



Universidad de Valladolid

**EL JUEGO COMO
HERRAMIENTA CLAVE PARA
TRABAJAR LA EDUCACIÓN
MUSICAL EN EDUCACIÓN
PRIMARIA**

TRABAJO DE FIN DE GRADO

EN EDUCACIÓN PRIMARIA

SOFÍA MARTÍNEZ ROMERO

TUTORIZADO POR MARIA JOSE PÉREZ ANTÓN

CURSO 2014/2015

INDICE:

1. INTRODUCCIÓN	1
2. JUSTIFICACIÓN	1
3. VINCULACIÓN DEL TRABAJO CON EL GRADO	2
4. OBJETIVOS GENERALES DEL TRABAJO	4
5. FUNDAMENTACIÓN TEORICA	5
5.1. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	9
5.2. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA MÚSICA	10
5.3. CONDICIONES NECESARIAS PARA UN JUEGO	11
5.4. LA MÚSICA Y EL JUEGO COMO HERRAMIENTAS BÁSICAS PARA EL FOMENTO DE LA CREATIVIDAD EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA	13
5.5. EL JUEGO EN EL MARCO CURRICULAR	16
5.6. JUEGOS DIDÁCTICOS: APRENDER MÚSICA A TRAVÉS DEL JUEGO	17
5.6.1. <i>La canción: elemento fundamental en el que se combina música y juego</i>	18
5.7. TIPOS DE JUEGOS MUSICALES	21
5.8. EL PAPEL DEL PROFESOR Y LA FAMILIA EN EL JUEGO.....	23
5.8.1. <i>El papel del educador en el juego</i>	24
5.8.2. <i>El papel de la familia en el juego</i>	25
5.9. EL JUEGO TRATADO DESDE LAS DISTINTAS METODOLOGÍAS MUSICALES.....	26
5.9.1. <i>Émile jacques-dalcroze (viena, 1865-ginebra, 1950)</i>	27
5.9.2. <i>Carl orff (munich, 1895-1982)</i>	28
6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA	28
6.1. Temporalización	28
6.2. Objetivos	29
6.3. Contenidos	30
6.4. Criterios de evaluación	30
6.5. Estándares de aprendizaje	31
6.6. Competencias clave	31
6.7. Sesiones de la propuesta de intervención didáctica.....	32
6.8. Metodología	38
6.9. Materiales y recursos	39

7. CONCLUSIONES Y REFLEXIONES FINALES	39
7.1. ALCANCE DEL TRABAJO	39
7.2. OPORTUNIDADES O LIMITACIONES	40
8. LISTA DE REFERENCIAS	41
8.1. LIBROS	41
8.2. REVISTAS	42
8.2.1. <i>Revistas electrónicas</i>	42
8.3. RECURSOS ELECTRÓNICOS	42
9. Anexos	44
9.1. Anexo 1: la canción: Elemento fundamental en el que se combina música y juego	44
9.2. Anexo 2: juegos musicales: juegos dentro de las tic “dictado de ritmo”	45
9.3. Anexo 3: juegos musicales: juegos dentro de las tic “adivina el instrumento que suena”	46
9.4. Anexo 4: propuesta didáctica: “sesión 5 “pintamos con la música” actividad 1”	47
9.5. Anexo 5: propuesta didáctica “sesión 6: el musical”: actividad 1	48
9.6. Anexo 6: propuesta didáctica “criterios de evaluación”	49

Resumen:

El sistema de enseñanza está cambiando constantemente ya que está incorporando nuevos elementos como el juego y la música. Por un lado, el juego es considerado un recurso básico en el ámbito educativo a través del cual el niño adquiere habilidades, conocimientos y destrezas útiles para su vida futura. En cuanto a la Música, se trata de una de las materias que se estudian a lo largo de la Educación Primaria. El hecho de trabajar con estos dos elementos a lo largo de la etapa escolar puede potenciar un alto grado de creatividad.

A lo largo del trabajo se estudiará la importancia que tienen estos recursos en la escuela, el papel que presenta el profesor y la familia en ellos, las condiciones necesarias para llevarlos a cabo y los diferentes tipos de juegos que pueden ejercerse con el fin de aprender música. Para ello, se pondrá en práctica una propuesta didáctica para observar la relación existente entre ambos elementos.

Palabras clave: juego, música, educador, familia, creatividad, juegos didácticos, juegos musicales.

Abstract:

The system of teaching is constantly changing and including new elements like games and music. On the one hand, games are considered to be a basic source in the educational area through which children acquire capabilities, knowledge and skills that are useful for their future life. Referring to music, it is one of the subjects that is studied throughout primary education. The fact that children work with these two elements throughout their school life can create a high grade of creativity.

Throughout the work the importance that these resources have in the school. The role of the teacher and the family will be studied and also the conditions that are necessary to carry them out, the different types of games that can be used so as to learn music. For this reason a didactical class will be shown to observe the relationship between both elements.

Keywords: games, music, teacher, family, creativity, didactical games, musical games.

1. INTRODUCCIÓN

El juego es considerado una actividad universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Eso ha hecho que el hombre a lo largo de toda la historia haya tenido que inventar sus propios juegos, sin dejar de lado aquellos que han sido transmitidos de generación en generación por sus progenitores.

De acuerdo con Minerva Torres (2007), el niño, desde que nace hasta que tiene uso de razón, considera el juego como el elemento básico a la hora de buscar un rato de descanso y esparcimiento. Por este motivo, el juego tiene un papel muy importante desde edades tempranas porque a través de él son capaces de desarrollar y fortalecer sus experiencias. Los intereses de los niños se centran en el aprendizaje significativo, además de estimular y adquirir mayor conocimiento en áreas como la psicomotricidad, cognitiva y afectivo-social; también, es considerado como la ocupación principal del niño ya que a través de él entienden la realidad y son capaces de transformarla.

La causa principal de la investigación realizada sobre el juego en la Música es la importancia de este elemento en la etapa escolar. Esto hace querer llevar más en profundidad aquellos aspectos relacionados con estos recursos empleados al mismo tiempo. Por un lado, la música está presente en la mayoría de los juegos y estos últimos en la música al obtener un mejor aprendizaje mediante el juego. Por lo que es necesario realizar un estudio más profundo sobre estos recursos usados a la vez en el aprendizaje tanto escolar como fuera de él.

2. JUSTIFICACIÓN

En la presente investigación se tratará de analizar la situación actual que se desarrolla en la etapa educativa comprendida entre los seis y los doce años. Más concretamente, el papel que tiene el juego en la escuela como elemento importante en el aula ya que es una herramienta necesaria en Educación Primaria si se quiere alcanzar un alto grado de motivación e interés en los alumnos, de la misma manera que sirve para resolver problemas desarrollando habilidades y competencias tanto en el sentido de habilidades académicas como de destrezas más prácticas. Partiendo de este hecho, se hará un estudio sobre la importancia que tiene este recurso en el área de Música, centrándose en la canción como principal elemento.

Debido a la importancia que tiene el juego en estas áreas de conocimiento se hará una breve recopilación sobre los juegos didácticos que podemos llevar a cabo para trabajar la música y el arte.

Para que el juego pueda llevarse correctamente a la escuela, es fundamental tener en cuenta cuáles son las condiciones necesarias que debe tener el aula para crear un ambiente agradable y relajado entre compañeros y docente. Por otro lado, se tendrá en cuenta el papel que tiene el educador y la familia en el juego ya que el niño no es el único protagonista de este recurso. También se hará una propuesta didáctica dirigida a niños de primer ciclo de educación primaria, concretamente a alumnos de tercer curso.

Para finalizar se establecerá unas conclusiones a la investigación, intentando dar respuesta a posibles situaciones o aspectos de mejora sobre los puntos tratados, dejando abiertas posibles líneas de investigación.

3. VINCULACIÓN DEL TRABAJO CON EL GRADO

Como bien se ha mencionado anteriormente el juego es una herramienta muy importante en la etapa de Educación Primaria. Es considerado una actividad lúdica para aprender los contenidos de las diferentes áreas que presenta el currículo.

Según la Página Web de la Uva, el objetivo fundamental del título es formar profesionales con capacidad para la atención educativa al alumnado de Educación Primaria y para la elaboración y seguimiento de la propuesta pedagógica. Según los objetivos que plantea la Uva, es importante que estos profesionales consigan los conocimientos suficientes para afrontar los retos del sistema educativo y adaptar las enseñanzas a las nuevas necesidades formativas y llevar a cabo su función mediante la colaboración y trabajo en equipo.

Estos profesionales deben conocer los objetivos, contenidos y criterios de evaluación de la Educación Primaria, además de desarrollar estrategias didácticas que promuevan y faciliten los aprendizajes en esta etapa y, diseñar y regular espacios y situaciones de aprendizaje que atiendan las necesidades educativas de los alumnos, la igualdad de género, la equidad y el respeto a los derechos humanos.

Por otro lado, es conveniente tener en cuenta los siguientes objetivos para conseguir profesionales capaces de:

1. Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje.

Es importante conocer previamente el área que se va a trabajar, de la misma manera que los elementos a través de los cuales se va a llevar a cabo. Por eso, primero se va a conocer la importancia que tiene el juego en esta materia y, después proponer una propuesta didáctica para ponerlo en práctica en el aula.

2. Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.
3. Conocer la organización de los colegios de educación primaria y la diversidad de acciones que comprende su funcionamiento. Desempeñar las funciones de tutoría y de orientación con los estudiantes y sus familias, atendiendo las singulares necesidades educativas de los estudiantes. Asumir que el ejercicio de la función del docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.
4. Valorar la responsabilidad individual y colectiva en la consecución de un futuro sostenible.

Estos objetivos destacan la importancia que tiene el papel del educador en la escuela. Previamente a la realización de cualquier actividad es necesario tener en cuenta cuales son las condiciones necesarias para llevarla a cabo. En este caso, es importante que tenga en cuenta las condiciones necesarias del juego ya que este trabajo está basado en este recurso. También, es importante el papel que tiene la familia a la hora de educar a su hijo y, la cooperación que tiene con la escuela.

5. Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.

Es fundamental tener en cuenta los recursos y métodos actuales debido a que resultan muy útiles a la hora de hacer actividades. Por esto, hay un apartado en el trabajo que habla de los diferentes tipos de juegos musicales, siendo uno de ellos juegos dentro de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).

Por lo tanto, a lo largo de los cuatro años de la carrera se estudian asignaturas que tienen una vinculación con el tema escogido para la investigación. Estas asignaturas son las siguientes:

- **Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación (primer curso):** durante esta asignatura se han aprendido diferentes programas y juegos para realizar utilizando el ordenador o la pizarra digital interactiva. Estos recursos están adaptados a la etapa de primaria ya que son programas especializados para estas edades. Se pueden encontrar juegos que trabajen todo tipo de contenidos de cada una de las áreas curriculares.
- **Fundamentos y estrategias didácticas de la educación musical (segundo curso):** a lo largo de esta asignatura se han adquirido contenidos relacionados básicamente con la música. Además, mediante esta materia se aprenden recursos para fomentar la participación a lo largo de la vida en actividades musicales, tanto dentro de la escuela como fuera de ella.
- **Creación artística y cultura visual y musical (tercer curso):** en esta asignatura se han aprendido diferentes métodos mediante los cuales podemos trabajar la educación artística. También, se han usado en esta área recursos básicos como el juego.
- **Potencial educativo de lo corporal (tercer curso):** a través de ella se aprendía cómo realizar una sesión de Educación Física. Para ello, todas las actividades que se hacían eran juegos mediante los cuales se trabajaban los diferentes contenidos curriculares.
- **Laboratorio de técnicas artísticas y creatividad (cuarto curso):** durante esta materia se adquieren diferentes recursos y actividades creativos para llevar a cabo en el aula de primaria.

4. OBJETIVOS GENERALES DEL TRABAJO

Los objetivos que se pretenden adquirir en la investigación realizada sobre el juego como estrategia didáctica en la educación musical y en la expresión artística en Educación Primaria son los siguientes:

1. Ser consciente de la importancia que tienen recursos como el juego y la música en la educación, especialmente en la etapa de primaria.
2. Saber qué condiciones son las necesarias para poder ejecutar el juego correctamente.

