



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

TRABAJO FIN DE GRADO

**“El juego en el aula de música. Una propuesta
para la Educación Primaria”**

Autora: Elena Caballero Escudero

Tutora: M^a Ángeles Sevillano Tarrero

JULIO 2014

RESUMEN

El propósito de este trabajo es analizar el papel que tiene el juego en el desarrollo integral del alumno, en la adquisición de los contenidos de área, el carácter lúdico, emocional y motivador del mismo, el papel que tiene el profesor y los diferentes tipos de juegos que se realizan.

Centrándome en el aula de música, elaboro una propuesta de juegos para los tres ciclos de Educación Primaria en la que se abordan diferentes contenidos propios del área. Además se trabajan valores como la cooperación y el respeto para favorecer las relaciones sociales y el trabajo en equipo.

PALABRAS CLAVE

Educación musical, Juego, Educación Primaria, Motivación

ABSTRACT

The purpose of this paper is to analyze the role of the play in the development of the student in the acquisition of content area, the playful, emotional and motivating the same character, the role of the teacher and the different types of games played.

Focusing on the music room, drew up a proposal for game three cycles of primary education in different own content area addressed. Also values such as cooperation and respect are working to promote the social relations and teamwork.

KEYWORDS

Musical education, Game, Primary Education, Motivation

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. JUSTIFICACIÓN	6
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
3.1. Importancia del juego en el desarrollo del niño	9
3.2. El juego en la educación	11
3.2.1. El valor educativo del juego.....	11
3.2.2. El docente ante el juego	14
3.2.3. Diferentes tipos de juegos	15
3.3. El juego en el aula de música	16
4. PROPUESTA	19
5. CONCLUSIONES	39
REFERENCIAS	41
ANEXOS	43
ANEXO I: ACTIVIDADES PARA EL PRIMER CICLO	45
ANEXO II: ACTIVIDADES PARA EL SEGUNDO CICLO	47
ANEXO III: ACTIVIDADES PARA EL TERCER CICLO	49

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado es exigido para la obtención del Título de Graduado en Educación Primaria, Mención de Música, en la Universidad de Valladolid. Se enmarca en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, que indica que las enseñanzas de grado finalizarán con la elaboración de un trabajo de Fin de Grado y su defensa pública.

Para la realización de este proyecto he contado con la tutorización de Doña M^a Ángeles Sevillano, profesora de esta universidad.

El juego constituye una herramienta importante en el aula de música que permite el desarrollo de los contenidos en todos los ciclos de Educación Primaria, así como una fuente de expresión y comunicación que otorga libertad al niño, gracias a la cual se produce una motivación; característica de los juegos a través de la cual el docente puede acceder a un proceso de enseñanza-aprendizaje más eficaz y positivo.

De los efectos que tiene el juego en el niño habla Crespillo (2010) afirmando que

a través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad. (pág. 14)

En el presente trabajo se analiza la relación que tiene el juego con el desarrollo integral del niño en los cuatro ámbitos de su proceso evolutivo: cognitivo, emocional, intelectual y social.

Consiste en la elaboración de una propuesta de juegos musicales en los que se trabajan los contenidos de cada ciclo, así como normas de respeto, de actuación y valores morales y sociales.

2. JUSTIFICACIÓN

La utilización del juego como una herramienta didáctica es un descubrimiento relativamente reciente, que se empezó a utilizar cuando se demostró que a través de ellos se mejoraba el rendimiento del alumno, basado en la mejora del clima en el aula, favoreciendo la integración y el conocimiento de sus diferentes culturas, trabajando la tolerancia, la comprensión y la solidaridad.

Si el juego tiene todos estos efectos positivos ¿Por qué no trasladarlo al aula?

Muñoz (2003) avala esta teoría afirmando que cualquier actividad lúdico-musical que tenga unos objetivos marcados y unas normas para su desarrollo puede ser denominado juego, de tal manera que si se determinan los objetivos que se persiguen y los contenidos de la educación musical que se quieren trabajar, estaríamos hablando de juegos didácticos que se pueden trabajar en el aula.

Desde que comencé a estudiar la carrera siempre he sentido un fuerte interés, por conocer los procedimientos que se llevan a cabo en el aula. He podido comprobar, gracias a mi período de prácticas en diversos centros, que cada profesor tiene una metodología diferente, así como lo son sus resultados.

En el primer colegio que estuve, tuve la oportunidad de observar las clases de música. Eran muy teóricas, con un libro de texto y escasa participación de los alumnos en las clases. Las actividades eran muy repetitivas y había un escaso margen para la imaginación y la creatividad. Pude observar, por comentarios que me hacían los alumnos, que la asignatura de música no les gustaba mucho pero, sin embargo, me aseguraban que la música les encantaba.

Al año siguiente, fui a otro colegio a realizar las prácticas, esta vez específicas de mi mención musical y con la posibilidad de participar activamente en el aula. Me cuenta, que el planteamiento que se llevaba allí era muy diferente, que los alumnos participaban continuamente y que se realizaban actividades muy variadas de los diferentes contenidos que estaban tratando en ese momento y sobre todo, en todas las clases tenía gran importancia el juego, con variantes, por grupos, individualmente, pero se le otorgaba una importancia fundamental. Tanto fue así, que me interesé por el tema y se lo pregunté a mi tutora, ella me aseguró que era una de las mejores herramientas

con las que contaba el docente y que tenía que sacar el mayor partido posible, para captar así la atención del alumno.

A medida que iba pasando el tiempo me daba cuenta de que a través de los juegos, los alumnos sabían muchas cosas, más incluso que las que se estudian en los libros de texto. Estaban más contentos, con ganas de tener clase y ansiosos por saber lo que íbamos a hacer en clase.

Desde mi punto de vista y mi posición como docente, esta metodología no sólo es más agradable y divertida para el alumno, sino para el docente también, que tiene la oportunidad de prepararse las clases siempre en función de las características de sus alumnos, llegando a ser más enriquecedor personalmente.

A lo largo de toda la carrera nos han hablado de los juegos, orientados a la asignatura de educación física, como medio de expresión corporal. Pero qué es la música, sino un medio de expresión y una fuente de comunicación, en el que el alumno se siente libre en el acto del juego, mostrando su personalidad de una manera natural, observando en muchas ocasiones comportamientos que deben ser trabajados para ser mejorados poco a poco.

En relación a las competencias del título que vienen reflejadas en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias. Con este trabajo demuestro que he logrado la capacitación adecuada que me permite afrontar los retos del sistema educativo. A continuación, destaco algunas de estas competencias que están estrechamente relacionadas con mi trabajo:

Competencias del título	Relación con mi Trabajo Fin de Grado
1. Que los estudiantes sean capaces de conocer la relación interdisciplinar que se establecen en todas las áreas del currículo de Educación Primaria.	1. En este trabajo se analizan valores de comportamiento que tienen que estar presentes en todas las áreas del currículo.
2. Que los estudiantes sean capaces de planificar procesos de enseñanza-aprendizaje.	2. En este trabajo se realiza una propuesta de juegos, para facilitar al docente el proceso de enseñanza-aprendizaje.
3. Que los estudiantes sean capaces de resolver problemas de convivencia dentro del aula.	3. En este trabajo se fomenta la comunicación y el diálogo como medio a través del cual llegar a un acuerdo, para conseguir objetivos comunes.
4. Que los estudiantes sean capaces de entender las relaciones sociales que se establecen en el aula entre los alumnos de la clase.	4. En este trabajo se realizan juegos en los que el docente puede observar el tipo de relaciones sociales que se desarrollan en el aula.
5. Que los estudiantes sean capaces de entender la responsabilidad individual dentro de un conjunto colectivo para lograr un futuro sostenible.	5. En este trabajo se fomenta el trabajo en equipo teniendo en cuenta la responsabilidad individual de cada uno.
6. Que los estudiantes sean capaces de reflexionar sobre las prácticas en el aula, innovando y buscando técnicas para llevar a cabo la labor docente.	6. En este trabajo se proponen juegos innovadores que faciliten al docente su trabajo en el aula y la transmisión de contenidos de una manera eficaz.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

El juego es una actividad que realiza el niño desde el momento de su nacimiento; gracias a él descubre la realidad que tiene a su alrededor, fomenta el desarrollo de una serie de habilidades que acompañan su crecimiento, influyendo en los cuatro ámbitos del proceso evolutivo: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional. Sobre esta idea habla Delgado (2011) que afirma que se utiliza como “un fin en sí mismo y una actividad natural de la infancia, ya que promueve el desarrollo cognitivo, social y afectivo” (p. 37). En estos primeros años no sólo se comienza a utilizar el cuerpo como forma de expresión mediante la utilización de la actividad lúdica, sino también se desarrollan las primeras relaciones sociales, por lo que Sanuy (1996) destaca que este tipo de actividades son muy importantes para el desarrollo social y emocional del niño, así como para su desarrollo corporal.

