



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

## “¡Juguemos con la música!”

AUTORÍA JERÓNIMO JOSÉ BELLIDO ZAMBRANO
TEMÁTICA EXPRESIÓN MUSICAL EN EDUCACIÓN INFANTIL
ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL

### Resumen

La expresión musical sigue siendo un territorio poco explorado por los maestros/as de Educación Infantil. En este artículo pretendo dar algunas ideas prácticas a los maestros/as de Infantil de cómo introducir la música en el quehacer diario del aula de una manera lúdica y divertida para todos/as.

### Palabras clave

Expresión musical  
Desarrollo integral  
Juegos musicales  
Improvisación

### 1. LA IMPORTANCIA DE LA MÚSICA EN LA ETAPA DE INFANTIL:

La música hoy en día se puede considerar como un instrumento comunicativo masivo y de gran valor, ya que puede movilizar a personas de cualquier edad, condición social, y provenientes de cualquier parte del mundo. Por lo tanto, podemos considerar la música como un lenguaje universal que no solo transmite palabras, también sentimientos y emociones.

Como señala Violeta Hemsy, *“la música es un lenguaje y, como tal, puede expresar impresiones, sentimientos, estados de ánimo.”*

Los maestros/as de Infantil tenemos una oportunidad que no debemos desaprovechar de utilizar y disfrutar de este lenguaje universal con los niños y niñas.

Edgar Willems dice, *“la música favorece el impulso de la vida interior y apela a las principales facultades humanas: la voluntad, sensibilidad, amor, inteligencia, imaginación creadora.”*



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

Los niños/as disfrutan con la música, experimentan con ella emociones y sentimientos, se divierten con los sonidos. El musical, es un lenguaje que permite que los niños se comuniquen con su propio interior y con sus compañeros. Debemos considerar la música un fuerte agente socializador a estas edades. En definitiva, podemos considerar la música, como un importante instrumento para el desarrollo integral del niño/a. Pongamos como ejemplo algunos de los beneficios que la música provoca en los niños:

- Aumenta la capacidad de memoria, atención y concentración de los niño/as.
- Mejora la habilidad para resolver problemas lógico-matemáticos.
- Estimula creatividad y la imaginación en el niño/a.
- Con la música hay una continua interacción con los propios niños/as y los adultos.
- Se estimulan los sentidos, se desarrollan el equilibrio y la expresión corporal.
- Favorece la integración escolar.
- Estimula el desarrollo integral del niño/a, porque la música abarca todas las áreas del desarrollo.

Quiero finalizar este punto con una cita de Violeta Hemsy (importante pedagoga musical) que resume la gran importancia que tiene la música en la infancia de los más pequeños.

*“La infancia es movimiento, actividad, ensayo constante, vida que pugna por proyectarse y hallar un cause por donde fluir libremente. La música posee las condiciones necesarias para llegar a satisfacer sus más íntimos anhelos.”*

## 2. LA FUNCIÓN EDUCATIVA DE LOS JUEGOS:

El juego nos ofrece nos abre un amplio abanico de posibilidades educativas. Los niños y niñas viven con tal intensidad los juegos que ponen a prueba todas sus cualidades y posibilidades, consiguiendo una adaptación al medio emocional y social al mismo tiempo. Por lo tanto podemos considerar el juego como fundamental para poder desplegar y desarrollar todas las capacidades humanas: intelectuales, físicas, sensoriales, sociales, etc. Podemos decir que el juego contribuye al desarrollo integral del niño/a, lo cual lo convierte en una herramienta educativa de primer orden.

