estilo medieval.

17. En la siguiente imagen se dan pautas a los alumnos sobre qué hacer en la siguiente pantalla. Además de que Pombo tiene voz en todas las escenas explicativas, los alumnos también tienen la posibilidad de leer el texto que van escuchando. Son ellos mismos, como se indicaba al principio de las escenas, los que marcan la velocidad del texto. Sólo se pasará a la siguiente interacción cuando el alumno haga *click* en Pombo.

Pombo explica que en la siguiente imagen debe de asociarse la música que se escucha con las partituras que aparecen. La imagen de fondo se trata de una escena con mucho colorido que resulta muy atrayente para las edades de los alumnos a los que va dirigido el juego. Sobre este fondo (figura 23), se presenta el personaje de Pombo, que como se mencionaba en la primera escena explicativa, da los consejos pertinentes para poder avanzar en el juego. La música de fondo es la misma que se escucha siempre cuando aparece el personaje:



Figura 23. Pombo y la música tradicional

18. En la siguiente pantalla se trabaja la práctica de la lectura musical de partituras y el reconocimiento auditivo de las mismas. Aparecen dos partituras (figura 24) con dos canciones de música tradicional diferentes, que son interpretadas al violín y a la guitarra. Del mismo modo, aparecen dos altavoces que deben de ponerse en color verde cuando el altavoz se arrastre a la partitura correspondiente, es decir, cuando se escuche se tiene que relacionar con la partitura correcta, fomentando la práctica del lenguaje musical y la audición:

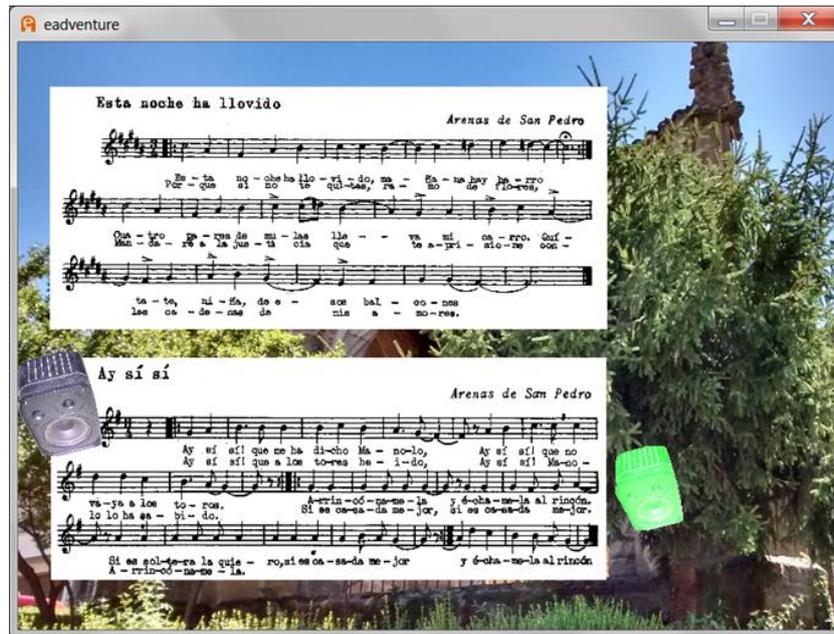


Figura 24. Partituras

Las partituras se muestran sobre un fondo conocido para los alumnos, ya que pertenece a uno de los monumentos de Arenas de San Pedro. Se presentan en el lado izquierdo de la imagen para que al lado derecho se puedan arrastrar los altavoces a los que pertenece cada partitura después de haberlos escuchado. Esto permite trabajar la lectura de partituras y practicar la discriminación auditiva. Una vez que los altavoces están situados junto a su partitura correcta, se procede de nuevo a la escucha para que los alumnos puedan profundizar en ella y a continuación el mismo juego conduce a la siguiente escena.

19. Para continuar, se presenta una imagen con una actividad entretenida para que los alumnos puedan recrearse con la música tradicional e incluso puedan llegar a aprender algunas partes de estas canciones, jugando con el vocabulario que forma parte de las mismas. Completando la canción de esta escena, los alumnos se acercan un poco más a la música tradicional y también ponen en uso la práctica de su propio lenguaje, enriqueciendo y ampliándolo. El fondo de imagen de esta pantalla pertenece a otra de las plazas de Arenas de San Pedro. Se busca en todo momento el paralelismo entre el

videojuego y la vida cotidiana de los alumnos. Sobre ella, se superpone un texto incompleto, perteneciente a *La Aurelia*, una de las canciones tradicionales que aparecen en el *Cancionero Música y poesía popular de España y Portugal* (1941). Para que los niños interactúen y les resulte más entretenido, el texto debe completarse con las palabras que aparecen dispersas por el resto de la imagen. De este modo, el alumno debe esforzarse para que el significado de las frases tenga coherencia y sentido.

La canción aparece incompleta como se aprecia en la figura 25, porque en la escena siguiente aparecerá en su totalidad para poder seguir con la actividad y seguir trabajando de distinta manera la misma canción. El hecho de hacerlo con una misma canción favorece que los niños puedan asimilar mejor el conocimiento acerca de una sola obra, antes que sobre varias canciones distintas. Esto podría resultarles más complejo, desviaría su atención y probablemente perderían el interés sobre la actividad que se plantea.

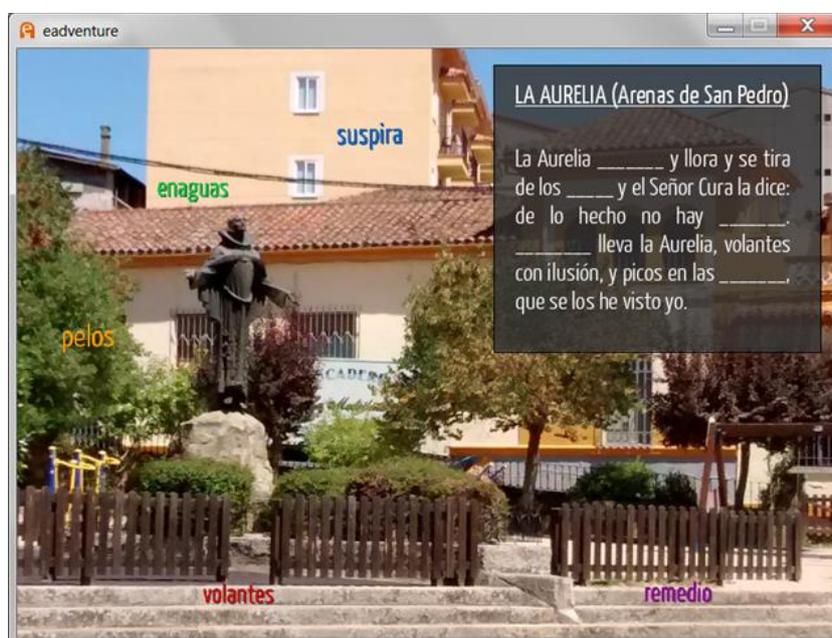


Figura 25. Plaza de Arenas

Cada vez que las palabras sean colocadas en los huecos correctos, las letras de esas palabras, cambian de color (figura 26). De no ser así,

significa que la letra no corresponde a ese lugar y debe de seguir probando otras opciones hasta colocarlas todas en su lugar. El ambiente de fondo de la escena es el murmullo propio de una plaza con gente, acorde con la imagen:



Figura 26. La Aurelia

20. Siguiendo con la actividad planteada en la escena anterior, ahora aparece completa la canción que los alumnos habían empezado a completar. Deben rellenar el último hueco con la palabra restante que queda sin colocar. Una vez completada la canción y puesto que al margen izquierdo se sitúa la partitura, los alumnos tienen la oportunidad de escuchar el audio de la canción y poder practicar el lenguaje musical y aprender la canción o al menos conocerla en su totalidad. Para el diseño de esta escena, la imagen de fondo es un aula del colegio de los propios alumnos. Así se consigue que los alumnos se vuelven a sentir identificados con su entorno más cercano.

Sobre esta imagen se sitúa la partitura (figura 27), que se trabaja tanto en esta actividad como la anterior para acabar de ser completada. Hacerlo así supone una forma entretenida de enseñar a los alumnos una canción de música tradicional y de practicar el lenguaje musical

gracias a la lectura y audición de la canción: La Aurelia. Una vez que se ha acabado la actividad, aparecen las instrucciones a seguir en la siguiente pantalla. Sin embargo, esta vez aparece un texto escrito en esta imagen y no con una escena de explicación. Esto supone variedad dentro del juego.

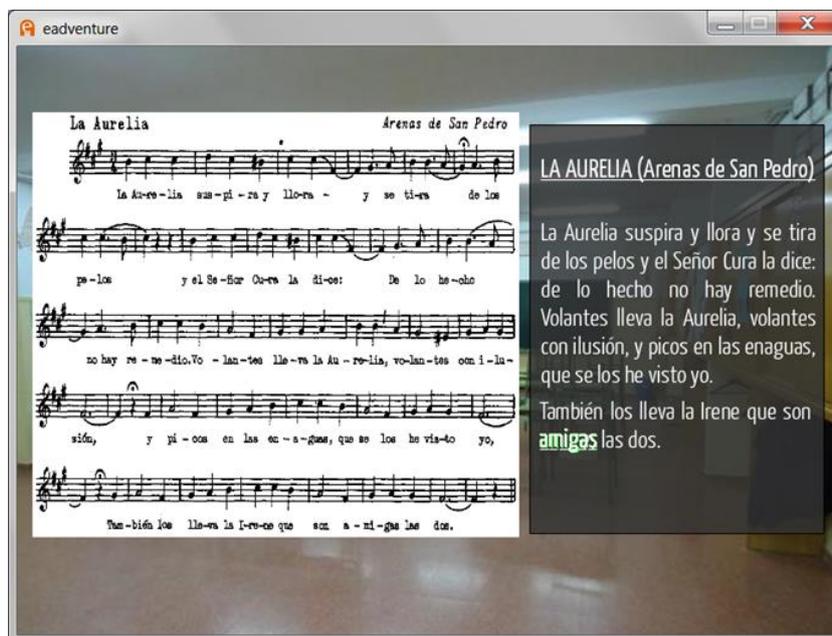


Figura 27. En clase

21. Finalmente se llega a la última escena del juego. Aquí se explica a qué sitio pertenece la imagen de fondo de la escena, qué es un Centro Etnográfico, dónde se encuentran las grabaciones realizadas por Kurt Schindler y el nombre de un recopilador actual: Joaquín Díaz, relacionado este recopilador con el Centro en el que se encuentran las grabaciones.

Para poner imagen al centro etnográfico de Urueña, se incorpora la figura 28, foto del mismo museo donde se encuentra la fundación Joaquín Díaz:

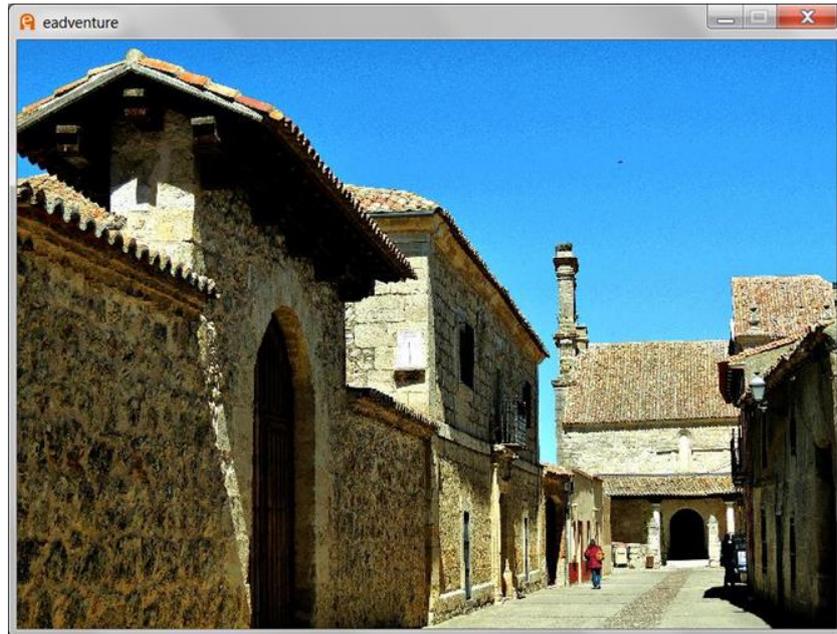


Figura 28. Centro Etnográfico de Urueña. Fuente:
<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

Tal y como había pasado en la primera escena, aparece el libro. Este objeto sirve como elemento explicativo (figura 29). Dado que se ha llegado a la última pantalla, se aprovecha para poner de música de fondo otra de las canciones populares que aparecen en el *Cancionero de Música y poesía popular de España y Portugal* (1941), interpretada por la autora de la Tesis al violoncello: *La mi morena*.

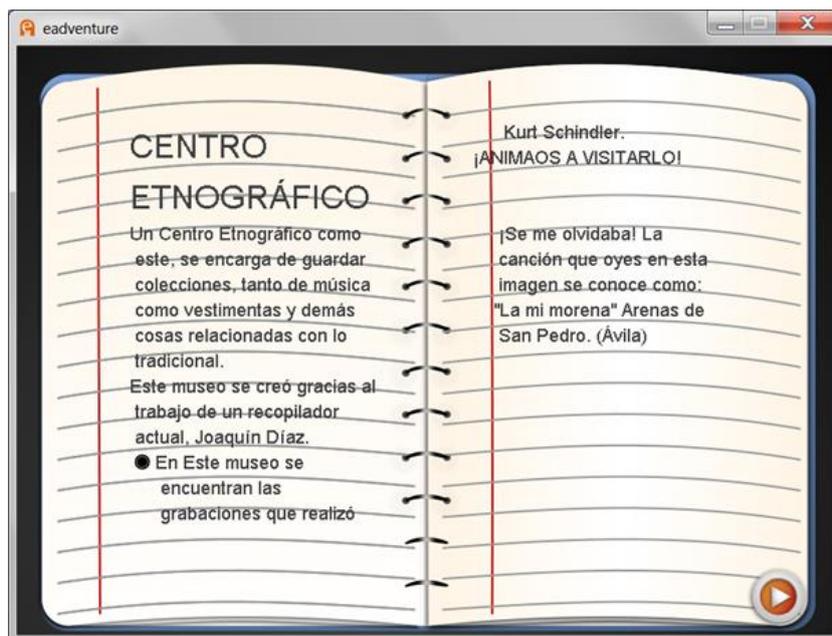


Figura 29. ¿Qué es un Centro etnográfico?

