



---

**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO

**EL JUEGO Y LA MÚSICA COMO  
RECURSOS EN EDUCACIÓN INFANTIL**

Presentado por Sergio Dorado Olalla

Tutelado por: Raquel Pérez López

Soria, 10 de diciembre de 2018

## ÍNDICE

RESUMEN .....	1
1. INTRODUCCIÓN .....	2
2. JUSTIFICACIÓN.....	3
3. OBJETIVOS .....	5
4. MARCO TEÓRICO.....	6
4.1. EL JUEGO A LO LARGO DE LA HISTORIA .....	6
4.2. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA INFANCIA.....	7
4.3. EVOLUCIÓN DEL JUEGO EN LOS NIÑOS.....	10
4.4. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO COMO MEDIADOR DE APRENDIZAJES.....	12
4.5. CONCEPTO DE MÚSICA Y DIDÁCTICA MUSICAL.....	14
4.6. LA MÚSICA EN LA INFANCIA.....	15
5. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	17
5.1. INTRODUCCIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.....	17
5.2. OBJETIVOS .....	18
5.3. CONTENIDOS.....	19
5.4. SESIONES.....	21
EL COCHERITO, LERÉ .....	32
5.5. EVALUACIÓN.....	36
6. CONCLUSIONES FINALES .....	37
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	38
8. ANEXOS .....	40
ANEXO 1 .....	40
ANEXO 2 .....	41
ANEXO 3. IMÁGENES.....	42

## **RESUMEN**

El juego es una actividad innata y natural de todos los niños, contribuye a que los alumnos desarrollen su creatividad, siendo a su vez, un agente motivador y facilitador de los aprendizajes. Del mismo modo la música permite liberar malos sentimientos, mejorar la comunicación, la memoria y el interés.

Por lo tanto, la música y el juego son dos agentes imprescindibles en el aula de Educación Infantil puesto que uniéndolos el aprendizaje será más efectivo, se incrementará la imaginación, la autoconfianza y la motivación. El juego musical es una herramienta que permite a los alumnos alcanzar su pleno y satisfactorio desarrollo integral.

Este Trabajo de Fin de Grado desarrolla el juego musical como herramienta instructora para los niños y niñas de la etapa de Educación Infantil. Para ello se elabora una propuesta didáctica en la que se incluyen tres sesiones donde se aplican los juegos infantiles en las actividades.

**PALABRAS CLAVE:** música, juego, Educación Infantil, creatividad, propuesta didáctica

## **ABSTRACT**

The game is an innate and natural activity of all children, it helps students develop their creativity, being at the same time, a motivating agent and facilitator of learning. In the same way music allows to release bad feelings, improve communication, memory and interest.

Therefore, music and play are two essential agents in the classroom of Early Childhood Education since uniting them the learning will be more effective, will increase the imagination, self-confidence and motivation. The musical game is a tool that allows students to achieve their full and satisfactory integral development.

This Final Degree Project develops music in the classroom through children's games with the help of songs. For this, a didactic proposal is elaborated in which the creativity of the students in the third year of the Infant Education stage is encouraged. The proposal consists of three sessions focus to the game using music as a playful and motivating resource.

**KEYWORD:** music, games, Early-years Education, creativity, didactic proposals.

## **1. INTRODUCCIÓN**

El trabajo de fin de Grado (TFG) es un proyecto individual y original que todo estudiante de Grado debe realizar al finalizar sus estudios. En dicho trabajo, el alumno estudia o analiza detalladamente un tema relacionado con su formación o interés y posteriormente desarrolla una propuesta de intervención o propuesta didáctica para demostrar su capacidad para ejercer la labor docente.

En el presente trabajo se va a analizar la importancia del juego y la música durante la etapa de Educación Infantil. El juego puede ser un recurso muy útil para fomentar la expresión oral, la creatividad y sobre todo para despertar la imaginación. La enseñanza de la música como tal, ha de ser enfocada de forma que los alumnos la reciban cordialmente y con entusiasmo.

Desde pequeños, los alumnos están acostumbrados a jugar y disfrutan jugando. Muchos juegos permanecen en el tiempo y no cambian, por más que pasen los años seguirán ahí, a nuestra disposición para llenar el alma de nuestros pequeños. Quizá por eso consideramos la música y el juego como dos vehículos fundamentales para educar y transmitir valores a los alumnos.

El juego y la música son dos elementos protagonistas en la infancia de cualquier niño, ambos son de carácter lúdico y son siempre bien recibidos, por lo tanto, se debe prestar especial atención a los mismos y utilizarlos como herramientas de enseñanza que van a permitir alcanzar el pleno desarrollo integral de todos los alumnos. Por ello, a lo largo de este trabajo se pretenden aclarar algunos conceptos y recalcar la importancia del juego y la música en la educación de los más pequeños.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

Mediante el siguiente Trabajo de Fin de Grado, voy a desarrollar una propuesta de intervención en el aula de Educación Infantil, donde los alumnos trabajarán la música ayudándose de los juegos ya que son elementos importantísimos en la infancia de los niños. Ambos tienen un carácter lúdico y se adaptan a las enseñanzas motivadoras y enriquecedoras que hacen ser una herramienta eficaz para la enseñanza.

Como maestro de Educación Infantil, puedo afirmar que el juego es algo muy familiar para mí y no puedo negar la evidencia de que es la ayuda principal de la que nos servimos los profesionales de esta etapa para generar aprendizajes en nuestros alumnos y fomentar su creatividad.

Los niños necesitan el juego y la música para desarrollar diferentes procesos cognitivos como la memoria, el lenguaje y el pensamiento. Es por ello por lo que trabajamos con el juego constantemente y de forma muy variada, siendo los juegos musicales un porcentaje muy alto de ellos.

A lo largo de este trabajo iré desgranando por una parte, todo lo relacionado con el juego, tanto su evolución en líneas generales como la gran influencia e importancia que tiene en los aprendizajes. Por otra parte, explicaré la música en la infancia y en la etapa escolar y su didáctica, así como su intervención en el desarrollo integral de las personas.

A continuación, estableceré la conexión entre el juego y la música, definiéndolo como recurso pedagógico. Finalmente, elaboraré una propuesta de intervención en la que expondré algunos ejemplos para trabajar el juego musical en Educación Infantil.

El título de grado de Maestro en Educación Infantil exige a los estudiantes que al finalizar sus estudios hayan adquirido una serie de competencias que les permitan desempeñar su labor educativa de manera eficaz. Estas competencias están recogidas en la ORDEN ECI/ 3854/2007, de 27 de diciembre.

A continuación, se establecen las competencias generales del título que más se ajustan a mi TFG:

- Capacidad para promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación y la experimentación.
- Comprender las complejas interacciones entre la educación y sus contextos, y las relaciones con otras disciplinas y profesiones.

- Capacidad para saber identificar trastornos en la percepción auditiva y visual.
- Valorar la importancia del trabajo en equipo.
- Capacidad para dominar las técnicas de observación y registro.
- Saber abordar el análisis de campo mediante metodología observacional utilizando las tecnologías de la información, documentación y audiovisuales.
- Capacidad para analizar los datos obtenidos, comprender críticamente la realidad y elaborar un informe de conclusiones.
- Ser capaces de realizar experiencias con las tecnologías de la información y comunicación y aplicarlas didácticamente.
- Capacidad para adaptar las necesidades que pueda presentar el alumnado ante la temática seleccionada.
- Saber utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.
- Capacidad para elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad.
- Promover la sensibilidad relativa a la expresión plástica y a la creación artística.

### **3. OBJETIVOS**

Los objetivos que a continuación se enuncian son los planteados en todo el presente trabajo. Los objetivos principales son los siguientes:

- Analizar y conocer el concepto de juego.
- Reflexionar acerca de la importancia que tiene el juego en el aula de Educación Infantil.
- Identificar las diferentes etapas del juego infantil.
- Justificar la importancia que se le debe otorgar al juego infantil en las escuelas.
- Aprender el concepto de música y cómo influye en la infancia.
- Conocer los beneficios que tiene la música en Educación Infantil.
- Aplicar la música como medio de socialización.
- Elaborar una propuesta didáctica para su desarrollo en Educación Infantil con el fin de alcanzar el pleno desarrollo integral de los alumnos utilizando como recursos la música y el juego.

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1. EL JUEGO A LO LARGO DE LA HISTORIA

El juego es una parte fundamental del ser humano y su cultura, ha formado parte de nuestras sociedades desde siempre puesto que está documentado que los niños siempre han jugado, de una forma u otra el juego siempre está presente en la infancia.

Si nos remontamos a la antigüedad clásica, tal y como indica Caillois (1958) la palabra griega *paidia* se refería al juego como algo espontáneo y natural. De tal modo que podemos darnos cuenta de que ya en la antigüedad se consideraba el juego como algo natural en el hombre. Sin embargo hacían una distinción con otro tipo de juegos referidos más a la competición y juego con normas. Para referirse a estos juegos competitivos utilizaban la palabra *agon*.

Por otra parte, y como hemos mencionado anteriormente a la hora de definir el concepto de juego, en Roma no hacían este tipo de distinción, puesto que su cultura denominaba indistintamente el juego de normas y el juego por diversión con la misma palabra *ludus-ludere*.

En la Edad Media, la infancia no era considerada como una etapa de la vida de las personas, no se valoraba ni se cuidaba. Aún no tenían la concepción de que la infancia condiciona el resto de la vida de la persona. Aun así el juego cobró especial importancia al atribuirle sentido religioso al mismo y ser la mayoría de los juegos al aire libre.