3. Tener consciencia de que la música y el juego son herramientas básicas para el fomento de la creatividad en educación primaria.
4. Conocer diferentes juegos musicales a través de los cuales se puede aprender música de una manera lúdica.
5. Comprender y conocer el papel que tiene el educador y la familia en el juego.
6. Desarrollar una propuesta didáctica teniendo en cuenta dos recursos fundamentales en educación primaria: el juego y la música y, sus principales características.

5. FUNDAMENTACIÓN TEORICA

Para comenzar con la investigación es necesario tener en cuenta algunas ideas de autores que han hablado acerca de este tema. Existen enfoques diferentes entre investigadores, por ejemplo, Spence, Hell y Gross (citados en Torres, 2007) se basan en teorías clásicas que se caracterizan por considerar el juego como variable dependiente de la personalidad.

Sin embargo, Buhler, Chateau, Erikson y Piaget, se centran en aspectos psicológicos y en la importancia del juego en la etapa escolar (citados en Torres, 2007). Piaget lo consideró como base de referencia y centró sus estudios en el juego a partir de los procesos cognitivos.

Por otro lado, en el artículo de Torres (2007) Huizinga hace referencia al juego afirmando que se trata de una actividad voluntaria realizada en un momento y lugar determinado, basado en una regla e imaginando ser de otro modo que en la vida real. De ese mismo modo, Freud señala que la principal ocupación del niño es el juego (citado en Torres, 2007). Cuando juega se crea un mundo propio situando las cosas de su mundo en un orden nuevo satisfactorio para él, tomándose muy en serio su juego. Es capaz de distinguir muy bien la realidad, el mundo y su juego.

Por lo tanto, este recurso está considerado dentro de la categoría de fantasía y placer. El niño es quien más disfruta de esta actividad lúdica siendo consciente en todo momento que el juego es simplemente algo imaginario y ajeno al mundo real. A medida que el individuo va creciendo deja de jugar renunciando al placer que lograba con el juego, sin dejar de revivir sus fantasías.

El juego es una actividad fundamental en la vida del niño. Erikson, destaca varias ideas acerca del juego en la etapa escolar (citado en Torres, 2007):

- El juego de los niños no es semejante al juego adulto.
- El niño se encarga de que el juego sea una tarea interminable.

- El juego es una actividad necesaria y esencial en esta etapa ya que a través de él, el niño desarrolla su personalidad al relacionarse con el resto de niños.
- Las reglas del juego son diferentes dependiendo del grupo que realice dicha actividad, por lo que son establecidas entre los jugadores y no impuestas por el adulto.
- El juego tiene gran influencia a lo largo del crecimiento del individuo, esto quiere decir que muchos niños juegan con su amigo invisible al no tener a quién expresarle lo que piensa y siente. En esta ocasión, no debe intervenir el momento en el que el niño habla con su amigo imaginario.

Piaget (citado en López Chamorro) clasifica el juego en cuatro categorías: juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción.

Por otro lado, los juegos pueden ser libres o guiados. El juego libre es aquel donde el niño escoge con quién quiere jugar, incluso pueden llegar a inventar su propio juego y normas. Sin embargo, el juego guiado es aquel donde el niño tiene que cumplir las normas propuestas previamente, bien sea por un adulto o por decisión conjunta entre los propios jugadores. Ambos juegos son fundamentales en la vida del niño ya que cada uno de ellos aporta al desarrollo de conocimientos, destrezas y habilidades diferentes.

Según Vigotsky (citado en Torres, 2007) el juego pasa por diferentes etapas de la vida siendo fundamental en preescolar hasta la Educación Básica, época que será difícil porque el juego desaparece por completo.

Desde el primer día de vida, el bebé está jugando, bien como fin educativo o simplemente por placer. Por tanto, el juego dependiendo de la situación puede tratarse de un recurso didáctico o un recurso placentero. A pesar del peso tan importante que tiene en la primera etapa de la vida del individuo va disminuyendo a medida que va creciendo. Sin embargo, es un recurso que por mucho que disminuya sigue permaneciendo a lo largo de toda la vida de la misma forma que la música y la expresión artística.

Según Torres (2007), el juego es un conjunto de actividades agradables, cortas y divertidas para el ser humano a través del cual se fortalecen valores como el respeto, tolerancia, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, compañerismo, conocimientos, inquietudes, atención, búsqueda de alternativas o la imaginación; todos estos valores hacen que resulte más fácil incorporarse a la vida cotidiana. Cada juego contiene sus propias reglas que son las que señalan las pautas que debe seguir determinado jugador y expresan cuál es el resultado del juego. El resultado puede ser tanto material como espiritual; material porque se puede ganar un trofeo o dinero, y espiritual

porque el hecho de ganar hace que el sujeto tenga una mayor autoestima y autoconcepto sobre sí mismo. Por otro lado, es importante mencionar el juego simplemente como diversión, es decir, no necesariamente se tiene que utilizar este recurso como método de aprendizaje ya que es conveniente que el niño en algún momento del día juegue simplemente para divertirse y hacer aquello que más le gusta. En caso de usarlo constantemente como una estrategia de aprendizaje podría llevar a que el niño/a pierda la motivación e interés por él.

Se puede jugar de diferentes maneras, en muchos casos no hace falta ningún instrumento con el que jugar, solamente se necesita un poco de imaginación. Sin embargo, en otras ocasiones, el juguete es el elemento principal del juego, porque sin él no se podría llevar a cabo la actividad. Se considera juguete desde una sabanita hasta una muñeca o una pelota. Cada juego se adapta al desarrollo evolutivo, a la personalidad del niño y al sexo del individuo.

A menudo, muchos padres cuando se sientan a jugar con sus hijos mezclan el jugar con el enseñar y los niños frente a este comportamiento se muestran frustrados. Sin embargo, se puede aprender con gusto creando un vínculo entre el que enseña y el que aprende. Por eso, se le da gran importancia al juego en el aprendizaje y, en particular, al juego en el aula ya que la mejor manera de aprender algo es jugando. En el año 2007, Torres estudió los motivos que corroboran que lo dicho anteriormente no es falso. Algunos de estos son los siguientes:

En primer lugar, el juego es relevante en el aula al ser una forma diferente de adquirir el aprendizaje, además de aportar descanso y relajación al estudiante y conseguir una muestra de interés por su parte hacia las áreas dadas en la actividad lúdica. En esta actividad tiene un papel especial el profesor ya que es quien inventa los juegos e intenta adaptarlos a los intereses, necesidades, expectativas, edad y ritmo del aprendizaje.

De acuerdo con Torres (2007), en el aula, el alumno necesita actividades llenas de emociones, armonía y colorido y, explicaciones y acciones donde el niño pueda manifestar sus competencias, su cooperación, su respeto, su tolerancia y otras cualidades que puedan darse en un ambiente agradable. Sin embargo, aunque el profesor es consciente de que el alumno es capaz de asimilar solamente el 20% de su clase, sigue utilizando estrategias tradicionales basadas prácticamente en el uso de la pizarra y la tiza. No es capaz de intentar cambiar sus métodos de enseñanza. El docente cree que el alumno es el culpable de la situación ya que es desatento y mal educado, pero no se reflexiona sobre el tipo de actividad que realiza.

En segundo lugar, el juego es un método importante porque ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar situaciones con decisión y sabiduría donde el aula se convierte en un lugar mediante el cual jugar es aprender y viceversa.

En tercer lugar, es conveniente que de vez en cuando se levanten de su sitio y realicen movimientos como levantar las manos o andar alrededor de las sillas, debido a que estar mucho tiempo en un mismo sitio puede llevar a perder la atención y las ganas de hacer los ejercicios.

El juego no solo es un método de aprendizaje sino que puede servir como periodo de descanso, momento que el profesor utiliza para controlar y orientar el proceso de aprendizaje del estudiante de forma individual y colectiva, del mismo modo le permite conocer quién produce y cómo lo hace, los procedimientos que utiliza y cuáles son sus actitudes. Estos juegos sirven como pauta para una evaluación justa y consciente.

Por otro lado, la importancia del juego en la escuela se debe a la angustia y aburrimiento de los estudiantes en las aulas debido a los métodos de aprendizaje monótonos y repetitivos usados por los profesores, por lo que es necesario innovar actividades que llamen más la atención durante el aprendizaje. Debido a este motivo, han sido creados los llamados “juegos didácticos” a través de los cuales es posible conseguir en el proceso de aprendizaje la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares, de respeto y cooperación con sus compañeros y una mejor convivencia.

Otro motivo que lleva a considerar el gran valor que tiene este recurso en la educación es que afecta de manera diferente a cada periodo de la vida: juego libre para el niño y juego guiado para el adolescente. Según Prieto (1984, p. 27) (citado en Torres, 2007) “El juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión.” Esto se debe a que a través de él, tanto el niño como el adolescente pueden desarrollar conocimientos cada vez mayores y de una manera entretenida.

Otro aspecto característico del juego es que posibilita al alumno la oportunidad de cambiar e enriquecer sus experiencias y conocer sus limitaciones para la realización de determinadas actividades que facilitan su integración en el medio que le rodea.

El papel especial que tiene el juego en la escuela es debido a la importancia de éste en el niño. Del mismo modo que se ha hablado de algunos aspectos que hacen que el juego sea fundamental en el aula, a continuación, se van a analizar algunos motivos por los que el juego es importante en el niño:

Uno de los aspectos más destacados es que el juego es una actividad valiosa en la vida del niño al influir en su desarrollo físico, mental, emocional y social.

Por otro lado, su importancia se debe a la manifestación que tiene el niño en el juego, a través de él muestra su comportamiento, sus impulsos y emociones, sus pautas de conducta, del mismo modo que perfecciona sus facultades y fortalece su personalidad.

La importancia dada al juego tanto en el aula como fuera de ella es debida a las habilidades que se desarrollan con él. El juego, además de crear al niño placer y momentos de distracción, consigue que el niño experimente a través de él, en muchos ámbitos de la vida.

Por tanto, el juego no es solamente importante en la etapa de infantil sino que también es considerado como una herramienta adecuada en la etapa de Educación Primaria. Esto se debe a que a lo largo de esta etapa se combinan actividades de enseñanza y aprendizaje con carácter lúdico y otras que requieren un mayor grado de esfuerzo. Pero ambas actividades tienen como condición indispensable ser motivadoras y gratificantes.

5.1. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

A continuación, en el siguiente cuadro se hará un resumen de los diferentes puntos de vista de algunos de los autores que hablan sobre la importancia de este recurso.

<u>CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO</u>	
<u>Spencer, Hell y Gross (1855)</u>	El juego se ve influenciado por la personalidad del individuo.
<u>Buhler (1928), Chateau (1946), Erikson (1950) y Piaget (1971)</u>	El juego es un recurso clave en la etapa escolar ya que es la base de referencia a través del cual el individuo adquiere conocimientos.
<u>Huizinga (2007)</u>	Se trata de una actividad libre, creativa y con unas reglas en la cual el niño elige si realizarla o no, en un espacio y tiempo concreto.
<u>Freud (1908)</u>	A través del juego el niño desarrolla su creatividad al imaginar su propio mundo, distinguiendo en todo momento la realidad, el mundo y su juego.
<u>Erikson (1972)</u>	Mediante el juego, el niño es capaz de desarrollar su personalidad al interactuar con el resto de niños. Algunos de ellos, al no tener a quien expresar lo que sienten juegan con su amigo invisible. Es una tarea que el niño nunca pondría fin.
<u>Piaget (2007)</u>	Clasifica este recurso en cuatro categorías: juegos de ejercicio, juegos

	simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción.
<u>Vygotsky (1966)</u>	El juego es utilizado en todas las etapas de la vida. Sin embargo, es un recurso clave en los primeros años (desde preescolar hasta la Educación Básica).
<u>Torres (2007)</u>	Se trata de una serie de actividades lúdicas mediante las cuales adquieren una serie de valores que facilitan la incorporación a la vida cotidiana. El resultado obtenido de estas actividades puede ser material o espiritual.