22. Por último, Pombo se despide de los alumnos dejando abierto el camino a los investigadores y docentes para que continúen haciendo videojuegos de esta misma temática. Aparecen los nombres de los músicos y colaboradores que han participado en la grabación de las canciones populares que han ido apareciendo a lo largo del videojuego y han puesto voz al personaje principal de Pombo. La escena se divide en dos partes. En la parte izquierda, resalta sobre un fondo blanco la imagen del personaje principal con el que el alumno podrá interactuar por última vez. A la derecha, sobre un fondo negro, aparecen los nombres de todas las personas que han participado en mayor o menor grado en la aventura (figura 30). La música final de estos créditos, pertenece a otra canción popular del entorno de los alumnos: *A ser soldado me voy*:

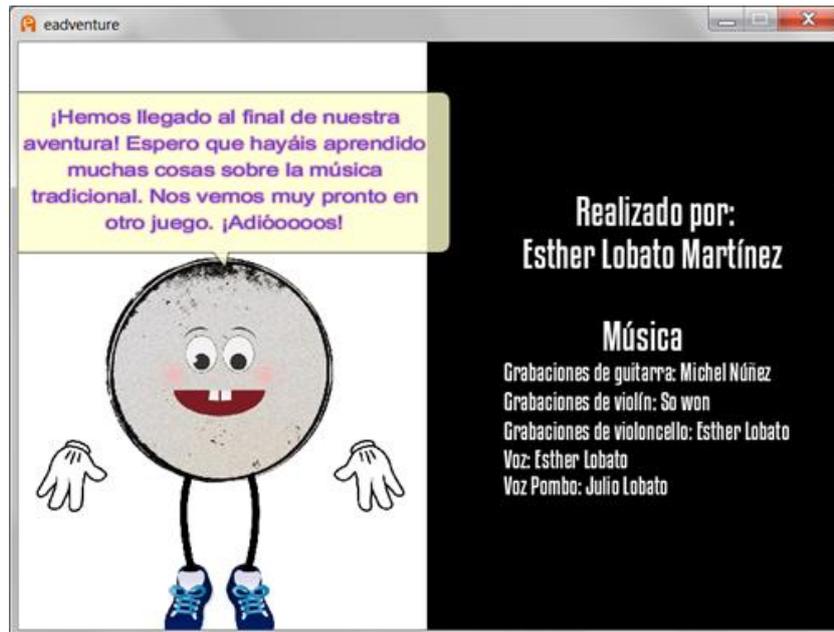


Figura 30. Créditos

Tras presentar todas las escenas del juego, seguidamente se expondrán los contenidos, los criterios de evaluación y los estándares evaluables que el juego en su conjunto, a través de la superación de cada pantalla, presenta en los cursos de 3º y 4º de Primaria.

En el *Decreto 26/2016, de 21 de julio del BOCYL*, presentado en el apartado *El Folklore en Educación Primaria*, se encuentra la ley completa en todos sus puntos para su consulta. Partiendo de esta ley, en el curso de 3º de Primaria, el juego cumple los siguientes contenidos en el bloque de escucha:

- Interiorización mediante la escucha de algunos elementos del lenguaje musical rítmico: compases binarios, ternarios y cuaternarios. Figuras musicales.
- Interés por el descubrimiento de obras musicales de distintas características.
- Reconocimiento auditivo y clasificación de instrumentos musicales por familias: cuerda, viento, percusión.

- Conocimiento y práctica de actitudes de respeto en audiciones y otras representaciones musicales (p. 34566).

Del bloque dos, interpretación musical, en 3º de Primaria, cumple los siguientes contenidos:

- Repertorio de piezas vocales o instrumentales de diferentes épocas. Utilización de bases pregrabadas. Higiene y hábitos en la interpretación y postura corporal (p. 34566).
- Consolidación mediante la experiencia práctica de los elementos del lenguaje musical aprendidos. La partitura.
- Atención, participación y responsabilidad en las actividades de interpretación en una obra conjunta. Respeto a las normas y por las manifestaciones producidas por los demás.
- Los medios audiovisuales y los recursos informáticos para la creación de piezas musicales y sonorización de imágenes y representaciones dramáticas (p. 34567).

Del bloque 3, la música, el movimiento y la danza, en 3 de Primaria, cumple los siguientes contenidos:

- El *tempo*. El metrónomo. Adagio, Andante, Allegro (p. 34567).

El juego, en 4º de Primaria, cumple los siguientes contenidos en el bloque de la escucha según el BOCYL:

- Profundización a través de la escucha de los principales elementos del lenguaje musical: melodía, ritmo, forma, matices y timbre.
- Escucha activa y comentarios de músicas de distintos estilos y culturas, del pasado y del presente, usadas en diferentes contextos.
- Identificación de los instrumentos de la música popular.

- Conocimiento y práctica de las normas de comportamiento en audiciones dentro y fuera del centro escolar (p. 34571).

En el bloque de interpretación musical, cumple, en 4º de Primaria, los siguientes contenidos:

- Los instrumentos como medio de expresión. Utilización para el acompañamiento de textos, recitados, canciones y danzas.
- Atención, interés, responsabilidad y participación en las actividades de interpretación. Respeto a las normas.
- Lenguaje musical aplicado a la interpretación de canciones y piezas instrumentales. Los signos de prolongación: ligadura, puntillo y calderón.
- Los medios audiovisuales, la grabación y los recursos informáticos para la creación de piezas musicales y para la sonorización de imágenes y de representaciones dramáticas (pp. 34571-34572).

Además, el videojuego cumple con las siguientes competencias descritas en la *Orden ECD/65/2015, de 21 de enero*, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato:

- Comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Competencia digital.
- Aprender a aprender.
- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

- Conciencia y expresiones culturales (p. 6988).

A continuación se exponen las competencias relacionadas con el videojuego educativo creado en este trabajo:

- Comunicación lingüística: se trabaja en todas las escenas, pero especialmente en aquellas en las que aparece texto incompleto como actividad ya que se trabaja el vocabulario de forma muy concreta.

- Comunicación lingüística: se trabaja en todas las escenas, pero especialmente en aquellas en las que aparece texto incompleto como actividad ya que se trabaja el vocabulario de forma muy concreta.

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: La competencia matemática se trabaja en los compases binarios, ternarios y cuaternarios, además de los ritmos.

- Competencia digital: el videojuego educativo cumple ya en su base con esta competencia.

- Aprender a aprender: El alumno a través de su propio esfuerzo, trabaja y aprende a desenvolverse por sí mismo.

- Competencias sociales y cívicas: escuchando canciones de su entorno y respetando las manifestaciones culturales.

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: El juego trabaja la iniciativa ya que el alumno toma sus propias decisiones a la hora de escoger las respuestas del juego.

- Conciencia y expresiones culturales. Concienciación y respeto por las músicas y manifestaciones culturales de su entorno.

Como se ha podido observar, el videojuego educativo, cumple con los contenidos expuestos en la LOMCE y también respeta la educación por competencias, por lo que es perfectamente válido para incluirlo dentro

del aula como elemento de enseñanza aprendizaje ya que se ajusta a los requerimientos expuestos en dicha ley, y como veremos a continuación, ha resultado aplicado en el aula de manera positiva y satisfactoria.

V Análisis y Resultados

ANÁLISIS Y RESULTADOS

En el presente capítulo se realiza un análisis de los datos de la muestra objeto de estudio y de los cuestionarios, explicando cómo se han realizado, que metodología siguen, que tipo de preguntas se han escogido y el motivo por el que se han realizado. También se plantean los resultados obtenidos antes y después de la puesta en práctica del videojuego educativo.

1. CARACTERIZACIÓN DE LA MUESTRA

La muestra está formada por alumnos de enseñanza primaria de los cursos de 3º y 4º de Educación Primaria del CEIP Zorrilla Monroy, ubicado en la localidad de Arenas de San Pedro (Ávila). En total son 54 alumnos divididos en 2 cursos de 27 estudiantes en cada uno. De la muestra total de escolares, solamente 3, el 5,56% tiene 7 años. Por otra parte, 19 tienen 8 años (35,19%) y 32 tienen 9 años (59,26%). Además de ello, 31 de los encuestados son del género masculino y 23 del femenino.

Para saber qué relación tienen los alumnos con la música fuera del centro escolar, se pregunta cuántos de ellos realizan estudios musicales una vez finalizado su horario lectivo dentro del colegio. Las respuestas arrojan que la mayoría (59,27%), no realiza dichas actividades extraescolares, mientras que el 40,74%, sí.

2. ANÁLISIS DE LOS CUESTIONARIOS

El estudio de las fases que se presenta a continuación, consta de dos partes diferenciadas en primera fase de estudio y segunda. Se explican los resultados obtenidos antes y después de la aplicación del juego con porcentajes y gráficas donde queda constancia de la relevancia del estudio y de su efectividad a la hora de aprender unos conocimientos

concretos acerca de la música folklórica a través del uso del videojuego educativo.

2.1. PRIMERA FASE DEL ESTUDIO

Tras comparar las preguntas realizadas a los alumnos y los datos estadísticos recogidos en la fase pre-juego, se obtienen los siguientes resultados:

- ❖ Los alumnos, antes de realizar la actividad del videojuego educativo, tienen conocimientos acerca de qué es la música tradicional:

Para llegar a esta conclusión, se les preguntó directamente acerca de si sabían qué es la música tradicional o no. Sus contestaciones muestran que el porcentaje de respuestas positivas es muy elevado, llegando al 88,89% de alumnos que aseguran tener conocimientos acerca de esta cuestión. El conocimiento de la música tradicional forma parte de las actividades programadas en el centro escolar por el profesor de música, sin embargo, hay un bajo porcentaje del alumnado, un 11,11% de los alumnos aseguran que no tienen conocimientos acerca de qué es la música tradicional (Tabla 376).

Tabla 376. *Alumnos con conocimiento de música tradicional*

Si	48
No	6

Fuente: Elaboración propia

Esto se explica debido a las diferencias culturales y raciales que se observan dentro del aula formando grupos con alumnado muy heterogéneo.

- ❖ Los estudiantes no saben explicar ni qué es un recopilador ni la función que éste desarrolla:

En la gráfica se vislumbra de forma clara que el 90,74% de los alumnos

no saben lo que es un recopilador (figura 31).

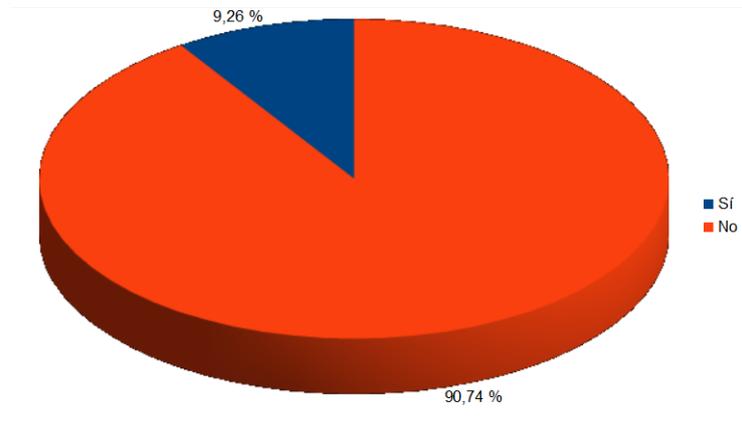


Figura 31. Alumnos que saben qué es un recopilador

Este resulta un dato muy llamativo ya que como había quedado reflejado anteriormente, casi este mismo porcentaje de alumnos, el 88,89% de ellos asegura tener conocimientos de música tradicional. Sin embargo, no relacionan el concepto de música tradicional con la figura del recopilador. Sólo un 9,26% aseguran conocer qué es un recopilador.

Para el análisis de estos datos, se les preguntó a los alumnos cuántos de ellos realizan algún tipo de estudio musical fuera del centro escolar. En la pequeña población de Arenas de San Pedro donde no existen conservatorios ni formación reglada de música. Los alumnos que realizan estudios musicales como actividad extraescolar se ciñen a las escuelas de música o clases particulares. Un 40,74% de los alumnos (22) afirman realizar música como actividad extraescolar mientras que el 59,26% de los estudiantes no realiza ningún tipo de estudio musical. Esta pregunta se realizó con el fin de conocer si los alumnos que realizan actividades musicales fuera del centro escolar tienen mayor conocimiento acerca de la música tradicional que aquellos que no obtienen ninguna preparación extra en esta materia.

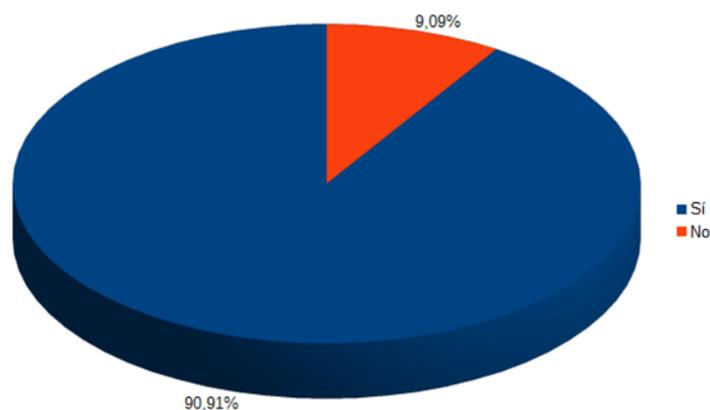


Figura 32. Alumnos con estudios musicales y que conocen la música tradicional

Los resultados son llamativos, ya que un 90,91% de los alumnos que realizan estudios de música fuera del centro escolar (22), aseguran tener conocimientos de música tradicional, mientras que un 9,09%, 2 alumnos, no tienen estos conocimientos (figura 32). Se concluye que los alumnos que realizan estudios musicales como actividad extraescolar, han tenido algún tipo de contacto con la música tradicional, bien sea un acercamiento a los conceptos más básicos o un estudio más exhaustivo de los mismos.

