



Intensificación en Artes

Crear, tocar, cantar y escuchar
a partir de juegos musicales



escuelas

La escuela
vuelve a la escuela

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DC 23

GCBA
CINDE
INV
10271
A

Intensificación en Artes

Crear, tocar, cantar y escuchar a partir de juegos musicales

Ministro de Educación

Mariano Narcomens

Subsecretaría de Inclusión Escolar y Coordinación Pedagógica

Walter Bouzada Martínez

Aportes para la enseñanza. Educación Primaria

Luis María Rodríguez

A la mano



escuelas

La escuela
vuelve a la escuela

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Intensificación en Artes. Crear, tocar, cantar y escuchar a partir de juegos musicales / coordinado por Helena Alderoqui. - 1a ed. - Buenos Aires : Ministerio de Educación - Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, 2008.
40 p. ; 30x21 cm. (Aportes para la enseñanza. Educación Primaria. A la mano)

ISBN 978-987-549-361-2

1. Material Auxiliar para la Enseñanza. I. Alderoqui, Helena, coord.
CDD 371.33

Edición a cargo de la Dirección de Currícula y Enseñanza

Edición: Virginia Piera

Diseño gráfico y supervisión editorial:

María Laura Cianciolo y Patricia Leguizamón

ISBN 978-987-549-361-2

© Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Ministerio de Educación

Dirección General de Planeamiento Educativo

Dirección de Currícula y Enseñanza. 2008

Hecho el depósito que marca la Ley n° 11.723

Esmeralda 55. 8° piso.

C1035ABA, Buenos Aires

Correo electrónico: dircur@buenosaires.edu.ar

Permitida la transcripción parcial de los textos incluidos en esta obra, hasta 1.000 palabras, según Ley 11.723, art. 10°, colocando el apartado consultado entre comillas y citando la fuente; si éste excediera la extensión mencionada deberá solicitarse autorización a la Dirección de Currícula y Enseñanza. **Distribución gratuita. Prohibida su venta.**



**Gobierno de la Ciudad
de Buenos Aires**

Jefe de Gobierno
Mauricio Macri

Vicejefa de Gobierno
Gabriela Michetti

Ministro de Educación
Mariano Narodowski

Subsecretario de Inclusión Escolar y Coordinación Pedagógica
Walter Bouzada Martínez

Director General de Educación de Gestión Estatal
Luis María Rodríguez

Directora de Educación Primaria
Andrea Filippone

Director General de Educación de Gestión Privada
Enrique Palmeyro

Directora General de Planeamiento Educativo
Laura Manolakis

Directora de Currícula y Enseñanza
Graciela Cappelletti



escuelas

La escuela
vuelve a la escuela

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Dirección de Currícula y Enseñanza

Programa para las Escuelas Primarias de Jornada Completa
con Intensificación en un Área de Conocimiento
Proyecto de Intensificación en Artes
Coordinación: Helena Alderoqui

Crear, tocar, cantar y escuchar a partir de juegos musicales

Redacción y compilación: Gustavo Vargas

AGRADECIMIENTOS

A Edith Raspo de Vanasco, supervisora coordinadora de Educación Musical,
G.C.B.A., Ministerio de Educación, D.G.E. y D.E.P.

A Editorial Guadalupe, por su autorización para incluir
en este texto transcripciones de obras musicales
presentadas en: Luis María Pescetti, *Taller de animación y juegos musicales*,
y Violeta H. de Gainza, *Juegos de manos*.

A María de los Ángeles Sansone, por su colaboración
en la transcripción de las partituras.

Índice

7 ->	Introducción
9 ->	Tocar y crear a partir de un juego
19 ->	Escuchar y comprender a partir de un juego
27 ->	Crear nuevos juegos
33 ->	Algunas ideas para seguir pensando
35 ->	Anexo
39 ->	Bibliografía

La experiencia musical en el aula compromete acciones como crear, tocar y cantar. Para ello, los materiales musicales cumplen un rol determinante dado que en torno a los mismos es que se concreta un proyecto de clase. Las canciones suelen ser los materiales más difundidos y utilizados para las clases. En otros casos, se emplean obras instrumentales y grabaciones.

En esta ocasión nos proponemos acercar algunas ideas para el trabajo en el aula a partir de "juegos musicales".

Estos juegos forman parte de la cultura popular y como tal permanecen a través del tiempo transmitidos de generación en generación. Tienen un carácter universal ya que aparecen en muchos países y culturas con características similares. No obstante el avance de la tecnología y las nuevas formas de comunicación actual, los juegos musicales conservan su vigencia y son motivo de enriquecimiento continuo. En tanto producto de la cultura viva, adquieren modificaciones como resultado de su alto valor expresivo por ser fuente inagotable para la recreación. De todas maneras, a pesar de las variaciones, se pueden identificar por los rasgos que se mantienen de su estructura. Por todo esto decimos que son un medio para incorporar, conservar y seguir haciendo la cultura de la que todos somos miembros.