Es durante el Renacimiento cuando se produce un cambio drástico, al centrarse más en el hombre que el Dios y surgir los primeros juguetes artesanos.

En las primeras sociedades industriales, siguiendo a Caillois (1958), los niños eran usados frecuentemente como mano de obra, por lo tanto el juego era una pérdida de tiempo y dinero. Puesto que si los niños perdían el tiempo jugando no trabajaban, de tal modo que en los inicios de la industrialización el juego era una actividad mal vista a los ojos de la sociedad.

Fue a partir del s. XVII, cuando empieza a surgir el pensamiento pedagógico moderno. A partir de ese momento, se empezó a valorar el juego como elemento facilitador de aprendizajes.

A lo largo del siglo XIX se empiezan a crear las primeras teorías documentadas sobre el juego, su influencia en el niño y las primeras escuelas pedagógicas.



Con la incorporación de la mujer al trabajo, surgió la necesidad de crear instituciones para cuidar a los niños. Durante mucho tiempo estas instituciones han seguido un modelo en el que el maestro enseñaba y el niño escuchaba, sin proporcionarle apenas experiencias prácticas y sin tener en cuenta su individualidad y características únicas.

En contra de este tipo de escuela tradicional empezaron a surgir nuevas teorías como las de la *Escuela Nueva* con autores como Fröebel y Rousseau. Estos autores comprendieron la importancia del juego para una educación que abarcara todos los aspectos de la persona y crearon nuevos métodos y materiales educativos.

Desde 1959 con la Declaración de los derechos de los niños, promulgada por la ONU, en su artículo 7, se estableció que “...*el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho*”.

Por lo tanto, no se puede finalizar este apartado, sin resaltar que el juego es una actividad innata y propia de la infancia en todos los seres humanos e incluso en muchas especies animales. Por este motivo debemos considerarlo como algo primitivo, algo que está dentro de nosotros desde siempre y que nos ayuda a desarrollarnos.

#### **4.2. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA INFANCIA**

La palabra *juego* es una palabra difícil de definir puesto que este concepto está condicionado por multitud de factores. De hecho muchos autores han intentado dar una definición de lo que es el juego desde distintos ámbitos como el psicológico, el pedagógico, el sociológico o el antropológico pero no han llegado a una única conclusión.

Etimológicamente, la palabra juego procede del latín: "*iocumy ludus-ludere*" ambos hacen referencia a broma y diversión.

El Diccionario de la Lengua Española (edición 23.) lo define como “un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Sin embargo, diferentes autores dan una visión muy distinta de esta última definición.

Veamos continuación algunos de ellos:

Rousseau (1762) definió el juego de la siguiente manera: “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad” (p.68).

Huizinga (2008) nos aporta la siguiente definición:

*El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de —ser de otro modo— que en la vida corriente. (p. 45).*

Por otro lado, Gutton (1982) defiende que el juego es una forma privilegiada de expresión infantil.

Cagigal (1966) lo considera como una acción totalmente libre y espontánea que llevan a cabo los seres humanos de una manera desinteresada e intrascendente. Asimismo, se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, siguiendo una serie de reglas determinadas que pueden ser establecidas o improvisadas.

Finalmente, Martínez (2012) en su trabajo sobre la evolución del juego, establece lo siguiente:

*El juego es una actividad natural en las personas, tanto en adultos como en niños, que resulta fácil de reconocer y está presente a lo largo de toda la vida del ser humano. Ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él. A través del juego descubren poco a poco sus posibilidades, interpretan la realidad, ensayan conductas sociales y asumen roles, aprenden reglas y regulan su comportamiento, exteriorizan pensamientos, descargan impulsos y emociones.*

Algunos autores como Caillois (1958) y Moreno Palos (1992) establecen ciertas características que tiene que cumplir el juego:

- Se inicia con un IMPULSO EXPLORATORIO. La gran curiosidad de los niños por explorar el mundo hace que no teman a lo desconocido y este impulso solo hay que impedirlo cuando suponga un riesgo para ellos. Nosotros, como maestros tenemos que facilitar el impulso exploratorio orientándoles y ayudándoles a autorregularse.

- Es **PLACENTERO** para quien lo realiza: el juego supone una actividad satisfactoria y gracias a ello se mantiene un alto grado de atención y disfrute.
- Es **ESPONTANEO Y VOLUNTARIO**: es libre y está guiado por la motivación personal interna.
- Tiene un **FIN EN SÍ MISMO**: el fin es la propia realización y placer por participar en él, teniendo en cuenta que los resultados son un valor añadido.
- Es **MOTIVADOR**.
- Se desarrolla basándose en la ficción.
- Se desarrolla en todas las culturas y desde siempre.
- Es **ACTIVO**, al jugar siempre se hace algún ejercicio, ya sea correr, saltar, etc.
- El **MATERIAL NO ES INDISPENSABLE**, se puede realizar con algún recurso para determinados juegos pero también se puede jugar sin nada.
- Es **NATURAL**, es una actividad que practican los niños naturalmente pues les viene dado de forma innata.
- Tiene o impone **REGLAS** para realizarlo. Es importante tener en cuenta la acción, los objetos, el espacio y los jugadores. Se crea una referencia de las normas de convivencia, que consisten en "pasarlos bien todos" y "que a nadie se le haga daño".
- Se desarrolla en un momento y en un lugar. El tiempo depende de los participantes y su nivel de diversión y el espacio está determinado por el lugar en el que pueden desarrollar el juego.
- **AYUDA A SOCIALIZARSE**, a través de la cooperación, la comunicación y la competición se relacionan con los demás y las desigualdades se ven compensadas. Esta característica es muy importante en la infancia pues a través del juego se pueden superar grandes desigualdades
- Todo juego se **ADAPTA** a la situación específica, tanto al número de participantes, cultura, edades, etc.

Mediante el juego, el niño satisface su necesidad de aprendizaje de una forma lúdica. Algunos autores como por ejemplo Rüssel (1985), Sánchez y Carmona (2004) sostienen que los aprendizajes que el niño adquiere a través del juego se realizan desde la más tierna infancia debido a que se necesita un factor motivador placentero para adquirir la gran cantidad de aprendizajes que realizan los niños con su corta edad. Pues, de otra

forma sería complicado que los niños adquiriesen tal cantidad de aprendizajes en tan breve espacio de tiempo.

Debemos tener en cuenta que el juego y el aprendizaje no van por separado sino que forman parte de un todo a través del cual podemos descubrir el mundo de forma creativa.

### **4.3. EVOLUCIÓN DEL JUEGO EN LOS NIÑOS**

El juego está presente en la vida de todas las personas, los adultos también juegan, sin embargo, cuando ellos juegan son totalmente conscientes de que están jugando y actuando. Por otro lado, los niños comprenden su propia vida y evolución como un juego. Por esta premisa nuestro acercamiento como educadores será a través del juego.

Los juegos ayudan a los niños a establecer su personalidad, a conocer el mundo a través de la experiencia y la interacción con el mismo.

Todos los niños mientras juegan están adquiriendo nuevas capacidades que necesitan para desarrollarse en todos sus aspectos, tanto en el plano físico, mental y social.

Existen una serie de etapas de juego o juegos por las que pasan todos los niños dependiendo de su edad. A continuación, se exponen cada una de esas etapas de forma detallada, atendiendo a lo que establece Piaget (1977).

Podríamos decir que la primera etapa de juego es **EL JUEGO FUNCIONAL O DE EJERCICIO** (0-2 años).

Este tipo de juegos se basan en la acción repetida de patrones placenteros para el niño.

Así como en la acción psicomotriz, la exploración, observación y manipulación de los objetos del mundo cercano al niño y las personas que se relacionan con él. Frecuentemente son juegos que trabajan los sentidos y la psicomotricidad. Este tipo de juego de ejercicio ayuda a desarrollar:

- Los sentidos.
- La motricidad gruesa y la coordinación.
- El equilibrio en todas sus variantes.
- El conocimiento del mundo que le rodea, así como los objetos cercanos.
- La coordinación viso-manual.
- La interacción social.
- El concepto del “yo” y la autoestima.

Una segunda etapa en la evolución del juego en el niño es **EL JUEGO DE CONSTRUCCIÓN.**

Este tipo de juego comienza a desarrollarse hacia el primer año, manteniéndose toda la vida, puesto que los adultos practican a menudo la construcción enfocada a la creación de puzzles, pintura, escultura, arquitectura, actividad que resulta relajante y placentera.

A medida que el niño va creciendo desarrollará sus capacidades de tal modo que sus construcciones cada vez sean más parecidas a las de la realidad. Este tipo de juego ayuda y fomenta:

- El desarrollo motriz.
- La coordinación viso-manual.
- El tono muscular y su control.
- La imaginación y el pensamiento creativo.
- La concentración.
- La interacción social.

Según Piaget (1977) el juego de construcción facilita la práctica del pensamiento abstracto y desarrolla la capacidad de análisis y síntesis.

La tercera etapa de la evolución del juego en el niño se denomina **JUEGO SIMBÓLICO.**

Se produce de los 2 a los 7 años aproximadamente. Suele aparecer cuando el niño es capaz de representar la realidad e imitar las acciones adultas y puede convertirse en cualquier cosa, dramatizando o imaginando acciones. Este juego es totalmente imaginativo puesto que el niño mediante actividades lúdicas puede llegar a ser cualquier cosa o persona y por lo tanto realizar todas las actividades que se proponga.

En esta etapa el niño es capaz de representar mediante símbolos la realidad. Su pensamiento ha evolucionado de tal manera que puede expresarse con palabras, contar objetos con números, expresarse mediante dibujos e incluso dramatizar situaciones.