- ❖ Los alumnos que realizan estudios musicales fuera del centro escolar reconocen mejor los instrumentos de música popular:

Para poder realizar esta afirmación, se tiene en cuenta a los alumnos que realizan estudios musicales fuera del centro escolar. 18 Alumnos que realizan este tipo de estudios musicales, afirman que reconocen algunos de los instrumentos populares, mientras que 4 alumnos, aunque realizan estudios musicales, aseguran no poder reconocer los instrumentos tradicionales, tal y como se muestra en la figura 33:

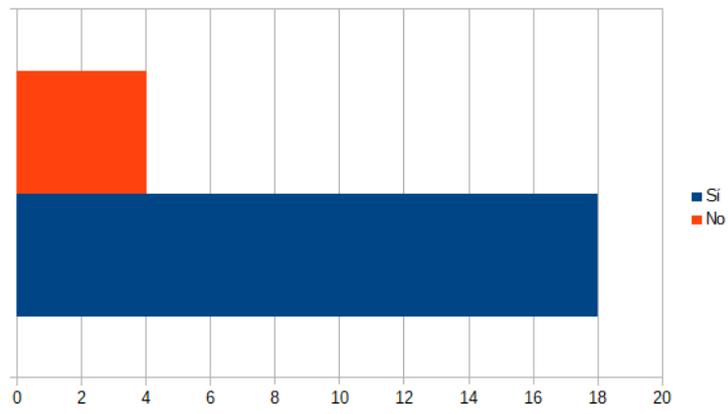


Figura 33. Alumnos con estudios musicales fuera del centro y conocen instrumentos musicales

Por otro lado, el alumnado (32 alumnos) que no realiza actividades extraescolares en el campo de la música, afirman en un 78,13% que también reconocen los instrumentos de música popular frente al 21,88% que niegan estos conocimientos, como se detalla en la figura 34:

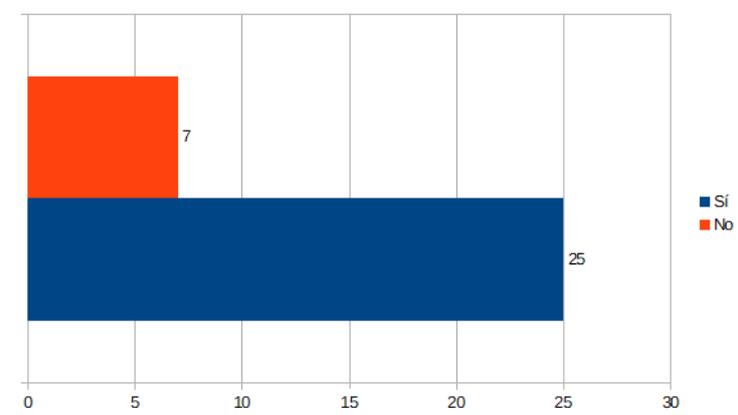


Figura 34. Alumnos que no realizan estudios musicales y reconocen instrumentos de música popular

La diferencia de porcentaje entre los alumnos que realizan estudios musicales fuera del centro escolar y reconocen los instrumentos musicales populares, y los alumnos que reconocen los instrumentos populares y no realizan estos estudios, es poco llamativa, ya que es apenas un 2% de diferencia lo que significa que los conocimientos musicales populares adquiridos fuera del centro escolar, en otras

instituciones de aprendizaje musical, se basan más en el conocimiento de la música popular activa, dígase el conocimiento de canciones populares e interpretación de las mismas. A esto hace referencia el análisis de la siguiente gráfica (figura 35), donde un 72,73% de los alumnos que realizan estudios musicales fuera del centro escolar aseguran conocer alguna de las canciones populares mientras que el 27,27% no tienen conocimientos o no recuerdan ninguna canción tradicional:

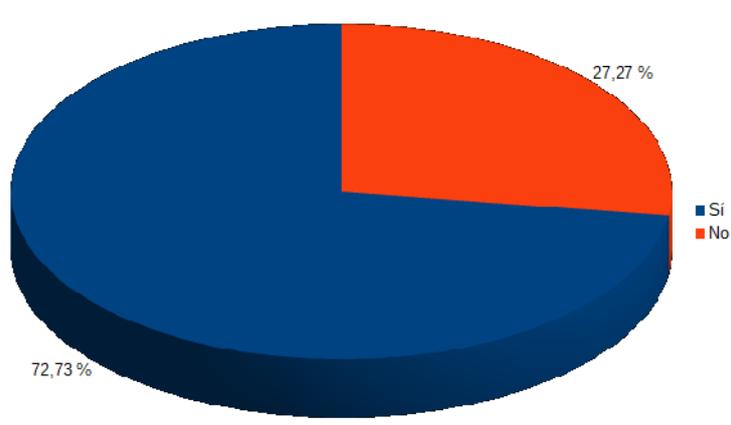


Figura 35. Alumnos con estudios musicales que aseguran conocer canciones populares

La creación del videojuego educativo, como ya se ha ido mencionando a lo largo de este trabajo de investigación, está centrado en la música recogida por Kurt Schindler en la provincia de Ávila y más concretamente en la zona de la Sierra de Gredos. Por ese motivo se hace imprescindible que los alumnos sepan situarse geográficamente dentro del mapa. Aunque el videojuego educativo que se ha creado no se centra en los conocimientos geográficos, es muy importante para entender el mismo, que el alumnado sea consciente de su situación geográfica, ya que las grabaciones que realiza Kurt Schindler y que se presentan en el videojuego pertenecen a esta comarca natural y no a otra. Por este motivo, se necesita saber si los alumnos son capaces de situarse geográficamente en su Comunidad Autónoma y provincia, debido a que estos conocimientos acercarán al estudiante tanto a su

entorno real como virtual. No todos los colegiales son capaces de situarse geográficamente antes del uso del videojuego educativo. Tan sólo el 57,41% de los alumnos responde correctamente a todas las cuestiones:

- ¿Conoces la Sierra de Gredos?
- ¿Sabes en qué Comunidad Autónoma se encuentra la Sierra de Gredos?
- ¿Sabes a qué provincia pertenece Arenas de San Pedro?
- ¿Sabes qué río pasa por Arenas de San Pedro?

El 38,89% de los alumnos a los que se les presentaron estas cuestiones contestaron de forma incorrecta a dos o más de estas preguntas, mientras que el 3,70% asegura no conocer la respuesta o no ha contestado a las cuestiones señaladas.

En la fase previa a la presentación del videojuego y en esta tercera y última fase del cuestionario pre-juego, se les realiza una serie de cuestiones relacionadas con la importancia de la música en los videojuegos y la utilidad de los videojuegos educativos dentro del aula, como material eficaz dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Las respuestas a estas preguntas revelan el grado de empatía que los estudiantes poseen con respecto a este tipo de nuevas tecnologías y a si su uso les resulta motivador y eficiente dentro del aula a la hora de aprender nuevos conceptos y desarrollar aptitudes, que como ya se ha acreditado anteriormente justifican la creación de este juego educativo.

- ❖ Los alumnos consideran útil el uso del videojuego dentro del aula:

La mayoría de los estudiantes han respondido que consideran útil el videojuego educativo. A la hora de realizar el cuestionario y responder

a esta pregunta se les explicó a los alumnos, debido a su corta edad, que la utilidad del uso del videojuego tornaba a los parámetros educativos, es decir, interesa saber si el alumno considera que el uso del videojuego dentro del aula sirve como un elemento motivador y como elemento en sí mismo para adquirir unos conocimientos concretos de forma amena. El 64,81% considera en la fase previa, antes de jugar, que los videojuegos educativos tienen utilidad dentro del aula, mientras que un porcentaje del 31,48% determina que no es un elemento útil en el proceso de enseñanza aprendizaje. El tanto por ciento restante, que versa sobre el 3,70%, no se pronuncia acerca de esta cuestión.

La mayoría de los videojuegos, ya sean de temática musical o no, suelen tener un componente musical bastante marcado que puntualiza o remarca el significado de las imágenes a las que la música acompaña. Por ese motivo, y más tratándose de un videojuego estrictamente pensado para el aprendizaje musical ya sea teórico o auditivo, los alumnos dieron su opinión acerca de si la música es parte esencial o no en un videojuego.

❖ La mayoría de los colegiales encuestados consideran que la música forma parte esencial de los videojuegos:

Esta conclusión se determina de las respuestas obtenidas en el cuestionario, donde el 79,63% de los alumnos, adoptan que la música es muy importante en los videojuegos educativos. Un 18,52% de los estudiantes, consideran que la música no tiene importancia en el juego y el 1,85% restante no sabe o no contesta. Se confirma que muchos de los alumnos no son conscientes de la importancia de la música en las actividades cotidianas ni la importancia que adquiere esta en los videojuegos, ya sean educativos o no.

2.2. SEGUNDA FASE DEL ESTUDIO

El análisis del segundo cuestionario -postjuego- se centra en analizar los resultados que se han obtenido tras la aplicación del videojuego que se ha creado para tal efecto, dentro del aula. El videojuego fue aplicado a los mismos alumnos que hicieron anteriormente el cuestionario y se añadió un alumno más (55 alumnos) que no pudo asistir a la fase anterior (pre-juego) para que los resultados se contrasten en igualdad de condiciones. En definitiva, se trata de un estudio de los resultados obtenidos en el cual, se valora si el hecho de aplicar el juego ha servido para que los alumnos hayan adquirido los conocimientos básicos sobre música tradicional y si la opinión de los alumnos se ha visto modificada después de realizar la actividad educativa.

Al igual que en el análisis de los cuestionarios anteriores a la aplicación del videojuego educativo, el cuestionario se divide en tres partes:

- Música tradicional en la zona de Gredos. Responde a preguntas básicas en lo referente a las definiciones propiamente sobre la música tradicional y al conocimiento de la música de esa localización en concreto.
- Conocimiento del entorno. Sirve para saber si los alumnos, tras la aplicación del videojuego educativo, son capaces de situarse geográficamente de forma correcta dentro del mapa y de su entorno más próximo.
- Videojuego educativo y nuevas tecnologías. Aporta datos sobre la utilidad de la aplicación del videojuego desde el punto de vista del alumnado y sus gustos acerca del videojuego presentado.

La muestra de los estudiantes es exactamente la misma que en el anterior estudio estadístico (incluyendo un alumno más, en total 55,

que no pudo realizar el cuestionario -prejuego-) puesto que como ya se ha mencionado ambos cuestionarios se realizaron a los mismos alumnos con el fin de que la muestra sea más veraz y contrastar los cambios en el conocimiento y en la forma de pensar acerca de las cuestiones presentadas. Interesa saber si el alumno ha aprendido los conceptos básicos tras la aplicación del videojuego y su opinión acerca de este tema tras su uso.

Tras comparar los resultados de las preguntas realizadas en la fase post-juego, se recogen los siguientes resultados:

Los alumnos, tras la aplicación del videojuego, consolidan los conocimientos acerca de qué es la música tradicional. Para llegar a esta conclusión, los alumnos respondieron a tres preguntas básicas acerca de los conceptos más sencillos de la música tradicional.

¿Qué es la música tradicional? En el cuestionario pre-juego se preguntó a los colegiales acerca de si tenían claro el concepto de música tradicional, pero no se dio a elegir una respuesta correcta que pudiese dejar clara la definición de este concepto. Tras aplicar esta pregunta, observamos que un elevado número de alumnos responde de forma correcta a esta cuestión, un 80% del alumnado. El 20% responde de forma incorrecta o no contesta (figura 36).

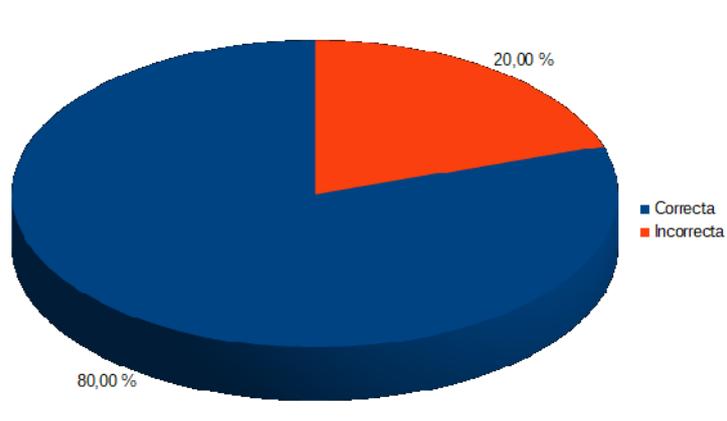


Figura 36. ¿Qué es la música tradicional?

❖ La mayoría de los alumnos saben la función que cumple un recopilador musical:

Se plantea a los estudiantes la siguiente pregunta: ¿Cuál es la función de un recopilador musical? El 74,55% del alumnado ha contestado de forma correcta a esta cuestión mientras que el 25,45% realiza una respuesta errónea. Aun así, la mayoría de los alumnos contestan de forma correcta, al contrario de lo que ocurría en el cuestionario pre-juego. El hecho de que la mayoría de los escolares hayan contestado de forma correcta, da como resultado una valoración positiva del videojuego educativo ya que ha servido para aclarar este concepto a la mayoría de los aprendices (figura 37):

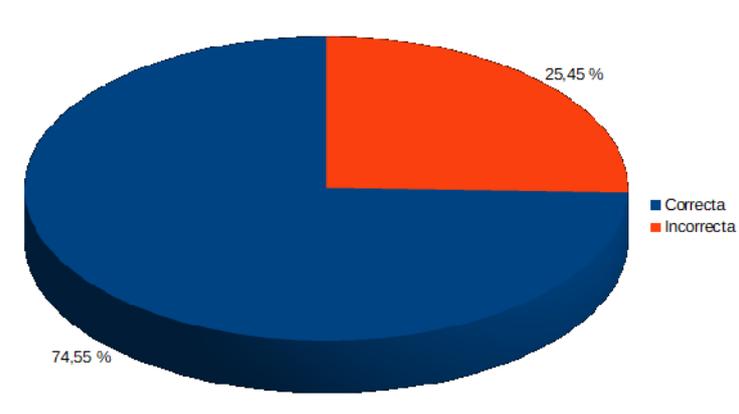


Figura 37. ¿Cuál es la función de un recopilador musical?