El juego esta considerado como uno de los elementos educativos más importantes en las leyes educativas, considerándolo como una herramienta vital para el desarrollo integral del niño/a:

- Es imprescindible destacar la importancia del juego como la actividad propia de esta etapa. En el juego se aúna, por una parte, un fuerte carácter motivador y, por otra, importantes posibilidades para que el niño y la niña establezcan relaciones significativas y el profesorado organice contenidos diversos, siempre con carácter global, referidos sobre todo a los procedimientos y a las experiencias. Se evitará la falsa dicotomía entre juego y trabajo escolar. (Anexo Real Decreto 1330/1991, de 6 de Septiembre).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

- Para contribuir al conocimiento de sí mismo y a la autonomía personal, conviene promover el juego como actividad privilegiada que integra la acción con las emociones y el pensamiento, y favorece el desarrollo social (Anexo Real Decreto 1630/2006, de 29 de Diciembre).

En toda la etapa de Infantil, la actividad lúdica juega un papel muy relevante. El juego, es una actividad natural en estas edades por lo que se convierte en un importante motor de desarrollo en el niño/a.

Al plantearnos la posibilidad de poder trabajar la música en el aula de Infantil a través del juego, lo debemos tratar de hacer con juegos grupales, donde sean partícipes todo el grupo-clase. Debemos entender por juego grupal o colectivo según DeVries a aquel juego, que, los niños y niñas participan conjuntamente de acuerdo con unas reglas convencionales que especifiquen algún clímax preestablecido, y lo que deben hacer los jugadores en roles de carácter interdependiente, opuesto y cooperativo.

Para que un juego colectivo sea educativamente útil podemos considerar estos tres criterios fundamentales: proponer algo interesante y estimulante para que los niños/as piensen como hacerlo, posibilitar que los propios niños/as evalúen su éxito y permitir que todo/as participen activamente durante todo el juego.

### **3. TRABAJAR LA EDUCACIÓN MUSICAL A TRAVÉS DEL JUEGO:**

Aunque normalmente el maestro/a de Infantil no posee una buena formación en cuanto a didáctica de la música, esto no debe suponer ningún impedimento para desarrollar la expresión musical en el aula con los niños/as. Ya que a estas edades, no se trata de formar nuevos “artistas”, sino de acercar al niño/a al mundo de la música y utilizar este lenguaje como otra forma de expresión. Y los juegos musicales no requieren tampoco de una formación musical por parte del docente. La única formación musical que se debe tener es la misma que el tararear una canción, o disfrutar escuchando música. Lo que realmente hace falta por parte del docente es entusiasmo, motivación y saber disfrutar junto a los niños/as.

Normalmente el medio más recurrente para trabajar la música en el aula es la canción. Este es un instrumento sumamente importante y vital en la educación musical del niño/a, ya que a partir del descubrimiento de la propia voz, el niño/a desarrolla la sensibilidad necesaria ante el hecho sonoro y la capacidad creativa. Desde las primeras etapas, los primeros canturreos o nanas que el bebé escucha mientras esta en la cuna, ejercen en los niños/as una importante y necesaria influencia.

Pero como la canción es el recurso más utilizado por los maestros/as de Infantil, quiero proponer algunas alternativas para trabajar la música a través de juego en la etapa de Infantil.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

### **3.1. Relación entre los juegos musicales y la educación musical:**

Ya de todos los docentes es sabido las posibilidades y beneficios que ofrece el juego para el desarrollo integral del niño/a. Con el juego el niño/a actúa, piensa y siente a la vez. Al jugar el niño/a pone en marcha todas sus capacidades: la intelectual, la emocional, la social y la motriz.

Relacionar juego y música, proporciona que el niño/a mejore el conocimiento y apreciación musical. Podemos distinguir algunos motivos concretos que nos muestren los beneficios de los juegos musicales:

- Los juegos musicales proporcionan a los niños y niñas una autoconfianza necesaria para utilizar conceptos y materiales musicales básicos. Conceptos básicos como agudo-grave, sonido fuerte-débil, tiempos lentos y rápidos, etc.
- Los niños y niñas disfrutan de una manera natural con este tipo de juegos. Esto hace que se desinhiban y desarrollen ellos mismo su propio potencial musical de manera espontánea y sin perjuicios. Por lo tanto estamos ante una actividad totalmente integradora.
- Los niños y niñas toman un contacto directo con diferentes instrumentos musicales dando paso a la creatividad interpretativa por parte de ellos.