La influencia que tiene el juego en el ámbito psicomotor, se observa en la potencialización de los sentidos y adquisición de mayor fuerza, control muscular, percepción y confianza en sí mismo. El niño tiene que conocer su cuerpo y lo que es capaz de conseguir con él, trabajando la coordinación de movimiento y estructuración de su percepción con la realidad. Sobre esta idea Zorrillo (2009), explica que el objetivo es “hacer natural la relación del niño con su cuerpo, para hacerlo (como debe ser) un instrumento activo del aprendizaje y la socialización”. (p. 27)

A la hora de hablar de la vinculación que tiene la actividad lúdica con el ámbito social, se debe tener en cuenta que en la etapa de Educación infantil y Primaria se establecen relaciones entre los niños a través de los juegos, creando en ellos interés, motivación y fomentando la socialización, debido a que se produce comunicación entre ellos. Como aseguran Bernabeau y Goldstein (2009), “el juego activa y estructura las realidades humanas. Jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad” (p. 51). Somos seres sociales y estamos destinados a vivir en sociedad, pero es importante que todos sus miembros adquieran el aprendizaje de buenas conductas. Molina (2008), dice que la actividad lúdica ayuda a ser mejor persona porque “optimiza

el proceso de socialización cuya finalidad es que una persona bien socializada es aquella que forma parte de su sociedad y es un miembro activo de ella”. (p. 7)

Es necesario, inculcar al niño normas de respeto y actuación desde edades tempranas, para conseguir un objetivo común con la ayuda de todos los miembros, en el conjunto total de la sociedad y en la escuela, como parte de ella. Una forma de fomentar el trabajo en equipo y la socialización es mediante el juego, como dice Lobato (2005) permite “facilitar el proceso de socialización, aprender normas de comportamiento y servir de medio para explorar su rol en los grupos” (p. 1). Estamos hablando del juego de reglas, donde el niño sabe que es obligatorio aceptar unas normas y no se pueden cambiar. Piaget citado en Torres (2007) asegura que es “la actividad lúdica del ser socializado”. (p. 15)

En el ámbito intelectual, esta herramienta de aprendizaje está relacionada con la adquisición de contenidos; se consiguen los objetivos didácticos propuestos previamente por el docente, siendo un recurso eficaz de enseñanza. Permite relacionar conceptos con su entorno más cercano mediante la práctica, partiendo de la propia experiencia del niño y no de la teoría o pasividad. Bruner citado en López (2004) habla de esta relación afirmando que “jugar para el niño y para el adulto es una forma de utilizar la mente, e incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente” (p. 34). Así mismo, Pleshette (2011) reafirma estas ideas anteriores, y señala que es importante reforzar los circuitos cerebrales de los niños, debido a que mediante esta actividad desarrollan habilidades complejas y variadas.

El ámbito afectivo-emocional, se manifiesta en el estado de placer que alcanza el niño durante el propio acto de jugar; experimenta libertad, se conoce a sí mismo, está concentrado en aquello que está haciendo, demostrando su personalidad. Es el primer acto de creatividad que tiene el niño, que comienza cuando es un bebé y deja volar su imaginación hacia fantasías que se encuentran en una realidad exterior. En ese momento el juego no requiere un conocimiento anterior, ni una regla establecida. Él es el dueño de esa experiencia y pone las reglas, tomando las decisiones que sean necesarias. En la escuela el juego no pierde este valor lúdico, sino que añade nuevos elementos que lo convierten en un juego didáctico, como la observación e incorporación de una persona externa que hace de árbitro, el docente, y controla que se cumplan las reglas establecidas previamente.

Hemos analizado, cómo el juego forma parte del desarrollo del niño a través de estos cuatro ámbitos: psicomotor, social, intelectual y afectivo-emocional, que como confirma Torres (2007) “el juego recorre cada uno de los estadios evolutivos de la personalidad” (p.4). Al mismo tiempo, las características que tienen los juegos influyen directamente en el niño y tiene un impacto provocando, como dice Garaigordobil (2008), que descubran sensaciones nuevas, por medio de juegos basados en el descubrimiento y la experimentación, desarrollando de ese modo su capacidad perceptiva: auditiva, espacial, temporal que da lugar a una estructuración de la mente.

3.2. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

3.2.1. El valor educativo del juego

El objetivo de la escuela es que los alumnos, mediante la labor del docente, alcancen los objetivos establecidos por el currículum de Educación Primaria para cada área. La enseñanza, además, se sustentará en unos valores morales y de comportamiento que forman parte del currículum oculto de toda esta etapa. Para conseguir el fin último de la educación: el desarrollo integral del individuo, el docente utiliza diferentes estrategias para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea lo más sencillo y eficaz posible. Entre todas las herramientas didácticas con las que cuenta el maestro, el juego ocupa un lugar destacado, dado que el alumno muestra una actitud positiva ante el aprendizaje, por ser un medio en el que está acostumbrado a desenvolverse en su vida cotidiana.

Se trabaja el control de la paciencia, la tolerancia y la alegría al actuar de manera espontánea, siguiendo unas normas de comportamiento para relacionarse socialmente, así como una ayuda para identificar los elementos que forman el mundo. Del valor educativo del juego nos habla Basedow citado en López (2004) que afirma que los “objetivos educativos que se plantean tienen por objeto mostrar al niño la actividad productiva, la división del trabajo y las relaciones sociales, así como la instrucción de contenidos de historia, geografía, aritmética o gramática mediante el juego” (p. 79). Al mismo tiempo, las características que tiene esta herramienta educativa influyen directamente en el niño y tiene un impacto provocando, como dice Garaigordobil (2008), que descubran sensaciones nuevas, por medio de juegos basados en el descubrimiento y la experimentación, desarrollando de ese modo su capacidad

perceptiva: auditiva, espacial, temporal. Aprenden a coordinar los movimientos de su cuerpo que progresivamente son más eficaces conociendo así su cuerpo y posteriormente el mundo exterior.

La actividad lúdica es una manifestación de lo que es el niño y sirve como un medio de comunicación con el exterior, gracias al cual se puede observar su carácter y personalidad y analizar sus necesidades adoptando medidas para llevar a cabo su desarrollo educativo en la escuela, dando a cada niño lo que necesite, entendiendo que no todos somos iguales. El niño se conoce a sí mismo, conoce sus posibilidades y tiene la oportunidad de demostrar al resto lo que es capaz de conseguir, creciendo la autoconfianza y autoestima, fundamental para él en esta etapa de crecimiento. Tiene gran importancia el refuerzo positivo por parte de los adultos, exagerando aquello que hacen bien y restando importancia a lo que hacen peor, ya que no se trata de ser mejor o peor, o de ganar o perder, lo importante es el proceso y lo que has conseguido gracias a ello. Esta idea es defendida por J. Moragas citado en Delgado (2011) que señala que el juego “es una actividad que subsiste por sí misma y que al niño le da una seguridad de equilibrio y estancia en el espacio conquistado, que le permite una distinción entre su persona y las cosas” (p. 4).

En el juego los niños se relacionan socialmente, unos con otros, fuera del ambiente familiar, donde es necesario que se trabaje el respeto entre todos y que la ayuda esté por encima del egoísmo y el individualismo por debajo de la cooperación colectiva, trabajando en grupo donde su éxito será el objetivo de todos sus miembros y en el que el conjunto trabajará duro por conseguirlo. Garagordobil (2006) habla de cómo el juego favorece la cooperación y la integración, cuando el niño tiene que llegar a un acuerdo con otros que pueden tener un sentimiento o percepción diferente al resto. Tienen que coordinar sus acciones, ayudarse y cooperar juntos para conseguir el objetivo marcado, que conducirá al éxito.

La integración es un valor que tiene que estar muy presente en la escuela. Supone una fuente enriquecedora de conocimiento de otras culturas y costumbres, que está presente en la actividad lúdica, donde se establecen relaciones con otros compañeros. Todos somos iguales, independientemente del color de piel o si hablamos de una manera diferente, simplemente tenemos diferentes características que hacen que haya una gran diversidad. Es muy importante transmitir esta idea a los niños y por eso

es fundamental trabajar en clase, cooperando unos con otros y estar integrados en el conjunto de nuestra pequeña sociedad: el aula. En esta misma idea profundizan Kemmi y Devries citados en López (2004) afirmando que “los juegos colectivos son aquellos en los que los niños participan conjuntamente de acuerdo con unas reglas convencionales que especifiquen algún clímax preestablecido, y o que deben hacer los jugadores en roles de carácter independiente, opuesto y cooperativo”. (p. 89)

El desarrollo de la imaginación se trabaja a lo largo de toda la etapa de Educación Primaria, para conseguir alumnos creativos a través de actividades variadas que el docente proporciona en el aula. Para estimular la creatividad es necesario no coartar su libertad y otorgar al niño todo lo que sea necesario: espacio, materiales... intentando no prohibir, sino aconsejar. Para trabajar la creatividad, hay juegos en los que la fantasía y la imaginación tienen un papel fundamental. El juego de roles, en el que cambia su posición de niño por la de aquella persona que elija, imaginando una historia que tiene un principio y un fin en el tiempo, hasta que vuelve a ser niño. En este tipo de juegos estimula la imaginación, teniendo claro que no es algo real.

A través de la imaginación surge el juego, y este proporciona experiencia dando lugar así a la creatividad. De la relación que tiene la creatividad con la actividad lúdica nos hablan Bernabeu y Goldstein (2009) afirmando que se estimula la curiosidad y de ese modo el interés en el niño por realizar una actividad y observar que sucede, experimentando por sí mismo los efectos que puede tener, descubriendo nuevas sensaciones que van conformando su desarrollo y su personalidad. Para ello, utilizan todos los sentidos, siendo su herramienta más importante en todo este proceso de exploración, creando un equilibrio entre los desafíos a los que se puede enfrentar y las habilidades que tiene.

