

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL
DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN MUSICAL, PLÁSTICA Y CORPORAL



Universidad de Valladolid

**MÚSICA COMO IDENTIDAD
CULTURAL:
Juegos de tradición popular**

TRABAJO FIN DE GRADO

Presentado por Laura González Herrero para
optar al Grado de Educación Infantil por la
Universidad de Valladolid

Tutelado por:
M^a del Rosario Castañón Rodríguez

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN	Pág. 3
2. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS	Pág. 4
2.1. Del TFG	
2.2. De título	
2.3. Planteados en TFG	
3. JUSTIFICACIÓN	Pág. 7
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	Pág. 11
4.1. La música en los juegos	
4.2. Los juegos	
4.3. Juegos tradicionales	
5. METODOLOGÍA	Pág. 19
6. PROPUESTA	Pág. 22
6.1. En un café se rifa un pez	
6.2. Al pasar la barca	
6.3. El cocherito leré	
6.4. Estaba una pastora	
6.5. Ratón que te pilla el gato	
6.6. Al corro chirimbolo	
6.7. Al jardín de la alegría	
6.8. A tapar la calle	
6.9. Recotín, recotán	
6.10. Arroz con leche	
7. EVALUACIÓN	Pág. 37
8. CONCLUSIONES	Pág. 38
BIBLIOGRAFÍA	Pág. 39

“Los juegos tradicionales son patrimonio de la humanidad, siendo nuestros hijos los legítimos herederos de esa riqueza patrimonial. Nosotros como meros transmisores, tenemos la obligación de preservar y potenciarlos, aportando esfuerzos cada uno en el papel que nos ha tocado representar.”

José Antonio Rebollo González.

“Los juegos populares son fruto de la sabiduría de un pueblo, que ha atrapado sus vivencias y largas horas de convivencia, en pequeños juegos.”

Joan Bosco Faner.

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo, se centra en el estudio de la música como identidad cultural y, más concretamente, en los juegos de tradición popular.

En primer lugar, hay que hacer referencia a la importancia que tiene el juego para los niños, ya que es una de sus actividades principales y su importancia en el desarrollo psicomotor es muy grande, por lo que debemos aprovecharnos de todo ello en la escuela. De igual modo, la música es un elemento fundamental en esta primera etapa del sistema educativo, puesto que es ineludible el valor que representa en su desarrollo intelectual, auditivo, sensorial, del habla, y motriz.

En España, existen gran variedad de juegos tradicionales, que son símbolo importante de nuestra cultura, y que han sobrevivido hasta llegar a la actualidad gracias a la transmisión de generación en generación.

Los juegos tradicionales aparecen así, como señas de identidad cultural que perduran en el tiempo y debemos procurar que sigan siendo identificador cultural de generaciones posteriores, puesto que perderlos, significaría perder parte de nuestra cultura.

Al trabajar estos juegos en el aula, dónde conviven personas con diversos orígenes, estaremos favoreciendo el conocimiento, aceptación y valoración de las distintas culturas existentes, además de acercar a los alumnos hacia la diversidad cultural como medio enriquecedor común.

El listado de diez juegos populares que se desarrollan en la propuesta, están indicados para realizarlos en la etapa de Educación Infantil, en concreto para alumnos de 5 años. El objetivo básico que se persigue con ellos, es el de estimular la capacidad de jugar de los niños.

2. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

2.1. OBJETIVO GENERAL DEL TFG.

- Demostrar que he adquirido el conjunto de competencias asociadas al Título, con la elaboración del trabajo y su posterior defensa.

COMPETENCIAS GENERALES DEL TFG

- Reunir e interpretar datos significativos para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole educativa.
- Ser capaz de elaborar un documento que permita transmitir información de carácter educativo y propuestas educativas.

2.2. OBJETIVOS DEL TÍTULO.

Entre los objetivos formativos del título se sitúan también, los de lograr profesionales capaces de:

- Analizar el contexto y planificar adecuadamente la acción educativa.
- Actuar como mediador, fomentando la convivencia dentro y fuera del aula.
- Realizar una evaluación formativa de los aprendizajes.
- Elaborar documentos curriculares adaptados a las necesidades y características de los alumnos.
- Diseñar, organizar y evaluar trabajos disciplinares e interdisciplinares en contextos de diversidad.
- Colaborar con las acciones educativas que se presenten en el entorno y con las familias.
- Aplicar en el aula, de modo crítico, las tecnologías de la información y la comunicación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO.

Este trabajo posee un carácter integrador del conjunto de competencias que he desarrollado a lo largo del proceso formativo, conjugando los intereses personales, los estudios realizados y las experiencias alcanzadas. Se vincularán además, ciertas competencias específicas del Título (ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, que

regula el Título de Maestro en Educación Infantil) en virtud de la elección temática y procedimental, como son:

A. De Formación básica:

- Capacidad para saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.
- Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.
- Crear y mantener lazos con las familias para incidir eficazmente en el proceso educativo.
- Promover en el alumnado aprendizajes relacionados con la no discriminación y la igualdad de oportunidades. Fomentar el análisis de los contextos escolares en materia de accesibilidad.
- Diseñar y organizar actividades que fomenten en el alumnado los valores de no violencia, tolerancia, democracia, solidaridad y justicia y reflexionar sobre su presencia en los contenidos de los libros de texto, materiales didácticos y educativos, y los programas audiovisuales en diferentes soportes tecnológicos destinados al alumnado.
- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos.
- Potenciar en los niños y las niñas el conocimiento y control de su cuerpo y sus posibilidades motrices, así como los beneficios que tienen sobre la salud.
- Valorar la importancia del trabajo en equipo.
- Capacidad para saber atender las necesidades del alumnado y saber transmitir seguridad, tranquilidad y afecto.
- Reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la autonomía y la singularidad de cada alumno o alumna como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.
- Capacidad para comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como contribuir a la innovación y a la mejora en educación infantil.

B. Didáctico disciplinar:

- Ser capaz de planificar conjuntamente actividades con todos los docentes de este nivel y de otros niveles educativos, de forma que se utilicen agrupaciones flexibles.
- Promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad social.
- Promover el interés y el respeto por el medio natural, social y cultural.
- Conocer la tradición oral y el folklore.
- Conocer los fundamentos musicales, plásticos y de expresión corporal del currículo de la etapa infantil, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.
- Ser capaces de utilizar canciones, recursos y estrategias musicales para promover la educación auditiva, rítmica, vocal e instrumental en actividades infantiles individuales y colectivas.
- Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.
- Ser capaces de elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad.

2.3. OBJETIVOS PLANTEADOS EN EL TFG.

- Potenciar el juego en los niños.
- Recopilar juegos tradicionales que fomenten la recuperación de la cultura popular.
- Fomentar unión familia-escuela.
- Estimular la interacción entre iguales.
- Desarrollar en los alumnos aptitudes musicales.

COMPETENCIAS PLANTEADAS EN TFG.

- Competencia cultural y artística
- Competencia social y ciudadana
- Competencia para aprender a aprender
- Competencia de autonomía e iniciativa personal

3. JUSTIFICACIÓN

RELEVANCIA DEL TEMA

Presentamos en esta propuesta una serie de juegos populares infantiles que se caracterizan por su gran potencial lúdico y educativo, el cual no podemos dejar escapar, con el fin de estimular en los niños capacidades y actitudes en torno a la cooperación, solidaridad, honradez, afán de superación, curiosidad, respeto y compañerismo. En definitiva, educar a los alumnos en valores.