Este tipo de juegos ayuda a los niños:

- A entender el mundo que les rodea.
- A conocer las normas de la sociedad, así como los roles establecidos, y la cultura.
- A desarrollar habilidades lingüísticas.

La última etapa de la evolución del juego en el niño se denomina **JUEGO DEREGLAS** (antes de los 6 años).

En este tipo de juegos el niño establece sus normas, normalmente al principio son en su propia conveniencia y puede modificarlas según sus propios intereses.

Poco a poco va evolucionando este tipo de juego, a medida que el niño madura con la edad, y las reglas que con lleva son establecidas para todos, se consensuan en grupo y esto hace que los compañeros del grupo aprendan a relacionarse y llegar a acuerdos.

Por lo tanto este tipo de juegos están íntimamente relacionados con la evolución del pensamiento social y la interacción, pues son la base de la socialización.

Según Piaget (1977) los juegos de normas o reglas son la actividad lúdica propia de las personas socializadas.

Es evidente que este tipo de juego ayuda en gran medida a desarrollar distintas capacidades como:

- La socialización, pues tienen que aprender a consensuar normas, esperar su turno, respetar al compañero, etc.
- El lenguaje y la memoria.

Estas cuatro etapas de la evolución del juego en el niño son las principales y las más consensuadas aunque existen autores que subdividen las mismas e incluso añaden alguna más.

#### **4.4. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO COMO MEDIADOR DE APRENDIZAJES**

Durante la infancia, los niños adquieren gran cantidad de aprendizajes y destrezas en un muy breve espacio de tiempo. Y la mayoría de las veces los adquieren a través de la exploración autónoma y el juego.

El juego natural, el que todos los niños practican sin que se les guíe y sin que el adulto intervenga en absoluto, permite a los niños ir adquiriendo distintas habilidades de forma casual, sin planificación. Estos aprendizajes permanecen en el tiempo, no se olvidan y esto es porque lo aprenden a través de la experiencia placentera y su propia vivencia.

Estos juegos van a permitir aprendizajes que ayudarán a la persona a resolver retos a lo largo de su vida. Por eso el juego es realmente importante, y ya no solo durante la infancia sino durante todas las etapas evolutivas de la persona ya que el hombre es un

ser social por naturaleza. Por lo tanto, es a través del juego cómo va a aprender a socializarse y desarrollar sus habilidades sociales.

Para Roca (2003) las habilidades sociales engloban las conductas, pensamientos y las emociones que hacen que nos comuniquemos con los demás, que mantengamos relaciones interpersonales satisfactorias y que consigamos lograr nuestros objetivos sin que nadie te lo impida.

Caballo (1988) expone que las habilidades sociales se refieren a las conductas enviadas por un individuo expresando deseos, actitudes, sentimientos adecuadamente a la distribución en la que se encuentre en un contexto interpersonal.

En la etapa infantil, además del pleno desarrollo de las habilidades sociales, la afectividad es un elemento indispensable para su correcta evolución y el desarrollo de la autoestima. Y en este **etapa** también el juego tiene un papel fundamental, puesto que tal y como argumenta Moreno (2002) el juego proporciona alegría, motivación y eleva la autoconfianza.

Además, es una actividad que favorece el desarrollo de la motricidad como ya comenté previamente en la evolución del juego en el niño, generando satisfacción en el niño y mejorando su independencia motriz gradualmente.

Por lo tanto, si los aprendizajes se realizan a través de la actividad lúdica como lo es el juego, se producirán aprendizajes significativos que permitirán a los alumnos utilizarlos para la resolución de problemas futuros. De tal modo lo argumenta Bruner (2007) el cual postula que la calidad del juego en los primeros años de la infancia va a influir en gran medida en la preparación de los niños en etapas escolares.

Por tanto no solo el juego es imprescindible por innumerables factores sino que influye en los aprendizajes presentes y futuros. Según Piaget (1977), el entorno condiciona la conducta de las personas pues cada persona se ve inmersa en unos factores sociales diferentes que determinan su personalidad y forma de ver el mundo.

Los intereses de los niños de Educación Infantil y también de los primeros cursos de la Educación Primaria son principalmente los juegos y las relaciones con sus compañeros. Por tanto la metodología educativa tiene que ir en esa línea si se pretende que los alumnos tengan interés por aprender y disfruten aprendiendo. Teniendo muy presente que en todo momento como docentes tenemos que adaptarnos a las necesidades de los

alumnos y sus intereses. Sin olvidar, que el juego es un interés común en todos los niños.

#### **4.5. CONCEPTO DE MÚSICA Y DIDÁCTICA MUSICAL**

El término música, de acuerdo a lo que establecen Pérez y Gardey (2008), tiene su origen en la palabra del latín *música*. Esta palabra a su vez deriva del término griego *mousike*, la cual hacía referencia a la educación del espíritu. Esta educación era colocada bajo la advocación de las musas de las artes.

Puede decirse tal y como argumentan Pérez y Gardey (2008) que la música es el arte que consiste en dotar a los sonidos y los silencios de una cierta organización. El resultado de este orden resulta lógico, coherente y agradable al oído.

Según distintos estudios llevados a cabo por autores como Mila (1980) acerca del origen de la música, la explicación de las primeras manifestaciones de música tiene su origen en la Prehistoria, cuando los humanos primitivos intentaban imitar el sonido de la naturaleza a través de percusión corporal y elementos naturales como palos o piedras.

La música no sólo es un arte al que muchas personas recurren para llenar su vida de felicidad, también existen acciones terapéuticas que utilizan la música como elemento, la musicoterapia es una de ellas. Siguiendo a Pérez y Gardey (2008) la musicoterapia consiste en una aplicación científica del sonido, la música y el baile a través de un tratamiento que intenta integrar lo cognitivo, lo emocional y lo motriz. Permite liberar los malos sentimientos y encontrarse con la energía propia de cada ser, ayudando a la mejora de la comunicación, la expresión individual y la integración social. La musicoterapia se utiliza en caso de enfermedad o disfuncionalidad física o social, para que un individuo se rehabilite y reeduce emocional, intelectual y motrizmente.

Según Ward (1964), la música en sí misma es un agente educador puesto que actúa directamente sobre la inteligencia, la voluntad y la sensibilidad.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, podemos recalcar que la música influye directamente en el desarrollo de la persona y por tanto debemos atribuirle gran importancia a la pedagogía musical. En definitiva, la música debe estar presente en el aula.



#### 4.6. LA MÚSICA EN LA INFANCIA

Podríamos decir que la música está presente en nuestras vidas desde antes del nacimiento, pues ya en el útero materno, la primera canción de cuna es la voz de la madre acompañada de los sonidos del corazón, la respiración y demás sonidos internos que estimulan el oído.

Así lo recoge Perinat (2007) explicando que los fetos se estimulan con los diversos impulsos sonoros durante el embarazo.

Otros de los autores que afirman esta teoría serían Malagarriga y Valls (2003) que explican que:

*El sonido rodea al niño desde los primeros momentos de la vida, ya sea porque él mismo lo produce, ya sea porque surge en su entorno, y el interés que demuestra hacia el mundo sonoro indica hasta qué punto los sonidos desarrollan una función básica en los inicios de la comunicación humana. (p. 11).*

La música o cómo enseñar la música está basado en la percepción y la expresión. Montoro (2004) explica que los procesos perceptivos y expresivos son los pilares para la enseñanza de la música. Cree también que para que el niño sea capaz de adquirir características como cantar bien, bailar bien y que adquiriera una buena formación instrumental hay que enseñarle a entrenar el oído.

Todos los niños tienen capacidades para la música, puesto que como argumentan Bernal y Calvo (2003) nuestra propia voz es el principal instrumento musical y el más importante. Lo importante no es que un niño no desentone una canción sino que disfrute y se exprese a través de las distintas posibilidades que le ofrece su cuerpo, de todas ellas, la más valiosa la voz.

En ocasiones, los padres hacen que los niños pierdan toda motivación hacia la música, y el sociólogo Merton (1995) afirmaba que en esos casos se produce la profecía autocumplida, pues a menudo si los padres creen que su hijo no vale para la música es algo que se cumple. Puesto que ellos mismos han propiciado que ese niño no tenga interés o simplemente crea que no es válido.

Por este motivo quiero que prestemos mucha atención a la música en la infancia, y que le demos la importancia que merece.

Según algunos estudios como por ejemplo el de López de la Calle (2007) llevado a cabo con diversos centros de Educación Infantil españoles e ingleses, se confirma que los profesores ven la música como un pilar fundamental en la Educación Infantil y la consideran de vital importancia para el desarrollo integral de la persona. Además, consideran que no solo tiene que implicar al ámbito escolar sino que ha de extenderse a la familia, defendiendo los aspectos terapéuticos y compensadores que tiene la música en la infancia y en general a lo largo de la vida.

Si nos centramos en los beneficios que aporta la música en la etapa de Educación Infantil, podemos destacar a Casas (2001) el cual hace un compendio de muchas de las investigaciones empíricas que han demostrado los beneficios y ayuda que proporciona la música en el aprendizaje de las distintas materias escolares como son la lengua y lectura, matemáticas y el rendimiento en general, al igual que la música ayuda en gran medida en el desarrollo del pensamiento creativo y las habilidades sociales.

Otros autores como Altenmüller y Gruhn (2002), también confirman con sus estudios los beneficios que aporta la música en la mejora del rendimiento académico de los alumnos y en la mejora de distintas capacidades como son la lectura y la comprensión.