A través de los juegos el niño conoce un mundo diferente, que sólo puede ser traspasado a través de la fantasía y su imaginación. En el ámbito escolar, se busca una relación entre lo lúdico y el aprendizaje de contenidos curriculares, fomentando una enseñanza práctica y basada en la experiencia y enriquecedora para el alumno y el docente.

Tal como afirma Torres (2007):

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucran en la actividad lúdica”. (p. 24)

Las actividades lúdicas son una fuente de motivación, a través de la cual el niño siente un impulso interior por realizar una acción, que supone un aprendizaje. El juego, por tanto, es una herramienta educativa muy interesante que se utiliza en el aula para crear motivación, se trata de un refuerzo positivo que hace que el alumno a través de esta actividad, interiorice los contenidos determinados previamente. Es esencial para conseguir buenos resultados tanto en la escuela como en la vida cotidiana, ya que es el motor a través del cual el niño, por su propia voluntad realiza una acción. Sin embargo, el maestro es el encargado de crear en el niño esa motivación, mediante una selección de actividades pensadas previamente, atendiendo a las características de sus alumnos.

Cada persona tiene unas características propias de su personalidad, lo que significa que cada uno tiene sus propias motivaciones e intereses que no tienen porqué ser los mismos que los del resto. La figura del maestro debe conectar las motivaciones de todo el grupo hacia un aprendizaje común, creando por tanto, motivaciones semejantes, dando más importancia a la actividad práctica, que aumente la participación que a la teoría, que conduce a la pasividad.

3.2.2. El docente ante el juego

La figura del docente es fundamental para que la actividad lúdica sea llevada al aula de una forma correcta para así conseguir los resultados esperados. En primer lugar, el profesor debe observar las características que tienen sus alumnos y conocer muy bien sus inquietudes e intereses, para captar su atención y así decidir el tipo de juego que puede ser útil dependiendo de cuál sea el objetivo que quiere conseguir. Una vez que ha elegido el juego, el profesor se mantendrá en un segundo lugar, observando todo lo que ocurra en su desarrollo discretamente para que sus alumnos se comporten de la forma más natural posible. Sin embargo, se producirán situaciones en las que será necesario que intervenga por problemas que puedan surgir entre sus miembros o bien, porque hay algún aspecto de la actividad que no se haya entendido correctamente. Debe buscar

actividades que no sean monótonas, sino variadas, manteniendo el entusiasmo y el interés. Como afirma Torres (2007), “en el aula el participante necesita actividades que le produzcan emociones vivas, placenteras, llenas de armonía y colorido, explicaciones y acciones combinadas estratégicamente”. (p. 24)

El profesor no debe mostrar preferencia por ningún niño tiene que ser objetivo e imparcial, pudiendo de lo contrario acarrear grandes problemas que nada tienen que ver con el objetivo último de la actividad. Él será el encargado de poner las reglas y de controlar que todos las cumplen. Como afirma Delgado (2011) el juego es placentero para el niño porque se lleva a cabo de una manera voluntaria, él es dueño del juego y él manda: pone las reglas, empieza y termina cuando quiere y él siempre gana. Pero en la escuela es diferente: es un juego predeterminado, controlado por el maestro y hay más niños que son iguales entre ellos y no tienen ninguna ventaja. El maestro es el encargado de transformar en una actividad lúdica los contenidos curriculares, atendiendo a la edad y al área en el que vayan a estar diseñados. Lobato (2005) avala esta teoría asegurando que el juego “debe estar incluido en los proyectos educativos, no sólo porque los niños sienten la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los alumnos”. (p. 1)

3.2.3. Diferentes tipos de juegos

Se utilizan juegos variados que ayudan al alumno en su educación y que el docente utilizará en el aula. Algunos juegos han sobrevivido a lo largo de los años formando parte de la tradición, que se han transmitido de padres a hijos durante generaciones. Son los llamados juego populares, de los que hablan Espejo y Espejo (2004), afirmando que varían mucho de un lugar a otro, y cuyas reglas pueden ser modificadas por sus participantes. En el aula se utilizan juegos muy variados, atractivos para el alumno y que fomenten su participación, que se trabaje la socialización y sus valores de cooperación e integración, por medio de los cuales se trabajarán los contenidos previstos para conseguir un fin: el aprendizaje.

Para hacer una clasificación se debe tener en cuenta dos aspectos: hacia quien va dirigido y qué se pretende conseguir con ellos. Echevarría citado en Sosoaga (2004), hace una clasificación, atendiendo a su metodología y lo divide en cinco grupos fundamentales:

- Los juegos activos: contribuyen significativamente al desarrollo del movimiento del cuerpo, por lo que mejora la actividad física y la salud. Se basa en la participación generando entretenimiento y satisfacción.
- Los juegos al aire libre: son aquellos que se realizan en espacios abiertos, fuera del aula.
- Los juegos colectivos: aquellos que se realizan en grupos, en los que todos los grupos se enfrentan a un mismo objetivo. Se basan en la unión de sus miembros para conseguir un mismo fin.
- Los juegos cooperativos: en el que los jugadores no compiten por conseguir un mismo objetivo, ya que forman todos un mismo grupo, en lo que se premia la ayuda y el trabajo en grupo, tomando decisiones consensuadas por todos sus miembros.
- Los juegos alternativos: aquellos que huyen de lo tradicional, en los que la innovación es la clave para producir un tipo de juego diferente y enriquecedor.

3.3. EL JUEGO EN EL AULA DE MÚSICA

En música las actividades lúdicas ofrecen grandes posibilidades al docente para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje y trabajar además, los valores educativos de los que he hablado anteriormente que se deben trabajar en todas las áreas, pero la música desarrolla el espíritu creativo y la confianza en cada uno de nosotros, buscando la belleza de las cosas, mediante una forma de expresión y comunicación hacia el exterior desde el sentimiento más profundo, utilizando nuestra voz, oído y cuerpo para expresar. Los juegos musicales, deben tener unas reglas bien definidas y unos objetivos predeterminados. Como dice Muñoz (2003), “a partir de cualquier actividad lúdica podemos crear un juego, para la cuál será necesario definir la finalidad, las capacidades, destrezas que se quieren potenciar, el número de jugadores, las normas que lo regularán y los restantes elementos de organización”. (p. 60)

Los propios alumnos, pueden ser creadores de actividades, utilizando su imaginación y desarrollando la creatividad, siendo dueños de su aprendizaje y con cierta autonomía personal, que será valorada también en el aula. Esta idea es avalada por Sanuy (1996) que afirma que la intención didáctica del juego es “una implicación de palabra, música y movimiento, animar a los niños no sólo para que jueguen sino para

que a su vez, se conviertan ellos en inventores (p. 23). Los niños tienen muchas actividades con las que divertirse, pero pocas veces vemos que utilicen todo su cuerpo, sin embargo en esta etapa es necesario y a través de lo lúdico aprenden música y además se incorpora la expresión corporal en cada sesión. Con relación a esta idea Zorrillo (2009) afirma que:

Los movimientos o sonidos coordinados permiten que el cuerpo actúe, el sentimiento se exprese y el cerebro se relacione en una forma armónica, sensible y bella, de tal manera que quien vive dentro de un mundo estético, percibe el deleite de sus creaciones y de su comunicación. (p.9)

Podemos definir los juegos musicales como “aquellos cuyas acciones se centran en cualquiera de los aspectos propios de la música” como afirma Muñoz (2003, p. 45), que también hace distintas clasificaciones atendiendo a diferentes criterios. En cuanto a los grandes procesos sobre los que se desarrolla la Educación Musical encontramos:

- Juegos de percepción: en los que se discriminan los diferentes sonidos de la naturaleza a través de los sentidos: auditivos, visuales...
- Juegos de expresión: en los que se utiliza la voz como un instrumento que nos ha dado la naturaleza, y una importante fuente de expresión, en los que se agrupan los vocales, instrumentales y de movimiento.
- Juegos de análisis: son aquellos en los que se trabaja el ritmo, la melodía, la armonía...

Hay otra clasificación, atendiendo a los bloques de contenido, Muñoz (2003) señala los siguientes:

- Juegos de audiopercepción: se utiliza el oído para escuchar sonidos que pueden ser identificados por el alumno: diferentes alturas, sonidos del entorno...
- Juegos de expresión vocal: se utiliza la voz como elemento fundamental para la realización del juego, con la que se expresa y comunica mediante canciones.
- Juegos de expresión instrumental: en los que se utilizan diferentes instrumentos musicales o del entorno para producir sonidos y posteriormente una línea melódica. Estos se pueden encontrar en la clase.

- Juegos de expresión del movimiento: en los que se utiliza el cuerpo como fuente de expresión, como es el caso de la danza que se trabaja la expresión corporal
- Juegos de lenguaje musical: en los que se trabaja diferentes aspectos musicales, como la lectura rítmica, la armonía...
- Juegos de cultura musical: son aquellos que tratan de transmitir conceptos generales de la música y de su historia para que el alumno obtenga un aprendizaje de la cultura de la música.

