



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

“MÚSICA POR TODAS PARTES”

AUTORÍA MARÍA DOLORES DEL BARCO GONZÁLEZ
TEMÁTICA CREATIVIDAD, JUEGOS, VALORES
ETAPA EI

Resumen

La Educación Infantil es la primera etapa del nuestro sistema educativo, aun no siendo obligatoria, se puede apreciar una escolarización casi universal de los niños y niñas de 0 a 6 años. Es una etapa con identidad propia y no subordinada a las exigencias de otro nivel superior. Ello es un reto a los profesionales que trabajamos de forma directa en la infancia, ya que algunos de los procesos de crecimiento y desarrollo fundamentales tienen lugar a esas edades. Los docentes disponemos de una herramienta esencial para favorecer dichos procesos: EL JUEGO. A continuación propongo algunos utilizando como recurso fundamental el propio cuerpo.

Palabras clave

Técnicas creativas, juegos cooperativos, educación infantil, instrumentos, relaciones sociales, música.

Las experiencias, juegos y actividades que propongo a continuación se centran en el área de Educación Musical, y dentro de ésta más concretamente en el bloque de Educación Instrumental. Este bloque abarca percusión corporal, pequeña percusión, tocar instrumentos elementales, construcción de instrumentos e información sobre instrumentos.

En la nueva legislación educativa vigente: Ley Orgánica de Educación, 2/2006, de 3 de Mayo y en Andalucía, la Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía, recogen las finalidades de la Educación Infantil:

- Contribuir al desarrollo físico, afectivo, social y cognitivo.
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- Desarrollar las pautas elementales de convivencia y relación social.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

- Ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos. Respeto a la diversidad.
- El descubrimiento de las características físicas y sociales del medio en el que viven.
- Adquirir autonomía personal y elaborar una imagen positiva y equilibrada de sí mismos.

Teniendo en cuenta lo anterior, queda justificada la importancia de la Educación Musical en este nivel, porque de una y otra forma contribuye a alcanzar casi todas las finalidades anteriormente enumeradas, además de formar un bloque de contenido, en la tercera área de experiencia (Lenguajes: Comunicación y Representación).

Para elaborar este trabajo me he basado en el *paradigma cognitivo*, y dentro de éste en el *modelo cognitivo-constructivista*. Este modelo resalta los fines educativos que se dirigen al desarrollo de las habilidades de aprendizaje y de pensamiento («aprender a aprender» y «aprender a pensar»).

El profesor/a conecta con las experiencias, conocimientos cotidianos, intereses, necesidades... de los alumnos/as, suscitando conflictos cognitivos y desarrollando el papel de orientador durante todo el proceso.

El alumno/a es considerado como un potencial para construir el conocimiento. Se aprecian sus aportaciones, tanto aciertos como errores, y más que receptor (informacionismo) o actor (conductismo), se le considera autor.

La *metodología* más usual es la que se basa en el entrenamiento de la metacognición, en el aprendizaje significativo, conectando los nuevos conocimientos con los esquemas de los alumnos/as, en el uso de conflictos cognitivos, en la conexión con la experiencia, en el uso de mapas conceptuales, en el trabajo cooperativo, en los métodos de descubrimiento y en la motivación intrínseca.

Todos y cada uno de los bloques de contenidos se trabajarán mediante el JUEGO, que deberá presentarse en las siguientes formas complementarias entre sí:

- *Exploración* (aprendizaje por descubrimiento, BRUNER): desarrollo de la creatividad mediante improvisación y composición. Por ejemplo: sería factible aprender un idioma inventado por uno mismo.
- *Reproducción* (aprendizaje receptivo, AUSBEL): determinados aspectos no se aprenden sino mediante la imitación de modelos. Por ejemplo: no sería posible aprender el idioma chino sino imitando modelos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