Figura 1: Características del juego

Como resumen, destacar la importancia que tiene el juego a lo largo de toda la vida, especialmente, durante la etapa escolar ya que a través de él se pueden adquirir conocimientos y habilidades (sociales, afectivas, físicas e intelectuales) de una manera más lúdica y dinámica. Se trata de una actividad en la cual el niño en muchas ocasiones, tiene libertad para elegir determinados factores como el tipo de juego, el espacio, el tiempo, las reglas, con quien jugar, etc. mientras que en otras, es dirigido por el profesor, los padres u otras instituciones sociales.

5.2. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA MÚSICA

La importancia de la Música en la escuela comienza a incrementarse gracias al movimiento de la Escuela Nueva en el siglo XX, a través de músicos y pedagogos como Dalcroze. Sin embargo, actualmente está perdiendo importancia con respecto a otras áreas de conocimiento.

Para obtener una clase de Música correcta es necesaria una buena interacción entre enseñante y enseñado. La educación musical es desarrollada junto al resto de aprendizajes. La música debe llevarse a cabo en el ámbito educativo porque mediante ella el niño estimula su lenguaje, inteligencia y atención, además de desarrollar habilidades como la autodisciplina, la paciencia, la sensibilidad, la coordinación, el trabajo en equipo o la capacidad para memorizar y concentrarse. Todas estas capacidades son necesarias a lo largo de la vida del niño.

Dependiendo del juego que se realice en el aula, el ambiente será más tranquilo o más movido. Por ejemplo, normalmente cuando el niño canta melodías, se encuentra en un ambiente tranquilo; otras veces, el aula tiene un ambiente más rítmico, en esta ocasión, el alumno va creando ritmo, melodía, palabra y movimiento inconscientemente.

El juego tiene un papel muy importante en todas las actividades musicales al conseguir que el alumno tenga un mayor conocimiento acerca de los valores musicales y artísticos. Por ello,

este recurso se convierte en un intermediario entre el niño, el mundo sonoro y el movimiento. Cualquier actividad lúdico-musical tiene una serie de normas o reglas que cumplir durante su desarrollo. Para Muñoz Muñoz (2003), los juegos musicales son actividades relacionadas con cualquier elemento musical. Este mismo autor clasifica los juegos musicales en: juegos de audiopercepción, juegos de expresión vocal, juegos de expresión instrumental, juegos de expresión del movimiento y juegos de lenguaje musical.

Los juegos musicales se consideran didácticos en el momento en que sus objetivos estén relacionados con la educación musical. Por tanto, la música y el juego son dos elementos con muchos puntos en común siendo uno de ellos que ambos son fundamentales para el desarrollo de la persona.

En definitiva, la música y el juego son dos elementos imprescindibles en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto de manera individual como relacionados entre sí. Su importancia se debe a la obtención de un mejor desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas a través de ambos recursos. Además, el niño disfruta y se siente más motivado usando el juego en su proceso de aprendizaje. Por lo que debe plantearse el hecho de realizar todo tipo de aprendizaje mediante el uso de estas dos herramientas.

5.3. CONDICIONES NECESARIAS PARA UN JUEGO

Para poder llevar a cabo correctamente los distintos juegos realizados en el aula, especialmente en primaria, hay que tener en cuenta una serie de condiciones necesarias. Según Torres (2007), las más importantes son las siguientes:

- Su carácter particular, es decir, debe tener en cuenta las necesidades, los intereses, la edad, las expectativas de cada niño y del docente.
- Una planificación previa. Los conocimientos adquiridos en el aula deben contribuir a resolver las dificultades de la vida cotidiana. Por lo tanto, debe existir en ella la fluidez, la espontaneidad y los deseos de aprender.
- Para que el docente pueda desarrollar las habilidades, destrezas, el pensamiento y reforzar los valores de cada alumno necesita conocer previamente las necesidades, el nivel de cada estudiante y su edad.
- Es difícil encontrar una sola actividad que sea capaz de reforzar, ampliar y lograr determinada competencia, por lo que en el proceso de enseñanza-aprendizaje se puede repetir una estrategia pero nunca convertirla en algo rutinario ya que el alumno perdería la motivación y entorpecería el aprendizaje.

- El ambiente donde se desenvuelve el niño es fundamental. En cada etapa de su vida, el niño está rodeado de una serie de aspectos que es necesario considerar a la hora de realizar las actividades, además del entorno en el que vive.

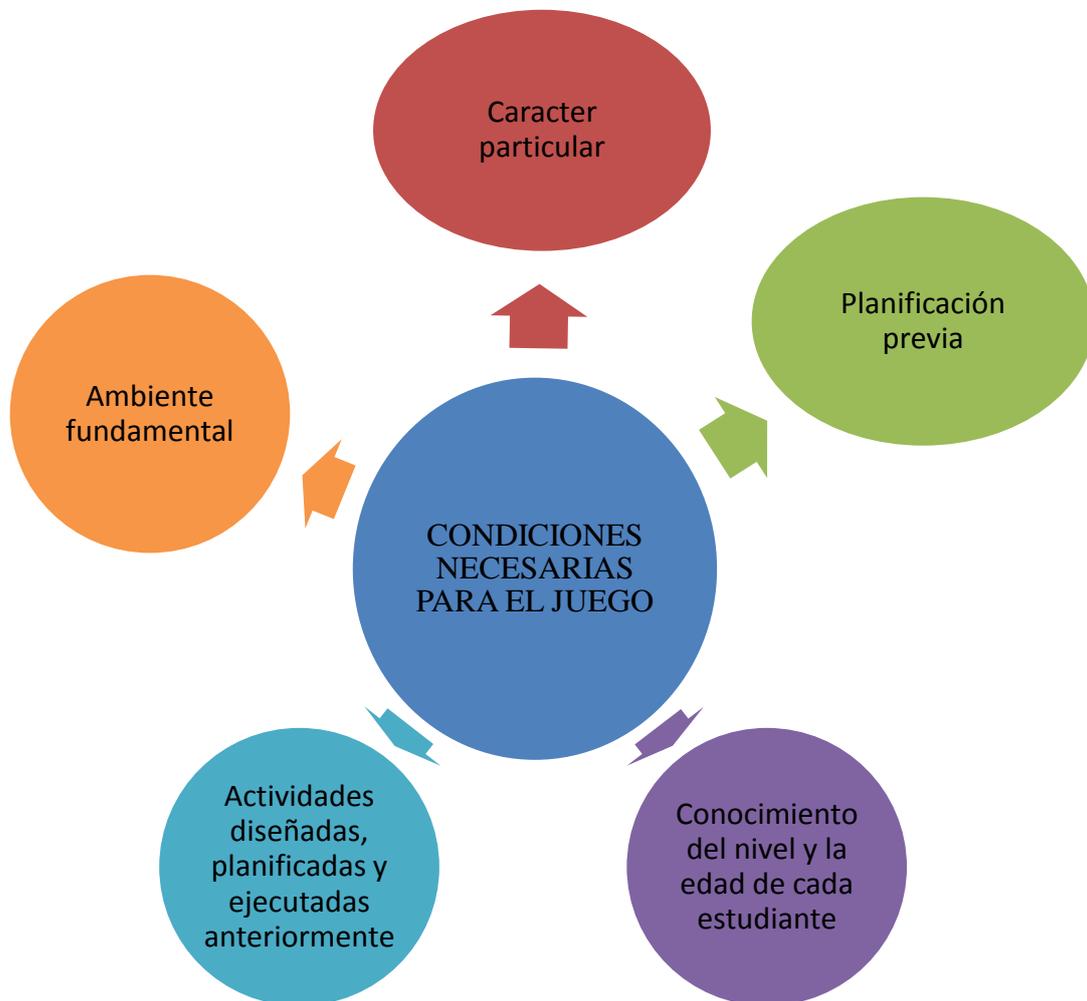


Figura 2: Condiciones necesarias para el juego según Torres

El gráfico realizado refleja las cinco condiciones básicas para realizar correctamente un juego, es decir, los conceptos básicos sobre lo explicado anteriormente. Por lo tanto, es necesario tener en cuenta estos cinco puntos para poder llevar a cabo este recurso.

5.4. LA MÚSICA Y EL JUEGO COMO HERRAMIENTAS BÁSICAS PARA EL FOMENTO DE LA CREATIVIDAD EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

En muchas ocasiones, cuando los educadores hablan acerca de la creatividad en educación se basan en pensadores (psicólogos, pedagogos...) relacionados con el mundo educativo como Gardner, Bono o Guilford que han trabajado sobre este tema. Según ellos, el currículum creativo garantiza una enseñanza más interesante y comprensiva. Sin embargo, a pesar de que en los últimos años se considera fundamental el papel que tiene la creatividad en educación, Tom Peters (citado en Díaz Gómez y Riaño Galán, 2007) asegura que se sigue con la misma estructura que hace unos años atrás; más exámenes, un modelo de enseñanza de texto único, de respuestas esperadas y caracterizado por la memorización del alumnado.

Un aspecto que se suele estudiar de este tema es el hecho de si la creatividad se puede desarrollar o es una capacidad innata del individuo. Algunos pensadores como Boden (citado en Díaz Gómez y Riaño Galán, 2007) dicen que no es correcto el hecho de considerar a la creatividad como una “capacidad” de la misma manera que tampoco lo es la inteligencia; ni está limitada solamente a unos pocos elegidos ya que según este autor todos tenemos, ya sea más elevado o menos, un grado de creatividad.

Por tanto, además del poder creativo que tiene un individuo desde que nace, la creatividad es un aspecto el cual se puede desarrollar. Muchos pensadores están de acuerdo en que la creatividad no se enseña. Sin embargo, existen técnicas y metodologías cuya finalidad es facilitar y ayudar a encontrar lo que de “creativo” hay dentro de las personas. Según Gardner (citado en Díaz Gómez y Riaño Galán, 2007) para que los niños consigan alcanzar un “capital de creatividad” elevado, hay que dar a los niños la oportunidad de descubrir y explorar cosas de su mundo. Sin embargo, de la misma manera que la creatividad es natural en los niños pequeños, puede destruirse a medida que van creciendo. Por tanto, la escuela debe potenciar el desarrollo de la creatividad en el alumno. Para ello, es conveniente tener en cuenta los diferentes factores que intervienen en el proceso creativo a fin de que la educación pueda estimularlos.

“La creatividad requiere una confluencia de seis fuentes diferenciadas pero interrelacionadas: habilidades intelectuales, conocimiento, forma de pensar, personalidad, motivación y entorno” (Sternberg y Lubart, 1999, p. 11.) (Citados en Díaz Gómez y Riaño Galán, 2007). Por tanto, se puede decir que aunque el niño venga dotado con un cierto grado de creatividad, es un aspecto

que puede desarrollarse a medida que va creciendo si se utiliza las medidas adecuadas para su progreso.

Debido a la importancia que tiene la creatividad en el ámbito educativo debe incluirse como una constante más en el currículo. A través de la enseñanza se debe formar a ciudadanos emprendedores, dinámicos, con participación activa, para su vida futura como adultos y miembros de una sociedad. Áreas como la enseñanza musical contribuyen a ello. Por tanto, el docente tiene que romper con sus prácticas educativas monótonas y re-inventar otras nuevas que favorezcan este poder creativo. Las actividades lúdicas son un recurso a través del cual se puede fomentar su desarrollo en esta materia. A continuación, se va a hablar sobre la importancia que tiene esta área en esta habilidad mediante un recurso base en la educación durante los primeros años de vida: el juego.

En primer lugar, la música es considerada un campo creativo y en particular aquello relacionado con la composición. Sin embargo, en los últimos años se ha ampliado el campo creativo en música ya que se incluyen también aspectos como la improvisación, la interpretación, la audición, escribir y analizar. La improvisación y la composición son dos elementos semejantes al incluir la producción de música nueva, pero se diferencian ya que la composición es la única que permite una revisión en el mismo momento de ésta. La creatividad musical es definida como “la ocupación de la mente en el proceso estructurado activo de pensar el sonido con el propósito de producir algún producto que es nuevo para el creador” (Webster, 1987, p. 40) (Citado en Díaz Gómez y Riaño Galán, 2007)

Las propuestas educativas creadas por pedagogos musicales han supuesto un cambio de rumbo importante por parte del profesor. Se trata de propuestas creativas y experimentales basadas en la relación escuchar-interpretar-crear. Cada vez es mayor el número de profesores que utilizan estas propuestas para llevar a cabo sus actividades musicales y, además, cada vez son más los que muestran interés por participar en proyectos de innovación debido a la consciencia que tienen sobre la importancia de estos proyectos para el fomento de la creatividad en el alumnado.