Por último, mencionar a Lago y Cabrelles (2001) quienes demostraron que a partir de la práctica de distintos juegos musicales los alumnos mejoraban la memoria y el interés.

## 5. PROPUESTA DIDÁCTICA

### 5.1.INTRODUCCIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

Antes de empezar con el desarrollo de la propuesta didáctica que voy a desarrollar creo que se tiene que definir qué es una secuencia didáctica. Para ello, voy a ayudarme de varios autores para concretar lo que es.

En primer lugar, los autores Zabala y Arnau (2007) exponen que las secuencias didácticas de enseñanza-aprendizaje son la forma de llevar a cabo las diversas actividades que se van a plantear y realizar a lo largo de la unidad didáctica.

Según Giné y Parcerisa (2003), las secuencias didácticas tratan tres fases. Se da una fase donde maestro y alumno planifican la intervención llamada FASE PREAMBIENTE. Otra FASE INTERACTIVA donde los maestros trabajan con los alumnos. También se da una FASE POSTACTIVA que es cuando evaluamos lo planteado en la unidad. A partir del siguiente esquema podemos observar lo explicado anteriormente.

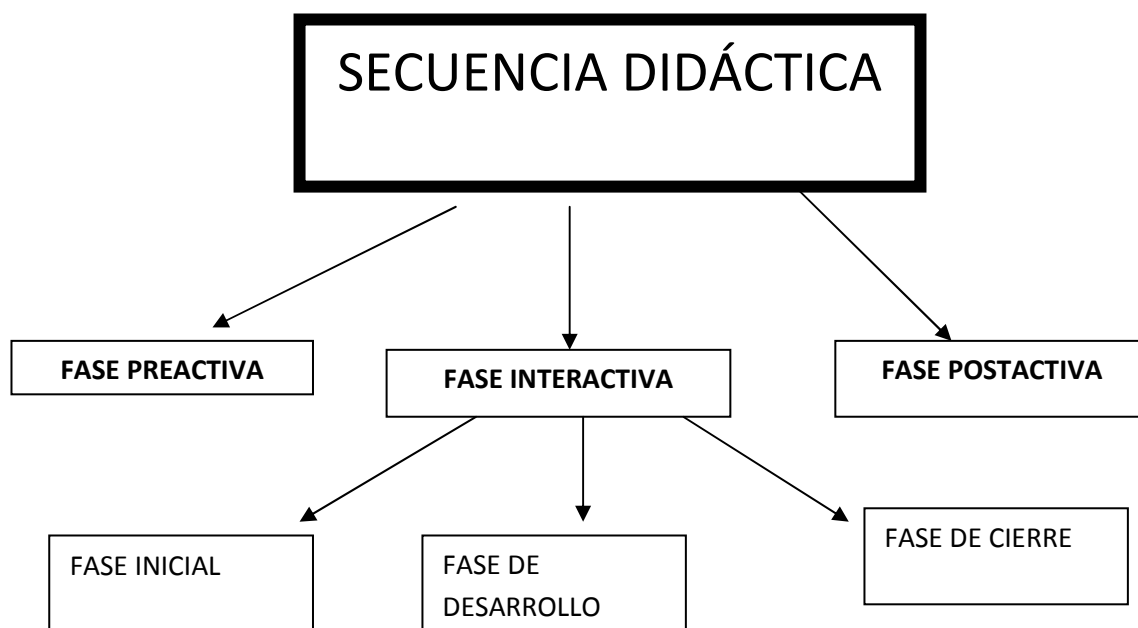


Figura 1. Elaboración propia a partir de Giné y Parcerisa (2003)

El objetivo que pretendo conseguir cuando finalice esta propuesta didáctica es que los alumnos sean capaces de apreciar los diferentes juegos que vayamos a emplear en el aula de Música aunque se podría extender a otros espacios. Con la consecución de la propuesta didáctica ayudaremos a los alumnos a interiorizar aspectos importantes como el ritmo y la melodía.

Esta propuesta didáctica no se ha llevado a cabo debido a que cuando estuve en el periodo de prácticas no iba a llevar a cabo el presente Trabajo de Fin de Grado. Esto no quiere decir que no se pueda llevar a cabo en cualquier momento.

He titulado la siguiente propuesta “*El juego como instrumento musical*” y va dirigida a alumnos del tercer ciclo de Educación Infantil, es decir, niños comprendidos entre los cinco y seis años de edad. La clase cuenta con un total de veintidós alumnos entre los cuales ninguno se encuentra con necesidades educativas especiales. De esta forma, la propuesta se ofrecerá de manera similar para todo el grupo.

La propuesta está organizada en tres sesiones. Estas sesiones se dividirán en un conjunto de actividades presentadas como juegos ya que no dejan de serlo. Se han planteado hacer en diferentes agrupaciones como pueden ser en pequeños grupos, gran grupo, parejas, etc.

De esta forma, realizamos un trabajo completo porque así los niños interactúan entre ellos, se socializan a través del lenguaje y a través del juego.

A medida que van trabajando la sesión los alumnos serán capaces de resolver conflictos, trabajar de forma autónoma y se fomentará la imaginación y la creatividad.

Dispondremos de un espacio como es la propia aula de los alumnos, es un aula amplia por lo que podrán moverse libremente, un gimnasio interior que nos serviría de espacio cubierto y el patio exterior, donde se realizarán actividades si la climatología nos los permitiera.

El juego nos permitirá tener a todo nuestro alumnado motivado, de tal modo que se expresarán de forma libre y serán capaces de captar los nuevos aprendizajes de forma más rápida y con mayor facilidad.

## **5.2.OBJETIVOS**

Los objetivos generales que pretendo que se cumplan durante la propuesta son los siguientes:

- Trabajar y conocer las cualidades del sonido.
- Interiorizar el ritmo.
- Desarrollar de forma práctica aspectos de la motricidad gruesa y la motricidad fina acordes con la edad de los participantes.
- Mejorar la coordinación.

- Cooperar con los compañeros y ofrecer la ayuda necesaria para el buen desempeño de las actividades.
- Contribuir a la socialización de todos los miembros.
- Mejorar la expresión verbal y corporal.
- Favorecer la atención y la escucha.
- Fomentar la imaginación y la creatividad.
- Reconocer los sonidos de los instrumentos que forman una orquesta.
- Disfrutar y cantar canciones populares y tradicionales.

### **5.3.CONTENIDOS.**

Esta propuesta didáctica estará basada en el juego como elemento principal para abordar la música en el aula. Los contenidos que trabajaré están recopilados en el currículum del segundo ciclo de Educación Infantil de la Comunidad de Castilla y León, establecido por el Real Decreto 122/2007. La propuesta engloba los siguientes contenidos del currículum:

- ✓ **ÁREA DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL.**
  - ❖ Identificación y expresión equilibrada de sentimientos, emociones, vivencias preferencias e intereses propios en distintas situaciones y actividades.
  - ❖ Coordinación y control de las habilidades motrices de carácter fino, adecuación del tono muscular y la postura a las características del objeto, de la acción y de la situación.
  - ❖ Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas habilidades.
  - ❖ Nociones básicas de orientación espacial en relación a los objetos, a su propio cuerpo y al de los demás, descubriendo progresivamente su dominancia lateral.
  - ❖ Nociones básicas de orientación temporal, secuencias y rutinas temporales en las actividades de aula.
  - ❖ Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas y en los juegos de carácter simbólico.
  - ❖ Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.
  - ❖ Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados.

✓ **CONOCIMIENTO DEL ENTORNO**

- ❖ Objetos y materiales presentes en el entorno: exploración e identificación de sus funciones.
- ❖ Valoración de las normas que rigen el comportamiento social como medio para una convivencia sana.
- ❖ Incorporación de pautas de comportamiento para unas relaciones sociales basadas en el afecto y el respeto.

✓ **LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN**

- ❖ Utilización del lenguaje oral para manifestar sentimientos, necesidades e intereses, comunicar experiencias propias y transmitir información. Valorarlo como medio de relación y regulación de la propia conducta y la de los demás.
- ❖ Escucha y comprensión de cuentos, relatos, poesías, rimas o adivinanzas tradicionales y contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje en su lengua materna y en lengua extranjera.
- ❖ Exploración de las posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de objetos cotidianos y de instrumentos musicales. Utilización de los sonidos hallados para la interpretación y la creación musical. Juegos sonoros de imitación.
- ❖ Ruido, sonido, silencio y música. Discriminación de sonidos y ruidos de la vida diaria, de sus rasgos distintivos y de algunos contrastes básicos
- ❖ Aprendizaje de canciones y juegos musicales siguiendo distintos ritmos y melodías, individualmente o en grupo.
- ❖ Curiosidad por las canciones y danzas de nuestra tradición popular y de otras culturas.
- ❖ Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos como recursos corporales para la expresión y la comunicación.
- ❖ Expresión de los propios sentimientos y emociones a través del cuerpo, y reconocimiento de estas expresiones en los otros compañeros.
- ❖ Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos y otros juegos de expresión corporal individuales y compartidos.
- ❖ Representación de danzas, bailes y tradiciones populares individuales o en grupo con ritmo y espontaneidad.

#### **5.4. SESIONES.**

A partir de aquí voy a desarrollar una serie de sesiones en las que se realizarán diferentes actividades. Todas las sesiones planteadas cuentan con actividades que son empleadas como juegos lúdicos.