❖ Gran parte del alumnado sabe citar el nombre de un recopilador actual:

El videojuego educativo, además de hablar de Kurt Schindler, versa sobre la labor de los recopiladores actuales de música tradicional y señala a Joaquín Díaz como un recopilador importante en su labor como creador y trabajador del Centro Etnográfico de Urueña (Valladolid). Los alumnos, en un 61,82% reconocen a Joaquín Díaz como un coleccionista y divulgador de música tradicional que vive en la actualidad, mientras que el 38,18% de los escolares responde de forma incorrecta como se puede deducir de la figura 38:

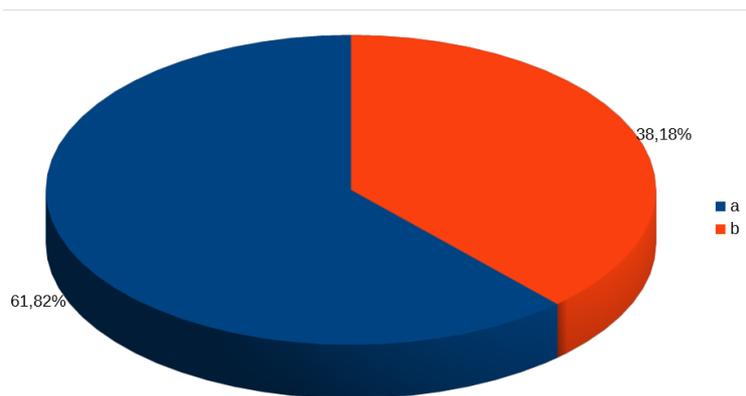


Figura 38. Señala el nombre de un recopilador actual

❖ Los estudiantes conocen y reconocen alguna canción de música tradicional de su zona geográfica:

Durante el videojuego educativo, se presentan distintas canciones populares de la zona geográfica en donde se presenta el videojuego educativo. Con el fin de que los alumnos sean capaces de reconocer alguna de ellas. Para este fin, se juega tanto con la música como con el texto de las canciones, cambiando de actividad para favorecer la atención y el entretenimiento de los alumnos. Como consecuencia de todas estas actividades, el 67,27% de los pupilos son capaces de reconocer alguna de las canciones tradicionales populares que se dieron en los años treinta en la zona de la Sierra de Gredos tal y como aparece en la figura 39:

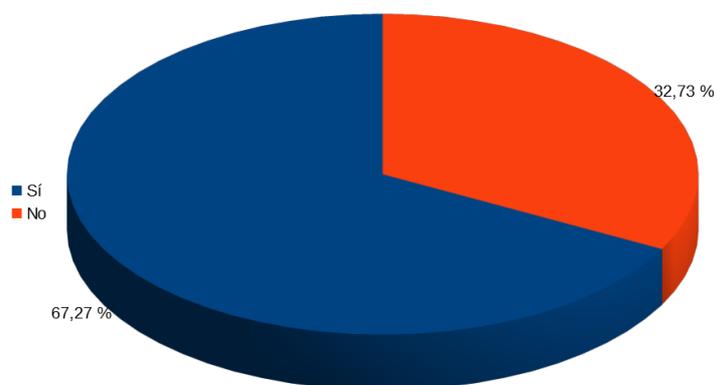


Figura 39. ¿Conoces alguna canción de música tradicional en tu zona?

❖ Los alumnos reconocen algunos de los instrumentos de música tradicional:

Se presentan diferentes actividades donde el alumno debe de reconocer algunos de los instrumentos de música tradicional. Se trabaja también con un vídeo explicativo donde se explican los instrumentos y los materiales con los que están fabricados. Por este motivo, la mayoría de los estudiantes son capaces de reconocer alguno de los instrumentos de música tradicional en la actividad. El 87,27% de los alumnos contemplan este tipo de instrumentos, mientras que el 12,73% responde de forma errónea, señalando como instrumentos de música tradicional cualquiera de las dos opciones incorrectas que se adjuntan a la pregunta como se desprende de la figura 40:

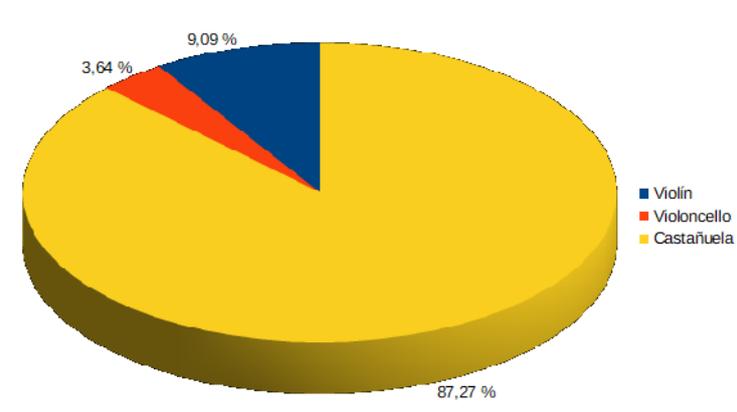


Figura 40. Señala un instrumento de música tradicional

❖ El alumnado quiere adquirir más conocimientos sobre la música tradicional:

El videojuego educativo creado, no sólo pretende que los alumnos aprendan una serie de conceptos relacionados con la música tradicional, sino que pretende fomentar el interés de los estudiantes por aprender más cosas relacionadas con este campo. El 90,91% de los encuestados aseguran tener interés en conocer más elementos de

la música tradicional y ampliar sus conocimientos en la materia. Tan sólo un 7,27% de los pupilos no muestran interés por seguir aprendiendo y un 1,82% no sabe o no contesta a esta cuestión (figura 41):

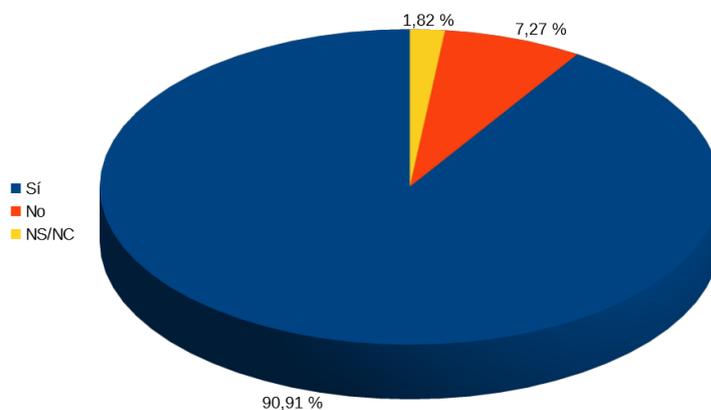


Figura 41. ¿Te gustaría saber más cosas sobre la música tradicional?

Es imprescindible para que el videojuego educativo tenga sentido, que los alumnos sean capaces de situarse geográficamente de forma correcta. Esto hará que el alumno sea consciente del entorno que lo rodea y en qué medio se desarrolló la música tradicional, aportando claridad al hecho de que Kurt Schindler eligiese ese destino y no otro para realizar algunas de las grabaciones que aparecen en el videojuego educativo. Además, esto hace que los alumnos reconozcan mejor su entorno, ya que les acerca a su realidad, una realidad que ya conocen porque es el territorio donde estudian y conviven.

En el cuestionario pre-juego se realizaron cuestiones acerca del entorno y se llegó a la conclusión de que muchos de los alumnos no sabían de situarse de forma correcta. Para ver si el videojuego ha cambiado este hecho, se realizan las siguientes preguntas que arrojaron los siguientes resultados:

- ❖ ¿Sabes en qué Comunidad Autónoma se encuentra la Sierra de Gredos?:

El 41,82% de los alumnos encuestados, sitúan de forma correcta la Comunidad Autónoma en la que se encuentran, mientras que más de la mitad, un 58,18% de ellos, lo hacen de forma incorrecta.

❖ ¿Sabes en qué Provincia se encuentra Arenas de San Pedro?:

Esta pregunta refleja que la mayoría de los alumnos han aprendido a situarse, al menos en su provincia, ya que 50 de los estudiantes contestan de forma correcta a esta cuestión, aunque 5 de ellos, aún continúan sin saber situarse de forma correcta o no reconocen su ámbito geográfico.

El fin del videojuego educativo es que los aprendices aprendan sobre la temática presentada en el videojuego, pero para ello se hace imprescindible analizar si el videojuego ha cumplido de alguna manera la perspectiva que los alumnos tenían del juego en cuestión. Además, el hecho de poseer esta información ayudará en futuras investigaciones a que sucesivos videojuegos educativos se realicen conforme a los parámetros que en mayor medida les interesan a los alumnos, y dará a conocer su opinión sobre el videojuego que se ha creado en esta ocasión.

❖ Casi la totalidad de los alumnos, afirman que el videojuego ha sido de su agrado:

El 92,73% del alumnado asegura que el videojuego es de su agrado. Tan sólo un 5,45% manifiesta que el juego no les ha gustado y un 1,82% manifiesta que ni les gusta ni les disgusta. El hecho de que un porcentaje tan alto haya mostrado su satisfacción por el videojuego creado, no sólo resulta gratificante, sino que sirve en un futuro para crear videojuegos similares, ya que tanto la temática como el estilo les han resultado agradables y puede tomarse como un punto de partida para sucesivos trabajos como puede verse en la figura 42:

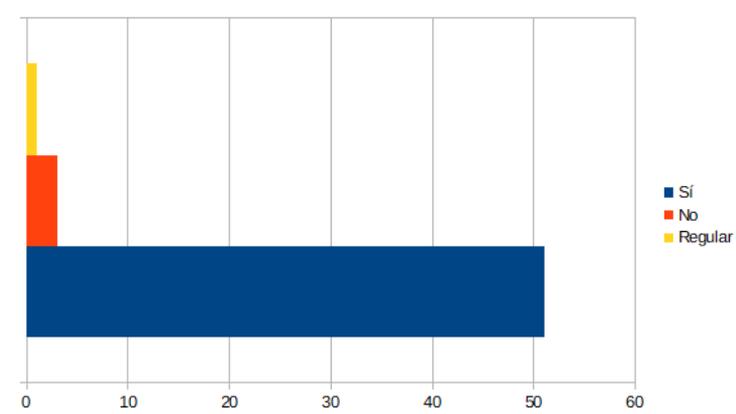


Figura 42. ¿Te ha gustado el videojuego?

❖ Los alumnos aseguran que el videojuego educativo sirve para aprender conceptos de forma más sencilla:

El videojuego está creado para enseñar a través de la utilización de las nuevas tecnologías dentro del ámbito educativo, fomentando el aprendizaje de una forma entretenida y llamativa para el alumno con el fin de hacer esta experiencia lo más agradable posible e incitarle a experimentar con nuevos videojuegos en su afán por adquirir conocimientos de diversas temáticas. En esta ocasión, el 83,64% de los alumnos admiten que el videojuego les ha ayudado a adquirir nuevos conceptos y afianzar ya los conocidos, de forma más simple de cómo lo harían sin la herramienta del videojuego. Un porcentaje de un 16,36%, no admiten que este videojuego les haya ayudado en su proceso de enseñanza aprendizaje de forma más sencilla que si lo hiciesen sin él (figura 43):

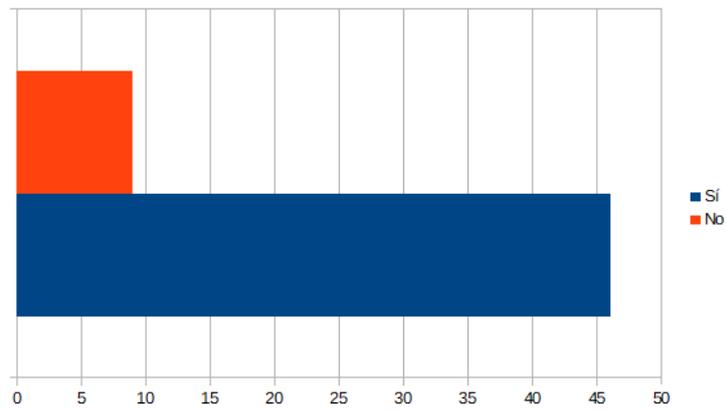


Figura 43. ¿Te ha resultado más fácil aprender a través del videojuego?

❖ Casi la totalidad del alumnado recomendaría el uso del videojuego educativo:

El 90,91% de los alumnos encuestados y participantes en la prueba del videojuego educativo creado en este trabajo de investigación recomendaría su uso a compañeros y amigos. Este hecho revela que los estudiantes están conformes con la temática del juego, la forma en que se desarrollan las actividades y las actividades en sí mismas por lo que, este resultado, anima a seguir con la creación de juegos de esta temática y en la misma línea de innovación. Tan sólo un 5,45% no recomendaría este juego y un 3,64% no sabe o no responde a esta cuestión (figura 44):

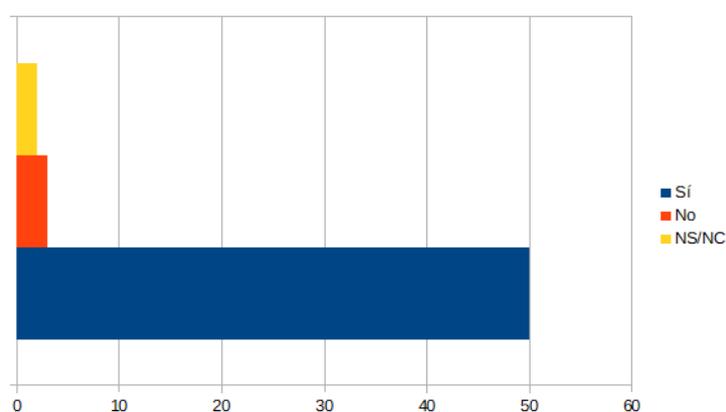


Figura 44. ¿Recomendarías a tus amigos jugar a este videojuego?

Es evidente que conseguir el 100% de la aprobación del alumnado es

muy complicado, debido a la diversidad de gustos, diversidad de niveles educativos, diversidad de intereses y diversidad de niveles de aprendizaje que se observan dentro del aula, pero deben de tenerse en cuenta todas las opiniones para mejorar a la hora de crear otros videojuegos.

VI Conclusiones y

prospectiva

CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA

Con este estudio se ha querido acercar, a través del uso de las nuevas tecnologías, las grabaciones de música tradicional presentes en la zona de la Sierra de Gredos (Ávila) en los años 30 y realizadas por Kurt Schindler, a los alumnos de Educación Primaria.

Previamente a la exposición de las conclusiones obtenidas a lo largo de todo el proceso de investigación, conviene recordar los objetivos que se presentaron al inicio de esta Tesis, que giraban en torno a la etnomusicología y la innovación educativa:

Completar y verificar el Cancionero de Kurt Schindler, *Música y poesía popular de España y Portugal* (1941) a través de la audición de más de 400 canciones y 14 horas de grabación.

Objetivos relacionados con la parte etnomusicológica:

1. Transcribir los *incipits* que no han sido publicados en el Cancionero y son audibles.
2. Verificar la autenticidad de la información que se otorga en las grabaciones, acerca de los informantes de estas.
3. Aportar información acerca de las grabaciones, del estilo del *tempo*, temática, compás, lugar, etc...

Objetivos relacionados con la investigación e innovación educativa:

1. Realizar cuestionarios previos a los alumnos, para conocer los gustos y sus conocimientos sobre música popular.
2. Crear un videojuego educativo que contenga los contenidos que aparecen en la Ley para la mejora de la calidad educativa LOMCE.
3. Acercar a los alumnos de las aulas de primaria de Arenas de San

Pedro, la música tradicional recogida en su entorno por Kurt Schindler.

4. Utilizar las nuevas tecnologías dentro del aula para aproximar la música tradicional de forma que resulte atractiva para el alumnado.

5. Aplicar el videojuego en las aulas para verificar su utilidad y su aceptación por parte de los alumnos.

6. Realizar cuestionarios post-juego para comprobar que los alumnos han adquirido los conocimientos planteados en el juego educativo.