En segundo lugar y refiriéndonos a la Educación Artística en general, Gutiérrez (2004) (citado en Esteban) manifiesta que el proceso educativo basado en las enseñanzas artísticas facilita la adquisición de conocimientos y conceptos (bien de tipo artístico o de otro tipo) mediante experiencias artísticas, al mismo tiempo que puede potenciar la creatividad. Una de las razones por las que el niño dibuja en la escuela es que a través de él, el niño impulsa sus desarrollos creativos.

Lowenfeld (1973) (citado en Esteban) en su libro *“Desarrollo de la capacidad creadora”* destaca que la enseñanza artística tiene como finalidad fomentar la creatividad. Se trata de un método de enseñanza artística que relaciona la creación artística del niño con su desarrollo integral, demostrando como el crecimiento general del niño está unido al desarrollo creativo y viceversa. Según esta obra la expresión artística:

- Pretende que el niño adquiera el mayor grado de creatividad para conseguir que los individuos sean cada vez más creativos (en todas las materias, no solo en el arte).
- Se centra principalmente en el proceso de la creación, independientemente del producto obtenido finalmente.
- Debe desarrollarse en función a las etapas de crecimiento del niño.

Uno de los objetivos fundamentales de la educación consiste en la formación de individuos creadores capaces de resolver problemas de cualquier tipo y, saber reaccionar ante las dificultades que la vida les plantea. La introducción a la música en los primeros años de infancia podría ser una causa de las diferentes visiones entre una persona creadora y otra que no sepa aplicar sus conocimientos. Esto va a llevarse a cabo en el aula mediante el juego.

Se puede decir que el juego es un medio creador (tanto en lo físico como en lo mental) ya que durante su desarrollo, el niño pone todo el ingenio, originalidad e imaginación que posee. También, es capaz de motivar y fomentar su participación en actividades poco atractivas. Este hecho ha sido comprobado en numerosas investigaciones, las cuales confirmaban que el juego es una plataforma para la creatividad. Cuanto mayor sea el número de experiencias de juego, mayor será su habilidad de crear e imaginar.

Es fundamental que el niño juegue con otros niños, de esta manera el niño, en su actividad lúdica, se encuentra seguro y dispuesto para crear y experimentar. El psicólogo Winnicott (1982) -citado en “el juego dramático en la educación primaria”- considera que mediante el juego la capacidad creadora se desarrolla ya que solamente jugando, el niño o el adulto, están en libertad de crear.

Es muy importante que el niño relacione la música con el juego y el movimiento de forma que le ayude a expresar las sensaciones musicales. Este tipo de experiencia suele gustar mucho a los niños ya que están de acuerdo con sus intereses lúdicos. Además, recursos como el juego con la música, las canciones o los cantos tradicionales pueden provocar el gusto y el amor por el folclore de nuestras raíces.

El juego musical consigue potenciar la psicomotricidad y, es importante desde el instante en el que consigue despertar en los niños el gusto por la música, el ritmo, el baile, el canto, etc. Para

que estos elementos sean atractivos para el niño se puede utilizar técnicas que empleen canciones inéditas, cuentos rimados, canciones populares adaptadas. La música ayuda a los niños mediante juegos y actividades (tanto individuales como grupales) a potenciar su creatividad de comunicación, a relajarse, ser independientes y más seguros de sí mismos.

La música considera el juego como un recurso muy importante porque a través de él se desarrollan la creatividad, la expresividad y la improvisación. Por tanto, permite establecer varios tipos de juegos. Por un lado, juegos de dramatización y de karaoke y, por otro lado, aquellos juegos mediante los cuales se adquieren habilidades personales.

Por otro lado, se pretende que la educación potencie la expresión artística a partir del juego y trabajarla de manera espontánea. Sin embargo, la escuela frena el desarrollo creativo, por lo que el maestro debe ser consciente de ello y debe saber cuál es su tarea y actitud para facilitarlos. Según Pavey (1990) (citado en Esteban) la finalidad del juego es ofrecer un medio para trabajar en grupo de manera agradable y satisfactoria, educando a los individuos a partir del arte.

Por tanto, el deseo de crear es universal. Pero no todos los individuos tienen la misma habilidad para crear o incluso depende del momento, las manifestaciones son escasas. Esto puede ser debido por causas sociales y poco estimuladoras. Sin embargo, las conductas creativas van a ir disminuyendo a medida que van pasando los años. Por tanto, es aconsejable el hecho de fomentar su desarrollo con la ayuda de recursos para que la persona pueda alcanzar el grado máximo de imaginación y creación, y es aquí, donde la escuela tiene un importante papel de estimulación.

5.5. EL JUEGO EN EL MARCO CURRICULAR

A lo largo de muchos años han sido aprobadas y puestas en práctica diferentes leyes educativas. En el año 2013 se aprueba la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).

Según el REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, está organizada en las siguientes áreas: troncales, específicas y de libre configuración autonómica.

A lo largo de esta investigación se tendrá en cuenta la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

La Expresión Musical se encuentra dentro del área de “Educación Artística”. Se aborda en el bloque de asignaturas específicas. A través de este lenguaje, el niño va a ser capaz de desarrollar la atención, la inteligencia, la percepción, la memoria, la imaginación y la creatividad.

La Educación Musical está dividida en tres bloques: el primero hace referencia a la escucha; el segundo está dedicado al desarrollo de habilidades para la interpretación musical y, el tercero comprende la música, el movimiento y la danza.

Por otro lado, el juego es un recurso que hay que tener en cuenta en el currículo ya que está presente a lo largo de la vida del individuo y a partir de él, el niño es capaz de adquirir los conocimientos y habilidades necesarias para su vida futura.

Con respecto a esta área, la actual ley (LOMCE) ha modificado la ley anterior (LOE) incluyendo a la expresión plástica y musical dentro del bloque de asignaturas específicas, por lo que le resta importancia con respecto a otras áreas de conocimiento.

5.6. JUEGOS DIDÁCTICOS: APRENDER MÚSICA A TRAVÉS DEL JUEGO

La palabra “didáctica” es un término muy frecuente y utilizado en actividades dirigidas para niños. “Contenidos didácticos”, “Material didáctico” y “Juego didáctico” son algunos conceptos usados por muchos pensadores. Este término viene de la rama de la Pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, tratando de que los conocimientos lleguen de forma menos monótona a los educados.

En cuanto al juego, se llama juego didáctico o educativo a aquel que es realizado con el fin de que el niño aprenda algo concreto y de una manera lúdica. A la hora de seleccionar el juego se tendrá en cuenta las edades, las características de los jugadores, los objetivos y contenidos que se quieran alcanzar en él.

Muñoz (2003) asegura que dependiendo del tipo de juego que realicemos, los jugadores desarrollarán capacidades de tipo cognitivo, sensorial, motriz o una combinación de estas. Además, en los juegos cooperativos adquieren conceptos relacionados con el ámbito social-afectivo ofreciendo a los jugadores la posibilidad de relacionarse, de incorporar a nuevos participantes, de hacer tareas las cuales necesiten esfuerzo y trabajo del grupo, etc.

Un tipo de juego que puede considerarse didáctico es el juego simbólico. Es un juego que realizan los niños de manera espontánea sin tener ningún objetivo educativo, pero se

transforma en educativo cuando se crea con el fin de que aprendan contenidos académicos. El juego didáctico es utilizado en la escuela como método para enseñar los contenidos escolares a través de situaciones lúdicas. En el momento en que existe un objetivo educativo o de aprendizaje, el juego deja de existir como tal para convertirse en trabajo o tarea escolar.

Al mismo tiempo que el participante juega, va aprendiendo contenidos de forma casi inconsciente, ya que mientras juega no está pensando en la asimilación de los conocimientos sino en la manera de realizar el juego.

5.6.1. La canción: elemento fundamental en el que se combina música y juego

La canción es un elemento de comunicación y de relajación lúdico. La mayoría de juegos tradicionales están ligados a canciones y retahílas que ejercitan la memoria de los niños y potencian su sentido del ritmo. Es considerada un elemento educativo de primer orden debido a que a través de ella se puede trabajar conceptos como el lenguaje, el ritmo o la psicomotricidad.

Cuando se habla de juegos hay que tener en cuenta el espacio en el que se van a desarrollar. Por un lado, están los juegos que se pueden llevar a cabo en la calle. Se trata de juegos que se realizan sin ninguna intención educativa y, por otro lado, los juegos que se hacen en clase para aprender Música. Ambos son juegos a través de los cuales se aprenden conocimientos, destrezas y habilidades. Sin embargo, a diferencia de los juegos en la calle, los juegos que se hacen en clase son didácticos al tener un fin educativo. Es decir, los niños juegan en la calle por el simple hecho de divertirse y pasárselo bien, sin tener en cuenta el aprendizaje que pueden adquirir. Mientras, que cuando juegan en clase, aunque ellos piensen que juegan de la misma manera, siempre lo hacen con el fin de adquirir algún tipo de conocimiento.

A continuación, se va a hacer una clasificación de los juegos que se pueden realizar en clase para aprender Música y qué juegos se hacen en la calle. Para ello, se va a tener en cuenta la clasificación que hace Zamora de acuerdo al criterio utilizado en Folklore musical (Citado en VV.AA., 2002) (Anexo 1)

- Juegos que se pueden realizar en clase:

- **Corros, rondas**

Antiguamente, el corro era un juego conocido por utilizarse para celebrar algún acontecimiento importante. Normalmente, el corro se completa con alguna mímica o escenificación (por ejemplo, *El señor Don Gato*). Este tipo de juego, a la hora de clasificarlos,

puede adoptar variedad de criterios (según la posición, según los movimientos y la participación). Esto da lugar a múltiples variantes.



Figura 3: juegos de corro

- **Juegos en fila india o hilera**

Este tipo de juego suele ir dirigido a niños más mayores, incluso a adolescentes. Se caracteriza por tener siempre un guía que va dando las órdenes para que el resto las lleve a cabo. En la mayoría de ocasiones, suelen ser juegos dinámicos. Algún ejemplo de juegos en fila india o hilera es *Mamá Pato* o el *baile de Garbancito*.

- **Cánones**

El canon es la primera forma de cantar en armonía, por lo que necesita una cierta madurez. Muchos de los cánones son creados por músicos como Mozart, Buxtehude o Beethoven. Entre los cánones tradicionales clásicos se puede encontrar *Estoy cojo de un pie* o *El gallo ha muerto*. Sin embargo, se han incorporado otros más modernos como *Tumbai, tumbai* o *El chino Chin-fun fá*. En general, la gran mayoría de cánones no suele estar acompañado con gestos.

- **Ocupar las sillas**

Es una variante del juego de las sillas. Están todos sentados menos uno que lleva un palo de escoba en la mano. Mientras cantan, el niño va andando y golpea con el palo al compañero que quiera. El niño se levantará y le seguirá. En el momento que suelte el palo, correrán todos a sentarse. El niño que no tenga silla cogerá el palo y el juego volverá a empezar.

- **Danzas y juegos danzados**

Este apartado hace referencia a una serie de juegos que se cantan y se bailan. Tienen un carácter dinámico y alegre y suelen requerir un mínimo de ocho o diez personas para poder llevarse a cabo.

- Juegos que se hacen en la calle:

- **Rítmicos y lenguaje**

En este grupo se incluyen las canciones cuyo movimiento rítmico se hace solamente con las extremidades y no requiere ningún desplazamiento. Estas canciones pueden ir acompañadas con golpes rítmicos de manos y pies (por ejemplo, Hey, hey), con mímica o gestos (por ejemplo, Un alpino felice), de encadenados, retahílas, seriaciones... (Por ejemplo, los que han nacido) o los juegos que se realizan para echar a suertes (por ejemplo, pito pito gorgorito).

- **Saltar a la comba o con la goma**

Aunque es más frecuente que las niñas salten a la comba, en nuestra época este tipo de juego ha sido practicado también por niños. Aunque la comba ha sido sustituida por la goma, se suelen utilizar las mismas canciones para una y para otra. Sin embargo, canciones tradicionales como *Al pasar la barca* o *La reina de los mares* están perdiendo su uso y, se cantan otras más modernas como *El demonio como era travieso* o *Para bailar el twist*.