La idea de escoger juegos tradicionales para elaborar la propuesta no ha sido arbitraria, sino totalmente intencionada, pues nos van a permitir ofrecer a los niños recursos lúdicos, acercándonos de una nueva manera viva y atractiva a la variada realidad de nuestro país, formado por pueblos culturalmente diferentes. En esta vivencia lúdica y positiva de la diferencia, se estimulan las actitudes de convivencia, tolerancia y solidaridad. Como dice Inma Marín Santiago (1995) en *Temas de in-fan-cia: Juegos populares*; “Se trata de conocernos más, para valorarnos más y mejor”.

Son diferentes las razones por las cuales vale la pena motivar estos juegos en el ámbito pedagógico. Y es que a través de los mismos, podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si, acompañando los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega (Öfele, 1998).

Consideramos entonces, los juegos tradicionales como un punto de enlace entre la cultura infantil, el entorno cultural tradicional y la escuela, pudiendo aprovechar múltiples aspectos para desarrollar durante la jornada escolar y entrelazar una importante red sociocultural.

Es necesario aprovecharnos de estos recursos en el aula de infantil, por su carácter motivador, creativo, social y placentero que hacen de él un instrumento privilegiado de aprendizaje. Sin olvidarnos del tema que nos ocupa, y es que mediante ellos podemos constituir la base de la iniciación musical de los niños de esta etapa, ya que estaremos desarrollando aspectos como la expresión vocal, el sentido rítmico, auditivo, melódico, el movimiento y la expresión corporal.

En relación al juego tradicional y su relevancia Lavega Burgués (1995) sostiene lo siguiente: Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil dissociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología.

Todo esto responde una vez más a la importancia que el juego tiene para el ser humano, ocupando desde siempre un lugar y un tiempo importante a lo largo de su vida. Esto es un aspecto sobre el cual habría que reflexionar, si tenemos en cuenta el lugar que ocupa el juego en el mundo moderno.

Actualmente, el repertorio de juegos que utilizan los niños es cada vez más pobre, los alumnos por lo general se han convertido en elementos pasivos del tiempo libre. Este dato lo respaldan varios autores, argumentando, entre otras causas, la acelerada revolución tecnológica y la vida en las grandes ciudades. (Moreno Palos, 1992; Trigo Aza, 1994; Rosa Sánchez y del Río, 1997)

Por ello, la escuela aquí tiene un papel importante, pues debe tomar partido de una forma activa y ofrecerles así, una gran variedad de recursos para que puedan tener un buen modelo de juegos.

Desde el juego tradicional además, podemos trabajar diversas áreas como la psicomotricidad, la atención y el desarrollo de la memoria, el desarrollo del lenguaje y sobre todo la que nos abarca, la música. Decir, que también está relacionado con el desarrollo afectivo del niño, puesto que favorece la expresión de sentimientos y emociones.

Actualmente nos encontramos frente a una cultura que estimula cada vez más la pasividad corporal, por ello es interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños. El hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces para poder comprender así mejor nuestro presente. "Los juegos tradicionales son indicados como una faceta para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio." (Trautmann, 1995)

Además, todos estos juegos responden a necesidades vitales de los niños: movimiento, cooperación, intercambio social, comunicación con los demás (tanto entre niños como con

los adultos quienes en muchas oportunidades son los que les transmiten estos juegos) y sobre todo el placer de jugar. Pero lo más importante es que estos juegos que tanto responden a las necesidades de los niños, no sólo del pasado sino también de la actualidad, puedan seguir teniendo un espacio y un tiempo en las aulas de hoy día.

Debemos tener presente que la importancia de la conservación del patrimonio cultural, y por ende artístico, viene avalada por la UNESCO en sus convenciones (1989/2003), donde se recoge la necesaria salvaguardia del Patrimonio Inmaterial que comprende tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, etc.

UNESCO considera el patrimonio cultural inmaterial como: tradicional, contemporáneo y viviente a un mismo tiempo; integrador y representativo. La utilización de canciones tradicionales infantiles puede contribuir en gran medida a facilitar la integración de los niños y niñas inmigrantes, al brindársele la oportunidad de establecer contacto vivo con el patrimonio de la sociedad a la que se están incorporando.

Al mismo tiempo, su presencia viene justificada en el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la comunidad de Castilla y León.

En Área II: Conocimiento del entorno.

Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad.

3.3. La cultura.

- Reconocimiento de algunas costumbres y señas de identidad cultural que definen nuestra comunidad.

En Área III: Lenguajes: comunicación y representación.

Bloque 3. Lenguaje artístico.

3.2. Expresión musical

- Curiosidad por las canciones y danzas de nuestra tradición popular y de otras culturas.

Si buscamos años atrás, también encontramos documentos que justifican su presencia como es por ejemplo la convención Internacional de los derechos del Niño de 1989. En su

artículo 29 se recoge que “la educación del niño deberá estar encaminada a inculcarle el respeto a sus padres, a su propia identidad cultural, a su idioma, a sus valores, a los valores nacionales del país en que vive, del país del que sea originario y a las civilizaciones distintas a la suya.”

Asimismo, el Preámbulo de la ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo, declara que “la educación propiciará la propia identidad que debe conectar con la cultura materna sin suponer nunca una ruptura sino profundización, comprensión y apertura a otros medios culturales.

Por todo ello, podemos concluir que vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, aun cuando surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad tan industrializada, frente a un avance apabullante y arrasante de la electrónica.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES

4.1. LA MÚSICA EN LOS JUEGOS

Son muchos los teóricos que coinciden en afirmar que la enseñanza de la música debería abarcar mucho más que sólo el aprendizaje de destrezas musicales específicas. En este sentido Gardner, H. (2011) matiza una serie de objetivos entre los que nos encontramos con la transmisión de la herencia cultural o la educación social.

Desde las primeras décadas del siglo XX, músicos y pedagogos musicales destacaron la importancia de la canción tradicional como medio para fomentar el aprendizaje musical, considerando que estas canciones constituyen modelos que se fijan en la memoria y facilitan aprendizajes posteriores. En esta línea destacan los trabajos de Bártok Kodály, Dalcroze y Orff, para quienes el conocimiento de la música tradicional llega a ser el pilar sobre el que fundamentan su sistema educativo musical. Las últimas publicaciones recientes en España de Giraldez y Pelegrín (1996), Pelegrín (1998), Díaz (1999) y Barrios (2000), nos hablan de la canción tradicional como un elemento primordial en la educación porque es un medio de contacto directo con la propia cultura y su entorno, es un instrumento formativo y además proporciona placeres en los diversos momentos de aprendizaje e interpretación.

La canción está considerada como una de las formas más sencillas y espontáneas de hacer y comprender la música. Según Malbrán (2010), la importancia de las canciones en la vida infantil no es necesario describirla, basta con observar a niños y niñas de todas las edades en sus juegos cantados, tanto colectivos como individuales.