7. Extraer conclusiones sobre el videojuego educativo y su aplicación en el aula.

A lo largo de toda la investigación se ha dado respuesta a todos los objetivos anteriormente señalados. Cada punto se ha desarrollado en los diferentes capítulos a lo largo del trabajo:

a) El primer bloque de trabajo se centra en dar a conocer y aproximar los diferentes aspectos musicológicos y etnomusicológicos que luego dan lugar al desarrollo de los objetivos. La figura de Kurt Schindler y trabajos ya realizados sobre sus grabaciones son el objeto de acercamiento principal que llevan al desarrollo de los objetivos número 1, 2, 3 y 4. Estos objetivos analizan cada una de las grabaciones realizadas por Kurt Schindler y se centran en corregir aspectos, afianzar datos conocidos, contrastarlos y aportar aquellos que se desconocían. Para llevar a cabo esta labor, se trabaja por un lado el *Cancionero Música y Poesía Popular de España y Portugal* (1941) y, por otro, las grabaciones. De este estudio se desarrollan las tablas presentadas en el bloque III de esta Tesis. Finalmente, estas tablas recogen el título de las canciones y el número al que corresponden las mismas en el Cancionero, el nombre del intérprete o informante, el lugar donde se realiza la grabación, el género cancionístico en aquellos

casos en los que ha podido deducirse, la voz y los instrumentos implicados en cada canción, su tempo, compás e *incipit* en los casos en los que la canción no tiene su transcripción en el Cancionero. Cabe mencionar que entre todas las grabaciones que aporta el Centro Etnográfico de Urueña, muchas son casi inaudibles o tienen una calidad muy deficiente, por lo que algunas no han podido recuperarse para lograr su *incipit*. El resto tienen su transcripción en el Cancionero.

b) La segunda parte de este trabajo versa sobre la investigación e innovación educativa y, como consecuencia, sobre las implicaciones curriculares existentes.

Para conocer la viabilidad de realizar un videojuego educativo que pueda aplicarse tanto dentro como fuera del aula de música es necesario conocer la normativa educativa vigente, los estándares evaluables, contenidos y los criterios de evaluación deben de estar adecuados al videojuego para que este sea de utilidad dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Debido a esto se han analizado tanto las leyes educativas generales presentes en el BOE (*Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la Calidad Educativa*) como las autonómicas correspondientes a los cursos de primaria específicos, donde posteriormente se ha realizado la puesta en práctica del videojuego (BOCYL) (*DECRETO 26/2016, de 21 de Julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León*). Tras este análisis se llega a la conclusión de que los cursos de primaria en los que más encaja -por competencias, efectos curriculares, objetivos y contenidos del currículo en general- el uso de un videojuego educativo con temática etnomusicológica corresponden con los cursos de 3º y 4º de Educación Primaria.

No es posible realizar un trabajo de investigación que esté relacionado con la educación y no hacer referencia al cumplimiento y desarrollo por

competencias. Por ello, anteriormente en el apartado *El folklore en Educación Primaria*, se mencionan estas competencias para ser analizadas y relacionadas con más precisión en el Marco Metodológico.

La educación o no por competencias ha sido muy discutida entre los que la apoyan y sus detractores. Para Lasnier (2002) las competencias son: "un saber hacer fundado sobre la movilización y utilización eficaz de un conjunto de recursos" (p. 32), lo cual sería interesante de no estar expuesto a las necesidades de un currículo, mercado o empresa. Desde este punto de vista, las competencias, según Del Rey y Sánchez-Parga (2011) son un: "modelo modular de la educación que más bien atrofia el desarrollo de la inteligencia" (p. 235) ya que: "significaría que el estudiante solo aprende aquello que puede ser objeto de evaluación" (p. 104), como ya hablaban Rope y Tanguy (1994), citados en Del Rey y Sánchez-Parga (2011).

Teniendo en cuenta las palabras de Del Rey y Sánchez-Parga (2011), la educación por competencias no sólo no fomenta una educación específica de unos determinados valores expuestos por ley, sino que además es un problema desde el punto de vista de un alumnado centrado no en la perspectiva de aprender por enriquecerse como persona o profesional futuro, sino en una perspectiva únicamente centrada en obtener un resultado positivo tras la evaluación por parte del profesorado.

El videojuego educativo creado en esta Tesis trabaja las competencias marcadas por la ley, pero de forma creativa lo cual crea un ambiente positivo y agradable que hace que el alumnado se sienta atraído hacia este tipo de herramientas educativas, olvide el hecho de "estudiar para aprobar" y relacione aprendizaje con juego de manera que el alumno pueda pensar "jugando se aprende". Parece un matiz sin importancia, pero desde el momento en que el alumno es capaz de aprender con gusto y por iniciativa propia, el proceso de enseñanza aprendizaje,

como se ha visto a la hora de aplicar el videojuego creado en esta Tesis, crea un marco en el que el propio alumno pide seguir aprendiendo sobre una materia o aspecto concreto, es este caso: la música tradicional en Ávila. Esto llevará al alumno a seguir investigando por su cuenta sobre el factor de estudio.

La discusión de si educar por competencias merece o no la pena a largo plazo, daría para un discurso de varias páginas, pero en resumen es la ley la que otorga educar en un sistema u otro y no la simple percepción o punto de vista de un profesorado acostumbrado al continuo cambio al que las leyes educativas someten a la sociedad.

El uso de las nuevas tecnologías por si mismas no tiene por qué significar un avance en el proceso de enseñanza de aprendizaje del alumnado. Por este motivo se hace necesario reflexionar brevemente acerca de las ventajas y los inconvenientes que pueden tener las tecnologías dependiendo de si se hace un uso responsable de ellas o por lo contrario se manejan de forma totalmente aleatoria e irresponsable tal y como se presenta en el apartado 4: Docentes y TIC: ventajas e inconvenientes de su uso en el aula.

La utilización de un medio u otro es importante a la hora de hacer llegar a los alumnos un mensaje correcto no sólo en contenido, sino también en forma. MacLuhan (1995) ya señalaba que los medios tienen unas características determinadas que influyen en el individuo y que a su vez, el contenido de ese medio influye de igual manera sobre otros aspectos. Por eso, hay que pautar unos determinados objetivos para que un videojuego educativo o cualquier medio de transmisión sirvan de manera efectiva para un fin concreto.

Las nuevas tecnologías suscitan desconfianza entre aquellos que aseguran que existe una deshumanización en las aulas debido a la entrada de estas herramientas en ellas. Sin embargo, autores como Savater (1997), apoyan completamente su uso, si bien recalca la

necesidad de saber cómo utilizarlos. Otros autores como O'Shea y Scanlon (1997) señalan que el uso de los ordenadores dentro del aula mejora el aprendizaje y ofrecen un análisis de las posibilidades que las tecnologías ofrecen.

Ha quedado comprobado en este trabajo, que las tecnologías, bien utilizadas dentro del aula o fuera de ella, mejoran el aprendizaje de un alumnado al que de entrada, ya les suscita interés. El educador o los padres son los encargados de guiar al alumno a través de un uso correcto y disciplinado de esta herramienta, haciendo de él un individuo autónomo (Gadamer, 2000).

Tal y como se ha mostrado en los resultados obtenidos tras la aplicación del videojuego educativo, hay una cantidad importante del alumnado, que considera que las nuevas tecnologías -y el videojuego educativo presentado en particular-, sirven para aprender y afianzar conocimientos. Este resultado es muy significativo ya que se trata de casi el 85% del alumnado encuestado. Además, casi el 91% del alumnado que ha participado en este proyecto, asegura que tras la aplicación del videojuego educativo, tienen interés por ampliar sus conocimientos sobre música tradicional, lo cual es doblemente positivo y reafirma el hecho que mencionaban O'Shea y Scanlon (1997) sobre que las nuevas tecnologías mejoran el aprendizaje.

Esto marca un antes y un después en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que ahora, el alumno tiene curiosidad por ampliar sus conocimientos sobre música tradicional, aunque puede resultar igual de significativo en cualquier otra disciplina.

En cuanto a la parte de innovación educativa, la creación de un videojuego que cumpliera con las expectativas de alumnado y curriculares es la parte más laboriosa de este trabajo. Crear un videojuego con una temática tan específica tiene el riesgo de poder caer en la repetición y el aburrimiento. Sin embargo, tras la creación

de los cuestionarios tanto pre-juego como post-juego se puede deducir que el juego no sólo ha sido del agrado del alumnado, que además recomienda la experiencia, sino que a través del juego han aprendido conceptos básicos de la música tradicional y de algunos factores cercanos a la misma, como por ejemplo: la figura de un recopilador, instrumentos populares, museo etnográfico, la figura del Schindler o algunas pequeñas canciones de la época de los años treinta. Es importante señalar este hecho ya que se tiende a pensar que todo aquello que tiene relación con lo tradicional, de forma casi inmediata, aburre al público infantil sin que le den una oportunidad para profundizar en la temática. Aunando las nuevas tecnologías y la tradición se ha conseguido justo el efecto contrario, por lo que se deja una vía de trabajo abierta para futuros investigadores y docentes que quieran provocar esa necesidad por el saber de una tradición que ahora sí, los alumnos que ya han probado este juego, tienen a su alcance para seguir adquiriendo más conocimientos y por tanto, recuperar y no olvidar su propio patrimonio musical, aunque esto podría extrapolarse a todos los ámbitos tradicionales o folklóricos.

La parte que corresponde a la innovación educativa cumple todos los objetivos de forma satisfactoria. Los cuestionarios pre-juego sirven para conocer los gustos y los conocimientos acerca de la música tradicional. Además, ayudó en la realización del videojuego educativo sabiendo qué temáticas y cuestiones había que trabajar dentro del juego: lenguaje musical, reconocimiento de instrumentos, vocabulario musical y general... Hay que recordar que se trata de un juego creado con una base musicológica pero que es interdisciplinar ya que toca otras materias como: conocimiento del medio (situación geográfica), matemáticas (aplicadas a la música, en los compases y ritmos), manejo del lenguaje general y musical en particular, reconocimiento auditivo de canciones e instrumentos, reconocimiento visual de los instrumentos folklóricos. Esto recuerda a las palabras de Fullat (2000)

que sirven para todos los ámbitos:

El médico -ámbito de la praxis- tiene como oficio el de diagnosticar y el de curar. Para tener éxito en su empresa precisa de conocimientos diversos, pero interrelacionados; necesita la anatomía, la fisiología, la física, la química, la farmacología, la psicología... Igual sucede con las Ciencias de la educación (p. 155).

Los objetivos marcados se han cumplido en su totalidad, ya que se ha conseguido completar la información y *los incipits* de las grabaciones de Kurt Schindler -que hasta ahora nunca habían sido transcritas y recopiladas- realizando una serie de tablas con datos que ya se han detallado y que sirven de base a otros trabajos de investigación y como fuente de consulta, ampliando, salvando las diferencias, el trabajo realizado en el Cancionero *Música y poesía popular de España y Portugal* (1941).

El videojuego por su parte, responde a la necesidad de utilizar las nuevas tecnologías no sólo como herramienta de trabajo, sino como elemento de captación para que el alumno se sienta más atraído para realizar unas labores y ejercicios concretos, utilizando los medios que hoy tanto están en auge y que además, como se explicó durante el desarrollo de la Tesis, en su buena utilización favorece muchos aspectos no sólo educativos sino también personales.

Como se ha mencionado anteriormente, Gifford (1991) apuntaba las ventajas del videojuego educativo. En el apartado de antecedentes se expuso de manera casi esquemática la idea que presenta este autor, pero después de los resultados obtenidos a través del videojuego en este trabajo de investigación, se hace imprescindible detallar de forma un poco más concisa, esas ventajas que planteaba Gifford (1991) y que además coincide con todo lo expuesto en el apartado 4 de este trabajo: Docentes y TIC, ventajas e inconvenientes de su uso en el aula. Gifford (1991) las resume en:

- Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales, temporales o de gravedad.
- Facilitan el acceso a "otros mundos" y el intercambio de unos a otros a través de los gráficos, contrastando de manera evidente con las aulas convencionales y estáticas.
- Favorecen la repetición instantánea y el intentarlo otra vez, en un ambiente sin peligro.
- Permiten el dominio de habilidades. Aunque sea difícil, los niños pueden repetir las acciones, hasta llegar a dominarlas, adquiriendo sensación de control.
- Facilitan la interacción con otros amigos, además de una manera no jerárquica, al contrario de lo que ocurre en el aula.
- Hay una claridad de objetivos. Habitualmente, el niño no sabe qué es lo que está estudiando en matemáticas, ciencias o sociales, pero cuando juega saben que hay una tarea clara y concreta: abrir una puerta, rescatar a alguien, hallar un tesoro, etc. lo cual proporciona un alto nivel de motivación.
- Favorece un aumento de la atención y del autocontrol, apoyando la noción de que cambiando el entorno, no el niño, se puede favorecer el éxito individual (p. 7).

Atendiendo a los puntos señalados, el videojuego educativo se convierte por tanto en una buena opción como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al menos en etapas tempranas como la Educación Primaria, ya que a estas edades los alumnos son capaces de aprender nuevos lenguajes con mucha facilidad, esto es: recursos multimedia, idea que ya defendía Gros (2008).

En definitiva, la educación engloba todos los aspectos que hacen que una persona sea ciudadana del mundo, pueda distinguir el bien del mal, y tenga a su alcance la forma de transformar su propia sociedad.

La creación del videojuego, deja abiertas nuevas líneas de investigación centradas también en la innovación que serían de gran utilidad a la hora de continuar con la difusión y estudio de las grabaciones de Schindler presentadas en este trabajo, y del patrimonio folklórico en general ya que es extrapolable a diversas artes. Podría realizarse esta misma acción con cancioneros mencionados en este trabajo como el *Cancionero Popular de Burgos* de Olmeda (1903).

Sería interesante la creación de una aplicación para dispositivos móviles y *tablets* que incluyese todas las grabaciones de Schindler con toda la información expuesta en las tablas que se han presentado y, además, con un enlace directo a la grabación real o en su defecto a una realizada con posterioridad. Contreras (2009), citado por Cruz-Barragán y Barragán-López (2014) mencionaba que emplear este tipo de dispositivos móviles dentro del aula trae consecuencias positivas como por ejemplo: su aceptación en la sociedad, su escasa limitación en el espacio, etc...

De este modo el acceso al folclore sería muy sencillo y además no sólo estaría al alcance de estudiosos, investigadores o alumnos, sino que podría tener acceso cualquier persona que tuviese interés en el tema y a través de una herramienta que en la actualidad prácticamente la mayoría de la población usa. El uso de este tipo de dispositivos móviles (teléfonos móviles, *tablets*...), ha sido denominado como aprendizaje móvil (*m-learning*), consistente en el aprendizaje a través del uso de las tecnologías (Traxler, 2009).

Ante esta propuesta se abre un camino que puede ser de utilidad para futuros trabajos de investigación o actividades con fines tanto lucrativas como educativas. La tecnología y los videojuegos al servicio de la educación y del patrimonio cultural como punto primordial para que el aprendizaje sea significativo y útil (Gee, 2004).