El juego es la única actividad que permite simultáneamente el desarrollo de los valores humanos como la solidaridad, el compañerismo, el respeto por el otro, la tolerancia, la escucha atenta..., las conductas residentes como la autoestima, el humor, el desafío, la pasión, los vínculos afectivos, el manejo de la libertad y el despliegue integral de las inteligencias múltiples: la musical, la lingüística, la lógico-matemática, la interpersonal, la intrapersonal, la corporal y la espacial. Este concepto de desarrollo infantil integral se da a partir de la actividad lúdica espontánea del niño que tiene la capacidad y necesidad de jugar libremente en búsqueda de sus aprendizajes vitales, en busca del desarrollo de su capacidad creadora que es aquella que le permitirá crecer y adaptarse con éxito a la complejidad de la realidad que hoy vivimos.

Si la acción educativa se desarrolla al mismo tiempo que la vida, las jornadas escolares serán oportunidades de crecimiento, de crecimiento creador, donde el educando explora, juega, prueba y se expresa espontáneamente, vivenciando, experimentando directamente.

Lo importante es que el niño disfrute, explore, elabore, se exprese, y que utilice para ello las posibilidades que le ofrece su cuerpo, los diversos materiales que se están tratando y las técnicas que a ellos se asocian.

Esta base de trabajo lleva implícito el «padre de los objetivos»: EDUCAR; así como una línea de búsqueda de contenidos de todo tipo, y actividades. Todo ello dentro de unos márgenes de libertad congruente. No creo en las programaciones exhaustivas que consideran objetivos, contenidos y actividades por separado, y que a su vez se subclasifican en actitudinales, conceptuales y procedimentales, que se especifican uno por uno aisladamente con un alto grado de organización lógica y elocuencia matemática. Todo ello queda muy lejos de lo que ocurre en el interior de un aula repleta de «pequeñas personitas» que tienen poco que ver con el *software* y el *hardware* de un ordenador que ciertamente es *programmable*.

EXPERIENCIAS, JUEGOS Y ACTIVIDADES

- ♪ **Nivel:** 3º de Educación Infantil (5 años)
- ♪ **Valores:** fundamentalmente los valores trabajados son creatividad y comunicación, aunque también se trabajan algunos otros.
- ♪ **Técnicas:** relación forzada, actividades recreativas, lluvia de ideas, eco, sonidos evocadores, cuento y melodía imaginativa, El molino, el eco, lenguaje y gestos evocadores, el eco...
- ♪ **Secuencia de actividades:**

1.- ¡EN EL LEJANO OESTE!

- Duración: Aproximadamente 25 minutos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

- **Objetivos:**
 - Potenciar la capacidad tímbrica de elementos corporales, a través de la asociación de los mismos a una narración.
 - Expresar a través del cuerpo y el movimiento emociones, ideas, sentimientos...
 - Favorecer las relaciones sociales en el aula.
 - Respetar las normas de convivencia.
- **Técnicas:** Relación forzada, lenguaje evocador y cuento imaginativo.
- **Procedimiento:** Una persona se encargará de narrar el cuento, mientras que el resto añadirán una percusión corporal, previamente anotada en la pizarra, cada vez que el narrador lo indique.
- **Material:** Cuento, pizarra, tiza y cuerpo.

En el lejano Oeste

Érase una vez, en el lejano Oeste, una tribu de indios y un regimiento de americanos, que se habían declarado la guerra.

Los indios, cogieron sus caballos (1). Al poco rato de cabalgar, llegaron al desierto de arena (2), en donde soplaban el viento (3).

Con gran esfuerzo lograron cruzar el desierto y siguieron cabalgando (1). De pronto, se encontraron con las Montañas Rocosas (4). Les costó atravesarlas debido a la gran cantidad de piedras, pero al fin lo consiguieron y siguieron cabalgando (1).