Por ello, en la edad escolar la canción se utiliza como recurso frecuente para la enseñanza, no sólo como instrumento lúdico y facilitador de la interacción social sino también para la adquisición de diferentes conocimientos y desarrollo de múltiples habilidades. Y es que las canciones cuentan con una serie de características interesantes a la hora de trabajar en el aula: pueden formar parte de una actividad individual pero también compartida, son instrumentos de identificación social y personal, son medios de transmisión de contenidos, normas y valores.

La música y el juego han ido de la mano en incontables ocasiones. De esto da cuenta el numeroso repertorio tradicional de canciones, rimas, juegos de sorteo, de corro, etc., patrimonio cultural arraigado sobre todo a la primera infancia.

Lo que se busca es la colaboración de las familias y del profesorado de aula para realizar una recopilación de juegos tradicionales. Con ello fomentaremos la relación de nuestros alumnos con otras generaciones, ya que el juego, la familia y la escuela son tres de los aspectos más influyentes en el desarrollo integral del niño. (Antón, 2011)

Acudiendo a este repertorio conseguiremos mantener su vigencia y, a la vez, acrecentar los recursos musicales disponibles. Y no es menor su aportación y fuerte identificación social y cultural: recurrir a él para ampliar, para compartir y para disfrutar este riquísimo repertorio es un buen objetivo de trabajo que recompensará con creces la tarea de búsqueda, selección y enseñanza en las clases de los más pequeños.

Frecuentemente, sin darnos cuenta no aprovechamos todo lo que el entorno del aula nos puede ofrecer, aislando las actividades que en ella se desarrollan, convirtiéndolas en actividades exclusivamente escolares. Para un desarrollo integral del alumno es necesario salir de las aulas, destruir los muros que separan la vida educativa de la vida no escolar, formando una misma atmósfera. Sólo así, los alumnos podrán percibir el aprendizaje como algo más auténtico. (Akoschky, J., Alsina, P., Díaz, M. y Giráldez, A., 2008, p.111).

Como sostiene Martín Castilla, Rafael (2010) en la revista “Arte y ciencia. Creación y responsabilidad”, el aprendizaje mediante únicamente la asistencia a clases, no permite una asimilación tan fuerte como una inmersión total en un entorno sociocultural, un aprendizaje a través de vivencias. Unas vivencias que además son en gran medida corporales ya que se aprende con todo el cuerpo, a través del movimiento y del sentimiento. El ritmo se interioriza más profundamente porque se ha sentido con todo el cuerpo.

4.2. EL JUEGO

Según Virginia Romero (2008) en su libro *El juego infantil y su metodología*, define el juego como una actividad necesaria para los seres humanos, puesto que permite enseñar ciertas conductas sociales, siendo a su vez una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas.

Esta misma autora, nombra una serie de características del juego:

- Actividad placentera.
- Libre, espontáneo y totalmente voluntario.
- Tiene un fin en sí mismo.
- Implica actividad.
- Se desarrolla en una realidad ficticia.
- Propia de la infancia.
- Innato.
- Muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- Los objetos no son necesarios.

De acuerdo con Inma Marín Santiago (1995) en *Temas de in-fan-cia: Juegos populares*, el juego adquiere en la infancia un valor psicopedagógico evidente, permitiendo un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje.

Además, el juego para los niños:

- Comporta la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.
- Favorece la descarga de energías y tensiones, facilitando la manifestación y superación de conflictos.
- Estimula el afán de superación personal, de éxito.
- Estimula la formación del pensamiento simbólico.
- Posibilita la adquisición del dominio corporal e intelectual.
- Favorece la adquisición de competencia lingüística, tanto para el que escucha, como para el que habla.
- Estimula la imaginación y la creatividad.
- Posibilita el desarrollo del ingenio y la curiosidad, base de cualquier aprendizaje.
- Incentiva el descubrimiento del placer por la búsqueda y la investigación.
- Es un elemento de transmisión de valores y de pautas de comportamiento social.

Linaza, Simón, Sandoval, García (2002) concluyeron que los juegos, al igual que las canciones, forman parte de las actividades que realizan los niños de forma espontánea y

frecuente. Pues tienen una serie de características propias que aportan un valor añadido para nuestros propósitos. El niño juega porque lo necesita y le interesa como medio para impulsar su desarrollo, incidiendo en varios aspectos del mismo: cognitivo, social, físico, motor y afectivo.

De acuerdo con Storms, Ger. (2003) en su obra *101 juegos musicales. Divertirse y aprender con ritmos y canciones*, vemos como el juego proporciona a los participantes beneficios, no sólo tangibles, sino absolutamente evidentes en algunos casos, puesto que nos permite:

- Romper con la rutina diaria. Cuando nos involucramos en un juego, la realidad cotidiana queda en un segundo plano. Dejamos a un lado nuestras preocupaciones por un rato. El mundo real sólo vuelve a inquietarnos cuando el juego llega a su fin.
- Involucrarnos de forma absoluta en una actividad. Los juegos pueden fascinarnos y absorbernos por completo, hasta el punto de poder ser adictivos. Pocas actividades nos exigen tanta implicación como los juegos.
- Pensar, sentir y actuar a la vez. Son pocas las actividades cotidianas que nos exigen pensar, sentir y actuar de forma simultánea. La mayoría de los trabajos exigen más actividad mental que implicación emocional y física. Cuando paseamos, hacemos ejercicio, o nos ocupamos de los quehaceres domésticos, no suelen intervenir el intelecto ni las emociones. En cambio, en muchas ocasiones experimentamos emociones durante actividades pasivas, como al ver películas, o retransmisiones deportivas, o al escuchar música. Sin embargo, el desarrollo satisfactorio de un juego nos exige poner en práctica de manera coordinada todas nuestras capacidades: intelecto, emociones y habilidades motrices. Precisamente por ese motivo los juegos proporcionan mucha satisfacción.

Los juegos también educan. Hemos de subrayar aquí este también para seguir acentuando nuestra intención y enfoque educativos: los verdaderos protagonistas del juego, de la educación, son los niños y niñas; los adultos hemos de acompañar y favorecer las condiciones para su actividad libre y enriquecedora, autónoma y variada, diversa y solidaria.

La actitud lúdica, sumada a todo el potencial lúdico y educativo que encierran los juegos infantiles, sirve también para estimular la exploración, la experimentación, el descubrimiento del mundo, de los demás, de uno mismo; sirve para la educación en valores. (Marín Santiago, Imma. 1995)

Por otra parte y como se apunta anteriormente, según el estudio de Linaza et al. (2002), el juego tiene un papel importante en el desarrollo social de los niños, pues a través de él, los niños aprenden a interactuar con los iguales, aprenden roles, normas y valores, aprender a resolver conflictos. El juego abre la posibilidad de que los niños practiquen las reglas, pues es necesario seguir unas reglas de comportamiento que deben ser compartidas y respetadas por los jugadores. Esto puede suponer uno de los primeros pasos hacia la socialización del pequeño.

El juego además es un medio excelente para explorar la vida, lo que acontece en ella y lo que afecta al niño, como ser humano que es, el comportamiento de los adultos, situaciones cotidianas o extraordinarias que necesita aprender. El niño necesita jugar y el juego se convierte en el medio a través del cual el pequeño llega al mundo adulto.