4. PROPUESTA

A continuación, voy a exponer la propuesta de mi Trabajo de Fin de Grado, en la que desarrollo una serie de juegos musicales en los que se trabajan los contenidos de los tres ciclos de Educación Primaria. El objetivo fundamental es estudiar la música de una forma divertida y dinámica, en la que todos los alumnos de la clase participen. La actividad lúdica es una buena herramienta para enseñar música y además ayudar a desarrollar habilidades creativas y establecer vínculos sociales trabajando en equipo, fomentando la integración y la cooperación.

Los juegos que desarrollo están organizados en torno a tres grandes bloques:

1. Expresión vocal: Se trabaja con la voz como instrumento principal. Se realizarán ejercicios sencillos de improvisación musical y entonación de las notas de la escala.
2. Expresión rítmica: Se trabajan las figuras y esquemas rítmicos, discriminando duraciones dentro de los compases.
3. Expresión auditiva: Se trabajan la discriminación de sonidos que producen los instrumentos, sus familias y audiciones específicas para cada ciclo.

He elegido esta forma de organizar los juegos, porque me parece que son los tres grandes bloques en los que se desarrolla la música en el contexto escolar y que más fácilmente se pueden trabajar desde el plano lúdico. En un sentido amplio me proporcionan libertad para trabajar la música en el aula desde un punto de vista dinámico sin olvidarnos de los objetivos que hay que perseguir y los contenidos utilizados para ello.

Todos estos juegos irán acompañados de una metodología determinada, en la que el docente elegirá el tipo de agrupación más idóneo para cada juego, así como los materiales y el tiempo necesarios para cada uno de ellos.

El docente será el encargado de evaluar cada juego. Será un observador de la actividad en la que valorará, además de la adquisición de los contenidos específicos, el comportamiento de los alumnos en el desarrollo de las diferentes tareas. Intentará

limitar su intervención a resolver cualquier conflicto entre los jugadores o aclarar las normas del juego.

La propuesta, como se puede observar en las Tablas 4.1., 4.2. y 4.3., se ha organizado en torno a cada ciclo, con dos juegos por cada uno de los bloques que he mencionado anteriormente.

Tabla 4.1. Juegos para el primer ciclo

PRIMER CICLO	EXPRESIÓN VOCAL	<i>¿Quién soy yo?</i>
		<i>Pañuelo musical</i>
	EXPRESIÓN RÍTMICA	<i>Las chapas musicales</i>
		<i>¿Quieres ser mi pareja?</i>
	EXPRESIÓN AUDITIVA	<i>Viaje por el mundo</i>
		<i>¿Quién está ahí?</i>

Tabla 4.2. Juegos para el segundo ciclo

SEGUNDO CICLO	EXPRESIÓN VOCAL	<i>Canciones incompletas</i>
		<i>La oca musical</i>
	EXPRESIÓN RÍTMICA	<i>Cinquillo musical</i>
		<i>El mensaje musical</i>
	EXPRESIÓN AUDITIVA	<i>Trivial musical</i>
		<i>La tela de araña</i>

Tabla 4.3. Juegos para el tercer ciclo

TERCER CICLO	EXPRESIÓN VOCAL	<i>Somos compositores</i>
		<i>Coro de ostinatos</i>
	EXPRESIÓN RÍTMICA	<i>Bingo rítmico</i>
		<i>Poniendo orden</i>
	EXPRESIÓN AUDITIVA	<i>¿Qué suena?</i>
		<i>Melodías ordenadas</i>

PRIMER CICLO

EXPRESIÓN VOCAL

¿Quién soy yo?

Objetivos

- Reconocer las alturas de los sonidos.
- Expresar correctamente las diferentes alturas.
- Entonar adecuadamente siguiendo un patrón.

Contenidos

- Sentido ascendente y descendente del sonido.
- Expresión vocal y cuidado de la voz.

Materiales

- Pizarra.

Espacio

- Aula convencional con mesas.

Forma de agrupamiento

- El juego se realiza individualmente.

Explicación del juego

Los alumnos se sitúan en su mesa de trabajo. El profesor en la pizarra habrá dibujado diferentes líneas con diferentes características: más grandes o más pequeñas, ascendentes o descendentes (ver ejemplo en el Anexo I). En todas ellas se podrá observar una curva que indicará la parte más alta o más baja del sonido. Cada niño interpretará individualmente una línea utilizando para ello una vocal. El profesor tiene que valorar qué niños han entendido el sentido del juego y han interpretado correctamente esa línea y la han convertido en una línea musical siguiendo el patrón. El niño que lo haga correctamente ganará un punto. Se volverá a repetir el ejercicio tantas veces considere el profesor y ganará aquel que haya obtenido más puntos.

El pañuelo musical

Objetivos

- Favorecer la actitud de escucha.
- Escuchar los sonidos que percibe mientras están en silencio.
- Identificar y reconocer canciones.
- Desarrollar la memoria.
- Trabajar la entonación y vocalización.

Contenidos

- Desarrollo de la expresión vocal, la atención y la capacidad de reacción.
- Identificación auditiva de canciones.

Materiales

- Un pañuelo.

Espacio

- Aula con espacio libre.

Forma de agrupamiento

- En filas.

Explicación del juego

Se divide la clase en dos grupos. El profesor asigna una canción ya trabajada en clase a cada alumno; como están divididos en dos grupos, la misma canción la tendrá un alumno de cada grupo. El profesor se coloca en el centro con un pañuelo y tarareará una canción; los alumnos que reconozcan su canción correrán hacia el profesor y el primero que llegue y agarre el pañuelo, cantará una estrofa y se irá corriendo hacia su equipo. Ganará si canta la estrofa entera y después no es alcanzado, pero si el alumno del equipo contrario le toca, se quedará con el pañuelo y si la canta correctamente ganará. El equipo que se quede sin jugadores habrá perdido el juego.

Se valorará que el alumno identifique las canciones, conozca la letra y las afine correctamente.

EXPRESIÓN RÍTMICA

Las chapas musicales

Objetivos

- Reconocer las figuras rítmicas y sus silencios correspondientes, así como su duración.

Contenidos

- Reconocimiento de las figuras musicales.
- Conocimiento de las figuras musicales que forman un compás de dos por cuatro.
- Compás de dos por cuatro.

Material

- Fichas con las figuras musicales que serán distribuidos por el suelo.
- Cuatro tapones.

Espacio

- Por todo el espacio del aula.

Forma de agrupamiento

- Cuatro grupos.

Explicación del juego

El profesor distribuye por todo el espacio del aula fichas donde aparecen: blancas; negras; sus respectivos silencios; dos corcheas y cuatro semicorcheas. El objetivo es formar compases de dos por cuatro. Se dibujará en el suelo un gran cuadrado y cada grupo se situará detrás de una de las líneas que servirán de punto de lanzamiento y también para ir colocando las fichas. Cada grupo tendrá un tapón que lanzará para conseguir la ficha deseada. El lanzamiento se hará consecutivamente y rotarán todos los miembros del equipo.

Según vayan consiguiendo las fichas irán formando compases, no pudiendo repetir ninguno. Ganará el equipo que consiga más compases.

Se valorará la variedad en la formación de compases y las decisiones del grupo, demostrando que forman un buen equipo. El profesor valorará si es correcta la formación de los compases y si por tanto, reconocen el valor de las figuras.

¿Quieres ser mi pareja?

Objetivos

- Identificar las duraciones de las figuras musicales y los silencios.

Contenidos

- Figuras musicales y silencios.

Materiales

- Una baraja formada por 28 tarjetas. 14 con las 7 figuras musicales (repetidas) y los 7 silencios (también repetidos).

Espacio

- Se utiliza todo el espacio que dispongamos.

Forma de agrupamiento

- Seis grupos.

Explicación del juego

Cada grupo dispone de una baraja para jugar. Se colocan todas las tarjetas boca abajo y se establece un orden en el juego.

El primer participante destapa una tarjeta y luego otra. Para formar parejas tiene que coincidir la figura con su silencio. Si es así las puede coger y seguir destapando. Si no son pareja, destapa el siguiente jugador.

Ganará aquel que haya formado más parejas y se compruebe que son correctas.

EXPRESIÓN AUDITIVA

Viaje por el mundo

Objetivo:

- Reconocer los sonidos de nuestro entorno.

Contenidos:

- Formación auditiva.
- Apreciación sensorial del mundo que nos rodea.
- Descubrimiento de diversas fuentes sonoras.

Material:

- Un tablero de juego.
- Un dado.
- Una ficha de colores diferentes para cada equipo.

Espacio:

- Se utilizará todo el espacio de la clase.

Forma de agrupamiento:

- En círculo.

Descripción del juego:

El profesor divide la clase en 5 grupos. En el centro del círculo se colocará un tablero con un camino de casillas donde algunas representarán un lugar con un entorno sonoro definido: la selva (animales salvajes), la granja (animales domésticos), la casa, una clase de música (instrumentos de percusión escolar), la calle y una orquesta (ver Anexo I).

Cada grupo, uno por uno, tira el dado y va avanzando casillas. Si cae en un destino, el profesor pondrá tres sonidos correspondientes a ese entorno. Los miembros del grupo tienen que reconocerlos y por cada sonido correcto se les entregará una ficha.

Cuando todos lleguen a la última casilla se termina el juego y el grupo que más fichas tenga ganará.

¿Quién está ahí?

Objetivos:

- Reconocer el timbre de los instrumentos de percusión indeterminada y percusión corporal.

Contenidos:

- Identificación de timbres.
- Instrumentos de percusión indeterminada y percusión corporal.