No se dieron cuenta que el cielo se había llenado de negros nubarrones. De pronto empezó a llover. Una gotita... (5), dos gotitas... (6), la lluvia arreciaba (7), hasta que cayó un buen chaparrón (8). Un rayo cruzó el cielo (9), y no tardó en oírse el trueno (10). Pero en el Oeste las tormentas duran muy poco y la lluvia empezó a disminuir (7).

Caían solo dos gotitas (6),... ya solo una (5). Dejó de llover y siguieron cabalgando (1).

Mientras tanto los americanos que habían salido de su fuerte poco tiempo después, seguían los pasos a los indios. Cabalgando con sus caballos (1), llegaron al desierto de arena (2), donde seguía soplando un fuerte viento (3). Poco a poco fueron dejando atrás el desierto y siguieron cabalgando (1). Ante ellos se alzaban las Montañas Rocosas, (4) que se dieron mucha prisa en cruzar pues querían atrapar a los indios. También llegaron donde estaban los negros nubarrones y empezó de nuevo a llover. Una gotita... (5), dos gotitas... (6), la lluvia arreciaba (7), hasta que cayó un buen chaparrón (8). Un rayo cruzó el cielo (9), y no tardó en oírse el trueno (10). Los americanos se refugiaron debajo de unos árboles para no mojarse. La lluvia empezó a amainar (7). Ya caían dos gotas (6), solo una (5). Cogieron de nuevo sus caballos para seguir cabalgando (1) en busca de los indios.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

A lo lejos, divisaron en la pradera, a los indios que les estaban esperando. Un soldado tocó la corneta (11), y empezaron a disparar. Los americanos con sus rifles (12), y los indios con sus flechas (13)... Y los americanos (12),... y los indios (13). Pero como unos y otros estaban muy lejos y no tenían muy buena puntería, a los americanos se les acabaron las municiones y a los indios las flechas.

No hubo ni muertos ni heridos porque tanto las balas como las flechas se habían perdido en la distancia. Estaban muy cansados de tanto luchar y así decidieron volver todos juntos a casa. Cogieron sus caballos (1) y emprendieron el camino de regreso. Allí seguían las negras nubes y empezó lentamente a llover (5,6,7,8). Un rayo iluminó el cielo (9), y el ruido del trueno les recordó que debían resguardarse de la lluvia, que muy pronto escampó (7,6,5). Siguieron cabalgando (1). Cruzaron de nuevo las Montañas Rocosas. Esta vez les costó mucho debido al cansancio pero siguieron cabalgando (1). Estaban llegando al desierto de arena (2), donde seguía el viento (3). Finalmente, casi extenuados, salieron del desierto y siguieron cabalgando (1), pero estaban contentos porque ya se divisaban en el horizonte las primeras tiendas del poblado y detrás de una pequeña colina estaba situado el fuerte.

Tanto los indios como los americanos vieron que la guerra no había servido para nada y se dieron cuenta de que era mucho más bonita la amistad. Y aquella noche, bajo las estrellas, alrededor de una hoguera, se reunieron todos juntos. Cantaron una bella canción (14) y fumaron la pipa de la paz.

Leyenda:

- 1.- Percusión corporal sobre las piernas imitando el galope de los caballos.
- 2.- Frotarse las manos imitando el sonido de la arena.
- 3.- Soplan imitando el viento.
- 4.- Con los puños cerrados percutir con los nudillos imitando el sonido de las piedras.
- 5.- Percutir con un solo dedo sobre la palma de la mano.
- 6.- Percutir con dos dedos sobre la palma de la mano.
- 7.- Percutir con tres dedos sobre la palma de la mano.
- 8.- Palmas muy rápido.
- 9.- Tziu (expresión verbal). Al mismo tiempo, con un dedo se dibuja el rayo en el aire.
- 10.- ¡Brum! (expresión verbal)
- 11.- Te teretete teretete.

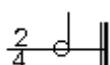
Glisando rápido ascendente y descendente dos veces con el metalófono.

E. / Animales del bosque

Percusión libre con triángulos, claves y panderos.