##### **➤ SESIÓN 1.**

Esta primera sesión constará de seis actividades con una duración aproximada de sesenta minutos. En varias actividades trabajaremos con instrumentos reciclados a partir de objetos que podemos encontrar en nuestra vida cotidiana. Con la ayuda de estos objetos crearemos nuevos sonidos de forma lúdica, amena. Conseguiremos captar la atención de nuestro alumnado ya que se presentan actividades que no se hacen diariamente. Todas las actividades se desarrollarán en un ámbito lúdico a través de juegos.

##### **○ ACTIVIDAD 1. “UN ÓRGANO DE AGUA”.**

**Desarrollo:** con ayuda de ocho botellas de cristal duro o de plástico intentaremos conseguir diferentes sonidos, a modo de una escala musical. Para ello, llenaremos esas botellas con diferente cantidad de agua. Podremos añadir temperas de colores diferentes para saber el nivel de agua en cada una de las botellas. Para hacer sonar las botellas, los alumnos tendrán que soplar las cañas que hay en el interior o en la boca de la botella. De esta forma, los alumnos serán los encargados de crear una melodía.

Una variante a esta actividad sería hacer el “vaso melódico” utilizando vasos de cristal y haremos sonidos golpeando con las uñas, baquetas o por ejemplo una cucharilla.

**Organización social:** en esta actividad se podrán emplear varias agrupaciones como gran grupo, pequeño grupo, parejas, etc.

**Recursos:** ocho botellas de cristal o plástico duro, ocho vasos de cristal, baquetas, cucharillas.

**Temporalización:** 15 minutos

**Espacio:** aula de clase.

## ○ ACTIVIDAD 2. “CONCIERTO DE BANDAS ELÁSTICAS”

**Desarrollo:** los alumnos se dispondrán en un círculo alrededor del aula. Les entregaremos unas gomas elásticas de varios tipos. Después de haberles entregado las gomas elásticas, ellos escogerán las que más les gusten para realizar la actividad.

El profesor será el encargado de mostrar a los alumnos la actividad que ellos realizarán posteriormente. Sujetará con las manos los extremos del material, en este caso serán gomas elásticas y hará sonidos con ellas. Estos sonidos varían dependiendo la longitud en la que se encuentren en las manos. Producen diferentes sonidos si las manos están cercanas, separadas un poco o por el contrario está más alejada la una de la otra.

Una vez realizada la actividad por parte del maestro, será el turno de los alumnos. Los alumnos harán sonar el material y tendrán que estar atentos al sonido que producen el resto de compañeros.

Cuando haya finalizado este proceso, se hará una puesta en común en asamblea para poner en común lo acontecido. En esta asamblea se reflexionará sobre los siguientes puntos:

- 1- ¿Por qué suena las gomas elásticas?
- 2- ¿De qué otras formas podemos hacer sonar este material?
- 3- ¿Por qué cambia el sonido?
- 4- ¿Cuándo es más agudo? ¿Por qué?
- 5- ¿Qué instrumentos de cuerda conocemos?
- 6- ¿Cómo tiene que tocar el músico sus cuerdas para que estas hagan sonido?

Las reflexiones generadas por los alumnos serán recogidas en una cartulina por parte del maestro y mostrada a los alumnos para que sepan estas cualidades del sonido.

Acabado esto, todo el grupo realizará el gran concierto de gomas elásticas. El maestro se encargará de recopilarlo y grabarlo para que posteriormente se pueda llevar a cabo una exposición audiovisual del resultado.

**Organización social:** en esta actividad se podrán emplear varias agrupaciones como gran grupo, pequeño grupo, parejas, etc.

**Recursos:** gomas elásticas, cámara de video, cartulina, rotulador.

**Temporalización:** 20 minutos.



**Espacio:** aula de clase.

○ **ACTIVIDAD 3. “ME CONVIERTO EN COMPOSITOR”.**

**Desarrollo:** daremos a escoger a los alumnos materiales reciclados que se encuentran en una bolsa como cajas de cartón que pueden tener la tapa o no, vasos de yogurt, botellas de plástico, trozos de madera o cualquier otro tipo de materiales reciclados de la vida cotidiana. Una vez escogido el material de la bolsa colocaremos en ello una o dos gomas elásticas para experimentar con ellas y averiguar los sonidos que se dan.

Realizados estos sonidos pondremos como puesta en común con el resto de compañeros y diremos los sonidos que más han gustado y los que menos.

Cada alumno tendrá que escribir en la pizarra el sonido que le ha parecido más atractivo y el que menos. Aquellos sonidos que muestren las mismas peculiaridades se representaran de forma similar.

**Organización social:** en esta actividad se podrán emplear varias agrupaciones como gran grupo, pequeño grupo, parejas, etc.

**Recursos:** bolsa de reciclaje que contiene caja de cartón con tapa, vaso de yogurt, botella de plástico, trozo de madera, gomas elásticas, pizarra.

**Temporalización:** 10 minutos

**Espacio:** aula de clase.

○ **ACTIVIDAD 4. “ LOS JARRONES”**

**Desarrollo:** en esta actividad pondremos música a los alumnos. Mientras suena la música los alumnos tendrán que bailar libremente alrededor del aula. Ellos se expresarán de forma libre, autónoma. En definitiva, serán movimientos libres sin restricciones. Cuando la música cese, todo el grupo se quedará inmóvil. Si no fuera así los jarrones (alumnos) se romperían. Trabajaremos la atención de los alumnos, la escucha atenta, la expresión a través de la danza, el ritmo y la coordinación.

**Organización social:** en esta actividad se podrán emplear varias agrupaciones como gran grupo, pequeño grupo, parejas, etc.

**Recursos:** aparato de música, cualquier instrumento, etc.

**Temporalización:** 5 minutos.

**Espacio:** aula de clase.

○ **ACTIVIDAD 5. “LAS UVAS”.**

**Desarrollo:** esta actividad se parece mucho a la de “los jarrones” nombrada anteriormente. Los alumnos bailarán al ritmo de la música libremente. Cuando pare la música el profesor dirá: “me apetece un racimo de... ¡cuatro uvas!

En ese momento los alumnos tendrán que agruparse en grupos de cuatro personas. Este número de agrupaciones irá variando según lo diga el profesor. Los alumnos deberán estar atentos a las indicaciones del profesor ya que si no se agrupan de la forma adecuada podrán quedar eliminados del juego.

Con esta actividad favorecemos aspectos como el sentimiento de grupo, la cooperación.

Además, es un juego transversal ya que trabajamos conceptos relacionados con las matemáticas.

**Organización social:** en esta actividad se podrán emplear varias agrupaciones como gran grupo, pequeño grupo, parejas, etc.

**Recursos:** no hace falta ningún recurso específico para esta actividad.

**Temporalización:** 5 minutos.

**Espacio:** aula de clase.

○ **ACTIVIDAD 6. “LA FIGURA INDISCRETA”.**

**Desarrollo:** el profesor formará entre dos y tres equipos con los participantes que hay en el aula. Cuando el profesor pare la música se tiene que construir una figura que previamente citará el profesor. Por ejemplo si se dice “cuadrado” los alumnos formarán un cuadrado ayudándose de sus propios cuerpos para formar esa figura. Se pueden decir otras figuras como el rectángulo, el círculo, etc.

El equipo ganador será el que consiga realizar la figura en el menor tiempo posible. Trabajaremos aspectos transversales como la geometría. Potenciaremos también el trabajo cooperativo, el trabajo en grupo. De esta forma, el grupo estará más cohesionado y fomentaremos las habilidades sociales.

**Organización social:** en esta actividad se podrán emplear varias agrupaciones como gran grupo, pequeño grupo, parejas, etc.

**Recursos:** aparato de música.

**Temporalización:** 5 minutos.

**Espacio:** aula de clase.

➤ **SESIÓN 2.**

En esta sesión trataremos actividades relacionadas con la escucha atenta. Haremos partícipes a los alumnos para que consigan disfrutar de las actividades y conozcan conceptos relacionados como sonidos graves y agudos, la escala musical, familia de instrumentos. Todas las actividades que se mostrarán a continuación se harán de forma lúdica fomentando la motivación de los alumnos. Con esto, captaremos mejor su atención. Esta sesión durará sesenta minutos aproximadamente y contará con seis actividades.

○ **ACTIVIDAD 1. “BUSCANDO LA ARMONÍA”.**

**Desarrollo:** el profesor representará un par de sonidos. Uno de los sonidos será grave y el otro será agudo con ayuda de un xilófono. Los niños, deberán reproducirlos en el orden que los han escuchado. Para ello, deberán reproducirlos de la siguiente manera: cuando el sonido que se haya producido sea agudo los alumnos dirán “ni”, si por el contrario el sonido es grave pronunciarán la sílaba “no”. Otra forma de hacer este juego sería entregar a los alumnos carteles con las palabras “grave y agudo” por lo que solo tendrían que mostrar el cartel correspondiente cuando se haya oído el sonido correspondiente.

**Organización social:** en esta actividad se podrán emplear varias agrupaciones como gran grupo, pequeño grupo, parejas, etc.

**Recursos:** xilófono, carteles con las grafías correspondientes.

**Temporalización:** 10 minutos.

**Espacio:** aula de clase.

○ **ACTIVIDAD 2. “LA ESCALERA DE LAS NOTAS”.**

**Desarrollo:** antes de la realización de esta actividad explicaremos el concepto de escala musical. Nombraremos las notas musicales que la componen ayudándonos de la figura dos que podemos observar en los recursos.

Para hacer la actividad agruparemos a los alumnos alrededor de un corro o círculo. Los niños estarán sentados en el corro formado y pronunciarán repetidamente las notas de la escala musical en orden descendente (do, si, la, sol, fa, mi, re, do). Al alcanzar la nota

LA, se tendrá que dar una palmada en vez de decir la nota musical. Repetirán el proceso con todas las notas musicales.