Estos juegos que son de todos nos sirven para "entrar a la música". En su realización los chicos cantan, se mueven, percuten ritmos, incorporan patrones musicales, escuchan y, claro está, se emocionan con el hecho musical. Además de introducir alegría y distensión, los juegos significan una apertura hacia una cantidad de aspectos esenciales ligados con el aprendizaje de la música. Al jugarlos, por ejemplo, aprenden a afinar melodías, ajustar ritmos con diferentes valores y organizaciones métricas, sincronizar palabras, gestos y ritmos, reconocer por audición diversos componentes de la estructura musical, etc. En términos de la enseñanza constituyen un fin en sí mismo puesto que en su ejecución se ponen en marcha diferentes capacidades musicales, pero también pueden ser el punto de partida para plantear más actividades dentro de la clase en relación con la interpretación, la creación y/o la audición musical. En ese sentido, entre otras cosas, podemos instrumentarlos, utilizar su estructura para crear otros, analizar desde la audición alguno de sus componentes.

En este documento se presenta una selección de juegos para disfrutar con ellos al aprenderlos y para extender el trabajo en el aula a partir de los mismos. Con esa intención hemos seleccionado juegos,¹ que por las características de su factura musical permiten realizar nuevas propuestas de interpretación o creación musical, o que resultan ejemplos claros para el trabajo de audición.

Nos mueve la intención de rescatar este material, muchas veces no tan utilizado en el contexto de la clase, como otro recurso posible para diseñar estrategias y producciones en el campo de la educación musical escolar a la manera de núcleo de un proyecto que vertebra y organiza la tarea. No es nuestra intención presentar un repertorio de juegos, en ese sentido invitamos a consultar algunos textos de amplia difusión en nuestro medio. Este documento pretende aportar un abordaje didáctico para el aula, para ello presenta una secuencia para enseñarlos y algunas propuestas de trabajo para continuar con otras actividades a partir de los mismos y diseñar un proyecto de clase. También hemos analizado alguno de sus rasgos característicos para utilizarlos como criterios en la elaboración de nuevos juegos.

Cuando se piensa en juegos musicales, generalmente los asociamos como propuestas para los primeros grados del primer ciclo. Sin embargo, el nivel de coordinación y motricidad que requieren algunos de ellos demandan de cierta madurez y entrenamiento musical previo por lo que resultan más apropiados para niños de mayor edad. Las propuestas que se incluyen en este material pueden resultar adecuadas para llevarlas a cabo al final del primer ciclo o en la primera parte del segundo ciclo. De todas maneras, por el fuerte atractivo que generan estos juegos y el desafío que provoca su resolución, también pueden resultar de interés para grupos escolares de mayor edad y quizá nos sorprenda la adhesión con la que los reciben.

En primer término, tomando como eje un juego musical, se plantean otras actividades para extender la propuesta de la clase desde la interpretación y/o creación. A continuación, se sugieren actividades de audición. Finalmente, se proponen algunas ideas en relación con la creación de nuevos juegos, la integración de juegos en un proyecto más abarcativo.

1. EN LAS PROPUESTAS DIDÁCTICAS INCLUIDAS EN ESTE MATERIAL SE ELABORARON ALGUNOS JUEGOS SOBRE LA BASE DE TALLER DE ANIMACIÓN Y JUEGOS MUSICALES DE LUIS MARÍA PESCHETTI Y JUEGOS DE MANOS DE VIOLETA H. DE GAINZA.

TOCAR Y CREAR A PARTIR DE UN JUEGO >|

La realización de un juego musical intrínsecamente nos coloca en la producción musical; sin embargo, la propuesta didáctica puede enriquecer la experiencia con otras actividades de creación o interpretación. Presentamos dos propuestas de trabajo para el aula, cada una a partir de un juego. Las características de la rítmica del texto y de los movimientos de los juegos seleccionados permiten proponer la creación de otras maneras de jugarlos o adaptar otros textos a la rítmica original. También se propone un arreglo instrumental a partir de cada juego. En el primer ejemplo, el arreglo se basa en la rítmica de los movimientos y en el segundo ejemplo, en la rítmica del recitado.

Se presenta una secuencia para enseñar los juegos. En las mismas adoptamos diferentes estrategias para la memorización del texto. La primera, más habitual, consiste en audiciones sucesivas en las que se propone al grupo realizar una nueva acción ante cada repetición hasta la realización total del juego. En el caso de la segunda, dada la complejidad de la combinatoria de nombres que presenta el recitado, se propone adoptar una ayuda gráfica durante las primeras acciones para facilitar la memorización del texto.