Material

- Instrumentos del aula de percusión indeterminada.
- Tarjetas.

Espacio

- Se utiliza todo el espacio que dispongamos.

Forma de agrupamiento

- Por grupos, formando dos equipos.

Descripción del juego

Los alumnos se colocarán en dos filas enfrentadas. Cada alumno tendrá un instrumento de percusión o una tarjeta donde se especifica una percusión corporal. Se elegirá un alumno de cada grupo (que irá rotando en cada turno) a los que se les tapan los ojos, y tendrán el papel de *adivinator*. Después señalará tres instrumentos de cada equipo, que alternativamente, tendrán que repetir todos a la vez el ostinato que el profesor interprete con palmadas. El *adivinator* del grupo deberá identificar los tres instrumentos que han sonado del equipo contrario. Por instrumento que acierte se le sumará un punto a su equipo. Ganará el equipo que más puntos consiga al finalizar el juego.

Cuando lo haya logrado, otro niño se tapan los ojos y se volverá a iniciar el proceso.

SEGUNDO CICLO

EXPRESIÓN VOCAL

Reletreando

Objetivos

- Trabajar la creatividad.
- Fomentar la expresión vocal.
- Afinar correctamente.

Contenidos

- Afinación.
- Vocalización.
- Creatividad.

Material

- Partituras con las canciones.

Espacio

- Ocupando todo el aula.

Forma de agrupamiento

- Cinco grupos.

Explicación del juego

El profesor divide la clase en 5 grupos, que se colocarán en diferentes partes del aula. A cada uno, le entregará una partitura con la letra de una canción que han visto en clase. En ella habrá espacios en blanco, donde no aparecerá esa parte de la letra.

Cada grupo tendrá que rellenar esos espacios con la letra que crean más conveniente y que tenga sentido a la hora de cantarla, trabajando en equipo y tomando decisiones conjuntamente.

Se le dará un tiempo limitado para realizar la tarea y al finalizar todas las creaciones, cada grupo cantará su canción al resto de la clase. El profesor, como jurado, valorará cuál es la letra más original y ganará.

La oca musical

Objetivos

- Reconocer e interpretar canciones.
- Entonar correctamente un fragmento melódico.

Contenidos

- Entonación y afinación correcta.

Material

- Tablero.
- Dados.

Forma de agrupamiento

- En círculo.

Explicación del juego

Se divide la clase en grupos para formar partidas de cinco alumnos. Cada uno tendrá una ficha de un color que será su seña de identidad. Tirarán un dado sobre un tablero formado por casillas con diferentes funciones y contenidos (ver tablero en el Anexo II):

- 1) Avanzar: tantas espacios como número haya en el dado.
- 2) Quedarse quieto: permanecer en el mismo lugar hasta que les vuelva a tocar el turno.
- 3) Responder a una pregunta: referente a temas que se han visto en clase y que demuestren al profesor el grado de asimilación de conceptos por parte del alumno.
- 4) Hacer una prueba. Las pruebas pueden ser:
 - a) Cantar una canción: el profesor entregará al grupo la primera estrofa de una canción que ellos tendrán que terminar. Teniendo en cuenta la afinación del grupo y la vocalización. Si no es correcto perderán un turno y tendrán que repetirlo.
 - b) Entonar una canción utilizando una vocal. El maestro les entregará una canción que tendrán que interpretar con la vocal que él considere.
 - c) Cantar un fragmento melódico de 4 compases que les entregará el profesor.
- 5) Oca: Si el grupo cae en un dibujo de una oca, avanzará hasta la oca más próxima y volverá a tirar.

El primer equipo que llegue a la casilla FIN, ganará el juego. Se valorará la capacidad que tienen los alumnos para realizar todas las pruebas, la creatividad en sus respuestas y el trabajo en equipo.

EXPRESIÓN RÍTMICA

Cinquillo musical

Objetivos:

- Conocer la relación que tienen las figuras y los silencios musicales entre sí.
- Identificar la escala y sus notas musicales.

Contenidos

- Duración de las figuras musicales y sus silencios.
- Representación gráfica de las figuras y sus silencios.
- La escala musical y el nombre de las notas.

Material

- Siete cartas con las siete notas musicales colocadas en un pentagrama.
- Siete cartas con siete figuras musicales.
- Siete cartas con siete silencios.

Espacio

- Reducidos para cada grupo.

Forma de agrupamiento

- En pequeños grupos.

Explicación del juego

Los alumnos se encuentran en grupos pequeños. Se reparten todas las cartas que forman el juego. El objetivo es formar filas de los tres tipos de cartas que se entregan, quedando al final las siguientes:

- a) Notas musicales: se colocarán en orden correlativo de do a do.
- b) Figuras musicales y silencios: se situarán en primer lugar los de negra y a continuación se colocarán por encima y por debajo, según su duración.

Las cartas las colocará cada miembro del grupo siguiendo un orden. El primero que empieza el juego es el que tenga entre sus cartas la nota do.

Gana el primer jugador que se quede sin cartas, sin embargo, el juego continuará hasta que queden las tres filas completadas.

El mensaje musical

Objetivos

- Interpretar compases de dos por cuatro.
- Conocer las diferentes figuras musicales y ejecutarlas.
- Distinguir las duraciones de las figuras musicales.

Contenidos

- Reconocimiento de esquemas rítmicos en dos por cuatro.
- Figuras rítmicas y sus duraciones.

Material

- Pizarra.
- Tizas.

Espacio

- Por todo el espacio de la clase.

Forma de agrupamiento

- En grupos formando filas.

Explicación del juego

Tolos los alumnos se colocan en filas de 5 alumnos, unos detrás de otros, formando cada una de ellas un equipo diferente. El profesor enseña al último de cada fila, una ficha con un esquema rítmico de cuatro compases en dos por cuatro, que tendrá que percutirlo en la espalda del compañero que tiene delante y así sucesivamente hasta llegar al primero, que tendrá que escribirlo en la pizarra. El equipo que haya escrito el esquema rítmico correctamente habrá ganado un punto y el alumno que en el juego anterior haya estado el último pasará a ser primero y todos cambiarán de posición. Ganará el juego el equipo que tenga más puntos.

El profesor valorará el trabajo en equipo y la cooperación entre ellos así como el nivel de atención y concentración que muestra cada uno de sus integrantes para conseguir transmitir el mensaje correctamente.

EXPRESIÓN AUDITIVA

Trivial musical

Objetivos

- Reconocer audiciones.
- Identificar los instrumentos de percusión indeterminada y determinada.

Contenidos

- Reconocimiento de instrumentos.
- Identificación de canciones e instrumentos de percusión indeterminada y determinada.

Material

- Tablero.
- Dado.
- Fichas.

Espacio

- Por todo el espacio de la clase colocados en círculo.

Forma de agrupamiento

- En grupos pequeños.

Explicación del juego

Los alumnos se dividen en pequeños grupos. Cada uno elige un color de los cuatro que forman la partida y establecen turno para tirar el dado. El tablero está formado por casillas que forman un cuadrado (ver Anexo II). Cada una lleva un color y se corresponde con un tipo de pregunta, con casillas especiales donde aparece el quesito de cada color, necesario para ganar el juego. El objetivo es conseguir todos ellos, realizando las diferentes pruebas. El jugador tira el dado y avanza tantas casillas como le indique.

Las funciones de cada una de las estaciones son:

- a) Color azul: identificar instrumentos de percusión indeterminada y determinada.
- b) Color amarillo: aparece el primer verso de una canción y el grupo tiene que terminarla.
- c) Color verde: Una tarjeta con cuatro melodías muy similares e identificar cuál es la que canta el profesor.
- d) Color rojo: El grupo tiene que identificar la audición que suena.

Una vez que han obtenido todos los quesitos, el equipo se desplaza al centro del tablero para poder responder a una última pregunta. Si la responden correctamente, ganarán la partida.

Se valorará el trabajo en equipo y la actitud de todos sus miembros, así como la capacidad de responder todas las cuestiones que el juego formula.

La tela de araña

Objetivos

- Conocer las notas que forman el acorde de tónica de Do Mayor.
- Reconocer las notas que no forman parte del acorde.
- Entonar afinadamente las notas de la escala.

Contenidos

- Concepto de tónica y de acorde.
- Reconocimiento de las notas del acorde.
- Afinación.

Espacio

- En el aula.

Forma de agrupamiento

- Formando un círculo.

Explicación del juego

Los alumnos permanecen en pie formando un círculo. Se entrega a dos alumnos un ovillo de lana: para uno de color rojo y para el otro de color azul. El profesor interpretará en el piano notas de la escala de Do Mayor y el juego consiste en discriminar si las notas forman parte del acorde de tónica o no.

Cuando suene una nota del acorde de tónica, el alumno que tiene el ovillo rojo lo lanzará a cualquier otro compañero, quedándose él con el extremo. Lo mismo sucederá con el ovillo de color azul, cuando suenen notas diferentes a las del acorde de Do Mayor. Cuando todos los alumnos tengan en la mano parte del ovillo, se realizará el proceso inverso lanzándose al alumno del que lo recibió, pero ahora la consigna será la contraria: el ovillo azul se lanzará cuando suene una nota del acorde de tónica y el ovillo rojo cuando suenen las notas que no formen parte del acorde de tónica.