La persona que no cumpla con esta regla quedará eliminada. Una vez que alguien quede eliminado el profesor dirá en que nota de la escala se tendrá que palmear. Ganará el juego quien quede el último.



Figura 2. Elaboración propia.

**Organización social:** en esta actividad se podrán emplear varias agrupaciones como gran grupo, pequeño grupo, parejas, etc.

**Recursos:** escala musical.

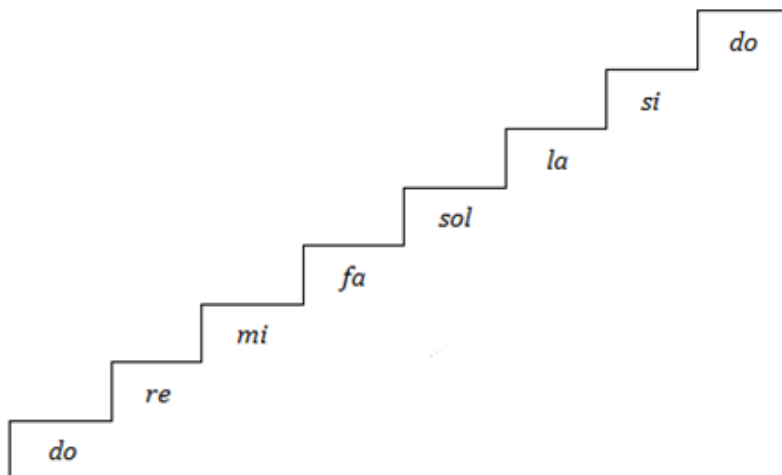


Figura 3. Elaboración propia

**Temporalización:** 10 minutos.

**Espacio:** aula de clase.

### ○ **ACTIVIDAD 3. “EL RELOJ PERDIDO”.**

**Desarrollo:** se ha perdido un despertador. Se encuentra escondido en el aula. Hay que encontrarlo. El profesor esconde un reloj despertador en el aula. Los alumnos, que llevan los ojos tapados con antifaces tendrán que encontrarlo estando atentos al tic-tac para poder hallarlo. Se formarán equipos de tres, cuatro o cinco jugadores. Cuando un miembro del equipo encuentre el reloj eliminará al resto de sus compañeros de equipo. Avanzará a una nueva ronda con los ganadores de los otros equipos en la final del torneo del reloj. Si ocurriera que ninguno de los participantes es capaz de encontrar el reloj, todos los integrantes del grupo perderán y serán eliminados.

Una variante de esta actividad sería encontrar a un jugador que haga sonidos. Se moverá por todo el espacio del aula y puede hacer varias cosas: tocar un instrumento como un triángulo, tocar las palmas, etc.

Otra de las variantes sería jugar al juego del “Marco Polo” que está relacionado directamente con esta actividad. Este juego consiste en que los participantes dicen la palabra “Marco” y el jugador que ha de ser pillado responde “Polo”. De esta manera, los participantes que tienen que buscarlo tienen que saber ir en la dirección de la voz del compañero para encontrarlo.

**Organización social:** en esta actividad se podrán emplear varias agrupaciones como gran grupo, pequeño grupo, parejas, etc.

**Recursos:** reloj despertador, triángulo.

**Temporalización:** 10 minutos.

**Espacio:** aula de clase.

### ○ **ACTIVIDAD 4. “LA FAMILIA”.**

**Desarrollo:** en esta actividad trataremos las familias de instrumentos musicales que componen una orquesta sinfónica (viento, cuerda y percusión). Para ello me ayudaré de este video para que los alumnos capten estos conceptos:  
[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=59&v=iFzNgeq0SGc](https://www.youtube.com/watch?time_continue=59&v=iFzNgeq0SGc)

En este video nos explican las características de los diferentes tipos de instrumentos que componen la orquesta sinfónica así como sus principales características.

Una vez explicado esto pasaremos a realizar la actividad. Repartiremos a los alumnos de la clase unas cartulinas de colores (rojo, blanco y amarillo). El color rojo corresponderá con instrumentos de cuerda, el color blanco se relaciona con instrumentos de percusión y por último, el color amarillo corresponderá con instrumentos de viento. El profesor pondrá un *mix* de instrumentos de la orquesta sinfónica que añado en los recursos. Los alumnos escuchen instrumentos de cuerda mostrarán la cartulina de color rojo, si oyen instrumentos de percusión mostrarán la cartulina de color blanco y si se escuchan instrumentos de viento tendrán que enseñar la cartulina de color amarillo.

Una de las variantes a emplear en esta actividad será que el profesor nombrará diferentes instrumentos que componen la orquesta sinfónica y los alumnos tendrán que levantar la cartulina que identifique la familia a la que pertenece cada instrumento.

**Organización social:** en esta actividad se podrán emplear varias agrupaciones como gran grupo, pequeño grupo, parejas, etc.

**Recursos:** pizarra digital, cartulinas de colores, página web de *youtube* que es un mix de instrumentos de la orquesta sinfónica:

<https://www.youtube.com/watch?v=qejb8rEjYNQ&list=RD7r4sBm-2ZgQ&index=2>

Video explicativo de los diferentes instrumentos que componen la orquesta sinfónica y sus características:

[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=59&v=iFzNgeq0SGc](https://www.youtube.com/watch?time_continue=59&v=iFzNgeq0SGc)

**Temporalización:** 20 minutos

**Espacio:** aula de clase.

○ **ACTIVIDAD 5. “EL ESPÍA SE CUELA EN LA ORQUESTA”.**

**Desarrollo:** en esta actividad trataremos el ritmo en forma grupal. Habrá un espía que se irá turnando según vaya avanzando la actividad. El alumno que sea el espía abandonará el aula un momento para no escuchar lo que se va a hablar dentro del aula.

Dentro del aula se sorteará el papel del director de la orquesta entre el resto de alumnos que se encuentran en la clase. El papel del director de la orquesta es muy importante ya que será el encargado de marcar el ritmo ya sea con palmas, piernas, golpes y el resto de compañeros tendrán que imitarlo de forma sutil. Una vez que todo el grupo esté

haciendo bien el ritmo se llamará al espía para que acuda al círculo. Intentará averiguar al director de la orquesta.

El director de la orquesta tendrá que variar el ritmo a lo largo de la actividad para que el espía pueda saber el paradero del director. Si adivina al director se intercambiarán los papeles y se sorteará de nuevo quien realiza el papel del director de la orquesta.

**Organización social:** en esta actividad se podrán emplear varias agrupaciones como gran grupo, pequeño grupo, parejas, etc.

**Recursos:** aula de clase.

**Temporalización:** 5 minutos.

**Espacio:** aula de clase.

○ **ACTIVIDAD 6. “LAS MARIONETAS MUSICALES”.**

**Desarrollo:** en esta actividad dividiremos a los alumnos en músicos y marionetas. Habrá mínimo dos participantes que hagan el papel de músicos y como máximo cuatro participantes. El resto de los alumnos serán las marionetas. El papel de los participantes irá cambiando en el transcurso de la actividad. Los músicos tendrán un instrumento cada uno. Estos instrumentos tendrán sonidos muy diferentes para que se puedan diferenciar. Los instrumentos con los que contamos para realizar la actividad son una pandereta, un xilófono, un triángulo y una caja china. Todos estos instrumentos se agrupan en la familia de la percusión, explicada con anterioridad en la actividad número cuatro. De esta forma, afianzamos la captación de conceptos para los alumnos de la clase.

Asignaremos un movimiento para cada instrumento. Por ejemplo:

- **Pandereta:** andar hacia delante hasta la siguiente señal.
- **Caja China:** andar hacia atrás hasta que suene la siguiente señal.
- **Xilófono:** sentarse en el suelo.
- **Triángulo:** saltar.

Los músicos tocarán los instrumentos de uno en uno mientras el resto de compañeros hacen los movimientos correspondiendo con el instrumento.

Con este juego hacemos que los niños desarrollen el sentido del ritmo, la expresión corporal, la coordinación, la escucha atenta, la motricidad. Además pretendemos que adquieran el concepto de timbre en algunos instrumentos musicales.

**Organización social:** en esta actividad se podrán emplear varias agrupaciones como gran grupo, pequeño grupo, parejas, etc.

**Recursos:** pandereta, caja china, xilófono, triángulo, baquetas.

**Temporalización:** 5 minutos.

**Espacio:** aula de clase.

### ➤ **SESIÓN 3.**

En esta tercera sesión realizaremos actividades lúdicas relacionadas con la música en las que utilizamos los juegos populares o tradicionales que se han practicado en todo momento, o también en actividades de adultos. La cultura musical se va transmitiendo de unas generaciones a otras, a través de canciones, nanas, rimas, retahílas, danzas, juegos de palmas e incluso rondas, juegos de corro, la comba, la goma y los paseillos.

Actualmente, con las nuevas tecnologías y la música comercial, estas manifestaciones culturales tienden a desaparecer. Es importante mantener la cultura y las tradiciones musicales pues forman parte de lo que somos y de nuestro pasado.

Con estas actividades buscamos una implicación de los alumnos y que participen activamente en la sesión. También podremos enseñar juegos que habitualmente no hacen porque se han pasado de moda.

Esta sesión durará sesenta minutos aproximadamente y tendrá seis actividades que tienen una duración de diez minutos cada una. Se basará en una sesión con canciones infantiles de corro y canciones destinadas a juegos con combas.