EN LA CALLE 24

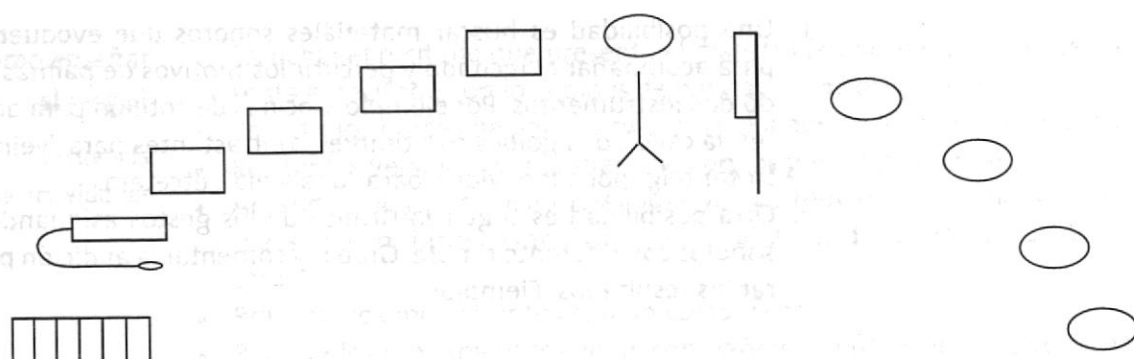
Se trata de un juego de manos con la siguiente secuencia: dos golpes simultáneos al recitado, uno por cada tiempo (♯ ♯) y luego percusión de palmas. Se juega en parejas o en ronda.

Primer golpe: la mano derecha, con la palma hacia arriba, sube y golpea la izquierda del compañero (palma hacia abajo) y, simultáneamente, la mano izquierda con la palma hacia abajo, baja y golpea la derecha del compañero (palma hacia arriba).

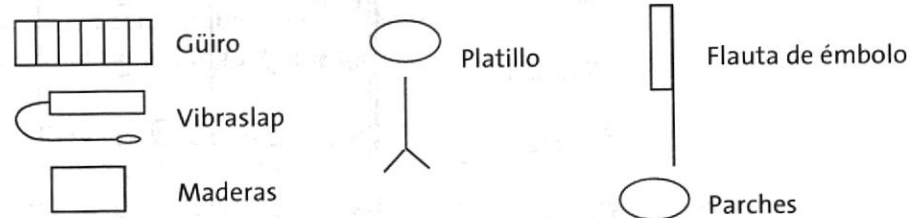
Segundo golpe: las dos palmas paralelas y verticales (dedos apuntando hacia arriba) chocan contra las del compañero (enfrentado).

Cuestiones a tener en cuenta en la instrumentación

- Se espera que todos los integrantes del grupo siempre participen de las propuestas instrumentales que se realizan en las clases. Para ello, es necesario jugar con la multiplicación de las fuentes sonoras. En este caso, las fuentes que se pueden multiplicar son los parches y las maderas. En caso de no contar con estos materiales o con la cantidad suficiente para que toquen todos los alumnos, pueden utilizarse envases o contenedores de plástico con tapas blandas para reemplazar los parches y envases plásticos o pequeñas piezas de madera para reemplazar los instrumentos de madera.
- La combinatoria entre el güiro y el vibraslap como la del platillo y la flauta de émbolo, si bien resultan atractivas tímbricamente, requieren de un ejecutante para cada fuente con cierto compromiso en la ejecución para ajustar las entradas. Para facilitar la instrumentación, sugerimos reemplazar estas fuentes por otras que puedan ser ejecutadas por la misma persona. Por ejemplo, un ejecutante que realiza primeramente un golpe en el bombo y luego el otro en el platillo con pie.
- Ubicar al grupo en semicírculo y de acuerdo con la intervención según el juego concertante (el grupo de solistas, las maderas, los siguientes solistas y los parches) para facilitar la dirección y el ajuste de las partes.



Referencias:



CONTENIDOS TRABAJADOS

- Producción rítmico corporal sobre textos poéticos atendiendo a las vinculaciones entre ritmo musical y ritmo de las palabras.
- Ejecución de ritmos con valores de tiempo y división en pie binario que involucren movimientos con acciones sucesivas de palmas, castañetas, muslos y pies.
- Creación de textos a partir de una rítmica dada.
- Improvisación y creación de motivos y juegos rítmicos corporales.
- Interpretación de arreglos instrumentales a cuatro partes en sucesión.

OLGA, CARLOS, JUAN

El juego consiste en adjudicar un movimiento por cada palabra y coordinar las acciones con el recitado.

Olga es un paso hacia atrás. Con **OL** retrocede el pie izquierdo, y con **GA**, el pie derecho.

Carlos es un paso hacia adelante. Con **CAR** avanza el pie izquierdo, y con **LOS**, el derecho.

Juan es un salto en el lugar o una palmada.

Federico son dos pequeños pasos hacia la izquierda. **FE**, se mueve el pie izquierdo; **DE**, el derecho; **RI**, nuevamente el izquierdo; y **CO**, nuevamente el derecho.

(De Taller de animación y juegos musicales, Luis María Pescetti.)