Los juegos musicales también ayudan en gran medida a desarrollar capacidades de atención y concentración así como a ejercitar la memoria. También nos brindan la oportunidad de trabajar con todo el grupo de niños/as, fomentando así la socialización y la interacción entre ellos y desarrollando diferentes habilidades sociales.

### **4. EL PAPEL DEL DOCENTE:**

Para empezar el maestro/a debe proporcionar a los niños y niñas un ambiente propicio y estimulante para el juego y este, debe implicarse en el juego de una manera entusiasta. El maestro/a les debe transmitir a los niños y niñas ese entusiasmo y esas ganas por aprender. Debe ser el mediador significativo en el proceso de aprendizaje del niño/a.

En el caso de estos juegos musicales, debe ejercer un papel también de organizador, observador y árbitro.

Como organizador de los juegos, debe proporcionar los materiales en el caso de que se utilicen para el juego. Debe organizar un poco el espacio y la distribución donde tenga lugar el juego. Debe explicar las reglas, eso sí, dejando abierta la posibilidad de modificarlas y/o inventar otras nuevas en el caso de que los niño/as intervengan. Nunca debe dar los juegos por completamente cerrados sin dejar ninguna posibilidad a cambio alguno.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

Como observador, debe observar si el juego se desarrolla de manera positiva. Debe observar las interacciones que se producen, los contenidos que se vivencian, las capacidades que se ejercitan, e definitiva, todas las posibilidades que ofrece.

Como árbitro, para recordar las reglas y/o para saber reorientar el juego introduciendo la retroalimentación necesaria en el momento oportuno. Planificar en función de las nuevas expectativas que se generen o del contexto del grupo.

## 5. EJEMPLOS DE JUEGOS MUSICALES COLECTIVOS:

### Juego 1: ¿Cuál es instrumento?

**Edad:** 5 años.

**Materiales:** varios instrumentos musicales.

**Descripción del juego:** Se divide la clase en dos grupos. Se reparten una serie de instrumentos iguales a cada grupo en cuanto a cantidad y a tipo de instrumento. Cada grupo debe tener una idéntica selección de instrumentos. Los dos equipos se sientan de espaldas unos a otros. El primer equipo asigna a un compañero/a para que toque un instrumento. El otro equipo debe adivinar que instrumento se ha tocado y el que tenga el mismo instrumento debe tocarlo. Si acierta se suma un punto al equipo que ha acertado. Por turnos, se sigue el juego.

### Juego 2: En busca del instrumento

**Edad:** 5 años.

**Materiales:** varios instrumentos musicales y una venda.

**Descripción del juego:** Los niños y niñas se sientan en círculo. El profesor reparte a cada niño un instrumento. Los niños/as deben conocer el sonido y el nombre de cada instrumento que se reparte. A continuación se coloca un jugador en el centro del círculo al que se le tapan los ojos. El maestro/a dice en voz alta un instrumento. A continuación todos los niños/as se ponen a tocar y el jugador debe encontrar y reconocer el instrumento que ha nombrado el maestro/a. Cuando lo localice, el compañero/a que estaba tocando pasará al centro.

**Variante:** Si no se dispone de instrumentos suficientes, el juego se puede hacer con sonido vocales, por ejemplo, con el sonido de los animales.

### Juego 3: Los cazadores

**Edad:** 5 años.

**Materiales:** Todo el espacio de la clase o un espacio amplio.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

**Descripción del juego:** Se divide la clase en varios grupos, por ejemplo en 7. Uno de los grupos son los cazadores que saldrán fuera de la clase. Mientras a los otros grupos se le asignará un número y un animal. Por ejemplo: grupo 1 son los leones, grupo 2 son los lobos, etc. Así hasta un total de 6 grupos de animales. Los animales se esconderán por la clase, entonces es cuando entra el grupo de los cazadores. Estos dirán un número al azar del 1 al 6, y al grupo que le correspondan empezaran a imitar al animal que le corresponde. Cuando el grupo de los cazadores acierte el animal, el grupo saldrá de su escondite y los cazadores tendrán que atraparlo.