Figura 4: juegos de saltar a la comba

- **Juegos de palmas**

Estos juegos son en pareja y suelen ser más utilizados por las niñas. Los movimientos que suelen realizar son: palmada, palmada de frente y cruce. La melodía de estos juegos suele ser sencilla. Algunas canciones son: *Los esqueletos* y *En la calle 24*.

- **Juegos con diversas melodías**

Se trata de aquellos juegos que usan canciones diferentes dependiendo del momento. Normalmente, cantan la primera que se le ocurre al que dirige o a otro jugador. Pueden seguir con la misma canción durante todo el juego o cambiar, en caso de que se cansen. Algunas canciones son *Piñón*, *Tira la botella* o *Mambrú*.

Juegos de cruzar piernas

Se trata también de juegos en pareja y normalmente es utilizado por niñas. Consiste en saltar abriendo y cerrando las piernas y cruzar una pierna por entre las de la compañera. Van

cambiando, mientras una abre las piernas la otra la cruza. Algunas de las melodías que suelen cantarse en este juego son: *Un elefante* y *El ciempiés*.

A pesar de esta clasificación, muchos de estos juegos que se hacen en la calle pueden ser utilizados en el aula, en un momento determinado, para obtener un fin educativo.

5.7. TIPOS DE JUEGOS MUSICALES

Existen gran variedad de tipos de juego musicales ya que son muchos los investigadores que han estudiado este campo. Por tanto, de entre toda esta variedad, los más importantes para llevar a cabo en el ámbito educativo son los siguientes: juegos rítmicos melódicos, juegos de percusión corporal y psicomotrices, juegos dentro de las TIC, juegos que combinan Plástica y Música y juegos creativos.

➤ Juegos rítmico melódicos

- Eco

El profesor reproduce un ritmo sobre el pandero. A continuación, los niños tienen que reproducir lo que han oído. Pueden hacerlo dando palmadas sobre el propio cuerpo en el forma o haciendo algún tipo de desplazamiento (saltos, pasos largos, cortos...).

- ¿Me sigues?

Se divide la clase en cuatro grupos. Cada grupo estará sentado en un círculo y tendrá que crear un ritmo. El primer grupo hace su ritmo y, el segundo tiene que repetir el ritmo del primer grupo y unirlo con el suyo, y así sucesivamente.

➤ Juegos de percusión corporal y psicomotrices

- Bota el balón

Los niños se desplazan libremente por el espacio con un balón cada uno, mientras el profesor dirige la marcha con el pandero. Los niños tendrán que caminar y botar el balón según el tempo que oyen. En el momento en el que el pandero deja de sonar deberán coger la pelota con las manos y permanecer quietos hasta que el educador vuelva a tocar.

- ¡Cuidado con el guarda!

En este juego, los niños se imaginan que son muñecos y están en una sala del museo. Los niños se distribuyen por el aula y se colocan en una posición, no pueden moverse. En el momento en el que el guarda se da la vuelta, éstos empiezan a moverse.

Cuando el profesor para la música los muñecos deben pararse. Entonces, el guarda se gira para ver si algún muñeco se mueve. En caso de que se mueva, será eliminado del juego.

➤ Juegos dentro de las TIC

Estos juegos se van a poder llevar a cabo tanto de manera individual (cada niño en su propio ordenador) o de manera conjunta (en la pizarra digital).



Figura 5: juegos dentro de las TIC

- Dictado de ritmo

El niño escuchará el ritmo asignado. A continuación, tendrá que seleccionar la nota adecuada, de tal forma que haga el mismo ritmo que el escuchado (Anexo 2).

- Adivina el instrumento que suena

En este juego aparecen varias fotografías de instrumentos. El niño tendrá que pulsar el instrumento que suena.

➤ Juegos que combinan Plástica y Música

- Dibujar canciones

Para este juego se dividirá la clase en grupos de tres o cuatro personas. La maestra repartirá a un miembro del grupo una tarjeta con el nombre de una canción conocida. El jugador tendrá que pensar un dibujo que la represente (por ejemplo, un gato para Estaba el Señor Don Gato o una barca para Al pasar la barca). Una vez pensado, saldrá a la pizarra a dibujarlo. El resto del grupo tendrá que adivinar de qué canción se trata.

- Mural

Para este juego se organizará la clase en dos grupos: el grupo de los pintores y el grupo de los observadores. Mientras el primer grupo pinta el mural, el segundo está fuera del aula. Se cuelga un papel en la pared y se reparte una tiza de color a cada niño pintor.

Los pintores representan la música realizada por el profesor con las maracas o las claves. Una vez finalizado el mural, los observadores entrarán a clase y tendrán que adivinar que dibujo corresponde a cada instrumento.

➤ Juegos creativos

- Sonidos y sentimientos

El profesor escribirá en la pizarra dos columnas de palabras y asignará a cada una de ellas un número del uno al seis. La columna de la derecha serán formas de producir sonidos (1. Largo, 2. Corto, 3. Agudo, 4. Grave, 5. Fuerte y 6. Débil). La columna de la izquierda estará formada por distintos sentimientos (1. Alegría, 2. Miedo, 3. Tristeza, 4. Enfado, 5, ira y 6. Poder).

Los niños se sentarán en círculo e irán tirando los dados, primero el dado que hace referencia a la columna de la derecha y luego al de la izquierda. A continuación, tendrá que representar con el instrumento que elija la combinación musical que haya resultado. Por ejemplo, si alguien saca un tres y un cinco deberá usar notas agudas para expresar alegría.

- El chapuzón musical

El educador dividirá la clase en cuatro grupos. Cada grupo elegirá una canción famosa (por ejemplo, Susanita tiene un ratón) y tendrá que recolectar recortes de revistas que la representen (máximo doce). A continuación, meterán los recortes en un sobre y se lo entregaran al grupo de al lado (ningún grupo puede tener sus propios recortes).

A partir de ese momento, los niños tendrán que adivinar que canción es a partir de esos recortes.

5.8. EL PAPEL DEL PROFESOR Y LA FAMILIA EN EL JUEGO

Los padres e hijos crean un lazo afectivo a través del juego pero también se crea este vínculo entre profesor y alumno. Por tanto, tanto profesores como familia deben facilitar las situaciones de juego que forman parte del desarrollo del niño, ya que para ellos, jugar es una experiencia emocional y social capaz de producirles alegría y pasión. Además, mediante el juego establecen vínculos y la relación entre ellos mejora considerablemente.

A continuación, se va a hablar más detalladamente sobre las dos figuras más importantes para la estimulación del juego en el niño: el educador y los padres.

5.8.1. El papel del educador en el juego

Hasta hace poco, el sistema educativo no consideraba al juego como un instrumento útil para la construcción del aprendizaje. Sin embargo, hoy en día, los nuevos profesores han considerado al juego como una herramienta a través de la cual el alumno crea nuevos conocimientos de forma lúdica. Por tanto, es adecuado hacer un estudio acerca

del papel que tiene el educador en este recurso. Ger Storms (2003) define el perfil del profesor de la siguiente manera:

El educador no sólo tiene el papel de explicar la mecánica y las reglas de los juegos sino que también actúa como organizador, entrenador, observador y árbitro. Su función como organizador consiste en aportar los instrumentos y materiales necesarios y, adecuar la sala y el espacio donde se va a realizar el juego. Debe tener bien claro que hacer en caso de que alguien incumpla una regla. Cuanto más preparado esté para hacer frente a estas situaciones, mejor será su desarrollo.

Es importante que el profesor mantenga una actitud positiva. Debe estar convencido del éxito de la actividad. En muchas ocasiones, los juegos no se realizan de forma natural y es el docente, quien de alguna manera, tiene que entusiasmar a los alumnos para que continúen con el juego. También debe saber distribuir los grupos para cada juego. Para ello, deberá tener en cuenta aspectos como si es conveniente que los jugadores estén siempre en el mismo equipo o el equilibrio de los equipos en los concursos.

Una vez comenzado el juego, su papel es de observador. A través de una observación atenta puede decidir si debe intervenir, ya sea para recordar las reglas a los jugadores, para cuidar el material o por cualquier otro motivo. Al final del juego, comentará con los participantes sobre su comportamiento y sus reacciones durante el desarrollo del mismo.

Otra función que tiene el docente es elegir correctamente el juego. Para ello, tiene que tener en cuenta las características de los participantes (edad, habilidades, capacidad de concentración, atención, espacio...), además de otros aspectos como el nivel de dificultad, el entorno, la duración del juego, el uso adecuado de los instrumentos, la disciplina y la competición. Dependiendo de sus características podrá elegir entre juegos abiertos o juegos cerrados. Los juegos abiertos son flexibles y tienen menos reglas que los cerrados. Este tipo de juego suelen utilizarlo con los grupos más avanzados. Por el contrario, los juegos cerrados son rígidos, invariables y no permiten cambiar las reglas. Este último es más común para los grupos menos avanzados.

Por tanto, dependiendo del papel que adopte el profesor puede verse de dos maneras diferentes: o bien su intervención en el juego le permite integrarse y, establecer buena relación con los participantes; o puede que limite su capacidad para comentar su desarrollo una vez que termine.

5.8.2. El papel de la familia en el juego

Jugar en familia es importante al crear vínculos y relaciones entre sus miembros. Se trata de una acción que puede ser llevada a cabo tanto por los padres como por los hermanos, haciendo que los vínculos entre los miembros de la familia sean cada vez más estrechos. El juego en familia es útil para la educación de conductas que los padres consideran que su hijo debe aprender y para la transmisión de valores, favoreciendo siempre en el aprendizaje del niño.

El juego promueve la comunicación, el afecto y complicidad entre los miembros familiares. Además, a través de él se expresan emociones y sentimientos a nivel personal. Esto hace que el entorno sea más agradable y la relación entre sus miembros se enriquezca. Se trata de un hilo conductor del amor entre padres e hijos. Sin embargo, actualmente muchas personas consideran que esto es importante y necesario, pero es muy difícil llevarlo a cabo debido a los cambios que se están produciendo en la sociedad.

Es aconsejable que las familias busquen nuevas estrategias para poder compartir más entre sus miembros. Una de ellas es el juego ya que su carácter lúdico fortalece los lazos entre las personas que integran una familia. Según el artículo “El juego y su rol en la familia y en la comunidad” algunos de los beneficios que conlleva el juego en familia son los siguientes:

- A través del juego, el individuo se siente libre, espontáneo y auténtico.
- Favorece el encuentro familiar, la comunicación y el afecto.
- Crea una relación familiar sólida.
- Potencia la autoestima en los niños.

El papel que tiene la familia en el juego con sus hijos es el siguiente:

- Deben confiar en las capacidades de su hijo en el momento del juego y dejarle que tomen la iniciativa.
- Tiene que jugar siempre a su misma altura, bien en el suelo o en una mesa.
- Durante el juego no debe haber otra actividad que lo interrumpa. Es importante respetar el tiempo de juego con los hijos.
- Hay que evitar imponer reglas, pero sí se puede orientar el juego.

Una de las funciones que tienen los padres a diario es jugar con sus hijos. A medida que los niños van creciendo, van siendo cada vez más independientes en el juego y son capaces de entretenerse solos. Por tanto, la participación de los padres se va reduciendo cada vez más, pero sigue siendo igual de importante dedicar un tiempo a su hijo.

5.9. EL JUEGO TRATADO DESDE DOS METODOLOGIAS MUSICALES

Desde el instante en que la música apareció en la vida de las personas se pusieron en práctica diferentes métodos de enseñanza musical. Antiguamente, muchos de los pensadores musicales basaban su enseñanza en libros de ejercicios. En el siglo XVIII, varios intérpretes eran conocidos por su interés por la música y su enseñanza y, por pensar que los principios de la enseñanza musical se apoyaban en la lectoescritura. En el siglo XIX, no había cambiado nada con respecto al siglo anterior sobre este tema ya que seguían utilizando en sus métodos de enseñanza, la lectoescritura como su instrumento principal. Según Jonquera Jaramillo (2004), Montessori se preocupaba por el aprendizaje del código musical tonal, dirigido hacia la lectoescritura musical. Sin embargo, a principios del siglo XX aparecieron los primeros métodos activos y pedagógico-musicales.