VII Referencias

REFERENCIAS

1. FUENTES DOCUMENTALES

- Abdalá, G. (2005). La Educación para las artes. *Seminario Todos adentro*. Caracas. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/351666893/Guillermo-Abdala-La-Educacion-Para-Las-Artes-Art>
- Adès, J. y Lejoyeux, M. (2003). *Las nuevas adicciones, Internet, sexo, juego, deporte, compras, trabajo, dinero*. Barcelona: Kairós.
- Aguiar, M.V. y Farray, J.I. (2003). Los videojuegos. *Comunicación y pedagogía*, 191, 33-36. Recuperado de <http://www.centrocp.com/comunicacion-y-pedagogia-191-utilizacion-didactica-de-los-videojuegos/>
- Ahedo, J. y Danvila, I. (2014). *Las nuevas tecnologías como herramientas que facilitan la educación formativa en la Educación*. En Díaz-Cuesta, J. (2014). *Estrategias innovadoras para la docencia dialógica y virtual* (pp, 25-40). Madrid: Visión Libros.
- Álvarez, J. y Rampoux, O. (2007). Serious game: Just a question of posture? *Actes du colloque Artificial and Ambient Intelligence Convention*, 7, 420-423.
- Area, M. (2010). El proceso de integración y eso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Un estudio de casos. *Revista de educación*, 352, 77-97. Madrid. Recuperado de http://www.revistaeducacion.educacion.es/re352/re352_04.pdf
- Azorín, J.M. (2014). El videojuego educativo musical ¿un recurso para la Educación musical en Educación Primaria? *ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 29(2), 19-36. Recuperado de

<https://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/336/563>

Becta (2001). Computer games in education Project. Recuperado de <http://www.becta.org.uk>

Bernal, J. y Calvo, M.L. (2004). *Didáctica de la música: la voz y sus recursos: repertorio de canciones y melodías para la escuela*. Archidona (Málaga): Aljibe.

Briscall, J.M. (2000). *Informe Universidad 2000. Conferencia de Rectores de las Universidades Españolas (CRUE)*.

Campoy, M.T. (1999). *Folklore, educación y familia*. Taiwan: CIOFF-España.

Capitán, A. (2002). *Breve historia de la educación en España*. Madrid: Alianza Editorial.

Conejo, P.A. (2012). El valor formativo de la música para la educación en valores. *Dedica. Revista de Educação e Humanidades*, 2, 263-278. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3825651>

Contreras, R.S. Eguia, J.L. y Solano, L. (2011). Videojuegos como un entorno de aprendizaje. El caso de "Monturiol el joc". *Revista Icono14*, 2(9), 249-261. Recuperado de http://www.academia.edu/1558477/Videojuegos_como_un_entorno_de_aprendizaje_El_caso_de_Monturiol_el_joc

Cortázar, A.R. (1959). *Esquema del Folklore*. Buenos Aires: Columba.

Cruz-Barragán, A. y Barragán-López, A.D. (2014). Aplicaciones Móviles para el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en Enfermería. *Salud y Administración*, 1(3), 51-57. Recuperado de http://www.unsis.edu.mx/revista/doc/vol1num3/A4_Aplic_Mov.pdf

Cuadrado, M., Ruiz, M.E. y Coca, M. (2009). Participación y

rendimiento del estudiante universitario en un proyecto docente interdisciplinar, bilingüe y virtual. *Revista de Educación*, 348, 505-518. Recuperado de

http://www.revistaeducacion.mec.es/re348/re348_22.pdf

De Onís, F. (1955). *España en América: estudios, ensayos y discursos sobre temas españoles e hispanoamericanos*. Puerto Rico: Editorial Universitaria.

Del Rey, A. y Sánchez-Parga, J. (2011). Crítica de la educación por competencias. *Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 15, 233-246. Recuperado de

<http://www.redalyc.org/pdf/4761/476147383010.pdf>

Díaz, G. (1996). Música y ordenador en la Educación Primaria: cómo utilizar los medios informáticos en el aula. *Revista Eufonía*, 4, 1-11. Recuperado de

http://www.gumersindodiaz.es/artic_ed_musical/eufonia_4.pdf

Domínguez, M.C. y Medina, A. Sánchez, C. (2011). La innovación en el aula: referente para el diseño y el desarrollo curricular. *Revista Perspectiva Educativa*, 50(1), 61-86. Recuperado de

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3579404.pdf>

Domínguez, G. Álvarez, F.J. y López, E. (2011). *Orientación Educativa y tecnologías de la información y comunicación*. Sevilla: Eduforma.

Duhalde, C. Herzberg, F. De Simone, M. Martínez, S. Russi, M. R. y De Schejtmann, C. (2016). Estudio del juego adulto-niño en edad preescolar. Diferentes sistemas de observación. *Anuario de Investigaciones*, XXIII, 261-269. Recuperado de

<http://www.redalyc.org/pdf/3691/369152696068.pdf>

Esain, M. (2013). El recurso musical como elemento socializador en la escuela. *Publicaciones didácticas*, 41, 19-22. Recuperado de <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/041009>

[/articulo-pdf](#)

Escudero, J.M. (1992). *Del diseño y producción de medios al uso pedagógico de los mismos*. En De Pablos, J. y Gortari, C. (Eds.). *Las Nuevas Tecnologías de la Información en la Educación*. Sevilla: Alfar.

Esteban, A.I. (2016). El folclore en la Educación. *Publicaciones didácticas*, 66, 227-244.

Felicia, P. (2009). *Videojuegos en el aula*. Bruselas: European schoolnet. Recuperado de http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_ES.pdf

Ferro, C. Martínez, A. y Otero, M.C. (2009). Ventajas del uso de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles. *Revista electrónica de tecnología educativa*, 29, 1-12. Recuperado de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/451/185>

Figaredo, D. (2012). *Asturias recobra la voz de sus años 30*. Recuperado de <http://www.elcomercio.es/v/20120425/gijon/asturias-recobra-anos-20120425.html>

Freitas, S. (2006). *Learning in Immersive worlds. A review of game-based learning*. JISC. Recuperado de https://www.webarchive.org.uk/wayback/archive/20140615100504/http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/elearninginnovation/gamingreport_v3.pdf

Frontera, M.E. (2011). El archivo personal de Kurt Schindler: Una propuesta de organización. *Revista Ethno-Folk*, 16-17, 15-34.

Frontera, M.E. (2014). *Una figura señera en el campo de la música tradicional española en el primer tercio del s. XX: el polifacético músico alemán Kurt Schindler (1882-1935)*. Tesis doctoral.

Universidad de Salamanca.

Fullat, O. (2000). *Globalización e interdisciplinariedad: el currículo integrado*. Madrid: Morata.

Gadamer, H. G. (2000). *Educación es educarse*. Barcelona: Paidós.

García, C. (2015). La importancia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en la Educación Primaria. *Publicaciones didácticas*, 65, 219-223. Recuperado de <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/065064/articulo-pdf>

Gargallo, B., Suárez, J., Morant, F., Marín., J.M. Martínez, M. y Díaz, I. (2004). *Un primer diagnóstico del uso de internet en los centros escolares de la Comunidad Valenciana. Procesos de formación y efectos sobre la calidad de la educación*. Valencia: IVECE (Instituto Valenciano de Evaluación y Calidad Educativa).

Gee, J.P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Nueva York: MCMillan.

Gee, J.P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Aljibe.

Gifford, B. R. (1991). The learning society: Serious play. *Chronicle of Higher Education*, 7, 171-180.

Gómez, G. (1992). *Centros educativos eficientes*. Barcelona: PPU.

Gómez, L. y Álvarez, J.F. (1977). *Entrevistas a Agapito Marazuela*. Estudios de artes y costumbres populares, 6, 2-4. Universidad Autónoma de Madrid. Facultad de Filosofía y Letras. Museo de Artes y Tradiciones Populares. Recuperado de https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/7920/4362_5_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gros, B. (2006). Juegos digitales para comprender los sistemas complejos. *Comunicación y Pedagogía*, 216, 47-49. Recuperado

de <http://www.xtec.cat/~abernat/articles/gros-II.pdf>

Gros, B. (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó.

Hattich, E. y Hohmann, M. (1981). *Conceptos fundamentales de Pedagogía*. Barcelona: Herder.

Hernández, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. *RUSC. Revista de universidad y sociedad del conocimiento*, 5(2), 26-35. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/RUSC/article/viewFile/253968/340755>

Lasnier, F. (2002). *Réussir la formation par competences*. Montreal: Guérin.

López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Revista de Innovación Educativa Apertura*, 8(1), 1.15. Recuperado de <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/825/539>

MacLuhan, M. y Powers, B.R. (1995). *La aldea global: transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el s. XXI*. Barcelona: Gedisa.

Martín, M.J, Beltrán, J. y Pérez, L. (2003). *Cómo aprender con internet*. Madrid: Fundación Encuentro.

Martín, M.J. (1992). El folklore musical en la enseñanza. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 13, 53-65. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=618821>

McNabb, M., Valdez, G., Nowakowski, J. y Hawkes, M. (1999). *Technology connections for school improvement*. U.S: U.S

Department of Education.

- Means, B. (1998). Models and prospects for bringing technology-supported education reform to scale. In *Annual meeting of the American Educational Research Association Annual Meeting*. San Diego, CA.
- Medina, A. y Salvador, F. (2009). *Didáctica general*. Madrid: Pearson educación.
- Merriam, A.P. (1977). Definitions of "Comparative Musicology" and "Ethnomusicology": An historical-Theoretical Perspective. *Ethnomusicology*, 21(2), 189-204. Recuperado de https://www.jstor.org/stable/850943?seq=1#page_thumbnails_tab_contents
- Morales, E. (2009). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. *Diálogos de la comunicación. Revista académica de la federación latinoamericana de facultades de comunicación social*, 78, 7. Recuperado de http://www.academia.edu/9356313/REVISTA_ACAD%C3%89MICA_DE_LA_FEDERACION_LATINOAMERICANA_DE_FACULTADES_DE_COMUNICACION_SOCIAL
- Morrissey, J. (2009). El uso de TIC en la enseñanza y el aprendizaje. Cuestiones y desafíos. En Aparici, R. (2010). *Conectados en el ciberespacio*, 235-246. Madrid: UNED.
- Monereo, C. (2004). El aprendizaje Estratégico En la Sociedad Del Conocimiento. Conferencia presentada en el *I Encuentro sobre aprendizaje estratégico*, (pp. 26-30). Caracas: UPEL.IPC.
- Montoya, J.C. (2010). *Música y medios audiovisuales. Planteamientos didácticos en el marco de la Educación Musical*. Tesis Doctoral. Universidad de Salamanca.
- Montoya, J.C. y Olarte, M. (2012). Un país en la mochila: la

organización del material de fotográfico de Kurt Schindler. Pontevedra: Dos Acordes.

Niederhauser, D.S y Stoddart, T. (2001). Teacher's instructional perspectives and use of educational software. *Teaching and Teacher Education*, 17(1), 15-31. Recuperado de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.1.31.08&rep=rep1&type=pdf>

Olarte, M. (2005). *La música en los medios audiovisuales*. Salamanca: Plaza Universitaria Ediciones.

Olarte, M. (2009a). *Apuntes de Sevilla a través de intrépidas jovencitas americanas de los años 30: Bienvenido Mr. Schindler. Lo andaluz Popular, Símbolo de lo Nacional*. Granada: Editorial de la Universidad.

Olarte, M. (2009b). El ciclo vital musical en imágenes fotográficas: Kurt Schindler y Ruth Anderson como informantes de la actividad musical en la España rural de los años 20. *Revista de musicología*, XXXII(2), 105-116. Recuperado de http://diarium.usal.es/mom/files/2014/05/olarte2009rdm_ciclo_vital.pdf

Olarte, M. (2010). Las anotaciones de campo de Kurt Schindler durante sus grabaciones en España. *Etnofolk Revista de etnomusicología*, 16(17), 35-74. Recuperado de <https://ihmagine.usal.es/publicaciones/anotaciones>

Olarte, M. (2012). La correspondencia inédita de Kurt Schindler como una fuente directa para contextualizar la vida musical del primer tercio del siglo XX. *Fuentes documentales interdisciplinares para el estudio del Patrimonio y la Oralidad en España*. Baiona: Dos acordes.

Ortega y Gasset, J. (1998). *La misión de la Universidad*. Madrid: Fundación Universidad Empresa.

- O'Shea, T. y Schalouh, E. (1997). *Virtual Learning Environments and the Role of the Teacher. Report of a UNESCO/Open University International Colloquium*. París, Milton Keynes, Reino Unido, UNESCO/ Instituto de Tecnología Educativa de la Universidad Abierta.
- Pascual, P. (2002). *Didáctica de la música para primaria*. Madrid: Pearson Educación.
- Piaget, J. (1986). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de cultura económica.
- Prensky, M. (2001a). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*. MCB University Press, 9(5), 1-6. Recuperado de [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Prensky, M. (2001b). Digital game-based learning. Nueva York: McGraw-Hill. What kids learn that's positive from playing video games. Recuperado de <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20What%20Kids%20Learn%20Thats%20POSITIVE%20From%20Playing%20Video%20Games.pdf>
- Prieto, L.B. (1984). *El juego. Principios de educación*. Caracas: Monte Ávila Editores.
- Katz, I. y Manzano, M. (1991). *Música y Poesía popular de España y Portugal*. Salamanca: Diputación provincial de Salamanca.
- Ramos, S. y Botella, A.M. (2015). Videojuegos y musicomovigramas. Innovación y recursos para el aprendizaje en Educación Primaria. *Revista Opción*, 31(1), 609-619. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/310/31043005033.pdf>
- Ramos, S. Botella, A.M. (2016). La integración del videojuego educativo con el folklore. Una propuesta de aplicación en Educación Primaria. *Revista electrónica Interuniversitaria de*

Formación del Profesorado, 19(3), 115-121. Recuperado de <http://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/59060/119422.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ramos, S. Botella, A.M y Gómez, M. (2016). El audiovisual como recurso didáctico en el aula: Creación de dibujos animados con Muvizu. *Revista El Artista*, 13, 80-99. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/874/87449339006.pdf>

Ramos, S. y Botella, A.M. (2016). Los videojuegos como herramientas de aprendizaje. Una experiencia de innovación con la Ópera de Mozart. *Dedica. Revista de Educação e humanidades*, 9, 161-171.

Ramos, S. Botella, A.M y Fernández, Z. (2016). El folclore de Arenas de San Pedro y su repercusión en la educación musical. Propuestas educativas con el audiovisual. *Revista de Folklore*, 412, 22-40. Recuperado de <http://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/59053/119419.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Raudales, N.R. (2014). El uso de las tecnologías de información como medio de alfabetización en las instituciones de educación de Honduras. *Revista Economía y Administración*, 5(1), 68-81. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/317715937_El_uso_de_las_tecnologias_de_informacion_como_medio_de_alfabetizacion_en_las_instituciones_de_educacion_de_Honduras

Riel, M. y Becker, H. (2000). The beliefs, practices, and computer use of teachers leaders. In *Annual Meeting of American Educational Research Association*. Nueva Orleans.