Olga, Carlos, Juan

¿Cómo enseñar el juego?

Secuencia de actividades

- Escuchar el recitado que presenta el maestro.
- Identificar el agrupamiento de nombres que se repite (Olga, Olga, Carlos, Juan).
- Escuchar nuevamente el recitado a cargo del maestro e identificar cuántas veces aparece dicha estructura (tres veces).
- Analizar la estructura del recitado identificando la secuencia de agrupamientos de nombres.
- Adjudicar un código gráfico para representar los agrupamientos del recitado: "Olga, Olga, Carlos, Juan"; "Carlos, Juan"; "Carlos, Olga, Juan" y "Federico".

-

 Olga, Olga, Carlos, Juan.  Carlos, Olga, Juan.
 Carlos, Juan.  Federico.

- ### Otras ideas para continuar la clase

- A partir de los agrupamientos de nombres ("Olga, Olga, Carlos Juan" – "Carlos Juan, Carlos Juan" – "Federico, Federico, Federico, Federico" – "Carlos, Olga Juan"), el maestro u otro alumno recita las frases, proponiéndolas en otro orden y el grupo realiza los movimientos correspondientes a la manera de un juego de rápida reacción.
- Improvisar sólo con la voz, en ronda, combinando y repitiendo los nombres en diferente orden, creando otros agrupamientos.
- Percutir los nombres en otras partes del cuerpo. Por ejemplo, Olga sobre los muslos, Carlos con los pies y Juan con palmas.
- Crear otro juego con la misma idea: seleccionar otros nombres y adjudicarles movimientos por sílabas.
- Instrumentar de acuerdo con la rítmica del recitado, asignando fuentes sonoras con diferentes timbres.

En este caso, la instrumentación se propone ejecutando con diferentes colores tímbricos la rítmica del recitado. En la partitura de la instrumentación hemos dejado el texto del recitado como guía para la memorización del arreglo. Una vez aprendidas tanto la rítmica como las entradas de cada parte, es conveniente no recitar el texto junto con la ejecución instrumental dado que la rítmica de los instrumentos imita la rítmica del texto y dicha duplicación empobrecería la producción musical.

Madera

Pandero

Aro con sonajas

Cascabeles

Platillo

Ol - ga Ol - ga Car - los Juan Ol - ga Ol - ga Car - los Juan

Car - los Juan Car - los Juan

8

Mad

Pan

Car - los Ol - ga Juan y

A.con S

Fe - de - ri - co

Casc

Fe - de - ri - co

Plat

Fe - de - ri - co

12

Mad

Pan

A.con S

Casc

Plat

Fe - de - ri - co

Ol - ga Ol - ga

Car - los Juan

El uso del grabador

Como en todo trabajo de producción musical, ya sea de interpretación o de creación, el registro de las producciones sonoras a través de un grabador es de inestimable valor para la clase. El hecho de grabar las realizaciones musicales del aula crea una situación afectiva especial entre el niño y lo que produce. La experiencia de escuchar lo que él realiza modifica la manera de escuchar las grabaciones de intérpretes ajenos al grupo. Está mejor preparado para descubrir lo que ocurre y desarrolla un especial interés por la audición.

La grabación y la posterior audición permiten que el grupo evalúe, junto con el maestro, los resultados logrados, y modifiquen situaciones en la misma obra, por sugerencia de los propios alumnos, hasta acercarse más o menos a lo que planificaron. "Eso no está bien, está muy fuerte"; "no me gusta", "cuando tocamos juntos, no se entiende nada", "por qué no probamos algunos instrumentos primero y que otros suenen después"; etcétera.

El resultado final llega, de ese modo, a ser un producto terminado que puede tener desde el punto de vista estético variadas calidades. Sin embargo, su valor reside en que se llegó a él a través de un proceso en el que los niños transcurrieron por determinadas experiencias que fortalecieron al grupo en una búsqueda conjunta. Esta evaluación sirve al grupo como cierre del trabajo y al mismo tiempo como punto de partida para iniciar un nuevo proyecto.²

2. ELABORADO SOBRE LA BASE DE "EL REGISTRO DE LAS PRODUCCIONES SONORAS: EL USO DEL GRABADOR", EN E. RASPO, *ENTRE MELODÍAS, RITMOS Y EMOCIONES: LA EDUCACIÓN MUSICAL EN LOS PRIMEROS AÑOS*, BUENOS AIRES, NOVEDADES EDUCATIVAS, 1998.

A continuación se presenta un listado de juegos que permiten realizar propuestas similares a las desarrolladas hasta aquí. Se trata de juegos que, por sus características, es posible:

- instrumentar dividiendo la rítmica del recitado en partes y adjudicando fuentes sonoras con diferente timbre para cada una;
- crear otro texto a partir de la estructura original;
- crear formas diferentes para jugarlos adjudicando otros movimientos.