#### ○ **ACTIVIDAD 1. “ANTÓN PIRULERO”.**

**Desarrollo:** esta actividad trata la canción del Antón Pirulero. La canción es la siguiente:

- Antón, Antón, Antón Pirulero,  
cada cual, cada cual,  
atienda su juego  
y el que no lo atienda pagará una prenda.

Los jugadores se colocarán en un corro y sentados en el suelo y todos escogerán un instrumento ficticio y a la orden del director de la orquesta tendrán que imitar el



instrumento que han escogido para tocar a la vez que cantan la canción. Se acompañará la canción con palmas para que la actividad sea más animada.

Si alguno de los jugadores no canta o no toca su instrumento el director, que está pendiente de todo lo que sucede en el corro, le hará pagar una prenda tal y como dice la canción.

Si le quitan tres prendas tendrá que abandonar el juego y tendrá que pasar una prueba para poder recuperarlas. Esta prueba será asignada por el resto de participantes.

**Organización social:** en esta actividad se podrán emplear varias agrupaciones como gran grupo, pequeño grupo, parejas, etc.

**Recursos:** canción del Antón Pirulero.

**Temporalización:** 10 minutos.

**Espacio:** aula de clase.

○ **ACTIVIDAD 2. “EL COCHERITO LERÉ”**

**Desarrollo:** esta actividad es un juego tradicional de comba aunque también puede ser un juego de corro. En primer lugar, formaremos en un círculo desplazándonos al ritmo de la canción simulando conducir un coche y cuando se acabe cada verso tendremos que pararnos y elevar los brazos.

Otras variantes de esta forma cantada de la canción tradicional será dar vueltas al corro mientras se canta, cuando digamos “Leré” los niños se agacharán sin soltarse de las manos y se volverán a levantar para seguir dando vueltas al corro.

Una vez aprendida la canción introduciremos una comba. Necesitamos que dos personas sujeten la soga de los extremos para hacer girar la soga.

Estas dos personas harán girar la cuerda y el resto de compañeros saltará mientras se canta la canción. Cuando se diga “Leré” las dos personas que se encuentran girando la comba deberán hacer un giro arriba y el que se encuentra saltando se agachará hasta que prosiga la canción.

**Organización social:** en esta actividad se podrán emplear varias agrupaciones como gran grupo, pequeño grupo, parejas, etc.

**Recursos:** letra de la canción adjuntada a continuación, cuerda para saltar.

## EL COCHERITO, LERÉ

El cocherita, leré	Y yo le dije, leré	El nombre de María
me dijo anoche, leré,	con gran salero, leré,	que cinco letras tiene:
que si quería, leré	no quiero coche, leré	la M, la A, la Rala I, la A
montar en coche, leré.	que me mareo, leré.	MA-RÍ-A.

**Temporalización:** 10 minutos.

**Espacio:** aula de clase o patio exterior.



Figura 3

### ○ ACTIVIDAD 3 “A LA ZAPATILLA POR DETRÁS”



Figura 4

**Desarrollo:** los alumnos formarán un círculo. Uno de los alumnos se colocará fuera del círculo y comenzará a moverse alrededor del resto de compañeros mientras se canta la canción. Cuando la canción dice “mirar para arriba” los alumnos mirarán hacia arriba y cuando dice “mirar para abajo” lo harán para abajo. En este verso “¡A dormir, a dormir, que vienen los Reyes Magos!” los alumnos cerrarán los ojos. Mientras tanto, el que lleva la zapatilla dejará la misma detrás de uno de los compañeros sin que se note. Se va contando hasta la hora a la que se ha ido a dormir. Cuando finalizamos de contar el que

tiene la zapatilla o el objeto que hayamos escogido deberá intentar pillar al que ha dejado el objeto antes de que pueda dar tres vueltas alrededor del corro. Si es pillado, la volverá a quedar, sin embargo, si no es pillado será el otro compañero el que tiene que hacer el mismo proceso.

**Organización social:** en esta actividad se podrán emplear varias agrupaciones como gran grupo, pequeño grupo, parejas, etc.

**Recursos:** zapatilla. Podemos usar cualquier otro objeto para no hacer que ningún alumno tenga que descalzarse. Canción de la zapatilla por detrás adjuntada a continuación:

#### A LA ZAPATILLA POR DETRÁS

A la zapatilla por detrás, tris-tras.

Ni la ves ni la verás, tris-tras.

Mirar para arriba, que caen judías.

Mirar para abajo, que caen garbanzos.

¡A dormir, a dormir, que vienen los Reyes Magos!

¿A qué hora?... A las...

**Temporalización:** 10 minutos.

**Espacio:** aula de clase.

#### ○ **ACTIVIDAD 4. “EL PATIO DE MI CASA”.**

**Desarrollo:** esta actividad es una canción que se utiliza en juegos de corro. Los alumnos realizarán un círculo excepto uno que se colocará en el centro. Se va cantando la letra de la canción que se encuentra descrita en los recursos de la actividad. En los versos “Agáchate, y vuélvete a agachar, que los agachaditos no saben bailar” los alumnos tendrán que agacharse tal y como dice la canción. En el verso “corre corre, que te pilló” haremos como si estamos corriendo y a ver si pillamos al que tenemos delante. Cuando acabemos la canción se colocará otro alumno en el centro y seguiremos el mismo proceso de actuación.

**Organización social:** en esta actividad se podrán emplear varias agrupaciones como gran grupo, pequeño grupo, parejas, etc.

**Recursos:** pizarra digital, vídeo de la canción recopilado de *youtube* de la página *web* <https://www.youtube.com/watch?v=Iy9mNzrNz7E>

Canción del patio de mi casa que expongo a continuación:

### EL PATIO DE MI CASA

1. El patio de mi casa es particular. Cuando llueve se moja los demás.	2. Agáchate, y vuélvete a agachar, que los agachaditos no saben bailar.	3. Hache, i, jota, ka ele, eñe, ene, a, que si tú no me quieres como otra amiga me querrá.
4. Hache, i, jota, ka ele, eñe, ene, o, que si tú no me quieres otro amigo tendré yo.	5. Chocolate, molinillo corre corre, que te pillo A estirar, a estirar que el demonio va a pasar	

**Temporalización:** 10 minutos.

**Espacio:** aula de clase o patio exterior.

#### ○ **ACTIVIDAD 5. “AL PASAR LA BARCA”.**

**Desarrollo:** esta actividad consiste en una canción que se destina a juegos de comba principalmente. Antes de comenzar con el juego de comba, introduciremos a los alumnos la canción como tal. Pondremos en la pizarra digital que disponemos en el aula para reproducir la canción cuya dirección *web* se encuentra en los recursos. Los alumnos escucharán dos veces la canción para que se habitúen a ella y sean capaces de poder reproducirla más adelante. También dispondrán de una hoja para cada alumno donde se encuentra la canción que también he añadido en los recursos.

Aprendida la canción, pasaremos a jugar a la comba. Se cantará la canción y se irá saltando a la comba mientras que esté sonando. Se salta hasta que se acabe la canción y empezará a saltar otro alumno cuando haya acabado la canción. Este proceso se realizará sucesivamente.

**Organización social:** en esta actividad se podrán emplear varias agrupaciones como gran grupo, pequeño grupo, parejas, etc.

**Recursos:** pizarra digital, video de la canción recopilado de *youtube* de la siguiente dirección:

[https://www.youtube.com/watch?v=aoCNyqe\\_UQE7](https://www.youtube.com/watch?v=aoCNyqe_UQE7)

Letra de la canción que será entregada a cada alumno expuesta a continuación.

### AL PASAR LA BARCA

<b>1.</b> Al pasar la barca me dijo el barquero: "Las niñas bonitas no pagan dinero".	<b>2.</b> Yo no soy bonita ni lo quiero ser, las niñas bonitas se echan a perder.	<b>3.</b> Al pasar la barca me volvió a decir: "Las niñas bonitas no pagan aquí".
--	--	--

**4.** Como soy tan fea  
yo le pagaré.  
Arriba la barca  
una, dos y tres.

**Temporalización:** 10 minutos.

**Espacio:** aula de clase.

○ **ACTIVIDAD 6. “QUISIERA SER TAN ALTA COMO LA LUNA”.**

**Desarrollo:** esta canción tradicional será representada por los alumnos con ayuda de apoyo visual ya que antes de que lo hagan los alumnos les daremos unas indicaciones para que puedan llevar la actividad. Mostraremos un vídeo de *Youtube* cuya página *web* se encuentra adjuntada en el apartado de recursos.

Escucharemos la canción varias veces y después los alumnos bailarían y cantarían al ritmo de la música. Además, tendrán que dramatizar y expresarse a través de su cuerpo mostrando las emociones, sentimientos que les aporte la canción.

Para hacer la dramatización pueden llevar disfraces que se llevarán a cabo fuera del horario escolar con ayuda de las familias.

**Organización social:** en esta actividad se podrán emplear varias agrupaciones como gran grupo, pequeño grupo, parejas, etc.