TERCER CICLO

EXPRESIÓN VOCAL

Somos compositores

Objetivos

- Componer una pequeña melodía.
- Relacionar el ritmo y la letra de una canción.

Contenidos

- Creatividad.

Material

- Tarjeta con tres ritmos.
- Tarjeta con tres textos.

Espacio

- En el aula.

Formas de agrupamiento

- Por grupos.

Explicación del juego

Se divide a los alumnos en grupos. A cada uno de ellos se le entrega dos tarjetas:

- 1) La primera con tres ritmos.
- 2) La segunda con tres textos.

Cada ritmo está relacionado exclusivamente con una letra. Cada grupo debe adivinar cuál es e inventar una melodía con esa canción. Sólo hay un ritmo que se relaciona correctamente con una letra y el equipo tiene que encontrar cuál es, escribir toda la canción en un pentagrama y finalmente cantarlo con la letra. El grupo que haya relacionado correctamente y cante la canción afinada ganará un punto.

Coro de ostinatos

Objetivos

- Conocer el concepto de ostinato.
- Interpretar ostinatos correctamente.
- Iniciar el trabajo del coro.

Contenidos

- Concepto de ostinato.
- Formación en coro.

Material

- Tarjetas con ostinatos.

Espacio

- En el aula.

Formas de agrupamiento

- Por grupos.

Explicación del juego

Se forman grupos de cuatro alumnos. El profesor reparte tarjetas con diferentes ostinatos melódicos, y diferentes alturas. Los grupos tendrán que decidir quién realiza cada uno de ellos, teniendo en cuenta el registro que más se adecúa a cada uno. Individualmente, ensayarán su melodía y cuando el profesor decida, se agruparán formando un pequeño coro. Se establecerá un tiempo de ensayo y mostrarán su trabajo al profesor, que decidirá el grupo que mejor ha realizado el ejercicio, valorando tanto el trabajo en equipo y la afinación del conjunto.

El profesor decidirá el grupo que mejor lo ha ejecutado valorando tanto el trabajo en grupo como la afinación.

EXPRESIÓN RÍTMICA

Bingo rítmico

Objetivo

- Identificar las figuras musicales.
- Reconocer fórmulas rítmicas en los compases de dos por cuatro, tres por cuatro, cuatro por cuatro y seis por ocho.

Contenidos

- Figuras musicales.
- Reconocimiento de los valores de las figuras musicales.
- Compás de dos por cuatro, tres por cuatro, cuatro por cuatro y seis por ocho.

Material

- Cartones con los pasajes rítmicos.
- Lápiz.

Espacio

- Cada alumno permanecerá sentado en su sitio.

Forma de agrupamiento

- Individual.

Explicación del juego

Los alumnos se encuentran en su mesa de clase. En la pizarra o proyectados, habrá dieciséis ritmos diferentes (ver Anexo III). El profesor entregará a los alumnos una plantilla vacía con nueve casillas (tres de alto por tres de ancho), y cada uno elegirá nueve ritmos, de entre todos los propuestos, que escribirá en su hoja en el orden que quiera. El profesor irá interpretando ritmos con palmas o con un instrumento de percusión y los alumnos tendrán que reconocer el ritmo que se ha ejecutado y señalarlo en su plantilla si es que lo tiene.

El primero que tenga toda una fila de ritmos que ha tocado el profesor gritará línea y si es correcta seguirá el juego. Cuando otro tenga toda la plantilla completa gritará bingo. Se comprobará si es correcto y si es así será el ganador, si no es así se continuará hasta que se vuelva a cantar bingo de nuevo.

El profesor entregará una recompensa al alumno que cante línea y al alumno que cante bingo.

Poniendo orden

Objetivos

- Identificar las características rítmicas que tiene cada compás.
- Reconocer compases.
- Acercarse al término de compás y línea divisoria.
- Establecer relaciones entre los compases.

Contenidos

- Concepto de compás.
- Reconocimiento e identificación de compases.
- Compases de dos por cuatro, tres por cuatro, cuatro por cuatro y seis por ocho.

Material

- Tarjeta con esquemas rítmicos.

Espacio

- El aula.

Forma de agrupamiento

- Por grupos.

Explicación del juego

Se forman cuatro grupos de seis alumnos. A cada grupo se le asigna un tipo de compás y a cada miembro se le entrega una tarjeta con un esquema rítmico del compás correspondiente sin líneas divisorias (ver Anexo III). Cada tarjeta tendrá un número diferente de compases que oscilarán de cuatro a nueve. El objetivo es ordenar todas las tarjetas según el número de tiempos y poner las líneas divisorias correspondientes. Cuando completen el esquema correctamente, ganarán un punto.

Una vez que hayan terminado se lo entregarán al profesor que valorará si es correcto. Todos los grupos se irán rotando hasta que completen todos los esquemas rítmicos de cada uno de los compases.

Ganará el equipo que más puntos positivos consiga al finalizar el ejercicio.

EXPRESIÓN AUDITIVA

¿Qué suena?

Objetivos

- Reconocer audiciones.
- Identificar los componentes de cada audición.
- Interiorizar elementos musicales.

Contenidos

- Escucha activa.
- Reconocimiento de audiciones.
- Historia de las audiciones.

Material

- Tarjetas con compositores, instrumentos, formas, épocas y países.

Espacio

- El aula.

Forma de agrupamiento

- Por grupos.

Explicación del juego

Se forman seis grupos. Hay cinco montones de tarjetas con diferentes temas: nombres de compositores; imágenes de instrumentos; formas musicales; épocas y países o nacionalidades. Cada montón tiene dieciocho tarjetas y se repartirán tres de cada uno a cada equipo. El profesor pondrá una audición y cada grupo deberá elegir de entre las tarjetas que tienen, las que sean correctas.

Cuando termine la audición, un representante de cada grupo mostrará a los demás las que han elegido y ganarán tantos puntos como respuestas correctas tenga. Cada respuesta incorrecta restará puntos. A continuación se devuelven las tarjetas a los montones y se propone una nueva audición.

Ganará el equipo que más puntos consiga al final del juego.

Melodías ordenadas

Objetivos

- Discriminar sonidos y ritmos.
- Entrenar el oído musical.

Contenidos

- Identificación de sonido y ritmo, como un conjunto musical.
- Reconocimiento de melodías.

Material

- Hoja con los pasajes musicales.

Espacio

- El aula.

Forma de agrupamiento

- No se forman grupos, cada uno hace el ejercicio individualmente.

Explicación del juego

Cada alumno permanece en su mesa de trabajo. El profesor les entrega una hoja con diez pasajes melódicos y uno o dos compases en blanco para que ellos lo terminen como consideren. Todos estos pasajes estarán numerados.

El profesor tocará con el piano o con la flauta todos ellos, y los alumnos anotarán el orden en que se interpretan y completarán los compases que sean necesarios. El objetivo es que identifiquen lo que está sonando y que el profesor pueda comprobar el sentido musical que tiene cada alumno.

Al final del ejercicio el profesor recogerá las fichas y al final de la clase, informará sobre los resultados. Aquel alumno que haya identificado los compases correctamente y completado el pasaje ganará el ejercicio.

5. CONCLUSIONES

Debido a que la propuesta de juegos de este Trabajo de Fin de Grado no pudo ponerse en práctica en un aula de música, las conclusiones que aquí se exponen no están contrastadas, sin embargo, creo que es importante reflexionar sobre algunas cuestiones que se deben tener en cuenta para su futura puesta en marcha.

En primer lugar, he de decir que he encontrado muchísima información sobre este tema y he podido comprobar la importancia que en el aula de música se le otorga al juego y la cantidad de material que hay sobre ello, como una herramienta de aprendizaje muy útil para acercar la música al niño. Durante mi presencia en los centros de prácticas he observado que la enseñanza no sólo es transmitir teóricamente unos contenidos determinados que a veces pueden dar lugar a la pasividad y al aburrimiento, provocando una falta de atención al no verlo como algo interesante. Por el contrario, creo que es muy importante buscar el punto medio de las cosas, es decir, un tipo de enseñanza en el que teoría y práctica estén repartidas para conseguir un sólo tipo de aprendizaje más completo. Nosotros, los docentes, tenemos que conseguir que el alumno no esté inactivo; si se explica algo teórico, que sea siempre utilizando anécdotas, ejemplos, realizando ejercicios, en definitiva buscando siempre la participación de toda la clase.

A la hora de poner en práctica los contenidos, una herramienta didáctica muy interesante es el juego. En primer lugar este proyecto supone una organización de todas las características y efectos que produce el juego en el niño, llevado a cabo en la escuela para favorecer las relaciones sociales y cumplir unas normas y reglas establecidas. Así como favorecer y controlar una serie de valores como el respeto, la cooperación, la integración entre todos los miembros del aula. Entiendo la clase como una sociedad, a pequeña escala, que prepara a los niños para su desarrollo dentro de la sociedad y del mundo real.

En mi opinión creo que es una herramienta que otorga libertad de expresión en el niño y favorece el aprendizaje, no sólo para la asignatura de música, sino también para el resto de áreas. La música es, en esencia, una forma de expresión y de comunicación de sentimientos y emociones.