#### **Juego 4: Estatuas**

**Edad:** 3 a 5 años

**Materiales:** un reproductor de cd

**Descripción del juego:** El maestro/a pone una música en el cd y pide a todos los niños y niñas que se muevan y bailen libremente. En el momento que el maestro/a pare la música los niños y niñas deben quedarse como estatuas en la postura que hayan quedado. El maestro/a observará que todos los niños/as están quietos.

#### **Juego 5: Los animales saben cantar**

**Edad:** 4 y 5 años

**Materiales:** Ninguno

**Descripción del juego:** Se divide a la clase en 4 o 5 grupos. El maestro pide a los niños y niñas que elijan una canción que le guste y se sepan todos/as. Cuando esta elegida por consenso entre toda la clase, se canta la canción todos/as juntos. A continuación se pide a los grupos que elijan un animal que los represente. Por ejemplo, el perro o la vaca. Se pide a los niños y niñas que imiten el sonido del animal correspondiente a cada grupo. Por equipos, el maestro dirigirá un ensayo para comprobar que todos los equipos hacen correctamente el sonido del animal.

A continuación y con el maestro/a como director de orquesta, los niños y niñas cantarán la canción que cantaron antes, pero esta vez, reproduciendo el sonido del animal que haya elegido cada grupo. El objetivo es conseguir que cada equipo cante con el ritmo y el tiempo correspondiente a la canción. Así por ejemplo, el primer grupo cantará el primer fragmento de la canción con el sonido “¡Muuu!”, el segundo grupo, el siguiente fragmento con “¡Guau!”, y así sucesivamente. El maestro alternará el orden de participación de los grupos para aumentar así la concentración y que no pierdan el sentido del ritmo.

#### **Juego 6: ¿Quién tiene la llave?**

**Edad:** 5 años



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

**Materiales:** Unas llaves u objetos para pasarse

**Descripción del juego:** Se divide la clase en 5 grupos de 5. Cada grupo se sienta en sillas alrededor de una mesa (sus mesas de trabajo). Cada grupo tendrá una llave o algún objeto. El maestro/a cantará una canción que todos/as conozcan y en cada grupo empiezan a pasarse la llave unos a otros por debajo de la mesa. En el momento que termina la canción el alumno/a que se haya quedado con la llave, queda eliminado, se levanta de la mesa y se va con el maestro/a para cantar. Así no se quedan sin participar los que se van eliminando. Pueden emplear una canción distinta en cada partida elegida por lo que se vayan eliminando. Al final, gana, el que haya quedado sólo en cada mesa.

### **Juego 7: El espejo**

**Edad:** 4 y 5 años

**Materiales:** Un reproductor de cd

**Descripción del juego:** Se divide a la clase por parejas. Las parejas se esparcen por todo el espacio posible. El maestro pondrá una música suave y relajante. En cada pareja se toma la decisión que uno tiene que ser un espejo que imite el movimiento del otro. Así que al poner la música, un componente de la pareja empezará a hacer movimientos suaves al ritmo de la música y su pareja tendrá que imitar todos sus movimientos. Transcurridos unos minutos se intercambiarán los papeles.

### **Juego 9: Nos inventamos una historia**

**Edad:** 5 años

**Materiales:** Una grabadora

**Descripción del juego:** Toda la clase se sienta en un círculo. El maestro/a empezará por grabar a un niño o niña diciendo una frase. A continuación, el compañero/a que tenga a su lado tendrá que decir otra frase siguiendo la historia que haya empezado el primero.