De acuerdo con Ruiz de Velasco Gálvez y Abad Molina (2011) en *El juego simbólico*, el niño o puer ludens es potencialmente capaz de atribuir significado a todo, como jugador nato que es, en un escenario original que poco a poco va descubriendo y creando y que, por otro lado, siempre ha existido: el propio mundo y sus derivas. Durante la infancia, se inicia una actitud vital que cumple con la función de interpretar y organizar los elementos que existen en la percepción de la realidad como construcción permanente. Pero para que exista significado en el descubrimiento infantil, debe haber ante todo una fuente de emoción.

Según Piaget, el niño asimila y proyecta poco a poco el mundo externo en el interno (y viceversa), lo elabora y se adapta a él en un proceso continuo que diferencia entre lo imaginable y lo permitido como un ajuste social.

Surge normalmente desde la seguridad y el bienestar, pero también puede aparecer desde procesos internos del psiquismo infantil, ya sean conscientes o inconscientes, que manifiestan inquietudes, miedos, necesidades o deseos, aspectos profundos que no pueden ser expresados con palabras y que pueden encontrar salida a través del juego. Así, representaciones simbólicas del imaginario, como por ejemplo el lobo, son utilizadas para jugar al miedo y, de esta manera, vencerlo. A veces, en la protección de una realidad infantil creada por el adulto, la fantasía no es tan evasora de la realidad como parece. En este juego, el niño compensa creencias, liquida conflictos, anticipa situaciones y vence temores.

En definitiva, los juegos infantiles proporcionan a los niños seguridad en ellos mismos y les ayudan a la propia afirmación del yo interno aportándoles la autoestima que necesitan.

El historiador holandés Johan Huizinga dice que la cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar. “La cultura humana brota del juego y en él se desarrolla”. (Huizinga, 1972, pp.7-8). El juego es una manera de asimilar la cultura y de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en el que el niño tiene que aprender a vivir. Huizinga dice que la cultura surge en forma de juego y que, al principio, la cultura se juega.

4.3. JUEGO TRADICIONAL

Los juegos populares de alguna manera son la memoria de una región, el testimonio de una comunidad. (Parlebas, 1989)

Juegos que se transmiten de forma espontánea, de generación en generación y forman parte de la memoria colectiva. (Lavega, 2000)

En ellos se hace claramente patente la cultura de una sociedad y un momento histórico concreto. (Gallardo y Gil, 2009)

Se denominan tradicionales, ya que son juegos populares que han sobrevivido al tiempo, pasando de generación en generación hasta llegar a nuestros días. Son de uso común e implican una repetición de costumbres, además transmiten leyes o hechos históricos de una comunidad. El calificativo “tradicional” se aplica en el sentido más popular, folclórico y cultural. Los juegos tradicionales forman parte de la manera de ser de todo un pueblo.

Son múltiples las posibilidades que nos brindan los juegos tradicionales. En primer lugar, ya solo por el mero hecho de ser un juego, en medida que le damos cabida dentro del ámbito educativo, ya estamos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. En el orden práctico, estos juegos suelen ser de corta duración y no requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir en el aula fácilmente.

La tradición provee de un sinnúmero de juegos para cuando los niños comienzan a tener mayor autonomía en su lenguaje, en sus desplazamientos y dominio en su motricidad en general: juegos de sorteo, juegos ritmados acompañados con palmas, con objetos diversos, con coreografías y, finalmente, un amplio repertorio de canciones de corro.

Según decía Bruner, la intervención de los adultos debe consistir en facilitar las condiciones que permitan el juego, en estar a disposición del niño, no en dirigir ni en imponer el juego. El juego es serio y útil para el desarrollo del niño en la medida en que él es su propio protagonista, se mantiene diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa, le permite explorar el mundo de los mayores, se convierte en el terreno privilegiado de interacción con iguales y en fuente de funcionamiento autónomo. (Linaza, J.L. 1998)

Estos juegos populares, forman herramientas especialmente diseñadas para la exploración amortiguada y gozosa del mundo, de los demás y hasta de uno mismo. Todo ello, de una forma que rompe con la monotonía del aula y resulta motivadora para los alumnos.

En definitiva, como recoge Marín Santiago, Imma. (1995) en su obra *Temas de infancia. Juegos populares: jugar y crecer juntos*, los juegos populares se manifiestan como un camino iniciático y preparatorio de la vida adulta, pues:

- Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad en los niños.
- Son un elemento de integración social, superador del círculo familiar estricto.
- Inician a los niños en la aceptación de reglas comunes compartidas, favoreciendo la integración de una sana disciplina social.
- Favorecen la comunicación y la adquisición de lenguaje.
- Fomentan la transmisión de usos lingüísticos, generando un vocabulario específico.
- Permiten el descubrimiento y el dominio natural de un espacio. Los niños hacen suyo, poco a poco, el entorno que les rodea.
- Desarrollan habilidades psicomotrices de todo tipo.
- Contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo, social y ético de los niños.
- Posibilitan el conocimiento de uno mismo y de los demás.
- Son elementos de transmisión cultural de mayores a pequeños.

De acuerdo con esta última autora, concretamos que estos juegos facilitan de una manera natural el desarrollo de actitudes, pensamientos, criterios y valores que van más allá del propio juego:

- La cooperación para divertirnos juntos, sin ninguna otra finalidad.

- La vivencia de la justicia y la injusticia, reflejada en las trampas y en el sometimiento a las reglas del juego.
- El propio control y el control del grupo, regulador de las normas éticas de convivencia, necesarias para el buen desarrollo del juego.
- La aceptación de los designios del azar, que unas veces nos favorecen y otras nos perjudican.
- La experiencia de la solidaridad.
- El afán de superación, de hacerlo mejor.
- El descubrimiento del otro, sin el cual el juego no sería posible.
- El respeto del otro, a veces “compañero”, a veces “contrincante”, pero siempre amigo.
- La vivencia estimulante de la riqueza de la diferencia.
- La relativización de los conceptos ganar y perder, en la medida que es importante saber que no siempre se gana y que ésa no tiene por qué ser nuestra única aspiración. Sólo se aprende que ganar, no es lo único importante, después de perder muchas veces y ser capaces de reírnos de nosotros mismos.
- La creación de resistencias sanas a la decepción: ¡Qué pena, no me ha tocado!, ¡hemos perdido y nos hemos divertido!

5. METODOLOGÍA

La propuesta planteada en este trabajo se compone por un listado de diez juegos tradicionales que incorporan una canción. Para el aprendizaje de la parte musical, que es el que nos ocupa, llevaremos a cabo una nueva metodología denominada LEE Música, la cual introduce el lenguaje musical en educación infantil, de forma vinculada al proceso lingüístico, la lectura y la escritura.

Como indica Castañón, Rosario y Vivaracho, Carlos en *Teacher training with LEEMUSICA/READMUSIC*, esta metodología está destinada a ser utilizada en edades muy tempranas (3-5) en educación infantil, incluye los símbolos rítmicos y melódicos y una secuencia temporal detallada para ser aplicada con una progresión cuidadosa de los contenidos en todas las edades. Utiliza ritmo silábico, percusión, colores para discriminar notas, afinación, canciones, ejecución instrumental, la interpretación en grupo y la creatividad.

El objetivo principal de esta metodología es la relación de lingüística y música en el proceso del desarrollo de la lectura y escritura.

Además, decir que el uso de un determinado color asociado a las notas melódicas, crea vínculos profundos con el arte, las habilidades visuales y manuales, el dibujo y la coordinación.