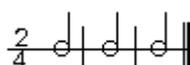
F. / Lobo

1. -



Platillos

2. -



Platillos

G. / Cazador



Metalófono.

H. / Perro



Maracas

I. / Cisnes



Xilófono.

CUENTO “EL PATITO FEO”

Había una vez una granja muy bonita en la que todos los animalitos se llevaban muy bien –A1.

Aquel día era fiesta para los patos, porque iba a nacer un patito y la mamá estaba muy orgullosa –B-. Al fin, nació aquel patito –C-, pero era tan feo, tan feo, que nadie lo quería, y todos le hacían burla –A2-.

El pobre patito, cansado de soportar a sus compañeros, se marchó de su casa –C-, y, cuando había andado mucho tiempo, se encontró en un bosque en el que hacía un frío helador y soplaba el



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

viento fuertemente –D-. Cuando llegó la noche, el pobre patito feo, que estaba muerto de miedo, frío y hambre, se acostó en unos matorrales y se quedó dormido –C, suave y lento-. Durante toda la noche siguió soplando el viento –D- y los animales del bosque hacían unos ruidos que le despertaron asustado –E, misterioso-. Pero el que más miedo le daba era el lobo –F1-, que se oía más que ninguno –F2-.

A la mañana siguiente, pasó por allí un cazador –G- con su perro –H-, y cuando le vieron les dio lástima y se lo llevaron a su casa. Pero allí también se burlaban de él los otros animales –A2-

De nuevo se marchó el pobre patito –C- y, caminando, llegó a un lago en el que había unos animales muy lindos. Eran los cisnes –I-. Como eran tan bonitos le daba vergüenza que le vieran y se escondió –C-. Pero, de pronto, un cisne le descubrió y se fue hacia él, diciéndole: Hermano, ¿qué haces que no vienes a jugar con nosotros? El patito feo, asombrado, se miró en el lago y vio que se había convertido en un precioso cisne. Feliz y contento se metió en el agua –C- y desde entonces vivió alegre con sus hermanos los cisnes –I-C juntos-.

3.- MÍMICA Y CANCIONES POPULARES

- Duración: Aproximadamente 30´; pero depende del número de canciones.
- Objetivos:
 - a) Comunicar y expresar a través de la mímica.
 - b) Desarrollar el oído interno.
 - c) Conocer texto orales de la tradición andaluza...
- Técnicas: relación forzada, gestos evocadores y actividades recreativas.
- Procedimiento: Con canciones populares e infantiles como “Tengo una muñeca vestida de azul”, “Mi zapato pato”, “Debajo de un botón”... conocidas por todos los niños, vamos sustituyendo las palabras por gestos, hasta que únicamente realicemos gestos y no digamos palabras.
- Material: Canciones y cuerpo

DEBAJO DE UN BOTÓN

Debajo de un botón, ton, ton

Del Señor Martín, tin, tin

Había un ratón, ton, ton

Hay que chiquitín, tin, tin

Hay que chiquitín, tin, tin,

Era aquel ratón, ton, ton.

Del señor Martín, tin, tin

Debajo de un botón, ton, ton.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

EL ARCA DE NOE

Estando el cocodrilo y el orangután

Dos pequeñas serpientes y el águila real.

El gato, el topo, el elefante,

No falta ninguno.

Sólo no se ven a los dos Picus.

Un día Noe a la selva fue

Y reunió a los animales alrededor de él.

*“El Señor esta enfadado y el diluvio va a caer
no os preocupéis que yo os salvaré”.*

Estando el cocodrilo y el orangután

Dos pequeñas serpientes y el águila real.

El gato, el topo, el elefante,

No falta ninguno.

Sólo no se ven a los dos Picus

4.- ¡EL REY TIENE!