Al final se pondrá la grabación con la frase de todos los niños/as y podrán escuchar la historia que les ha quedado.

Es conveniente realizar este juego con no mas de 10 o 12 niños/as. En caso de que tengamos una clase entera la podemos dividir en dos grupos.

### **Juego 10: El flautista de Hamelin**

**Edad:** 5 años

**Materiales:** algunos instrumentos musicales



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

**Descripción del juego:** Se divide la clase en 5 grupos de 5 componentes. En cada grupo habrá un flautista al que se le dará un instrumento. Los 4 componentes restantes del grupo serán las ratitas. Se le vendarán los ojos y se pondrán en fila agarrados uno detrás del otro. El flautista se pondrá delante del grupo e irán guiando al grupo tocando su instrumento. La fila de ratitas lo tiene que seguir oyendo el instrumento. El flautista tiene que evitar que su grupo no se choque con nada.

Cada cierto tiempo se intercambiarán los papeles para que cada miembro del grupo sea flautista y sea también el primero de la fila de ratitas.

### **Juego 12: El papel de seda**

**Edad:** 3 a 5 años

**Materiales:** Un papel de seda grande (A3).

**Descripción del juego:** Todos los niños y niñas se sientan en círculo. El maestro/a coge un papel de seda y se lo da a un compañero/a tan lentamente que el papel de seda no tiene que hacer nada de ruido. El compañero/a que tiene ahora el papel de seda se lo tendrá que pasar al que tiene a su lado sentado sin hacer nada de ruido. Y así hasta que el papel vuelva a llegar al maestro/a.

Es importante en este juego que los niños/as estén lo mas relajado posible.

### **Juego 13: Adivinar quién soy**

**Edad:** 4 y 5 años

**Materiales:** Ninguno

**Descripción del juego:** Nos sentamos todos en círculo. El maestro/a empieza a imitar un sonido. Puede ser una animal, un medio de transporte, un objeto, etc. El primero que acierte qué sonido esta haciendo el maestro/a tendrá que empezar él/ella a imitar otro sonido para que lo traten de acertar sus compañeros/as. El maestro intentará que todos los niños y niñas de la clase participen imitando al menos una vez algún sonido.

### **Juego 14: Te pongo mi sombrero**

**Edad:** 3 a 5 años

**Materiales:** un sombrero, sillas y un reproductor de cd

**Descripción del juego:** Dividimos la clase en dos grupos. Por cada grupo colocamos un círculo de sillas situadas una detrás de otra. Los jugadores de cada grupo se sientan ocupando una silla.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 33– AGOSTO DE 2010

Cada grupo posee un sombrero que empezará colocado en la cabeza de un compañero/a. El maestro/a pondrá música en el cd, y el que tenga el sombrero se lo quitará y se lo tendrá que poner al compañero/a que tiene delante. Así, al ritmo de la música, el sombrero irá pasando de un compañero/a a otro. Cuando el maestro/a pare la música, quedará eliminado el que tenga puesto el sombrero ese momento.

Para que los queden eliminados no se queden sin participar, pueden permanecer en las sillas y seguir jugando.

#### **BIBLIOGRAFIA:**

Real Decreto 1333/1991, de 6 de Septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Infantil.

Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil.

HEMSY DE GAINZA, V (1974): *La iniciación musical del niño*. Madrid: Ricordi.

KAMII, C. Y DE VRIES, R. (1988): *Juegos colectivos en la primera enseñanza*. Madrid: Visor.

MUÑOZ SANDOVAL, A (2008): *Educación en valores y aprender jugando*. Sevilla: Eduforma (Mad).

STORMS, G (2003): *101 Juegos musicales. Divertirse y aprender con ritmos y canciones*. Barcelona: Grao

Autoría

---

- Nombre y Apellidos: Jerónimo José Bellido Zambrano
- Centro, localidad, provincia: Jerez de la Frontera, Cádiz.
- E-mail: jerobz@hotmail.com