Los aspectos de ritmo musical colaboran en el desarrollo del lenguaje con la sílaba rítmica, formación de las palabras, la dicción, control de la respiración, entrenamiento respiratorio, la percepción de la temporización, y el uso de la percusión corporal.

La música también tiene una profunda relación con la mejora del movimiento y de la actividad psicomotora de los niños, que se adjunta al proceso de dinámica, relajación y las propias percepciones de los niños y sus relaciones sociales. La formación Melódica ofrece un apoyo adicional al entrenamiento vocal y respiratorio, que es de vital importancia en el aprendizaje de la lengua oral.

Cualidades de LEE Música:

- Introduce la música como un lenguaje, a la vez que el proceso lecto-escritor. Pues considera que la música tiene una intención comunicativa y expresiva. Asocia un signo gráfico a un sonido.
- Buena programación de contenidos, diferenciando 3-4-5 años.
- Favorece el aprendizaje por descubrimiento, no es un aprendizaje por imitación. Es decir, discrimina los símbolos gráficos, como son la sílaba rítmica y el color. Seguido el niño busca como suena, tocando el instrumento y escuchando. Y finalmente, interpreta, de forma vocal o instrumental.
- Incita a los niños a crear sus propios elementos musicales y a utilizarlos para expresarse y compartir con los demás.

Por otro lado, de acuerdo con Storms, Ger. (2003) en *101 juegos musicales. Divertirse y aprender con ritmos y canciones*, estos juegos están diseñados para que sus participantes trabajen en grupos, lo cual permitirá potenciar el aprendizaje integral de los niños y niñas, la creatividad y el desarrollo de capacidades fundamentales como son las siguientes:

- Escucha atenta.
- Elevada capacidad de concentración.
- Expresión creativa personal en el grupo.
- Comportamiento social respetuoso para con los demás.

Esta propuesta está dirigida a alumnos de cinco años, pues algunos juegos requieren de unas destrezas que hasta este nivel no se han alcanzado, tanto motrices como musicales.

Para comenzar a trabajar debemos tener en cuenta tres pasos: el reconocimiento, la asociación con movimiento y la interpretación de la pulsación rítmica.

A la hora de la lectura de las partituras, se seguirán los siguientes pasos:

- Leer, con las sílabas rítmicas. El ritmo lo trabajaremos siempre acompañado de movimiento.
- Colorear para discriminar, siempre de izquierda a derecha y en orden. De la misma manera que escribimos.
- Interpretar: tocar, escuchar y cantar.

Antes de empezar a trabajar la melodía en cada sesión, llevaremos a cabo un calentamiento vocal, el cual se realizará siguiendo varios pasos: primero postura, después respiración, seguido estiramiento vocal y finalmente dicción. Para mejorar la dicción, lo hacemos moviendo la cara, la boca, los labios, la lengua... así además, conseguiremos que los alumnos se relajen. El estiramiento vocal será intratonal, es decir, vamos de grave a agudo y al revés.

Para ayudar a una correcta entonación, podemos utilizar el cuerpo. Así asociaremos cada nota a una parte del cuerpo, que corresponde con su altura en el pentagrama.

En infantil buscamos que al cantar los niños no griten, mejoren su dicción y aprendan a respirar con el diafragma y nunca en medio del compás.

Para trabajar cada uno de los juegos de nuestra propuesta, se llevarán a cabo los mismos pasos. Primero nos ocuparemos de la canción, trabajando la partitura como anteriormente se ha expuesto y una vez controlada ésta, se le pondrá la letra a esa partitura para poder cantar la canción. Este proceso se realizará en pequeños ratitos todos los días a lo largo de la semana. Finalmente, se explicará el juego y podremos jugar con la canción que hemos aprendido.

6. PROPUESTA

6.1. EN UN CAFÉ SE RIFA UN PEZ

TIPOS: Juego de rifa.

OBJETIVOS:

- Seguir el ritmo de la canción mientras señala.
- Contar del uno al diez.

CONTENIDO: Los números del uno al diez.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

Nos colocamos en círculo, mirando hacia dentro. Uno de los alumnos será quien vaya señalando de uno en uno a todos los jugadores, mientras sigue el ritmo de la canción. Al llegar al final de la misma, el jugador señalado será el elegido para "quedarse". Utilizaremos esta rifa a lo largo de la propuesta.

CANCIÓN:

EN UN CAFÉ

En un ca- fé, se ri- fan pez al que le
to- que el nú- me- ro diez. Un, dos, tres, cua- tro, cin- co,
seis, sie- te, o- cho, nue- ve, diez.

6.2. AL PASAR LA BARCA

TIPO: Juego de comba.

OBJETIVOS:

- Saltar con ritmo.
- Coordinar los movimientos.

CONTENIDO: Nadie da nada a cambio de nada.

MATERIALES: Una cuerda para hacer comba de unos cinco metros de largo.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

Dos jugadores sujetan la comba, uno por cada extremo. Deberán hacer un movimiento suave de balanceo, imitando el vaivén de la barca, a nivel del suelo mientras se canta la canción. Hay una tercera persona que es la que saltará a la comba de un lado a otro, procurando no pisarla. En la última frase de la canción, al decir “arriba la barca”, se hace el círculo completo con la comba y se salta.

Para elegir la persona que deberá coger los extremos de la comba, se utilizarán los juegos de rifa.

CANCIÓN:

- Compás: $\frac{2}{4}$
- Tonalidad: Do Mayor
- Estructura: AA



AL PASAR LA BARCA.

1. Al pa-sar la bar-ca, me di-jo el bar-
2. yo no soy bo-ni-ta, ni le quie-ro

que-ro: - Los ni-ños bo-ni-tas, no pa-gan di-ne-ro
ser. A-ri-ba la bar-ca y a-ba-jo tra vez.

6.3. EL COCHERITO LERE

TIPO: Juego de comba.

OBJETIVOS:

- Saltar con coordinación.
- Controlar los movimientos.

CONTENIDO: No debemos subir en ningún coche que no sea el nuestro.

MATERIALES: Una cuerda para hacer comba de unos cinco metros de largo.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

Se sujetará la cuerda por los dos extremos, las personas serán elegidas mediante el juego de rifar. Esta vez, se dará en forma de círculo completo bien amplio para que el alumno tenga suficiente espacio para saltar.

Al cantar la canción, siempre que se diga “leré”, la persona que este saltando se agachará mientras que los que estén dando la cuerda deberán levantarla. Tras hacer una pausa, reanudarán la canción.