Rodríguez, E.M. (2009). Ventajas e inconvenientes de las TIC en el aula. *Revista académica semestral*, 1(9), 1-6. Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/ced/09/emrc.htm>

- Rope, F. y Tanguy, L. (1994). *Savoirs et competences. De l'usage de ces notions dans l'école et dans l'entreprise*. Paris: L'Harmattan.
- Sáez, J.M. (2012). Valoración del impacto que tienen las TIC en Educación Primaria en los procesos de aprendizaje y en los resultados a través de una triangulación de datos, *11(2)*, 11-24. *Revista Latinoamericana de tecnología educativa*. Recuperado de <https://relatec.unex.es/article/view/867/661>
- Salomon, G. y Almog, T. (1998). Educational Psychology and Technology: A Matter of Reciprocal Relations. *Teachers College Record*, *100(2)*, 222-241. Recuperado de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/30927772/psychology_technology_salomon.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1528624583&Signature=gBP3MYtVZS7ukp%2Fww9Jp%2FRZHUcc%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEducational_psychology_and_technology_A.pdf
- Sandford, R. Ulicsak, M. Facer, K. y Rudd, T. (2006). *Teaching with games: Using comercial off-the-shelf cmputer games in formal education*. Bristol: Futurelab.
- Savater, F. (1997). *El valor de educar*. Barcelona: Ariel.
- Schindler, K. (1991). *Folk Music and Poetry of Spain and Portugal (Música y Poesía popular de España y Portugal)*. Chicago: Georg Olms Publishers.
- Suzuki, S. (1983). *Educados con Amor. El método clásico de la Educación del Talento*. USA: Alfred Publishing Co., Inc.
- Traxler, J. (2009). Learning in a Mibile Age. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, *1(1)*, 1-12. Recuperado de https://www.academia.edu/171500/Learning_in_a_Mobile_Age
- Vidal, M.J. (2006). Investigación de las TIC en la educación. *Revista*

Latinoamericana de Tecnología Educativa, 5(2), 539-552.

Recuperado de <https://relatec.unex.es/article/view/293/277>

Vigna, M.A. (2008). *El arte como herramienta para la inclusión educativa, social y la regeneración de los vínculos comunitarios*. Facultad de Desarrollo e Investigación Educativa, Universidad Abierta Interamericana.

Volk, T. M. (1998). *Music, Education and Multiculturalism*. New York: Oxford University Press.

Wall, S. y Shankar, I. (2008). Adventures in Transdisciplinary Learning. *Studies in Higher Education*, 33(5), 551-565. Recuperado de <https://srhe.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/03075070802373008?needAccess=true>

2. LEGISLACIÓN Y WEBS

DECRETO 26/2016, de 21 de Julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación en la redacción dada por la ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, dedica el título I, Capítulo II a la regulación de la educación primaria.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la Calidad Educativa.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

VIII Anexos

ANEXOS

ANEXO I: ANEXOS DOCUMENTALES

1.1. CUESTIONARIO

Cuestionario para valorar el conocimiento del alumnado de música de educación primaria sobre la música tradicional de la zona de la Sierra de Gredos y su opinión acerca del videojuego educativo

El objetivo de este cuestionario es saber los conocimientos sobre música tradicional que tienen los alumnos de 3º y 4º de Educación Primaria, así como los relativos al medio que les rodea y sus gustos acerca de los videojuegos educativos.

Este cuestionario es anónimo y confidencial. Por favor, contesta con sinceridad y seriedad a las preguntas ya que los resultados obtenidos son de vital importancia para la investigación.

Lee atentamente las preguntas y responde donde sea necesario, con letra clara.

CARACTERIZACIÓN DE LA MUESTRA

1. Centro de toma de la muestra: _____
2. Localidad: _____
3. Curso: _____
4. Edad:
5. Sexo:
6. ¿Realizas algún tipo de estudios musicales fuera del centro escolar?

7. En caso afirmativo, señala el lugar: _____

MÚSICA TRADICIONAL EN LA ZONA DE GREDOS (Tacha o rellena la respuesta correcta)

8. ¿Sabes qué es la música tradicional?

Sí

No

9. ¿Cuál es la función del recopilador musical?

a) Recoger música, partituras, etc...

b) Componer canciones nuevas

c) Otros

10. ¿Conoces alguna canción de música tradicional de tu zona geográfica?

Sí

No

11. Señala, cuál de estos instrumentos pertenece a la música popular:

a) Violín

b) Violoncello

c) Castañuelas

12. ¿Te gustaría adquirir más conocimientos sobre la música tradicional?

13.¿Conoces el nombre de algún recopilador de música popular?

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

14.¿Sabes en qué Comunidad Autónoma se encuentra la Sierra de Gredos?

Sí

No

En _____ caso _____ afirmativo,
cítala _____

15.¿Sabes a qué provincia pertenece Arenas de San Pedro?

Sí

No

En _____ caso _____ afirmativo,
cítala _____

VIDEOJUEGO EDUCATIVO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

16.¿Te gustan los videojuegos educativos?

Sí

No

17.¿Consideras útil el uso del videojuego en el aula como medio de aprendizaje?

Sí

No

18.¿Recomendarías el uso del videojuego educativo?

Sí

No

19.¿Usas nuevas tecnologías en tu clase de música?

Sí

No

Cítalas_____

20.¿Te parece que la música es parte importante en un videojuego?

GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN

1.2. MANUAL DE USUARIO

El presente manual describe los pasos necesarios para la instalación del videojuego La Música Tradicional en Ávila en los distintos sistemas operativos.

El manual se divide en tres secciones:

¿Qué es La Música Tradicional en Ávila?

Requisitos e instalación

Ejecución del videojuego

Cada una de las secciones listadas anteriormente describen los pasos detallados a seguir para que no exista ningún error en su ejecución.

❖ ¿Qué es “la Música Tradicional en Ávila”?

Se trata de un videojuego educativo cuya temática es la música popular en la zona de Gredos (Ávila), basado en los trabajos de campo realizados por Kurt Schindler en los años treinta y depositados actualmente en el Centro Etnográfico de Uruña (Valladolid).

❖ ¿Por qué “La música tradicional en Ávila”?

La creación de este videojuego parte de la inquietud de acercar la música tradicional de Ávila a los alumnos de primaria, como un videojuego educativo capaz de inculcar conocimientos musicales e instrumentales sobre la tradición musical de la zona en donde los propios alumnos habitan, respetando en todo momento los requisitos marcados por la ley de educación vigente (LOMCE).

Los requerimientos necesarios para instalar el videojuego en los distintos sistemas operativos como Windows, GNU/Linux y versiones de Mac OS se detallan a continuación.

eAdventure:

La plataforma eAdventure incluye el motor de juegos eAdventure necesario para ejecutar los juegos que han sido previamente generados con el editor.

Existen cuatro versiones distintas de eAdventure. La primera de ellas es la versión multiplataforma que se compone de todos los scripts y ficheros java para lanzar la aplicación en los distintos sistemas operativos.

Si no tiene clara la versión de su sistema operativo, descargue esta versión de eAdventure del siguiente enlace de descarga²⁴⁴.

❖ Descargar instalador para Windows

Esta versión comprueba que Java está instalado. Si no tiene Java instalado descárguelo e instálelo de su web²⁴⁵.

Para instalar esta versión, descárguela de este enlace²⁴⁶, haga doble *click* y posteriormente siga los pasos que se le indicarán en pantalla.

Atención: Esta versión puede dar problemas con algunos firewalls impidiendo que se lancen las aplicaciones. Si experimenta este problema, instale la versión multiplataforma.

❖ Descargar instalador para Mac OS:

Para instalar esta versión, descargue el fichero *dmg*²⁴⁷ y haga doble *click* en él y posteriormente siga las instrucciones del proceso de instalación.

²⁴⁴ <http://sourceforge.net/projects/E-adventure/files/eAdventure-1.5/Multiplatform/eAdventure-v1.5RC4-multiplatform.zip/download>

²⁴⁵ <https://java.com/es/>

²⁴⁶ <http://sourceforge.net/projects/E-adventure/files/eAdventure-v1.5/Windows/eAdventure-v1.5RC4-Installer-Windows.exe/download>

²⁴⁷ <http://sourceforge.net/projects/E-adventure/files/eAdventure-v1.5/MacOSX/eAdventure-v1.5RC4-Installer-MacOSX.dmg/download>

❖ Descargar instalador para sistemas basados en Debian:

Descargue el fichero del enlace²⁴⁸. Posteriormente en el directorio donde ha descargado el fichero, abra un terminal y ejecute, con permisos de administrador, la orden: `dpkg -i /eAdventure-v1.5RC4-Installer-Linux.deb`

❖ Ejecución del videojuego:

Un ejecutable del videojuego le habrá sido proporcionado con este documento. Para ejecutar el videojuego y poder disfrutar de La Música Tradicional en Ávila, haga doble *click* en el fichero del juego y se lanzará la aplicación automáticamente. Conocerá a Pombo, el personaje principal del juego que le indicará los pasos a seguir durante la aventura.

²⁴⁸ <http://sourceforge.net/projects/E-adventure/files/eAdventure-v1.5/Debian/eAdventure-v1.5RC4-Installer-Linux.deb/download>

ANEXO II: ANEXOS AUDIOVISUALES

ANEXO III: ANEXOS AUDIOS

ANEXO IV: RELACIÓN DE TABLAS

Tabla 1. Ávila	37
Tabla 2. Salamanca	38
Tabla 3. Segovia	38
Tabla 4. Zamora	38
Tabla 5. Asturias	38
Tabla 6. Cantabria	38
Tabla 7. Toledo	38
Tabla 8. Madrid	39
Tabla 9. Badajoz	39
Tabla 10. Cáceres	39
Tabla 11. Lugares visitados por Schindler	40
Tabla 12. El sol le dijo a la luna	85
Tabla 13. Mira como se pasea la guardia civil	85
Tabla 14. Si te he querido	85
Tabla 15. Ya se van los pastores a la Extremadura	86
Tabla 16. Ya no ronda galanes	86
Tabla 17. Moralina, Moralina, qué buena moza te has hecho	86
Tabla 18. Jotas alcarreñas	87
Tabla 19. A la media fortuna	87
Tabla 20. La calle del Remolino	87

Tabla 21. Esta noche ha llovido	88
Tabla 22. La Aurelia	88
Tabla 23. La baraja de los naipes	88
Tabla 24. Dame la suerte	89
Tabla 25. Gerineldo	89
Tabla 26. La pulga y el piojo	89
Tabla 27. Las doce palabritas	90
Tabla 28. Serranita	90
Tabla 29. Esta noche es Nochebuena	90
Tabla 30. Al pasar el arroyo	90
Tabla 31. Esta noche no vengas	91
Tabla 32. Cayó la luna	91
Tabla 33. Tengo la boca	91
Tabla 34. El día de la Candelaria	91
Tabla 35. Estrellita	92
Tabla 36. El pititín	92
Tabla 37. Ronda	92
Tabla 38. Danza del Romance	92
Tabla 39. Picayos de la Virgen del campo	93
Tabla 40. Coros	93
Tabla 41. Coros y viva la montaña	93

Tabla 42. Agua menudita cae	94
Tabla 43. Al entrar tengo miedo	94
Tabla 44. Una palomita blanca	94
Tabla 45. Ruiloba	95
Tabla 46. Al olivo subí	95
Tabla 47. Allí arriba en Lombardía	95
Tabla 48. Don Bueso	96
Tabla 49. El corri-corri	96
Tabla 50. Danza de arcos	96
Tabla 51. A la salida del Sella	96
Tabla 52. El día de San Juan, madre	97
Tabla 53. El pericote	97
Tabla 54. Carrromateros	97
Tabla 55. El Pericote	98
Tabla 56. Sin título	98
Tabla 57. El Trillo	98
Tabla 58. El enrame de la fuente	99
Tabla 59. Foi a cortejar a Lledíes	99
Tabla 60. Arrimadito a un roble	99
Tabla 61. La molinera	99
Tabla 62. Noche clarina y serena	100

Tabla 63. Al pasar por el puertu	100
Tabla 64. Los dos más dulces esposos	100
Tabla 65. Como quieres que la hierba	101
Tabla 66. Eres como el sol	101
Tabla 67. Mira Juan por la ventana	102
Tabla 68. Canción de la mi morena	102
Tabla 69. A ser soldado me voy	103
Tabla 70. Que no llames	103
Tabla 71. Las banderillas	103
Tabla 72. Asómate Juliana	103
Tabla 73. Dicen que me vas a dar	104
Tabla 74. El carbonero	104
Tabla 75. Morena mía	104
Tabla 76. Canto de los toros	104
Tabla 77. El abuelo a los nabos	105
Tabla 78. Naranjita chinita	105
Tabla 79. El arretamero	105
Tabla 80. Con un pie en el estribo	105
Tabla 81. Desde pequeñita me fui al convento	106
Tabla 82. ¿Dónde está el señor alcalde?	106
Tabla 83. Las tres hojas del arbolé	106

Tabla 84. Catalina la Torera	106
Tabla 85. La canción del torillo	107
Tabla 86. La Valenciana	107
Tabla 87. Qué contenta está la novia	107
Tabla 88. A la mar voy por ver agua	108
Tabla 89. Tu eres más hermosa, niña	108
Tabla 90. El alcalde	108
Tabla 91. Estas sí que son veratas	108
Tabla 92. Catalina la Torera	109
Tabla 93. No quiero tus avellanas	109
Tabla 94. Baldomero se ha marchado a Francia	109
Tabla 95. Villancicos de Navidad	110
Tabla 96. Villancico de Nochebuena	110
Tabla 97. La canción de la bola	110
Tabla 98. De tres días casada	110
Tabla 99. Una vez que te quise	111
Tabla 100. Se cree que lleva un galón	111
Tabla 101. Al olivo subí	111
Tabla 102. Límpiate con mi pañuelo	112
Tabla 103. Aquí torito valiente, aquí torito galán	112
Tabla 104. Que no voy sola de noche al baile	112