**Recursos:** pizarra digital, canción recopilada de *Youtube* de la página web <https://www.youtube.com/watch?v=LHD7n5r82aY>

Letra de la canción de quisiera ser tan alta como la luna que expongo a continuación:

- |   |   |
|---|---|
| <p><b>1.</b> Quisiera ser tan alta como la luna<br/>¡ay! ¡Ay! como la luna, como la luna.<br/>Para ver los soldados de Cataluña<br/>¡ay! ¡Ay! de Cataluña, de Cataluña.</p> <p><b>2.</b> De Cataluña vengo de servir al rey<br/>¡ay! ¡ay! de servir al rey, de servir al rey.<br/>Y las noticias traigo de mi coronel<br/>¡ay! ¡ay! de mi coronel, de mi coronel.</p> | <p><b>3.</b> Al pasar por el puente de Santa Clara<br/>¡ay! ¡ay! de Santa Clara, de Santa Clara,<br/>se me cayó el anillo dentro del agua<br/>¡ay! ¡ay! dentro del agua, dentro del agua.</p> <p><b>4.</b> Por sacar el anillo saqué un tesoro<br/>¡ay! ¡ay! saqué un tesoro, saqué un tesoro:<br/>una Virgen de plata y un Cristo de oro<br/>¡ay! ¡ay! y un Cristo de oro, y un Cristo de oro.</p> |
|---|---|

**Temporalización:** 10 minutos.

**Espacio:** aula de clase.

### **5.5.EVALUACIÓN.**

La propuesta didáctica narrada anteriormente es un complemento para la programación didáctica del aula. Por tanto, no se calificará como tal y lo que se pretenderá será fomentar la creatividad, la motivación y los intereses de los alumnos.

Para evaluar las actividades empleadas nos basaremos en la observación directa y sistemática. En cada una de las actividades apreciaremos el grado de adquisición de los conceptos ayudándonos de una lista de control que se incluirá en el anexo 1.

Partiremos del nivel de desarrollo de cada alumno para evaluar el desarrollo cognitivo e intelectual de los mismos.

Esta evaluación no será únicamente del trabajo de los alumnos sino que también evaluaremos el trabajo del profesor sobre la práctica docente. Se podrá observar en el anexo 2 un breve cuestionario que se tendrá que rellenar de forma individual y concienzudamente. Se añadirán aspectos de mejora si es posible.

## 6. CONCLUSIONES FINALES

Una vez llegados a este punto, se considera oportuno hacer un balance y recapitulación de los aspectos fundamentales que he pretendido plasmar a lo largo de este Trabajo Fin de Grado. Como hemos visto anteriormente, el juego es algo innato en el ser humano y por tanto algo natural. Cualquier enseñanza debería partir de lo innato, de lo que llevamos dentro para poder aprender conceptos externos.

Considero que la unión de la música y el juego es una hermandad perfecta pues ambas partes unidas en armonía permiten desarrollar la creatividad y ayudan eficazmente al desarrollo integral de la persona. Nosotros, los maestros, no podemos dejar de lado esa capacidad innata que poseen nuestros alumnos: la creatividad. Por lo tanto, somos los primeros y principales responsables de que estas pequeñas almas exploten al máximo sus capacidades creativas para así alcanzar su desarrollo integral.

El juego musical además, permite mejorar muchas capacidades que no son solo musicales como la atención, la imaginación y la concentración de una forma lúdica y muy motivadora para los niños.

Todo juego implica la música. Por tanto, unir estos dos conceptos es beneficioso y fructífero para el pleno desarrollo de los alumnos. Por este motivo decidí realizar este trabajo. Desde mi punto de vista, aplico el juego de forma que los alumnos aprendan una serie de conceptos, como los planteados en la propuesta didáctica aunque para los alumnos el juego siga siendo un juego.

Finalmente, señalar que la propuesta didáctica que he diseñado permite unir música y juego. Trabajar con la música y con el juego podría resultar satisfactorio para los alumnos ya que aprenderían conceptos de forma lúdica.

Creo que mi propuesta de intervención es la ideal para este tipo de alumnos de edades tempranas ya que a través del juego se adquieren los conceptos que nosotros queremos que aprendan de una forma más atractiva y motivadora para ellos.

Me hubiera gustado haber podido llevar a la práctica esta propuesta didáctica para comprobar la reacción de los alumnos, si tiene sentido todo lo planteado y poder cambiar aquellas cosas que no funcionaran y así poder mejorar mis aptitudes en la práctica docente.

La limitación principal que he observado en esta propuesta es poder llevarlo a cabo ya que no he podido obtener ningún resultado.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Altenmüller, E. y Gruhn, W. (2002). Brain Mechanisms, en Parncutt, R. y McPherson, G. E. (Ed.), *The Science and Psychology of Music Performance*. New York: Oxford University Press.
- Bernal, J. y Calvo, M. (2000) Didáctica de la Música. La expresión musical en la Educación Infantil. Málaga, Aljibe.
- Bruner, J. (2007). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza Editorial.
- Caballo, V (1988). *Teoría, evaluación y entrenamiento de las Habilidades Sociales*. Valencia: Promolibro.
- Cagigal, J. M. (1966). *Deporte, pedagogía y humanismo*. Madrid: Ed. Comité Olímpico Español.
- Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona: Ed. Seix Barral, S.A.
- Casas, M. (2001). ¿Por qué los niños deben aprender música?. *Colombia Médica*, 32 (4), 197-204.
- Giné, N. y Parcerisa, A. (coords.). (2003). *Planificación y análisis de la práctica educativa. La secuencia formativa: fundamentos y aplicación*. Barcelona: Graó.
- Gutton, P. (1982). *El juego de los niños*. Barcelona: Hogar del Libro.
- Huizinga, J. (2008). *Homo Ludens. El juego y la cultura*. Madrid: Alianza Editorial.
- Lago, P. y Cabrelles, M. (2008). *La mejora del aprendizaje musical a través del juego musical. Folklore*, 344.
- López de la Calle Sampedro, M. Á. (2007). *La música en centros de educación infantil 3-6 años de Galicia e Inglaterra: un estudio de su presencia y de las prácticas educativas*. Tesis doctoral. Servizo de Publicacións e Intercambio Científico Universidad de Santiago de Compostela. Santiago de Compostela, España.
- Malagarriga, T. y Valls, A. (2003) *La audición musical en la Educación Infantil. Propuestas didácticas*. Barcelona: CEAC.
- Martínez Perales B. (2012). Slideshare. España: Recuperado de <https://es.slideshare.net/beatrizinfantil/el-juego-y-su-evolucion>
- Merton, R. (1995). *Teoría y estructuras sociales*. México: Fondo de Cultura Económica.



- Mila, M. (1980). *Historia de la música*. Barcelona: Bruguera.
- Montoro, M. (2004). *44 juegos auditivos. Educación musical en Infantil y Primaria*. Madrid: CCS.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Málaga: Aljibe.
- Moreno Palos (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Alianza Editorial.
- Organización de las Naciones Unidas. (2008). *Declaración Universal de los Derechos de los niños*.
- Pérez, J. y Gardey, A. (2008). Definición de música. Recuperado el 16 de noviembre de 2018 de: <http://definicion.de/musica/>
- Piaget J. (1977). *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Ed. Ariel.
- Real Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.
- Roca, E. (2003). *Cómo manejar tus habilidades sociales; programa de asertividad, autoestima e inteligencia emocional*. Valencia: ACDE cooperación y Desarrollo.
- Rousseau, J. (1762). *Emilio o la educación*. Buenos Aires: Centro editor de América Latina.
- Rüssel, A. (1985). *El juego de los niños*. Barcelona: Herder.
- Sánchez J. y Carmona, J. (2004). *Juegos motores para primaria -10 a 12 años-*. Barcelona: Paidotribo.
- Zabala, A. Y Arnau, L. (2007) *11 Ideas clave. Cómo aprender y enseñar competencias*. Barcelona: Graó.
- Ward, J. (1964). *Método Ward "Pedagogía Musical Escolar"*. Bélgica: Desclée&Cía Editores.

## 8. ANEXOS

### ANEXO 1

#### EVALUACIÓN DEL ALUMNADO.

El alumno: _____	SI	NO	OBSERVACIONES
Diferencia los sonidos graves y agudos.			
Es capaz de diferenciar los diferentes instrumentos que componen una orquesta sinfónica.			
Es capaz de elaborar materiales utilizando técnicas creativas a partir del reciclaje.			
Conoce las notas musicales.			
Respeto las reglas de los juegos.			
Es capaz de formular respuestas creativas e imaginativas.			
Respeto el trabajo propio y el de los demás.			
Participa activamente en las actividades.			
Es capaz de trabajar en grupo y cooperar con el resto de los compañeros.			
Muestra una actitud de respeto y cuidado del material y del espacio.			
Resuelve autónomamente los conflictos o problemas que puedan surgir.			

Figura 5: Tabla de evaluación del alumno. Elaboración propia.

## ANEXO 2

### AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INDICADORES	VALORACIÓN (0-4)*	PROPUESTAS DE MEJORA
Se han cumplido los objetivos previstos para la propuesta didáctica.		
Los contenidos trabajados han estado a la altura del nivel de desarrollo de los alumnos.		
Las actividades han sido atractivas, estimulantes y motivadoras.		
La organización del espacio y del tiempo ha sido adecuada.		

Figura 6: tabla de autoevaluación de la práctica docente. Elaboración propia.

\*Valoración: se puntuará de forma numérica entre el 0 y el 4, siendo:

- ❖ 0. Nunca.
- ❖ 1. Pocas veces
- ❖ 2. Algunas veces.
- ❖ 3. Casi siempre.
- ❖ 4. Siempre

### **ANEXO 3. IMÁGENES**

Figura 3: el cocherito leré. Fuente: Google Imágenes. Extraído de: <https://misjuegostradicionales.wordpress.com/juegos/juegos-de-comba/al-cocherito-leré/>

Figura 4: la zapatilla por detrás. Fuente Google Imágenes. Extraído de: <https://juegaenlacalle.wordpress.com/la-lista-de-juegos-populares/a-la-zapatilla-por-detrás/>