Los métodos que se van a tratar a continuación tienen como objetivo la formación integral del individuo a través de la educación musical, desarrollando además del canto, la interpretación instrumental y el lenguaje musical, también la memoria, la expresión, la comunicación, el entendimiento, la sensibilidad, la creatividad, la imaginación, la improvisación, etc.

5.9.1. Émile jacques-dalcroze (viena, 1865-ginebra, 1950)

Según Gainza (2003), el método de Dalcroze está incluido dentro de los llamados “métodos activos”, debido a que en este momento comienzan a tener gran influencia filósofos y técnicos en el campo de la educación musical. Fue el primero en incorporar el movimiento corporal en la enseñanza musical.

Dalcroze se dio cuenta de la existencia de figuras rítmicas en el medio natural, en la vida cotidiana y en el ser humano. Por tanto, se dio cuenta de que el ritmo es el elemento musical más importante y cercano en la vida del individuo. De acuerdo a Jiménez, González y Ferreres (1989), -citado en “Métodos históricos o activos en educación musical.”- Decroly en su primer nivel hace referencia al nivel personal del alumno, es decir, a la relación que tiene el individuo con el entorno a partir de sus propias capacidades.

La finalidad de este método es estimular, mediante la música, el desarrollo físico, afectivo, intelectual y social del individuo, ya que todo el ritmo puede expresarse con el movimiento del cuerpo. Por otro lado, se basa en la improvisación, por ejemplo, el piano empieza a tocar y el niño camina libremente por el espacio intentando llevar el compás de la música.

Según este pensador todo individuo es apto para la música. Algunos de los ejercicios que utilizan este método actualmente son: ejercicios repetitivos, de reacción, con material musical, con material de rítmica, de calentamiento y trabajo técnico, con relación al espacio, con propuestas grupales, de improvisación musical y corporal y, de creación musical y corporal.

Las actividades propuestas para este método deben ser lúdicas. Esto se debe a que el juego es un recurso fácil de encontrar en cualquier lugar cotidiano ajeno a la escuela. Por lo que es conveniente usarlo debido a que el método de Dalcroze parte del entorno a partir de las capacidades del individuo. Además, la mayoría, por no decir todos, de los juegos libres se caracterizan por su improvisación. Por otro lado, otro motivo por el que son convenientes los ejercicios lúdicos en este método es que los juegos, en general, son grupales, aunque no siempre es así, ya que hay que tener en cuenta también los juegos individuales. Estos no serían tan adecuados para este método.

5.9.2. Carl orff (munich, 1895-1982)

De acuerdo a Gainza (2003), el método Orff es desarrollado en el periodo denominado “métodos instrumentales”. Es incluido dentro de esta etapa a causa de la importancia que se le da a la formación de conjuntos instrumentales.

Este compositor fue el creador de uno de los métodos de educación musical más importantes al hacer sentir la música antes de aprenderla. El método Orff se basa en la música, movimiento y el lenguaje, consiguiendo que el niño tenga un mayor conocimiento musical.

Este método parte de los intereses del niño (cantar, recitar, bailar y tocar instrumentos). Jiménez et al. (1989) -“ Métodos históricos o activos en educación musical.”- destacan que Decroly menciona en uno de sus niveles la necesidad de basar la enseñanza teniendo en cuenta los intereses de los niños. El método Orff se caracteriza por las clases prácticas y por la presencia constante de la música y la danza.

Otro de los aspectos que hay que tener en cuenta de este método es el trabajo en grupo. Para ello, es necesaria la introducción en la escuela de instrumentos musicales llamados “instrumentos Orff”. Se trata de instrumentos de percusión de sonidos determinado e indeterminado. Algunos instrumentos de sonido indeterminado son las maracas o los triángulos, mientras que los de sonido determinado pueden ser los xilófonos o metalófonos.

La música está presente en gran cantidad de juegos, ya que si no fuera así, muchos de ellos no existirían o perderían su importancia. Otro elemento necesario en muchos juegos es la danza. Por tanto, este recurso educativo debe tenerse en cuenta en el método Orff ya que ambos elementos que lo caracterizan están presentes en el juego. Por otra parte, muchas de las actividades lúdicas musicales tienen como objetivo el aprendizaje de ciertos instrumentos. Esto hay que tenerlo en cuenta ya que la base de este autor es la educación musical, especialmente, el conocimiento de los instrumentos.

6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

Para poner en práctica todo lo que se ha estudiado a lo largo de esta investigación se ha realizado una propuesta de intervención didáctica, dirigida a un grupo de dieciséis niños de tercero de primaria. Se ha llevado a cabo en la asignatura de Educación Musical, en el colegio C.E.I.P. Fuente del Rey en la ciudad de Soria.

6.1. TEMPORALIZACIÓN

La propuesta didáctica está formada por seis sesiones con tres actividades cada una, excepto la sesión de psicomotricidad que son cuatro actividades y las dos últimas sesiones que tienen menos actividades debido a que son más largas. Cada sesión tiene una duración de cincuenta

minutos aproximadamente. Esta propuesta didáctica se realizó durante las dos primeras semanas del mes de Diciembre.

DICIEMBRE						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
1	2 Sesión 1 <i>“hacemos ritmo con las figuras musicales”</i>	3 Sesión 2: <i>“tocamos con los instrumentos”</i>	4 Sesión 3: <i>“¿creamos música juntos?”</i>	5	6	7
8	9 Sesión 4: <i>“nos movemos con la música”</i>	10 Sesión 5: <i>“pintamos con la música”</i>	11 Sesión 6: <i>“El musical”</i>	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

6.2. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden conseguir con esta propuesta didáctica son los siguientes:

1. Conocer las figuras musicales usando el juego como herramienta de aprendizaje.
2. Saber llevar el ritmo de una melodía correctamente tanto con los instrumentos musicales como con el propio cuerpo.
3. Reconocer la procedencia del sonido que escucha y diferenciar que sonido es (fuerte/suave, ascendente/descendente).
4. Utilizar el juego como recurso para el desarrollo de la imaginación y la creatividad.

5. Aprender y dramatizar una canción y saber interpretar una melodía.

6.3. CONTENIDOS

La Orden EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, menciona el siguiente contenido relacionado con la Educación Musical.

1. Uso de las diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

Los contenidos que se van a trabajar a lo largo de la propuesta didáctica son los siguientes:

1. Conocimiento de las diferentes figuras musicales.
2. Consolidación de los elementos del lenguaje musical aprendidos. La partitura.
3. Reconocimiento y clasificación (según su familia) de los diferentes instrumentos musicales.
4. Distancia entre sonidos.
5. Participación en las actividades de interpretación, respetando las manifestaciones realizadas por los demás.

6.4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A la hora de establecer los criterios de evaluación se va a tener en cuenta la Orden EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

1. Interiorizar los elementos rítmicos mediante el uso de la escucha musical activa.
2. Utilizar el lenguaje musical para interpretar, bien de forma individual o grupal, composiciones sencillas.
3. Conocer las posibilidades sonoras y expresivas que tienen los materiales, instrumentos y dispositivos electrónicos.
4. Conseguir las capacidades expresivas, de coordinación, creativas y motrices que se pueden alcanzar a través de la expresión corporal y la danza.

Además de estos criterios se va a utilizar una rúbrica que se puede ver en el apartado “anexos” (Anexo 7).

A partir de estos criterios de evaluación se van a establecer los siguientes criterios de calificación:

- Producciones musicales: 40%

- Examen: 40%
- Participación, actitud y comportamiento: 10%
- Cuaderno de clase: 10%

6.5. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

La ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, establece los estándares de aprendizaje. De todos ellos, los que hacen referencia a la propuesta didáctica son los siguientes:

1. Diferencia los tipos de voces, instrumentos e intensidad de obras musicales.
2. Usa las nuevas tecnologías para las representaciones dramáticas.
3. Descubre las características que tiene una obra musical y se basa en ellas para hacer sus propias creaciones.
4. Coordina su posición corporal con la música en la realización de danzas.
5. Realiza coreografías correspondientes a una obra musical, teniendo en cuenta un orden espacial y temporal.

6.6. COMPETENCIAS CLAVE

Según el REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, las competencias trabajadas a lo largo de esta propuesta de intervención didáctica son las siguientes:

1. Comunicación lingüística

La comunicación lingüística se ha trabajado en prácticamente todas las actividades puesto que es una competencia que está siempre presente. Por tanto, es considerada como una de las competencias más importantes. Una de las actividades en las que se trabaja la comunicación lingüística es en la primera actividad de la segunda sesión “conversación musical”, puesto que los niños se comunican con el lenguaje musical.

2. Competencia digital

Esta competencia se ha trabajado en varias actividades realizadas a lo largo de la propuesta, especialmente en la primera actividad de la sesión 6 “el musical” al ver en la pizarra digital una parte de la obra musical “sonrisas y lágrimas” a través de internet.

3. Aprender a aprender

De la misma manera que la comunicación lingüística, la competencia “aprender a aprender” es trabajada en muchas de las actividades propuestas. Una de las actividades en las que se trabaja esta competencia es en la segunda actividad de la sesión seis “concurso musical” debido a que los alumnos demuestran los conocimientos adquiridos durante la propuesta de intervención didáctica.

6.7. SESIONES DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Sesión 1: hacemos ritmo con las figuras musicales

- Actividad 1: el cuadrado de sonidos (20 minutos)

Para esta actividad dibujamos en la pizarra un cuadrado y lo dividimos en cuatro filas de cuatro columnas. Después, se les dijo a los niños que pensarán una figura musical y la escribirán en uno de los cuadros. Algunos de los cuadros se dejaron vacíos. El resultado obtenido fue una partitura de 4/4.

A continuación, los jugadores, con ayuda del maestro que iba señalando los cuadros, tuvieron que leer la partitura de izquierda a derecha, entonando los sonidos. Cuando señalábamos un cuadro vacío, los niños se callaban. Al llegar al último cuadro, el profesor volvía al principio, por lo que repitieron la partitura varias veces.

Para no perder la atención de los niños, podríamos aumentar el tempo.

En esta actividad se pueden hacer también variantes. Por ejemplo, se pueden introducir instrumentos. En este caso, se dividiría la clase en dos grupos: un grupo de voces y otro de instrumentos.

- Actividad 2: marcar el ritmo (20 minutos)

Previamente a la realización de la actividad, escribimos en la pizarra cinco compases y los numeró. Por ejemplo, 1. una figura blanca; 2. dos figuras negras; 3. una figura negra y una corchea; 4. dos corcheas y 5. un silencio. Se hará tantos compases dependiendo del número de niños que sean.

Antes de empezar la actividad, los niños practicaron todos los compases hasta que fueron capaces de reconocerlos y tocarlos todos. A continuación, repartimos a cada participante una

ficha con dos dígitos (por ejemplo, 24 o 35). Estos números eran el número de teléfono de cada niño.

El juego comenzó cuando uno de los niños marco un número de teléfono con la flauta. Para ello, tuvo que tocar el ritmo correspondiente a la combinación de números con su instrumento. El niño que reconoció su número, marcó el número de otro compañero y así sucesivamente.

- Actividad 3: la mesa (10 minutos)

Esta actividad era mejor realizarla en una mesa, como en este caso no pudo ser posible, se hizo sentados en círculo en el suelo. Todos los niños se giraron de espalda, menos uno, que era el que realizaba el ritmo en el suelo. Cuando terminó de hacerlo, los niños se giraron y tenían que mirar al solista. El jugador que contactaba visualmente con el solista, tenía que imitar el ritmo. Si lo hacía correctamente, se intercambiaban los papeles y el juego volvía a comenzar.

Sesión 2: tocamos con los instrumentos

- Actividad 1: conversación musical (15-20 minutos)

Para esta actividad dividimos a los niños en dos equipos, sentándose uno frente al otro. Cada jugador, con su instrumento musical, se sentó frente a un jugador del otro equipo.

El juego comenzó cuando un jugador del primer equipo tocó una pieza o un sonido con su instrumento. El jugador que estaba enfrente tenía que imitarlo. Cuando todos los jugadores del primer equipo habían tocado un sonido con su instrumento, se cambiaron los papeles y fue el segundo equipo quien empezó a tocar.