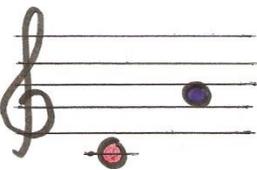
CANCIÓN:

- Compás: $\frac{2}{4}$
- Tonalidad: Do Mayor
- Estructura: AB

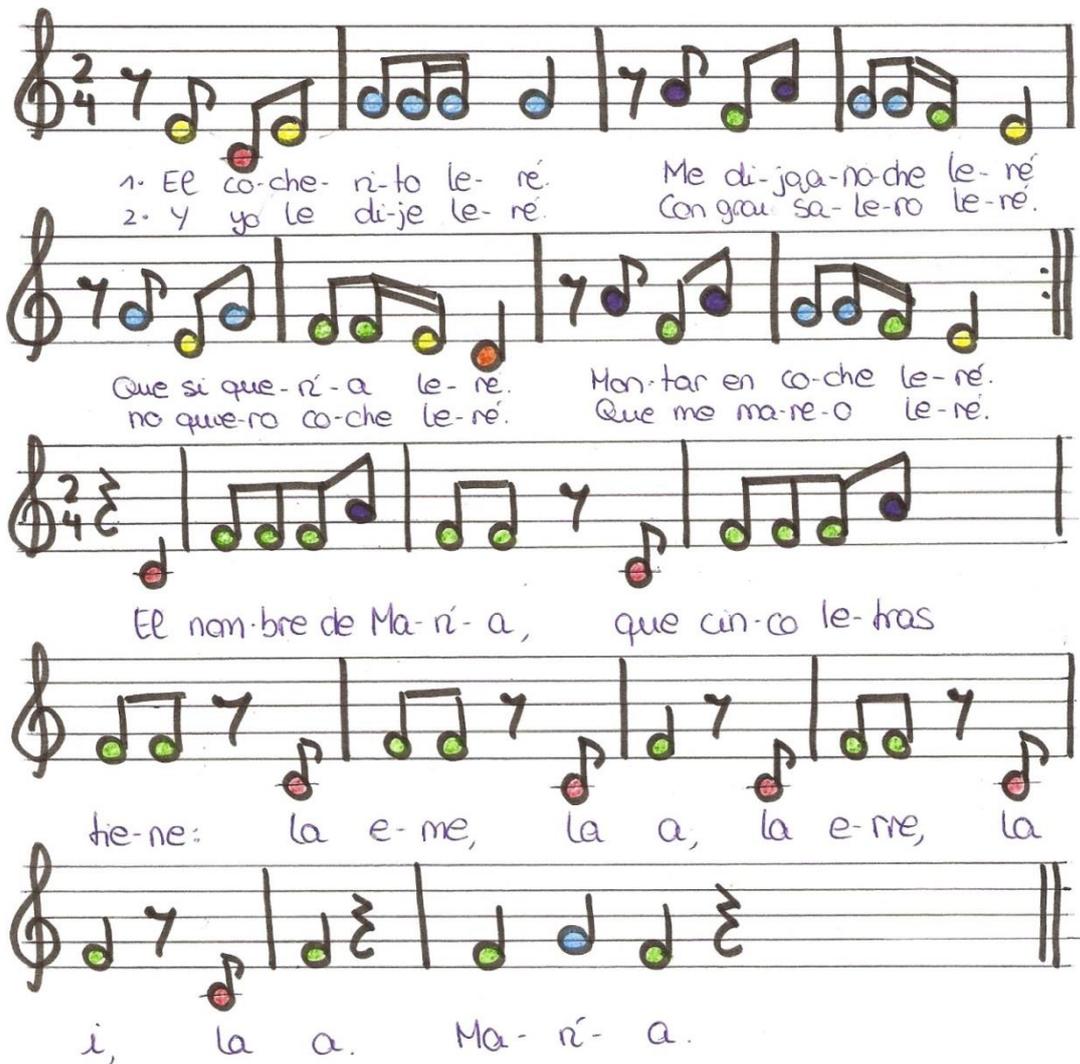
- Intervalo inicial:



- Ámbito:



EL COCHERITO LERÉ.



1. El co-che-ri-to le-ré. Me di-ja-a-no-che le-ré.
 2. y yo le di-je le-ré. Con gra: sa-le-ro le-ré.

Que si que-rí-a le-ré. Man-tar en co-che le-ré.
 no que-ro co-che le-ré. Que me ma-re-o le-ré.

El nom-bre de Ma-rí-a, que cin-co le-tras

tie-ne: la e-me, la a, la e-me, la

i, la a. Ma-rí-a.

6.4. ESTABA UNA PASTORA

TIPOS: Juego dramático.

OBJETIVOS:

- Utilizar el cuerpo para expresar distintas acciones y emociones.
- Asumir los castigos de forma autónoma.

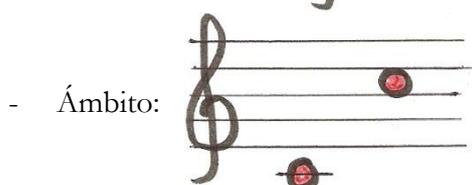
CONTENIDO: El castigo. Asumir las consecuencias de nuestros actos.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

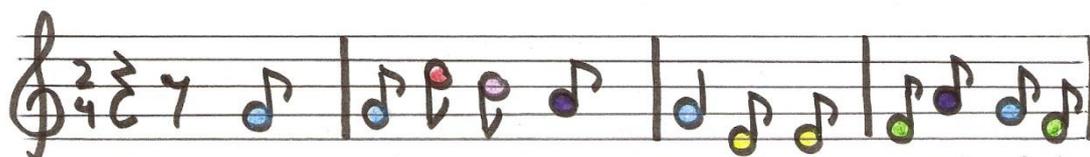
Dramatizaremos la canción mientras la cantamos, para ello dividiremos a la clase en dos grupos igualados en número de alumnos. Unos serán la pastora y otros harán de gatito. Posteriormente, cambiaremos los papeles para que puedan vivenciar los dos roles.

CANCIÓN:

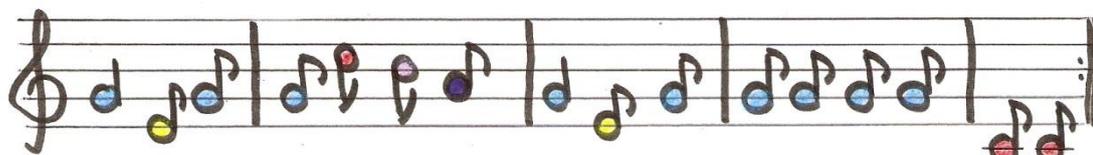
- Compás: $\frac{2}{4}$
- Tonalidad: Sol Mayor
- Estructura: AA'...



ESTABA LA PASTORA.



1. Es- ta- ba la pas- to- ra la- rá, la- rá, la
2. Con le- che de sus ca- bras la- rá, la- rá, la
3. El ga- to la mi- ra- ba la- rá, la- rá, la
4. Si le hin- cas la u- ña la- rá, la- rá, la
5. La u- ña se la hin- co la- rá, la- rá, la



- ri- to, es- ta- ba la pas- to- ra cui- da- do del re- ba- ñi- to.
 ri- to, con le- che de sus ca- bras, ha- cí- a su que- si- to.
 ri- to, el ga- to la mi- ra- ba, con o- jos go- lo- si- tos.
 ri- to, si le hin- cas la u- ña, te cor- ta- ré el ra- bi- te.
 ri- to, la u- ña se la hin- co, y el ra- bi- to le cortó.

6.5. RATÓN QUE TE PILLA EL GATO

TIPOS: Juego de persecución.

OBJETIVOS:

- Favorecer la organización espacial
- Desarrollar capacidades motoras y agilidad

CONTENIDO: Jugar al miedo.

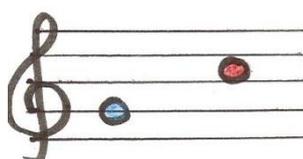
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

Canción que acompaña a un juego en el que varios jugadores, en corro y con los brazos levantados y las manos enlazadas, forman arcos a través de los cuales el alumno que hace de gato, persigue al que hace de ratón. Los jugadores principales serán escogidos por el juego de rifa.