- ✱ Bom Bom (véase Anexo).
- ✱ Chiri Chiri (véase Anexo).
- ✱ Bale pata zum (véase Anexo).

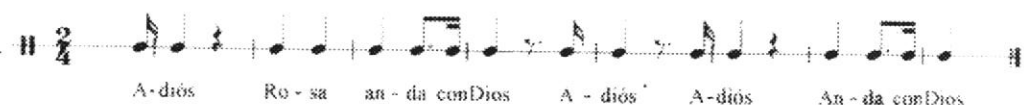
VAYA CON DIOS

El juego consiste en coordinar movimientos de acuerdo con el texto.

Adiós y Dios: salto hacia atrás.

Rosa anda: pasos hacia adelante con cada sílaba.

(Transmitido por Edith Raspo de Vanasco.)



Variación del juego

El grupo se divide en dos y se asigna un director para cada grupo. Los integrantes de cada grupo se distribuyen mezclados en el espacio. Cada integrante realiza los movimientos de acuerdo con la voz del director de su grupo que recita improvisando otras secuencias con las frases. Cada uno de los directores se ubica en ángulos opuestos del salón. Se genera una rica superposición de ritmos, a diferentes velocidades, que también resulta muy divertida.

Aunque los juegos musicales resultan un material que nos coloca intrínsecamente ante una tarea de producción, la propuesta didáctica puede dirigir la atención de los alumnos hacia la identificación auditiva de algunos componentes de la estructura musical. A continuación se desarrolla una secuencia didáctica a partir de un juego y se proponen otros que por las características de su factura resultan ejemplos claros para advertir la estructuración de componentes formales y melódicos. El carácter temporal de la música requiere de la ayuda de gráficos para comprender los conceptos que se pretenden enseñar, de allí su presencia en la siguiente propuesta didáctica.

UN ALDEANO EN LA MONTAÑA

El juego es una canción que se repite de tipo acumulativa. Durante las repeticiones en las estrofas se modifica una palabra del texto y en el estribillo se acompaña la melodía con percusión corporal y se van agregando gestos y efectos vocales.

La primera vez se canta tal como aparece en la partitura. En las siguientes repeticiones, la palabra "cucú" de la estrofa se reemplaza por otros personajes. En la segunda, en lugar de "cucú" se dice "esquiador"; en la tercera, "avalancha"; en la cuarta, "dos novios"; y en la quinta repetición, "un perrito". En el estribillo, luego de cada secuencia "ioleralería iolera cucú" —acompañada por la secuencia de movimientos de percusión corporal que finaliza con las castañetas—, se interrumpe el canto y se agrega un gesto con un efecto vocal que representa al personaje que se nombró en la estrofa. La melodía del estribillo se interrumpe tres veces siempre a continuación de "cucú" para incorporar los gestos con los efectos vocales.

En las siguientes repeticiones del estribillo se van sumando los gestos a medida que aparecen nombrados en cada repetición de la canción. Así en la segunda repetición luego de cantar "ioleralería iolera cucú", se agrega el gesto del esquiador; en la tercera luego del gesto del esquiador se añade el gesto de la avalancha; en la cuarta, el esquiador, la avalancha y los novios; y por último en la quinta, el esquiador, la avalancha, los novios y el perrito.

Gestos y efectos vocales

Esquiador: un brazo y luego el otro describen el movimiento de bajar por la montaña mientras se dice Ffsss Ffsss

Avalancha: girar las manos describiendo un círculo inclinando el cuerpo hacia delante mientras se dice Brrrrrrrrrrrr

Dos novios: dar un beso de cada lado.

Perrito: levantar una pierna mientras se dice Pssss, psssss

(De Taller de animación y juegos musicales, Luis María Pescetti.)

Un al-dea-noen la mo-ta-a-ña can-ta con e-mo-ción de re-pen-te un cu
 7 rall. A tempo
 cú ú ú in-te-rum-pe su can-ción seo-i-aaa ió le rá le ri-a
 12 ió le rá cu-cú cu-cú ió le rá le ri-a ió le rá cu-cú cu-cú
 15 ió le rá le ri-a ió le rá cu-cú cu-cú ió le ra le ri-a ió Un al

Un aldeano en la montaña

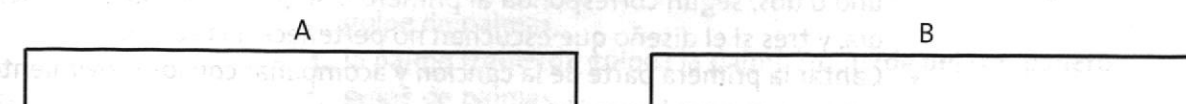
Acciones que acompañan la melodía del estribillo: muslos (M), palmas (p) y chasquido de castañetas (Ch).