Luego, los jugadores del primer equipo tenían que tocar algo para que el compañero que estaba enfrente suyo les respondiera, como si fuera una pregunta. Cuando habían participado todos los miembros del equipo, se cambiaron los papeles.

Al finalizar la actividad, mantuvimos una conversación con los alumnos sobre cómo se había realizado la actividad, lo que habían percibido cuando ha tocado su compañero, si han prestado atención los jugadores del equipo, quien se ha comunicado más con el instrumento, si expresaba algo la forma de tocar, etc.

- Actividad 2: carrera de relevos musical (15-20 minutos)

Previamente a la actividad, dividimos al grupo en equipos de cuatro personas. A cada miembro del grupo se le asignó un número del uno al cuatro. Cada uno de ellos tenía un

instrumento perteneciente a la misma familia (cuerda, percusión, madera y viento). Después, los jugadores eligieron una canción conocida y enseñamos al grupo a tocar el ritmo con el instrumento musical.

Previamente a la realización del juego, elegimos cuatro puntos en el lugar donde se desarrolló el juego y los señalamos con una bandera. A continuación, los alumnos que se les había asignado el número uno se colocaron en la primera marca, los del número dos, en la segunda marca y así hasta que estaban todos los jugadores colocados.

Una vez organizados y asegurados de que todos los alumnos sabían tocar su ritmo, empezó el juego. El jugador número uno tenía que correr hasta la segunda marca. Allí tenía que tocar el ritmo de la canción para los compañeros que eran el número dos. El jugador dos tenía que correr hasta la tercera marca y tocar el ritmo a su compañero y así hasta llegar al jugador número cuatro. Éste último tenía que tocar su ritmo para comprobar si el resto de su equipo había transmitido el ritmo correctamente.

El primer equipo que llegó a la meta y tocó el ritmo correctamente fue el equipo ganador.

- Actividad 3: ¿Quién canta más fuerte? (10 minutos)

En esta actividad, los niños estaban sentados en círculo, excepto un niño que saldrá fuera. Pedimos a los alumnos que decidieran quién iba a cantar con una voz distinta (podía ser suave o fuerte). Cuando lo tenían pensado, el niño entró, le tapamos los ojos y lo situamos en el centro del corro.

Cuando escucharon la señal, los compañeros empezaron a cantar una canción al unísono (es decir, todos cantaban en el mismo volumen), menos uno de ellos que cantaba con una voz distinta. El compañero que llevaba los ojos tapados tenía que escuchar y adivinar quién era el niño que cantaba diferente. Cuando acertó, tapamos los ojos a otro niño y el juego volvió a empezar.

Sesión 3: ¿creamos música juntos?

- Actividad 1: mano a mano musical (15-20 minutos)

Los jugadores se sentaron en un corro y entregamos a cada uno un instrumento musical. Cada jugador tenía que crear su propia canción o ritmo. La pieza tenía que ser corta. A la señal del maestro, todos los alumnos tocaron su composición a la vez. Después, a una nueva señal, la mitad del grupo dejó de tocar su pieza para tocar la del compañero que estaba a su lado. A la

siguiente señal, las parejas se unieron con otras parejas para tocar el mismo ritmo y, así hasta que todo el grupo toco un único ritmo.

- Actividad 2: el xilófono musical (15 minutos)

Para este juego, ocho niños se colocaron en fila. El primer niño de la fila tuvo que cantar y recordar la nota más grave de la escala (do). El segundo niño cantó la nota que le seguía (re), el tercero la siguiente nota (mi) y así, hasta que cada niño tuviera una nota de las ocho de la escala. De esta forma, se formó un xilófono humano.

Luego, todos los miembros del xilófono extendieron su mano para que el resto de jugadores pudieran golpearlos suavemente como si tocaran un xilófono. Primero tocaba un equipo y después otro. Cuando un jugador les tocaba la mano, los miembros del xilófono tenían que cantar su nota. Cada equipo tuvo que improvisar su propia pieza.

- Actividad 3: buscar un instrumento (15 minutos)

Los niños se sentaron en círculo. Se repartió un instrumento por alumno. Uno de los niños se situaba en el centro con los ojos tapados. A continuación, propusimos un instrumento (por ejemplo, el triángulo) y pedimos al resto de niños que tocaran todos a la vez. El niño con los ojos tapados escucho atentamente para encontrar el instrumento nombrado y cogerlo. Una vez conseguido, otro niño ocupó su puesto.

Sesión 4: nos movemos con la música

- Actividad 1: ascendente-descendente (10 minutos)

Explicamos a los niños que cuando tocásemos con la flauta un sonido ascendente, tenían que levantar los brazos hacia arriba y, cuando tocásemos un sonido descendente, hacía abajo. Después, dividimos la clase en dos grupos: uno hacia los movimientos cuando el sonido era ascendente y otro cuando era descendente.

Cuando los niños fueron capaces de diferenciar los sonidos ascendentes de los descendentes, se hizo una variante. Los niños andaban libremente por el espacio. En el momento en que dejábamos de tocar, ellos se paraban y escuchaban el sonido que tocaba el profesor. Si era sonido ascendente, comenzaban el movimiento desde el suelo hacia arriba y, si era descendente empezaban desde arriba hasta terminan en el suelo.

- Actividad 2: la bolera (20 minutos)

Para esta actividad se dividieron en dos grupos: grupo A y grupo B. Los jugadores del equipo A se colocaron libremente por el espacio, permaneciendo quietos como si fueran bolos. Mientras, a un niño del equipo B se le vendó los ojos y se colocó delante de los “bolos”. El resto de su equipo permanece a su lado y empiezan a cantar una canción. Cuando los niños cantan fuerte significa que tiene que moverse hacia la izquierda, cuando cantan suave, debe desplazarse hacia la derecha y si cantan normal (ni fuerte ni suave) tiene que ir línea recta. De esta manera, el niño tiene que conseguir llegar a la mesa pasando entre los “bolos” sin tocarlos.

- Actividad 3: cambio de silla (15 minutos)

Previamente al comienzo de la actividad, los niños elegirán un instrumento. Al mismo tiempo que entregábamos el instrumento decíamos el nombre de los jugadores y el instrumento que habían escogido. Una vez que todos los niños tenían su instrumento, se sentaron en círculo con las manos en sus rodillas y los instrumentos delante de ellos.

El juego empezó cuando un jugador se levantó y, con el periódico enrollado en la mano se colocó en el centro del círculo. Uno de los jugadores que estaba sentado, dijo el nombre y el instrumento de un niño. El niño que llevaba el periódico tenía que tocarle la mano al otro niño. Éste salió corriendo al mismo tiempo que pensaba un nombre y el instrumento de un compañero. Si conseguía decirlo antes de que le pillara, éste se quedaba en el mismo sitio. Mientras que si le pillaba antes de que lo consiguiera, ocupaba el centro del círculo.

- Actividad 4: somos marionetas (5 minutos)

Los niños eran marionetas (piernas separadas, codos doblados, manos muy abiertas...) y tenían que seguir las órdenes que les proponíamos (mano derecha, ahora la cabeza...). Si golpeábamos fuerte el pandero, el niño tenía que levantar la parte del cuerpo nombrada rápido, mientras que si el golpe era suave, debían levantarla despacio.

Sesión 5: pintamos con la música

- Actividad 1: dibujamos con Vivaldi (50 minutos)

En un principio, cada niño permaneció sentado en su sitio. Pusimos en el radiocasete la obra de Vivaldi “La primavera”. Se les explicó a los niños que tenían que permanecer muy atentos de todo lo que escuchaban porque después harían un trabajo sobre ello.

Una vez que terminó la canción, tenían que plasmar en un dibujo lo que ellos consideraban que quería decir una parte de la canción. Podían elegir libremente que trozo de canción dibujar. Cuando terminaron el dibujo, cada niño salió al centro del aula para explicar su dibujo. Después, decoraron el mural de la clase con estos dibujos.

Para terminar la sesión, les pusimos en la pizarra digital un cuento que representa la canción trabajada anteriormente (anexo 2).

Sesión 6: el musical

- Actividad 1: el musical (40 minutos)

Con motivo a la llegada de la fiesta de fin de trimestre, realizamos esta sesión con el fin de preparar la canción que iban a interpretar ese día. Por tanto, pusimos a los alumnos en la pizarra digital la canción que iban a realizar del musical “sonrisas y lágrimas” (anexo 3), por si acaso alguno de los niños no lo conocía o no lo había visto todavía.

Cuando terminó, escribimos la letra de la canción en la pizarra para que se le aprendieran. Primero, la cantó el profesor y luego lo repitieron los alumnos. Repitieron la canción varias veces.

Una vez recordaba, dividimos a la clase en grupos. Cada grupo interpretaba una parte de la canción. Para esta sesión se necesitó la colaboración de otro maestro. De esta manera, cada uno podía encargarse de cada grupo.

- Actividad 2: el concurso musical (10 minutos)

Para terminar la propuesta didáctica se realizó un concurso musical para comprobar qué habían aprendido los niños a lo largo de estas sesiones. Para este juego, dividimos la clase en equipos pequeños de tres o cuatro componentes. A continuación, pedimos a los equipos que realizaran alguna tarea musical. Antes de realizar cualquier tarea, explicamos de forma clara en qué consistía.

Algunas de las tareas que se le propusieron fueron las siguientes:

- ¿Quién puede imitar a un director de orquesta?
- ¿Quién puede cantar más fuerte?
- ¿Quién puede cantar de forma ascendente?

Este juego duro poco tiempo debido a que la hora había terminado.

6.8. METODOLOGÍA

La ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, establece unas orientaciones metodológicas que hay que tener en cuenta a la hora de llevar a cabo la propuesta didáctica:

Se pretende conseguir un aprendizaje mediante la realización de una serie de actividades secuenciadas y jerarquizadas. Este aprendizaje comienza primeramente experimentando el entorno próximo, siguiendo con el inicio del lenguaje musical mediante la audición y las grafías no convencionales y, termina en la realización de interpretaciones con acompañamientos siguiendo una partitura. Estos contenidos se llevan a cabo en un principio a partir de la percusión corporal y los juegos de movimiento y, después mediante coreografías de danzas complejas.

Las Tecnologías de la información y la comunicación tienen mucha importancia en esta área. De esta manera, los alumnos inician sus conocimientos en la informática, estableciendo una relación con el sonido y en el uso de dispositivos electrónicos como fuente de expresión musical.

También hay que tener en cuenta aspectos como la cooperación y el trabajo en equipo y un clima lúdico y relajado ya que son fundamentales para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea correcto. Para favorecer el aprendizaje, el profesor irá alternando estrategias como la espontaneidad, la creatividad o la improvisación.

La actividad del alumno debe ser considerada como una parte esencial del proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta al juego como recurso base de esta actividad ya que a través de él, los alumnos participan de forma activa y participativa.

Por tanto, partiendo de estos principios, la metodología que se va a tener en cuenta en esta propuesta didáctica va a ser participativa puesto que los niños van a participar en todo momento en las diferentes actividades. Se lleva a cabo tanto actividades individuales como grupales para así fomentar tanto la autonomía como el trabajo cooperativo, tratando de promover la comunicación entre los diferentes miembros del grupo. A su vez, se utilizan otras metodologías dependiendo de la actividad que se realice como puede ser el mando directo en donde el alumno juega un papel pasivo, escucha, comprende y realiza lo que se le indica o la imitación de modelos ya que el profesor será un modelo a imitar y los alumnos tratan de repetir este modelo concreto con gestos o ejercicios determinados.

6.9. MATERIALES Y RECURSOS

A lo largo de la propuesta didáctica se van a utilizar diferentes materiales necesarios para ejecutar correctamente las diferentes actividades propuestas. Por tanto, los materiales y recursos que se van a usar son los siguientes:

- Pizarra digital/ pizarra de tiza / tiza
- Puntero
- Fichas
- Instrumentos musicales
- Banderas
- Venda para tapar los ojos
- Grabadora
- Radiocasete / Cd de música
- Papel /lápiz / pinturas

7. CONCLUSIONES Y REFLEXIONES FINALES

7.1. ALCANCE DEL TRABAJO

Siguiendo los planteamientos expuestos por una serie de textos se ha llegado a la conclusión de que el juego y la música son dos elementos importantes en el campo educativo, especialmente en la etapa de Educación Primaria.