Tabla 105. Aquella paloma blanca que pica en el arciprés	113
Tabla 106. Si te llevan a la cárcel	113
Tabla 107. Dicen que no me quieres, que no me quieras	113
Tabla 108. Canción del estudiante	113
Tabla 109. La vaquera	114
Tabla 110. Adiós, que me voy adiós	114
Tabla 111. De las castañas tuve yo un pañuelo	114
Tabla 112. Estoy cantando por desimular	115
Tabla 113. Canción de la Alcolea	115
Tabla 114. Mañanita de San Juan, Levántate tempranito	115
Tabla 115. A orillas de una fuente	116
Tabla 116. Asómate a la ventana (Soledad)	116
Tabla 117. Echa la barca al río	116
Tabla 118. Despacito	116
Tabla 119. La canción del pie derecho	117
Tabla 120. El Molinero	117
Tabla 121. La Molinera	117
Tabla 122. Esta casa es alta y baja	117
Tabla 123. Cómo quieres que te quiera	118
Tabla 124. Un abanico	118
Tabla 125. Eche una copa, patrona	118

Tabla 126. Dicen que vienen los toros	118
Tabla 127. El gatito	119
Tabla 128. La torre de Alicante	119
Tabla 129. Tengan ustés buenas noches	119
Tabla 130. Felices Pascuas	119
Tabla 131. El Rosario de la Aurora	120
Tabla 132. Vamos a jugar al corro	120
Tabla 133. Zagalita venturosa la de los pardos ojuelos	120
Tabla 134. La loba parda	121
Tabla 135. La huída a Egipto	121
Tabla 136. La boda, estorbada	121
Tabla 137. El corregidos y La molinera	121
Tabla 138. El chavito	122
Tabla 139. La mala hermana	122
Tabla 140. Ya está el torito en la plaza	122
Tabla 141. Madre que vienen los toros	122
Tabla 142. Ya está el torito en la plaza	123
Tabla 143. He de echar mi bien llegada	123
Tabla 144. He de echar mi bien llegada	123
Tabla 145. Mañana por la mañana	124
Tabla 146. Con el rengue, rengue	124

Tabla 147. La charramandusca	124
Tabla 148. Las agachadillas	125
Tabla 149. Ya está el torito en la plaza	125
Tabla 150. Ya vienen los segadores	125
Tabla 151. Algún día arroyito	125
Tabla 152. La Virgen y el pastor	126
Tabla 153. La bien llegada	126
Tabla 154. El día de San Roque	126
Tabla 155. Viernes de Dolores	126
Tabla 156. Gerineldo	127
Tabla 157. La loba parda	127
Tabla 158. ¡Ay gitano!	127
Tabla 159. El corregidor y la molinera	127
Tabla 160. La bastarda y el segador	128
Tabla 161. Esta noche ha llovido	128
Tabla 162. La Vaquera	128
Tabla 163. Cantares de ronda	128
Tabla 164. La divina panadera	129
Tabla 165. La divina panadera	129
Tabla 166. La Samaritana	129
Tabla 167. El arrierillo	129

Tabla 168. Vengo de moler morena	130
Tabla 169. Como se menea la aceituna sevillana	130
Tabla 170. La rama del laurel	130
Tabla 171. Buenos días	130
Tabla 172. Vienen los carnavales	131
Tabla 173. La flor del agua (La mañana de San Juan)	131
Tabla 174. Canción de los toros	131
Tabla 175. Canción de la pimentera	132
Tabla 176. El pájaro ya voló	132
Tabla 177. Tráeme majito un peine	132
Tabla 178. Era de nogal	132
Tabla 179. Jotitas de la Vera	133
Tabla 180. Aquel pino que está en el pinar	133
Tabla 181. El trébole	133
Tabla 182. Saca el jarro	133
Tabla 183. Alegría en la cara	134
Tabla 184. No ha de faltarme alegría	134
Tabla 185. Si yo fuera dorador	134
Tabla 186. A tu puerta puse un guindo	134
Tabla 187. Los labradores	135
Tabla 188. Llena de pena, María	135

Tabla 189. Alborada de Santa Águeda	135
Tabla 190. La loa	135
Tabla 191. Madre mía, cáseme	136
Tabla 192. La Chana	136
Tabla 193. El Sindo	136
Tabla 194. A Belén, pastores	136
Tabla 195. Catalina es el oro	137
Tabla 196. La lucha de la cigüeña	137
Tabla 197. Si supiera que en el mundo	137
Tabla 198. Ahora que vas casado	137
Tabla 199. Querido dueño	138
Tabla 200. La ruela	138
Tabla 201. Debajo de la puente	138
Tabla 202. Cuando el bien de mi vida	138
Tabla 203. A la sombra del tejado	139
Tabla 204. De ventana en ventana	139
Tabla 205. Estrella	139
Tabla 206. Habas verdes	140
Tabla 207. Partiran do oriente tres reis	140
Tabla 208. Vinde e adoremos	140
Tabla 209. Officcios d´aprender	140

Tabla 210. Se tu quiés que t´anrrame la puorta	141
Tabla 211. Pr´aquella cañada	141
Tabla 212. O touro desta vila	141
Tabla 213. Canario	142
Tabla 214. Si quiés ir a culher rozas	142
Tabla 215. Ao lugar de Freixeneda	142
Tabla 216. Cabalhero, que queres de mi	143
Tabla 217. Que un son palomba, madre	143
Tabla 218. Mirundún	143
Tabla 219. Ya la berde rretamar	143
Tabla 220. El vilhano de Zamora	144
Tabla 221. El padre de Antonio	144
Tabla 222. Por la puente de Dinguelendeira	144
Tabla 223. La vi llorando	144
Tabla 224. Aquí me tienes, torito	145
Tabla 225. A la rueda la patata	145
Tabla 226. Madre, a la puerta hay un niño	145
Tabla 227. La primera entradita del amor	145
Tabla 228. Virgen de la Concepción	146
Tabla 229. Naciste en primavera	146
Tabla 230. No te pedimos el tonto	146

Tabla 231. Qué coloritán	147
Tabla 232. El trébole trebolado	147
Tabla 233. El trébole	147
Tabla 234. Yo tengo que irme	148
Tabla 235. Manojito de geranio	148
Tabla 236. Dicen que ando calles	148
Tabla 237. Canción de los capullos	149
Tabla 238. El zarandeo	149
Tabla 239. Si tu has venido al toro	149
Tabla 240. Si me quieres te quiero	150
Tabla 241. Si me quieres te quiero	150
Tabla 242. Tienes en tu cara pecas	150
Tabla 243. Adiós calle del Chorrillo	151
Tabla 244. Tiene la molinera ricas puntillas	151
Tabla 245. El uno traigo en la gorra	151
Tabla 246. Dicen que madruga el sol	151
Tabla 247. Esta calle abajito	152
Tabla 248. El vaso de agua	152
Tabla 249. Despierta mi bien	152
Tabla 250. A San Roque	153
Tabla 251. Ángeles y serafines	153

Tabla 252. Ay mujer, ay mujer	153
Tabla 253. Arriero es mi amante	154
Tabla 254. La tía Calderona	154
Tabla 255. Esta casa es casa grande	154
Tabla 256. San José	154
Tabla 257. San José	155
Tabla 258. El señorito	155
Tabla 259. Carrasco	155
Tabla 260. Si vas por la carretera	155
Tabla 261. Pues concebida	156
Tabla 262. Virgen Santa de Arjemes	156
Tabla 263. Manojó	156
Tabla 264. Catalina	157
Tabla 265. Apañar aceituna	157
Tabla 266. Me llamaste veleta	157
Tabla 267. Al levantarme de mañanita	157
Tabla 268. La aceituna en el olivo	158
Tabla 269. A la gala de la rosa	158
Tabla 270. Una estrella se perdió	158
Tabla 271. Los pastores en el campo	159
Tabla 272. Lleva la molinera	159

Tabla 273. La gitana	159
Tabla 274. Son tus labios un rubí	160
Tabla 275. La campanillina	160
Tabla 276. Si quieres que te quiera	160
Tabla 277. Yo fui el que te quité el pollo	161
Tabla 278. Levántate morenita	161
Tabla 279. Un limón tiré a rodar	161
Tabla 280. Si a mi suegra la viera	162
Tabla 281. Estaba la molinera	162
Tabla 282. La Charramangá	162
Tabla 283. La cigüeña en la torre	163
Tabla 284. Los toreros en Madrid	163
Tabla 285. Si soy torero me da la gana	163
Tabla 286. El caldererillo	164
Tabla 287. La primera visita del amor	164
Tabla 288. En esta calle vivía	164
Tabla 289. El pino en el pinar	165
Tabla 290. A verte vengo	165
Tabla 291. Qué serenita cayó la nieve	165
Tabla 292. No te acuerdas cuando andabas	166
Tabla 293. Canción de las viñas	166

Tabla 294. Aquí me pongo a cantar	166
Tabla 295. Arrecojan los manteles	167
Tabla 296. Descoloridita mía	167
Tabla 297. Dile guapa a tu madre	167
Tabla 298. Estaban las tres hermanas	168
Tabla 299. Al pasar por los torneos	168
Tabla 300. Quién fuera clavito de oro	168
Tabla 301. El cura de la aldea	169
Tabla 302. La niña de los madriles	169
Tabla 303. Yo me llamo Pepe el Conde	169
Tabla 304. Toquen los tambores	170
Tabla 305. Esta noche nace el niño	170
Tabla 306. Al entrar en la morería	170
Tabla 307. El sereno	171
Tabla 308. El pájaro bobo	171
Tabla 309. Al gurugurú	171
Tabla 310. La Virgen va caminando	172
Tabla 311. Iban caminando	172
Tabla 312. La cigüeña en la torre	172
Tabla 313. Romance del niño perdido	173
Tabla 314. Súbela niña, al balcón	173

Tabla 315. Las doce palabritas	173
Tabla 316. Ay que castillo	174
Tabla 317. Ya viene Don Pedro de la guerra herido	174
Tabla 318. Maruxina	174
Tabla 319. Plegaria a la Virgen de la montaña	175
Tabla 320. Blancaflor y Filomena	175
Tabla 321. El entremés	175
Tabla 322. Ay cógeme que me caigo	176
Tabla 323. La trujillana	176
Tabla 324. El cebollinero	176
Tabla 325. El trinquintrín	177
Tabla 326. El conde de Inglaterra	177
Tabla 327. El judío honrado	177
Tabla 328. Llanas	178
Tabla 329. Ramas	178
Tabla 330. El pobrete	178
Tabla 331. <i>El pollito y la vieja</i>	179
Tabla 332. El corregidor y la molinera	179
Tabla 333. Llevas en tu manteo un repicoteo	179
Tabla 334. Fray Diego	180
Tabla 335. Estaba la Catalina	180

Tabla 336. La dama y el galán	180
Tabla 337. La zarandaina	181
Tabla 338. Esta es mi calle regada	181
Tabla 339. El corro del Candil	181
Tabla 340. El dongolondón	182
Tabla 341. La Jeringosa	182
Tabla 342. Llanas	182
Tabla 343. Campanillas de plata	183
Tabla 344. El chaval en el huerto	183
Tabla 345. El quiquiriquí	183
Tabla 346. Por esta plazuelita	184
Tabla 347. Rosa de las rosas	184
Tabla 348. Gerineldo	184
Tabla 349. Una serrana muy pura	185
Tabla 350. Dame la mano prima	185
Tabla 351. Ya tocan los maitines	185
Tabla 352. El baile de las carrasquillas	186
Tabla 353. Canción de boda	186
Tabla 354. Soleares	186
Tabla 355. La palomita blanca	187
Tabla 356. El lechuguino	187

Tabla 357. Tengo que subir al árbol	187
Tabla 358. Tres pastoras	188
Tabla 359. Un pastor me da voces	188
Tabla 360. Paseaba el Conde Niño	188
Tabla 361. La cigüeña y la culebra	189
Tabla 362. Caramba María con tus avellanas	189
Tabla 363. Una paloma blanca	189
Tabla 364. Una teja me llevo	190
Tabla 365. En mayo era	190
Tabla 366. El pájaro bobo	190
Tabla 367. Esta es una tonada nueva	191
Tabla 368. El niño se fue a pedir	191
Tabla 369. Ay el chiquitín	191
Tabla 370. Camina la Virgen Pura	192
Tabla 371. El reloj de San Martín	192
Tabla 372. Estaban tres niñas bordando corbatas	192
Tabla 373. Dimensiones del cuestionario	197
Tabla 374. Contenidos y competencias 3º Primaria	204
Tabla 375. Contenidos y competencias 4º Primaria	206
Tabla 376. Alumnos con conocimiento de música tradicional	242

ANEXO V: RELACIÓN DE FIGURAS

Figura 1. Esther y Arturo aplicando el videojuego	17
Figura 2. Ya se van los pastores a la Extremadura	86
Figura 3. Mira Juan por la ventana	102
Figura 4. Estoy cantando por disimular	115
Figura 5. Presentación del videojuego <i>La Música tradicional en Ávila</i>	209
Figura 6. Presentación de Pombo	210
Figura 7. Campana	210
Figura 8. En el colegio	212
Figura 9. ¿Dónde está Arenas de San Pedro?	212
Figura 10. ¿Qué río pasa por Arenas de San Pedro?	214
Figura 11. Paseando por Arenas	215
Figura 12. Arenas de San Pedro	216
Figura 13. ¿Qué es un recopilador?	217
Figura 14. Kurt Schindler	218
Figura 15. Cancionero: <i>Música y poesía popular de España y Portugal</i>	219
Figura 16. ¿Cómo hacía las grabaciones?	220
Figura 17. Instrumentos populares	220
Figura 18. Panderero cuadrado	221

Figura 19. Almirez	221
Figura 20. Auditorio	222
Figura 21. Pombo en el colegio	223
Figura 22. Castillo de Arenas	224
Figura 23. Pombo y la música tradicional	226
Figura 24. Partituras	227
Figura 25. Plaza de Arenas	228
Figura 26. La Aurelia	229
Figura 27. En clase	230
Figura 28. Centro Etnográfico de Urueña	231
Figura 29. ¿Qué es un Centro etnográfico?	232
Figura 30. Créditos	233
Figura 31. Alumnos que saben qué es un recopilador	243
Figura 32. Alumnos con estudios musicales y que conocen la música tradicional	244
Figura 33. Alumnos con estudios musicales fuera del centro y conocen instrumentos musicales	245
Figura 34. Alumnos que no realizan estudios musicales y reconocen instrumentos de música popular	245
Figura 35. Alumnos con estudios musicales que aseguran conocer canciones populares	246
Figura 36. ¿Qué es la música tradicional?	250

Figura 37. ¿Cuál es la función de un recopilador musical?	251
Figura 38. Señala el nombre de un recopilador actual	252
Figura 39. ¿Conoces alguna canción de música tradicional en tu zona?	252
Figura 40. Señala un instrumento de música tradicional	253
Figura 41. ¿Te gustaría saber más cosas sobre la música tradicional?	254
Figura 42. ¿Te ha gustado el videojuego?	256
Figura 43. ¿Te ha resultado más fácil aprender a través del videojuego?	257
Figura 44. ¿Recomendarías a tus amigos jugar a este videojuego?	257