Ch 3/4 4/4 3/4 4/4
 p 3/4 4/4 3/4 4/4
 M 3/4 4/4 3/4 4/4
 ió le rá le ri-a ió le rá cu-cú cu-cú ió le rá le ri-a
 Ch 4/4 3/4 4/4
 p 4/4 3/4 4/4
 M 4/4 3/4 4/4
 ió le rá cu-cú cu-cú ió le rá le ri-a ió

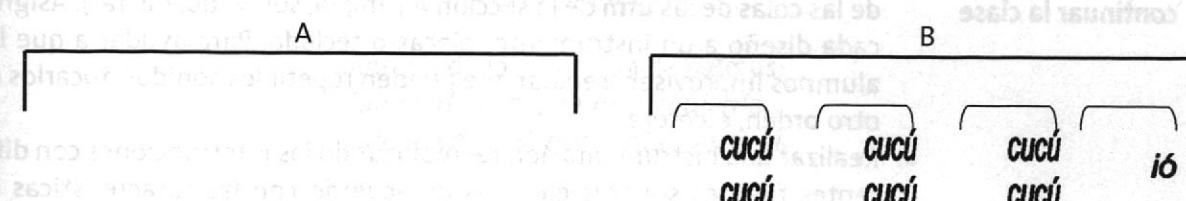
¿Cómo enseñar el juego?

Secuencia de actividades

- Escuchar la canción que presenta el maestro. Presentar la melodía con la primera letra.
- Comentar acerca de la canción, el argumento, los personajes, el tipo de música, etcétera.
- Escuchar nuevamente y levantar la mano donde termina una parte y comienza otra diferente.
- Graficar la estructura en el pizarrón y acordar a qué se denomina sección A y sección B.



- Escuchar la sección B, contar las repeticiones del motivo "cucú, cucú".
- Completar el gráfico incorporando en el corchete de la sección B arcos para representar las *ufm*³ (unidades formales menores).

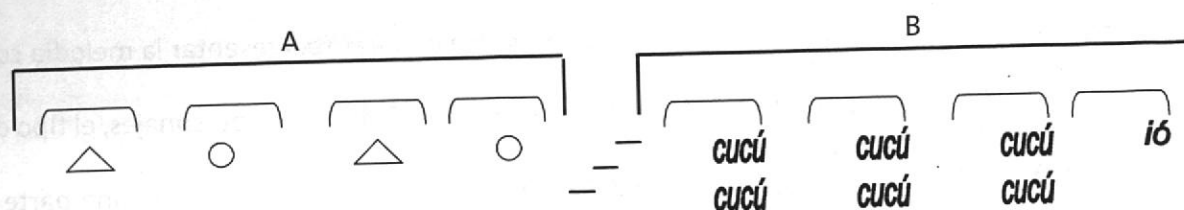


- Aprender a cantar la sección B y los movimientos que se proponen en el texto.
- Escuchar la sección A (mientras el maestro canta, completa el gráfico incorporando los arcos que representan las *ufm*).



3. CONSIDERAMOS UNIDADES FORMALES MENORES A LA MENOR PORCIÓN DEL DISCURSO MUSICAL QUE PODEMOS SEPARAR DEL TODO CON SENTIDO DISCURSIVO.

- Cantar la sección A.
- Cantar la melodía de cada *ufm* tarareándola y comparar si son iguales o diferentes.
- Incorporar un signo debajo de cada arco que consigne diseños melódicos iguales y diferentes.



- Reconocer los diseños melódicos: el maestro tararea un diseño o lo toca en el teclado y los alumnos levantan la mano señalando con los dedos uno o dos, según corresponda al primero o segundo diseño de la melodía, y tres si el diseño que escuchan no pertenece a la canción.
- Cantar la primera parte de la canción y acompañar con los movimientos propuestos para la sección B.
- Cantar la canción completa y realizar el juego.

Otras ideas para continuar la clase

- Improvisar melódicamente a la manera de pregunta y respuesta a partir de las colas de las **ufm** de la sección A ("mi, fa, sol" y "do, mi, fa"). Asignar cada diseño a un instrumento, placas o teclado. Para ayudar a que los alumnos improvisen, señalar que pueden repetir los sonidos, tocarlos en otro orden, etcétera.
- Realizar una instrumentación reemplazando las interrupciones con diferentes fuentes sonoras elegidas de acuerdo con las características de cada personaje.

CONTENIDOS TRABAJADOS

- Interpretación vocal de una melodía que compromete la afinación de relaciones interválicas de 6ª mayor y 7ª menor, con densidad cronométrica media/alta y la respiración en frases de siete tiempos con cesuras de medio tiempo.
- Interpretación del tiempo con cambio de metro cuatro/tres, en juegos que involucren movimientos con acciones sucesivas: palmas, castañetas y muslos.
- Identificación auditiva y denominación de secciones.
- Identificación auditiva de diseños melódicos idénticos y diferentes.
- Improvisación vocal - instrumental de motivos melódicos en contexto métrico y tonomodal como consecuentes de antecedentes presentados.
- Interpretación de arreglos instrumentales que comprometen la concertación de varias partes en sucesión.