- Duración: Aproximadamente 10´
- Objetivos:
 - Recordar instrumentos musicales estudiados anteriormente.
 - Ejercitar la atención y la memoria.
 - Respetar turnos.
- Técnicas: El eco.
- Procedimiento: Los niños se sientan en círculo y uno comienza con la frase “*El rey tiene (y el nombre de un instrumento)*”. El compañero que está a su lado repite lo que éste ha dicho y añade el nombre de otro instrumento; por ejemplo “*El rey tiene un violín y un piano*”. Así sucesivamente hasta que todos hayan hablado.
- Material: Memoria

5.- ¡NO TE PILLES LAS MANOS!

- Duración: Aproximadamente 5´



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

- **Objetivos:**
 - Coordinación óculo-manual entre dos personas.
 - Improvisar y crear nuevos ritmos teniendo como base otro
- **Técnicas:** Actividades recreativas
- **Procedimiento:** Por parejas, uno “bate” el pulso con palmas con movimiento vertical, el compañero improvisa rítmicamente con palmas en los espacios libres.
- **Material:** Extremidades inferiores

6.- EL PIANO DE COLORES:

- **Duración:** Aproximadamente 20´
- **Objetivos:**
 - Conocer las notas musicales e interiorizar su entonación.
 - Desarrollar la creatividad improvisando una melodía.
- **Técnicas:** Actividad recreativa, relación forzada y melodía imaginativa.
- **Procedimiento:** El maestro fija en el suelo siete cartulinas de diferentes colores con el fin de crear un piano. Cada uno de esos colores representa una nota musical pretendiendo que relacionen cada nota a un color.
- **Material:** Siete cartulinas de distintos colores y extremidades inferiores

7.- ENREDO MUSICAL

- **Duración:** Aproximadamente 15´
- **Objetivos:**
 - Desarrollar la comunicación y creatividad.
 - Favorecer las relaciones sociales entre los niños y niñas.
- **Técnicas:** Actividad recreativa.
- **Procedimiento:** se hacen dos grupos. Los componentes de cada grupo se colocan los más junto posible, cierran los ojos y alzan los brazos para agarrar las dos manos de los compañeros que tengan más cerca.
- **Material:** Pieza musical de 10´, extremidades inferiores y superiores e imaginación.

CONCLUSIÓN:

La música es una forma fácil, amena y divertida de desarrollar no sólo estos dos valores (creatividad y comunicación), sino otros muchos como: amistad, cooperación, apertura mental, libertad de expresión, respeto, perseverancia, sensibilidad, optimismo, paciencia, higiene, saber escuchar,...



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008

La música es la materia con más poder de desarrollo de las potencialidades humanas por su carácter interdisciplinar y globalizador, y por ello es la asignatura más educativa. Por consiguiente, si hay que sacrificar algo, habrá que valorar la verdadera rentabilidad pedagógica, y no simplemente la *presunta comodidad*.

BIBLIOGRAFÍA:

- Epstein, R. (2002). *El gran libro de los juegos de creatividad*, Barcelona: Oniro.
- Michalko, M. (2002). *Los secretos de los genios de la creatividad*. Barcelona: Gestión.
- Bacus, A. y Román, C. (1994). *Creatividad, cómo desarrollarla*, Barcelona: Iberia.
- Monreal, C. (2000). *¿Qué es la creatividad?* Madrid: Biblioteca Nueva.
- Gervilla Castillo, A. y Coord. (2003). *Creatividad aplicada: una apuesta de futuro*, Madrid: Dykinson.
- Casas Carbajo, J. (2000). *La creatividad en educación infantil, primaria y secundaria*, Madrid: Eos.
- Beltrán Llera, J. (1996). *Psicología de la instrucción i. variables y procesos básicos*, Madrid: Síntesis.

Autoría

- Nombre y Apellidos: María Dolores del Barco González
- Centro, localidad, provincia: CEIP "Benito Pérez Galdós", Málaga
- E-mail: dbarcog82@hotmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE DE 2008