A lo largo de toda mi experiencia con niños me han informado de lo mucho que les gusta la asignatura de música porque aprenden y se divierten. Creo que no hay mejor conclusión que aprender mediante una actividad lúdica y observar que el niño a través de esas actividades está siendo feliz. Sin embargo, hay algunos profesores que se aferran al modelo de la escuela tradicional en el que todos los niños están en silencio en su sitio sin moverse, escuchando lo que el docente le enseña, sin ningún tipo de motivación, que desde mi punto de vista, es fundamental para que el aprendizaje sea lo más eficaz posible.

Se otorga más importancia a otras asignaturas que a la música, que ocupa un lugar secundario. Mi teoría es que es simplemente una forma equivocada de entender la educación, dado que la asignatura de música desarrolla habilidades motoras y corporales que acompañan al crecimiento del niño a lo largo de toda la etapa, a través de los juegos se trabajan contenidos musicales y el desarrollo de las competencias básicas. Con ellos el alumno ya no es egocéntrico y no piensa en sí mismo, sino que forma parte de un grupo, trabajan conjuntamente para conseguir un objetivo común y el beneficio es grupal.

REFERENCIAS

- Bernabeu, N., y Goldstein, A. (2004). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.
- Crespillo, E. (2010). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. *Gibralfaro. Revista de creación literaria y humanidades*. Recuperado de: http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.
- Espejo, A., y Espejo, A. (2004). *Juegos musicales en el aula de música*. Madrid: CCS.
- Garaigordobil, M. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Itsmagical.
- Lobato, C. (2005). El juego en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista digital Buenos Aires*, 86, 1-5.
- López, A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Molina, R. (2008). El juego como elemento de socialización. *Innovación y experiencias educativas*, 14, 16-25.
- Muñoz, J.F. (2003). El juego en la educación musical. *Eufonía*, 29, 51-64.
- Pleshette, A. (2011). *El secreto del juego: cómo educar a niños sanos, inteligentes y sensibles de 0 a 12 años*. Zaragoza: Itsmagical.
- Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de educación primaria. (BOE de 8 de diciembre de 2006).
- Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias (BOE de 3 de octubre de 2007).
- Sanuy, M. (1996). *Aula sonora, hacia una educación musical en Primaria*. Madrid: Morata.

Torres, M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. (Proyecto de investigación). Universidad de los Andes. Recuperado de: http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf

Zorrillo, A. (2009). *Juego musical y aprendizaje: estimación del desarrollo y la creatividad infantil*. Sevilla: Eduforma.

ANEXO

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. ¿Quién soy yo?	45
Figura 2. Viaje por el mundo	46
Figura 3. Oca musical	47
Figura 4. Trivial musical. Tablero	48
Figura 5. Trivial musical. Tarjeta	48
Figura 6. Bingo rítmico	49
Figura 7. Poniendo orden. Ejercicios en compás de dos por cuatro	51
Figura 8. Poniendo orden. Ejercicios en compás de tres por cuatro	52
Figura 9. Poniendo orden. Ejercicios en compás de cuatro por cuatro	53
Figura 10. Poniendo orden. Ejercicios en compás de seis por ocho.....	54

ANEXO I: ACTIVIDADES PARA EL PRIMER CICLO



FIGURA 1: ¿Quién soy yo?