OTROS JUEGOS PARA REALIZAR PROPUESTAS SIMILARES

AOUEL MANZANO

Se trata de un juego de palmas, cada golpe se articula sobre el pulso base. Se juega en parejas, uno enfrente del otro. Se realiza la siguiente secuencia:

1. golpe de palmas,
2. la palma derecha golpea la palma derecha del compañero,
3. golpe de palmas,
4. la palma izquierda golpea la palma izquierda del compañero,
5. golpe de palmas,
6. las dos palmas paralelas y verticales (los dedos apuntan hacia arriba) chocan con las del compañero,
7. las dos palmas paralelas y horizontales, la derecha arriba con los dedos apuntando hacia la izquierda, la izquierda abajo con los dedos apuntando hacia la derecha, chocan con las del compañero,
8. las dos palmas paralelas y verticales (dedos apuntan hacia arriba), chocan con las del compañero.

Síntesis de la secuencia de palmas:

Palma, derecha, palma, izquierda.

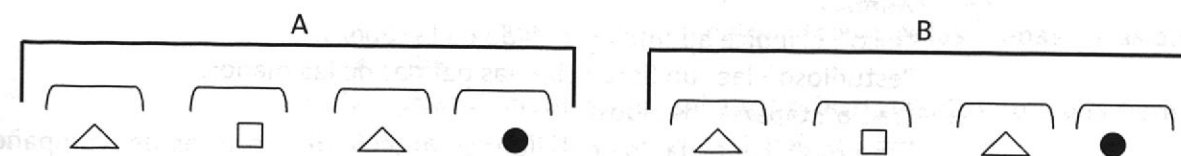
Palma, vertical, horizontal, vertical.

El primer golpe de la secuencia se realiza con la "a" de la palabra "aquel". En la primera frase de la melodía, la secuencia se repite 4 veces. Se modifica el final de la cuarta secuencia coincidiendo con el final de la frase.

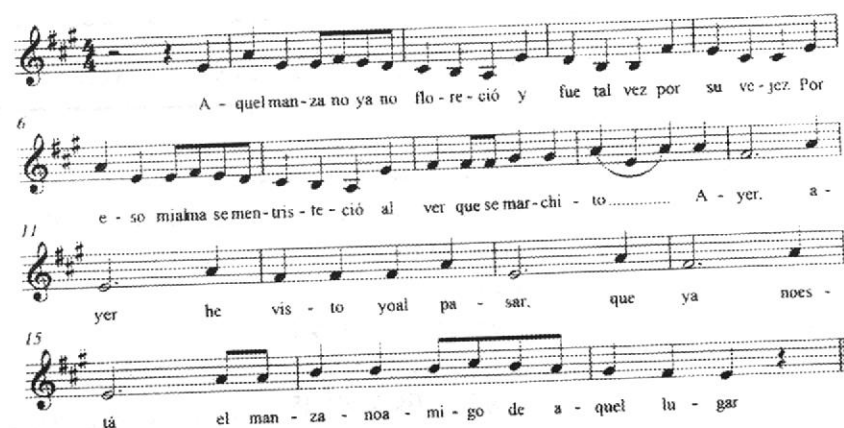
Con el texto "al ver que se marchitó" luego del sexto golpe, palmeo vertical que coincide con la última sílaba (to), se describe, con las dos manos unidas a las del compañero, un amplio círculo de arriba hacia abajo.

En la siguiente frase, coincidiendo con la "a" de la palabra ayer, se retoma la secuencia de palmas del inicio.

Gráfico con la estructura sintáctica y diseños melódicos:



(De Juegos de manos, Violeta H. de Galinza.)



Aquel manzano

VAMPIRO SOY

Es un juego que combina un compás con golpes de palmas y otro compás con mímica. La secuencia es cuatro golpes de palmas y mímica. Juego de palmas: un movimiento por cada tiempo.

Primer tiempo	palmas (el primer golpe coincide con la sílaba "pi" de vampiro en el primer tiempo del compás)
Segundo tiempo	la palma derecha golpea la palma derecha del compañero
Tercer tiempo	palmas
Cuarto tiempo	la palma izquierda golpea la palma izquierda del compañero

Mímica

"loco": el índice apunta al costado de la cabeza.

"estudioso": leer un libro sobre las palmas de las manos.

"radio": taparse los oídos.

"compás": pegar las palmas (dedos hacia arriba) con las del compañero enfrente y dibujar un semicírculo en el aire.

"digestión": frotarse la panza.

"voltaje": sacudir las manos con los dedos apuntando hacia arriba.

"chus chus": agarrarse la cabeza con las dos manos.



Vampiro soy (Argentina)

Sugerencias Buscar en placas y/o teclados los diseños rítmico/melódicos característicos de los finales de las **ufm** ("do-re-do", "do-re-mi-fa"). Improvisar a partir de los mismos.