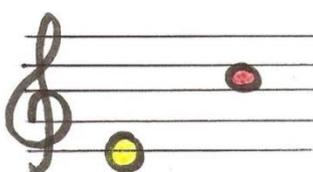
CANCIÓN:

- Compás: $\frac{3}{4}$
- Tonalidad: Do Mayor
- Estructura: A

- Intervalo inicial:



- Ámbito:



RATÓN QUE TE PILLA EL GATO.



Ra- tón que te pi- lla el ga- to, ra- tón que te vaga pi-



llar. Si no te pi- llas- ta no- che, te



pi- lla la 'ma- dru- ga'.

6.6. EL CORRO CHIRIMBOLO

TIPOS: Juego de corro.

OBJETIVOS:

- Desarrollar la coordinación y control motriz.
- Favorecer el desplazamiento lateral al ritmo de la canción.
- Adecuar la coordinación de movimientos con los compañeros.
- Discriminar las diferentes partes del cuerpo.

CONTENIDO: Las partes del cuerpo.

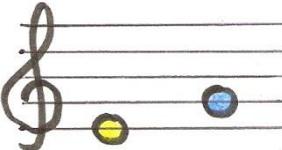
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

Nos colocamos en corro cogidos de la mano. Comenzamos a girar todos hacia el mismo sentido, durante los dos primeros versos. En ese momento, nos soltamos las manos para mostrar hacia dentro del corro las partes del cuerpo nombradas. Nos volvemos a coger de las manos para volver a girar en el mismo sentido, terminando la canción.

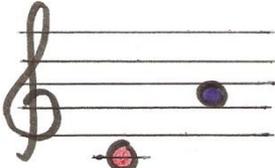
CANCIÓN:

- Compás: $\frac{2}{4}$
- Tonalidad: Do Mayor
- Estructura: ABA'

- Intervalo inicial:



- Ámbito:



EL CORRO CHIRIMBOLO.

El co-ro chi-rim-bo-lo, i que bo-ni-to
es! con su pie, o-tro pie, u-na ma-no, o-tro
ma-no, un co-do, o-tro, co-do. El
co-ro chi-rim-bo-lo, i que bo-ni-to es!

6.7. AL JARDÍN DE LA ALEGRÍA

TIPOS: Juego de filas.

OBJETIVOS:

- Desarrollar la coordinación motora.
- Desplazarse al ritmo de la canción.
- Favorecer la relación con los demás.

CONTENIDO: Juego de selección.

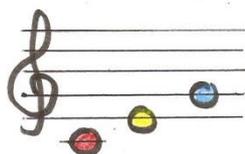
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

Se forman dos filas con un número igualado de alumnos en cada una de ellas y se colocan enfrentadas, haciendo un pasillo. Se elige un alumno para que comience a pasear por el pasillo al ritmo de la canción y de las palmas que dan el resto de compañeros. Al llegar la segunda estrofa que comienza en “vamos los dos”, este alumno debe elegir un compañero para pasear juntos de la mano. Al finalizar la canción, se queda solo el elegido y volvería repetirse el proceso.

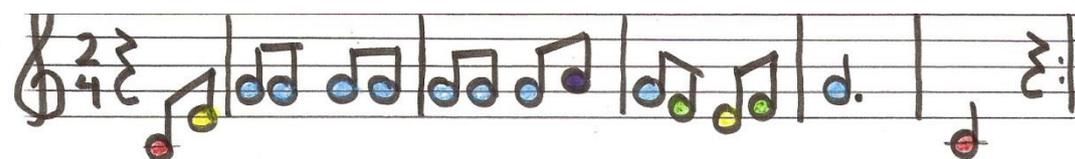
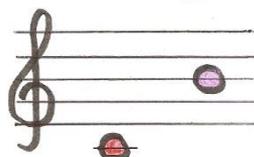
CANCIÓN:

- Compás: $\frac{2}{4}$
- Tonalidad: Do Mayor
- Estructura: AB

- Intervalo inicial:



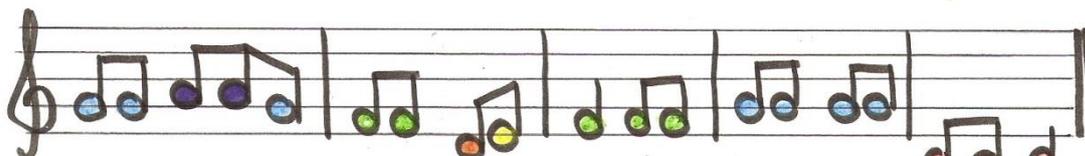
- Ámbito:



1. Al jar-dín de la-le-grí-a que-re mi ma-dre que va— ya.
2. A ver si me sa-lem no-vio, el más bo-ni-to de Es-pa— ña.



Va-mos los dos, los dos, los dos, va-mos los dos en cam-pa-



ñí-a, va-mos los dos, los dos los dos, al jar-dín de la-le-grí-a.

6.8. A TAPAR LA CALLE

TIPO: Juego en hilera.

OBJETIVOS:

- Adecuar la coordinación de los movimientos con el compañero.
- Favorecer el desplazamiento lateral en hilera, al ritmo de la canción.
- Esperar del turno y seguir al compañero de delante.

CONTENIDO: Miembros de la familia.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

Nos colocamos en hilera, es decir, un niño al lado de otro, de pie y cogidos de la mano. Nos desplazaremos siguiendo el pulso de la canción, hacia donde se dirija el primero de la fila, que es quien manda.

CANCIÓN:

- Compás: $\frac{2}{4}$
- Tonalidad: Do Mayor
- Estructura:



A ta-par la ca-lle, que no pa-se na-die. Que
 pa-se mi-a-bue-lo, co-mier-do bu-ñue-los. Que
 pa-se mi-a-bue-la, co-mier-do ci-rue-las. Que
 pa-se mi tí-a, co-mier-do sai-di-a. Que
 pa-se mi her-ma-na, co-mier-do ma-za-na.

6.9. RECOTÍN, RECOTÁN

TIPO: Juego de parejas.

OBJETIVOS:

- Mostrar expresividad en la voz cantada.
- Tener conciencia de las partes del cuerpo: espalda.
- Seguir la pulsación.
- Identificar cantidades.

CONTENIDO: Cantidad.

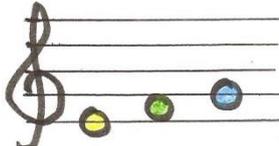
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

Situamos un niño, delante de su pareja con la cabeza escondida en el regazo del compañero. Mientras cantamos la canción, se golpea suavemente, con las manos abiertas y manteniendo la pulsación, en la espalda del niño escondido en el regazo. Al llegar la pregunta “¿Cuántos dedos tengo encima?”, el que golpea debe dejar apoyados los dedos que quiera para que el otro pueda adivinarlos.

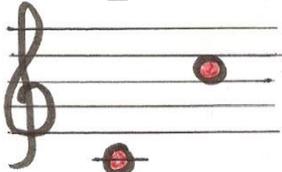
CANCIÓN:

- Compás: $\frac{2}{4}$
- Tonalidad: Do Mayor
- Estructura: A

- Intervalo inicial:



- Ámbito:



RECOTÍN, RECOTÁN.