No todos los investigadores tienen el mismo punto de vista sobre la importancia que tiene el juego en la Música. Sin embargo, entre las diferentes perspectivas se ha llegado a la conclusión de que el juego trata de ser un recurso educativo a través del cual el niño es capaz de llevar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera lúdica. Por un lado, la importancia del juego en el aula se debe a muchos motivos, no solamente hay que destacar su influencia en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas sino también el disfrute y la motivación que tiene el niño al usar este recurso en su proceso de aprendizaje. Por otro lado, la música puede ser el elemento protagonista del aula o simplemente como acompañamiento de una actividad. Sin embargo, independientemente de si sea protagonista o no, es considerada como una materia necesaria en la educación ya que a través de sus elementos, el niño es capaz de desarrollar muchas de sus capacidades.

En cuanto a los tipos de juegos que se pueden encontrar, este estudio ha llegado a la conclusión de que hay gran variedad de tipos. Por tanto, la presente investigación ha clasificado por un lado, aquellos juegos en los que se utiliza alguna canción o juegos que de por sí son una canción, diferenciando entre los que se ejecutan en clase y los que se hacen en la calle; y, por otro lado, los diversos juegos que pueden llevarse a cabo con el fin de aprender música en el aula.

A pesar de todo esto, en la propuesta de intervención didáctica realizada en el presente estudio se ha puesto en práctica todo lo tratado anteriormente. Lo que se ha pretendido conseguir con la propuesta ha sido aprender música utilizando el juego como principal recurso educativo. Tanto el juego como la música son herramientas imprescindibles en la etapa escolar. En la mayoría de ocasiones, el niño juega sin tener ningún fin educativo, sin embargo, casi todas estas veces aprende algo sin ser consciente de ello. De la misma manera pasa con la música al estar constantemente presente en el medio que rodea al individuo. Por tanto, el juego y la música son dos elementos que pueden llevarse a cabo de manera individual o conjuntamente. Lo que se pretende decir con esto es que se puede jugar con la música del mismo modo que se puede aprender música jugando.

7.2. OPORTUNIDADES O LIMITACIONES

Como bien se ha mencionado a lo largo del trabajo, el juego y la música son dos elementos mediante los cuales se adquieren variedad de conocimientos y habilidades. No solo en el aula sino también fuera de ella al crear en el niño placer y diversión y, la oportunidad de experimentar en muchos ámbitos de la vida.

Mediante la música, el alumno, además de cantar, recitar o bailar, desarrolla habilidades, destrezas y conocimientos necesarios para su vida futura. También, puede utilizarse para conseguir mayor motivación por parte del alumnado o simplemente como método de relajación. Si se hace especial atención a lo primero hay que destacar la importancia de ésta en el aula, ya que mediante ella, el niño es capaz de conocer elementos musicales como el ritmo, el pulso, el tono, la intensidad, el timbre, la entonación o la duración.

Después del estudio realizado se ha llegado a la conclusión de que la música y el juego son dos elementos importantes para el fomento de la creatividad. Por un lado, en Música, a través de las composiciones musicales, el niño tiene la oportunidad de desarrollar este aspecto. Por otro, el juego es mejor recurso para crear ya que el niño pone todo su ingenio, originalidad e imaginación. No todos los individuos tenemos la misma facilidad para crear. Por tanto, es conveniente que la escuela lo potencie con la ayuda de estos elementos debido a que es

importante que el alumno desarrolle la creatividad para una vida futura. Esto hace que cada vez sean más los profesores que participan en proyectos de investigación a través de los cuales se fomenta la creatividad.

En cuanto a la realización del trabajo no se han tenido todas las oportunidades posibles ya que no se ha contado con el apoyo de profesiones de la enseñanza a la hora de realizar algún apartado. Por lo tanto, en este aspecto hay que destacar que se han tenido algunas limitaciones a la hora de hacer algún tipo de evaluación (encuestas) o entrevistas. Sin embargo, a pesar de estas limitaciones hay que decir que los objetivos propuestos previamente a la realización de éste se han conseguido correctamente.

8. LISTA DE REFERENCIAS

8.1. LIBROS

- ARAÚJO, J. (2002). Juegos de música y expresión corporal. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A.
- DÍAZ GÓMEZ, M. y RIAÑO GALÁN, M. E. (2007). Creatividad en Educación Musical. Santander: Editorial Servicio de publicaciones Universidad de Cantabria.
- STORMS, G. (2003). 101 juegos musicales. Divertirse y aprender con ritmos y canciones. Barcelona: Editorial GRAÓ, de IRIF; S.L.

8.2. REVISTAS

- MUÑOZ, J. R. (2003). El juego en la educación musical. Jugar con la música, 29,51-63.
- ZAMORA, A. (2003). Melodías tradicionales para jugar. Jugar con la música, 29, 13-25.

8.2.1. Revistas electrónicas

- JORQUERA JARAMILLO, M. C. Revista electrónica de Leeme. Métodos históricos o activos en educación musical.

<http://musica.rediris.es/leeme/revista/jorquera04.pdf> (Consulta: 1 de diciembre de 2014).

- LÓPEZ CHAMORRO, I. Autodidacta revista on-line. El juego en la educación infantil y primaria. http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_3_archivos/i_1_chamorro.pdf (Consulta: 27 de noviembre de 2014).

8.3. RECURSOS ELECTRÓNICOS

- BULL MARTÍNEZ, S. (coord.). Aplicaciones didácticas de la musicoterapia en el aula de primaria. <http://www.alhaurin.com/pdf/2012/02.pdf> (Consulta: 22 de noviembre de 2014).
- El juego dramático en la educación primaria http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor-din/el-juego-dramtico-en-la-educacin-primaria-0/html/003f81ec-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html#I_0 (Consulta: 22 de noviembre de 2014)
- El juego en el desarrollo infantil. <http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf> (Consulta: 24 de noviembre de 2014).
- El juego y su rol en la familia y la comunidad. <http://www.monografias.com/trabajos86/juego-y-su-rol-familia-y-comunidad/juego-y-su-rol-familia-y-comunidad.shtml#jugarefaa> (Consulta: 4 de diciembre de 2014).
- ESTEBAN, J. J. El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1123/1/TFG-B.53.pdf> (Consulta: 1 de diciembre de 2014).
- GAINZA, V. La educación musical entre dos siglos: del modelo metodológico a los nuevos paradigmas. <http://www.udesa.edu.ar/files/ESCEDU/DT/DT10-GAINZA.PDF> (Consulta: 21 de noviembre de 2014).

- Grado en Educación Primaria (Soria).
<http://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01.grados/2.01.02.ofertaformativagrados/2.01.02.01.alfabetica/Grado-en-Educacion-Primaria-SO/>
 (Consulta: 5 de diciembre de 2014).

- Las artes en la escuela primaria. <http://www.buenastareas.com/ensayos/Las-Artes-En-La-Escuela-Primaria/442247.html> (Consulta: 26 de noviembre de 2014).

- ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.
<http://bocyl.jcyl.es/boletines/2014/06/20/pdf/BOCYL-D-20062014-2.pdf>
 (Consulta 6 de diciembre de 2014).

- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
<http://www.boe.es/boe/dias/2014/03/01/pdfs/BOE-A-2014-2222.pdf> (Consulta 6 de diciembre de 2014).

- TEJERINA LOBO, I. El juego dramático en la educación primaria.
http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor-din/el-juego-dramatico-en-la-educacin-primaria-0/html/003f81ec-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html#I_0 (Consulta: 25 de noviembre de 2014).

- TORRES, C. M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.
http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf
 (Consulta: 22 de noviembre de 2014).

9. ANEXOS

9.1. ANEXO 1: LA CANCIÓN: ELEMENTO FUNDAMENTAL EN EL QUE SE COMBINA MÚSICA Y JUEGO

- Corros, rondas: “Pirwalla, pirwa”

Un jugador es nombrado “bastonero” o “guía” y se coloca en el centro. El bastonero manda al resto de jugadores que adopten distintas posiciones. Los participantes giran en corro mientras responden a las órdenes del guía. En caso de que un jugador no la cumpla, éste pondrá multa (recitar un poema, resolver adivinanzas, imitar animales...)

“cantemos, bailemos todos, pirwalla pirwa en estampa redonda pirwalla pirwa donde pirwalla. 1. Todos bailando pirwalla pirwa hasta que yo diga pirwalla pirwa. El que no lo hace paga la multa.

- Juegos con diversas melodías: “El director de orquesta”

Un jugador sale fuera del aula mientras se nombra a un “director de orquesta”. Cuando entra, el director representará la acción de tocar diferentes instrumentos (tambor, flauta, guitarra, violín...). El resto imitará mientras cantan una melodía. El jugador que ha salido fuera tratará de adivinar quién es el director.

9.2. ANEXO 2: JUEGOS MUSICALES: JUEGOS DENTRO DE LAS TIC “DICTADO DE RITMO”



“Dictado de ritmo”

Fuente: <http://www.aprendomusica.com/swf/dictadoRitmico1.html>

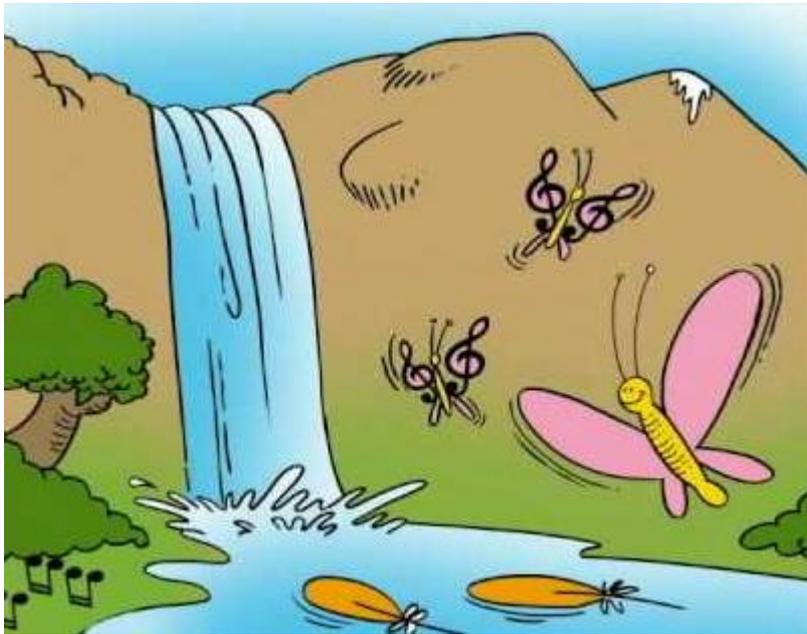
9.3. ANEXO 3: JUEGOS MUSICALES: JUEGOS DENTRO DE LAS TIC “ADIVINA EL INSTRUMENTO QUE SUENA”



Juegos Musicaeduca “Adivina el instrumento que suena”

Fuente: <http://www.musicaeduca.es/recursos-aula/juegos/127-juegos-de-musicaeduca>

**9.4. ANEXO 4: PROPUESTA DIDÁCTICA “SESIÓN 5
“PINTAMOS CON LA MUSICA”: ACTIVIDAD 1”**



“Llegó la primavera”

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=kwCnBYs2QvA>

9.5. ANEXO 5: PROPUESTA DIDÁCTICA “SESIÓN 6: EL MUSICAL”: ACTIVIDAD 1



Sonrisas y lágrimas “el musical”

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=SnL94BLgUkE>

9.6. ANEXO 6: PROPUESTA DIDÁCTICA “CRITERIOS DE EVALUACIÓN”

	Insuficiente	Suficiente	Bien	Notable	Sobresaliente
Conoce las figuras musicales a través del juego.					
Sabe llevar el ritmo de una melodía correctamente tanto con los instrumentos musicales como con su propio cuerpo.					
Reconoce la procedencia del sonido que escucha y diferencia que sonido es.					
Usa el juego como recurso para el desarrollo de la imaginación y la creatividad.					
Aprende y dramatiza una canción y sabe interpretar una melodía.					