Fuente: Elaboración propia

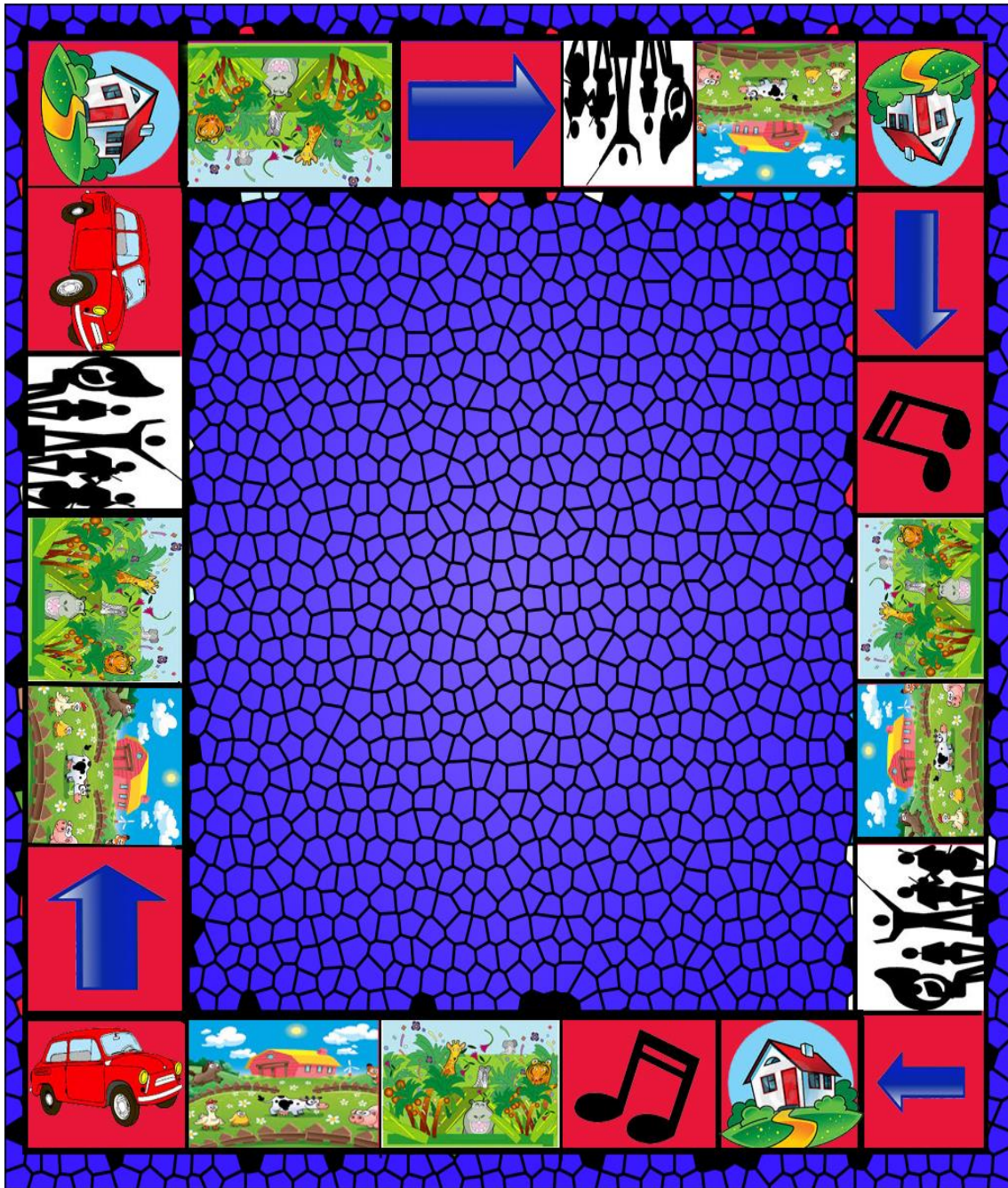


FIGURA 2: Viaje por el mundo

Fuente: Elaboración propia

ANEXO II: ACTIVIDADES PARA EL SEGUNDO CICLO

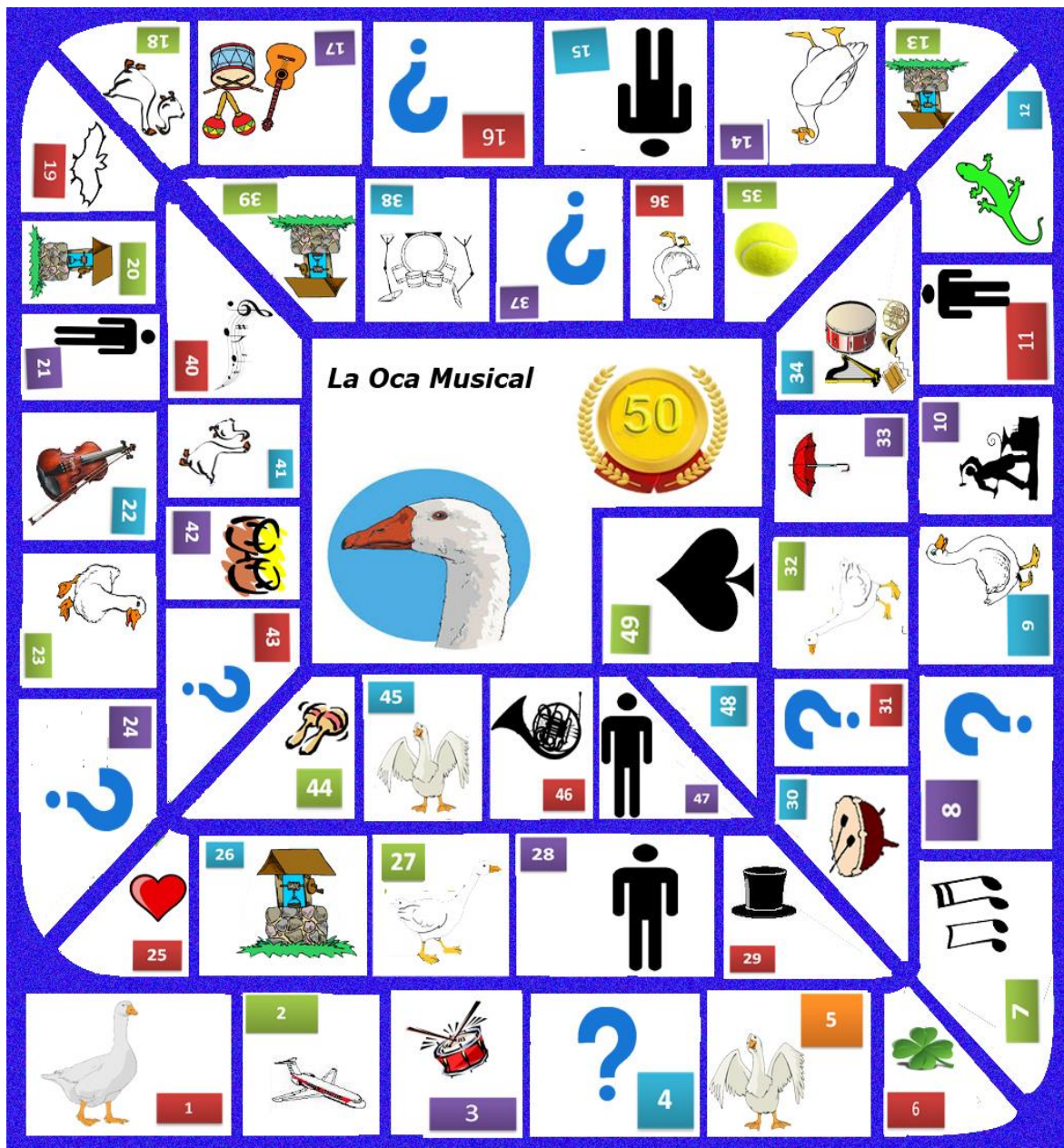


FIGURA 3: Oca musical

Fuente: Elaboración propia

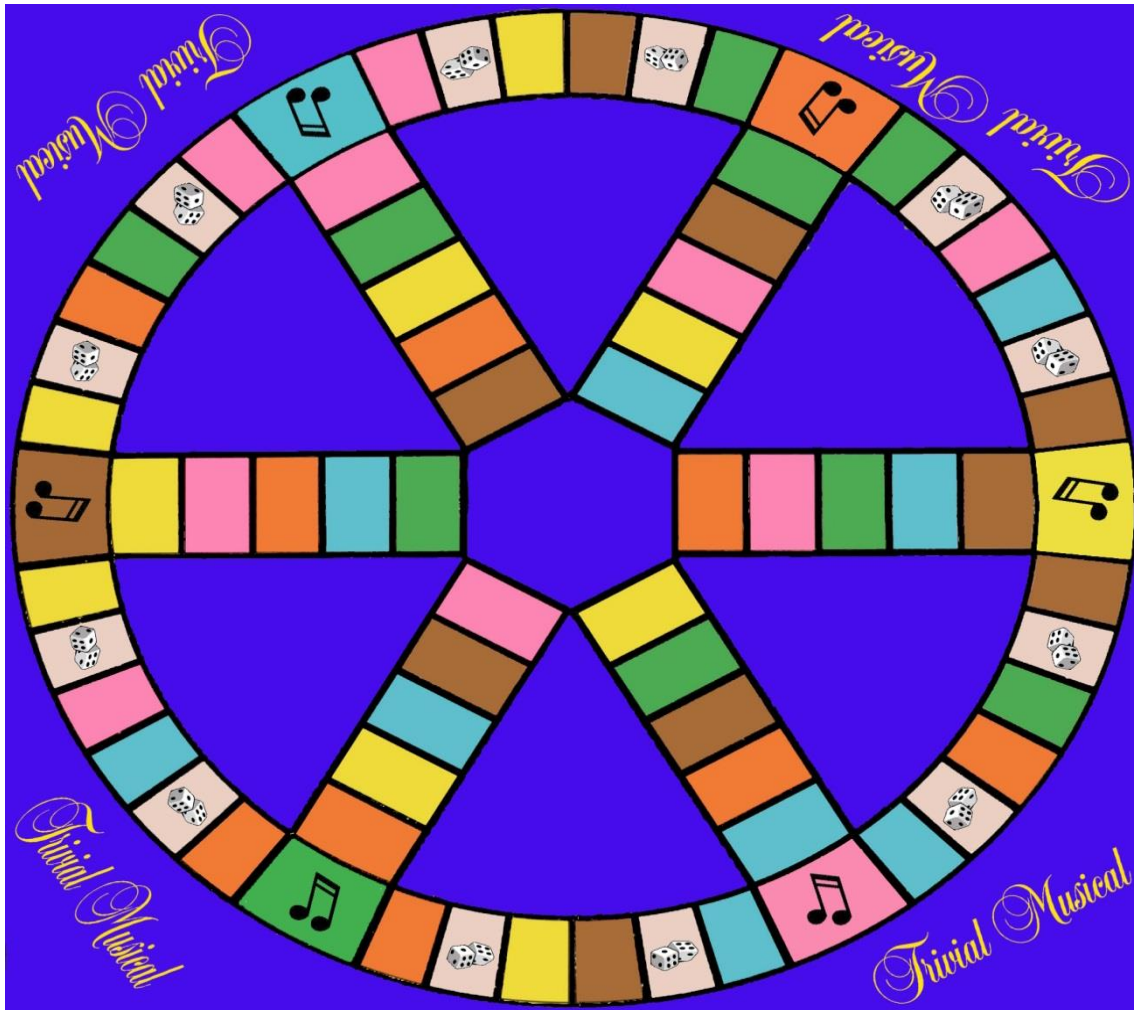


FIGURA 4: Trivial musical. Tablero

Fuente: Elaboración propia

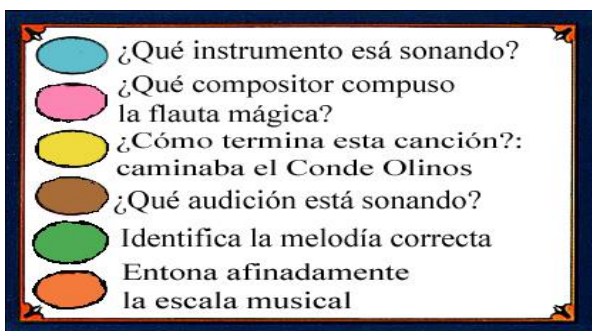


FIGURA 5: Trivial musical. Tarjeta

Fuente: Elaboración propia

ANEXO III: ACTIVIDADES PARA EL TERCER CICLO

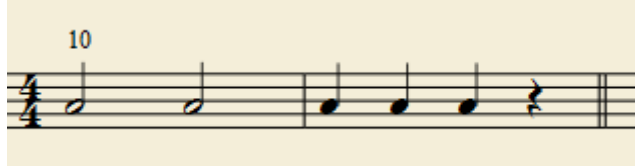
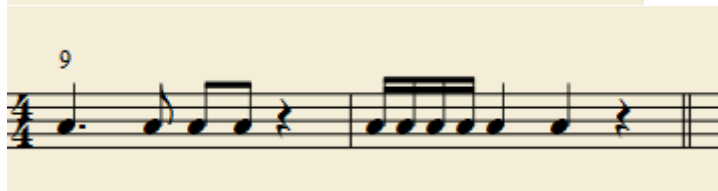
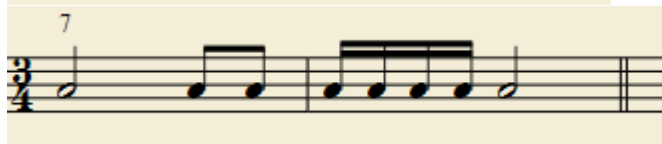
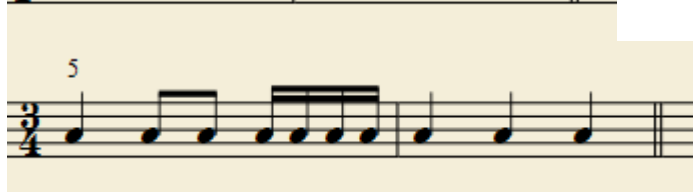
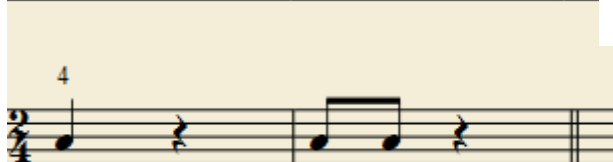
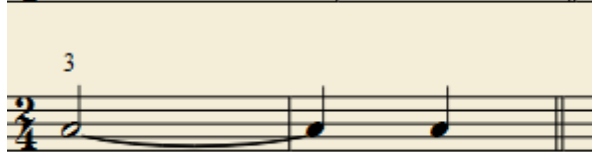
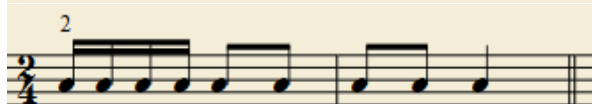




FIGURA 6: Bingo rítmico
Fuente: Elaboración propia.



FIGURA 7: Poniendo orden. Ejercicios en compás de dos por cuatro
Fuente: Elaboración propia



FIGURA 8: Poniendo orden. Ejercicios en compás de tres por cuatro

Fuente: Elaboración propia



FIGURA 9: Poniendo orden. Ejercicios en compás de cuatro por cuatro
Fuente: Elaboración propia



FIGURA 10: Poniendo orden. Ejercicios en compás de seis por ocho
Fuente: Elaboración propia