Re-co-tín, re-co-tán de la ve-ra, ve-ra,
van, los pa-lo-tes, las cos-ti-llas ¿Cuán-tos de-dos te-gue-n-
ci-ma?

6.10. ARROZ CON LECHE

TIPO: Juego de palmas.

OBJETIVOS:

- Seguir el ritmo de la canción con las palmas.
- Favorecer la coordinación motriz.

CONTENIDO: la canción original se refiere a la mujer que no sólo sea ama de casa, sino que además, estudia. La hemos transformado cambiando la palabra señorita por caballero, consiguiendo una adaptación curricular para la educación integrada no sexista.

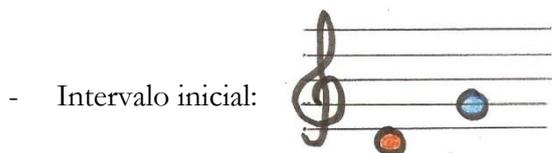
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

Los alumnos se distribuirán por parejas para jugar a las palmas, al ritmo de la canción. Los movimientos de palmas que utilizaremos son:

- Mano derecha hacia abajo, mano izquierda hacia arriba y el compañero al revés.
- Palmas con el compañero
- Dos palmas seguidas uno mismo (aplauso)

CANCIÓN:

- Compás: $\frac{2}{4}$
- Tonalidad: Sol Mayor
- Estructura: A



ARROZ CON LECHE.

A- rroz con le- che me quie- ro ca- sar con

un ca- ba- lle- ro que se- pa bor- dar, que

se- pa le- er, que se- pa con- tar, y que se- pa la

ta- bla de mul- ti- pli- car.

7. EVALUACIÓN

La evaluación está situada dentro de la continuidad evaluativa del proceso de enseñanza-aprendizaje, e inserta en el desarrollo de los juegos que aquí se proponen.

El principal instrumento de evaluación que se utilizará es la observación directa individual y de grupo. Se trata de una observación activa y simultánea a la acción, en la cual se recogen los datos necesarios y de interés.

En todo el proceso se observará el desarrollo, la respuesta, comportamientos y actitudes de los niños.

La evaluación tendrá también por finalidad verificar la adecuación del proceso de enseñanza a las características y necesidades educativas del alumnado y, en función de ello, realizar las mejoras pertinentes en la actuación docente, teniendo, asimismo, un carácter continuo y formativo.

Para finalizar la propuesta, se establecerán unos criterios de evaluación que deberán ser evaluados atendiendo a los datos recogidos mediante la observación y en conversaciones con los propios niños, que sirven para constatar lo que han aprendido.

	Necesita mejorar	Lo está aprendiendo	Lo hace bien
Sigue el ritmo de la canción adecuadamente			
Controla y coordina los movimientos			
Canta de forma adecuada, sin gritar y respirando			
Reconoce los diferentes elementos gráficos musicales			
Entona correctamente al cantar			
Valora la importancia de estos juegos			
Muestra disposición por aumentar la diversidad de sus interacciones			

8. CONCLUSIONES

Estos juegos musicales tradicionales, nos interesan como recurso educativo debido a que juego, música y cultura son tres elementos fundamentales en estas edades tempranas, como hemos desarrollado en apartados anteriores de este documento (punto 4), y juntos contribuyen al desarrollo integral del niño.

Además, cuentan con la particularidad de que la mayoría de sus letras encierran un contenido que sirve a los niños como modelo o ejemplo de diversas situaciones de la vida adulta.

Los juegos tradicionales escogidos son resultado de una criba de toda la información recogida, tras hablar con numerosas personas del ámbito educativo de diversas generaciones.

Esta propuesta es sólo una base de la que poder partir, pero a la hora de llevarla a la práctica se pediría la colaboración de los familiares para ampliar el repertorio, pudiendo conseguir versiones diferentes dependiendo de la región originaria o información acerca de otras culturas a las que pertenezcan nuestros alumnos. Conseguiremos con ello un ambiente positivo de multiculturalidad en el aula, dónde las familias se ven involucradas en el aprendizaje de sus hijos consiguiendo la unión familia-cultura-escuela, tan necesaria para el desarrollo óptimo de los alumnos de estas edades.

Para poner en práctica esta propuesta será necesario adaptar tanto la melodía como la letra de las canciones que lo precisen. En primer lugar tenemos que adaptar la melodía ya que debe poderse aplicar con la metodología de Lee música, y ésta se emplea de manera diferente según la edad con la que trabajemos. Y por otro lado también hay que evaluar el contenido de la letra, puesto que en algunos casos será necesaria una adaptación curricular para la educación integrada no sexista.

La evaluación del éxito de la propuesta planteada debería ser valorada en la medida en que el alumno por propia iniciativa decidiera jugar en contextos informales o tiempo libre a estos juegos, una vez ya ha practicado con la guía del docente.

Debo matizar antes de finalizar que esta propuesta no sólo es una simple recopilación de juegos que ofrecer a los alumnos, sino que se pretende gracias a la metodología de Lee Música que éstos adquieran aptitudes en el campo musical.

BIBLIOGRAFÍA

- Akoschky, J., Alsina, P., Díaz, M. y Giráldez, A. (2008). La música en la escuela infantil (0-6). Barcelona: GRAÓ.
- Badía, Marta; Díaz, Joaquín. (2010). Aserrín! Repertorio de mimos, juegos y canciones para los más pequeños. Tarragona: Arola Editors.
- Castañón Rodríguez, Rosario y Vivaracho Pascual, Carlos. Teacher training with LEEMUSICA/READMUSIC. Technology innovations in education. 2012, pp.176-180.
- Castañón, M^a del Rosario. (2012). LEE MÚSICA/READMUSIC. Cómo introducir el lenguaje musical en el aula de educación infantil.
- DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la comunidad de Castilla y León.
- FEADEF. (2002). Juegos populares: Una propuesta para la escuela. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación. N°3, pp. 31-36.
- Fernández y González de Mendoza, M. (1994). Cancionero musical infantil de Toledo: transcripción y estudio. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha.
- Gardner, H. (2011). Verdad, belleza y bondad reformuladas. Madrid: Paidós.
- Linaza, José Luis; Simón, Cecilia; Sandoval, Marta; García, M^a. Herramientas didácticas para la educación intercultural: El juego y las canciones. Aula abierta. Oviedo, n° 80 - 2002 diciembre; pp. 27-42.
- Lavega, P. (1995).” El juego tradicional en el currículum de educación física”. Aula, n. 44.
- Marín Santiago, Imma. (1995). *Temas de in-fan-cia: Juegos populares: jugar y crecer juntos*. Madrid: Asociación de Maestros Rosa Sensat.
- Martín Castilla, Rafael (2010). Música tradicional y popular; Músicas del mundo. En M. A. Ortiz (Coord.), *Arte y Ciencia. Creación y Responsabilidad, I* (pp. 273-290). Coimbra (Portugal): Junta de Andalucía y Center for Intercultural Music Arts.

Maravillas Díaz y Cristina Arriaga. *Canciones tradicionales en el aula de infantil: en busca del patrimonio heredado*. Espacio y tiempo. Revista de Ciencias Humanas, n° 27-2013, pp. 107-122.