Bom, Bom, Daba, Daba (juegos de manos)

Se trata de un juego de manos con movimientos que ejecutan el pulso base sobre un recitado (ver Anexo). La rítmica del texto coincide con valores de tiempo y división. A partir de la rítmica del texto se propuso realizar una instrumentación adjudicando diferentes colores tímbricos y/o crear otras posibilidades de instrumentación. En relación con extender la clase poniendo énfasis en la audición de relaciones musicales, este ejemplo resulta claro para advertir configuraciones rítmico métricas de su factura.

- Sugerencias**
- Escribir el texto del recitado, graficar con arcos sobre el texto las **ufm** en las que se organiza y contar cuántos tiempos duran.
 - Graficar los tiempos con un palote debajo de las sílabas en las que se articulan.
 - Adjudicar diferentes movimientos o instrumentos por cada tiempo y codificar las acciones previstas debajo de los palotes.
 - *Idem*, intercalando tiempos con sonidos y/o movimientos y tiempos en silencio.
 - Analizar la rítmica del recitado y reconocer que se articula con tiempos y divisiones de tiempos en pie binario. Graficar.
 - Improvisar con los valores analizados utilizando las sílabas del juego como base.

En líneas generales, los rasgos que caracterizan los juegos musicales son la sincronización y el ajuste de palabra y gesto/movimiento, el desafío de la coordinación motriz, los cambios de velocidad, los movimientos de diverso tipo subordinados a la estructura formal y las mímicas y los gestos. Estos criterios pueden ser utilizados para acompañar otras canciones y rimas, y crear así nuevos juegos.

Será necesario analizar algunos rasgos de los materiales a utilizar y seleccionar aquellos que mejor se adecuen de acuerdo con su estructura. En este proceso, una de las cuestiones más destacadas para comenzar es revisar el estilo, el carácter y el *tempo* de la canción dado que no todas resultarían enriquecidas con una propuesta de este tipo. Aquellas canciones en donde la estructura de agrupamientos sintácticos y la estructura métrica se presenten con claridad y como rasgos estructurantes serán las más apropiadas. También resultan convenientes las melodías con desarrollos simétricos y que ofrezcan diseños rítmicos y/o melódicos reiterados.

Aunque no es fundamental, otra cuestión es la riqueza del texto en término de acciones para reemplazar por gestos y/o movimientos. Enumeramos a continuación algunos criterios para proponer nuevos juegos entre los tantos posibles que surgirán de la creatividad de los maestros y de los mismos chicos.

Criterios para proponer nuevos juegos

- A) Palmas, gestos y/o mímica que siguen diferentes **niveles de pulsación** (tiempos, divisiones, acentos métricos).
 1. Establecer una secuencia de palmas siguiendo una pulsación para acompañar rimas y canciones.
 2. Reemplazar alguno de los pulsos de la secuencia de palmas por un gesto.
 3. Proponer una secuencia que alterne juego de palmas pulsados y gestos o mímicas con ritmo libre.
 4. Sugerir una secuencia que alterne algunos tiempos con juego de palmas y otros tiempos con gestos.
 5. Percutir las secuencias en parejas enfrentadas, en ronda o combinaciones de las mismas.

- B) Palmas, gestos y/o mímicas a partir de la percusión de la **rítmica**.
1. Imitar la rítmica de la melodía alternando palmas, castañetas y golpes de muslos y pies.
 2. Reemplazar algunos de los ataques de la secuencia anterior con gestos.
 3. Crear una secuencia que alterne juegos de palmas de acuerdo con algún nivel de pulsación y movimientos imitando la rítmica.
 4. Acompañar una melodía con un ostinato rítmico corporal alternando diferentes partes del cuerpo.

C) Otros **movimientos con y sin desplazamientos** (caminar, saltar en el lugar, balanceo de brazos con el compañero, giro en el lugar, sacudir hombros, etcétera).

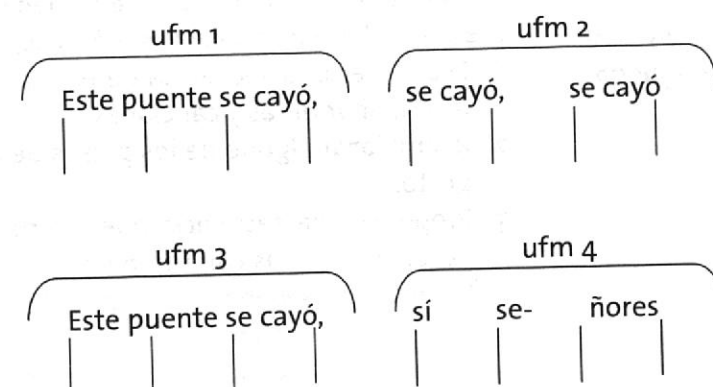
1. Realizar movimientos con desplazamientos en ronda, en parejas o individual, para acompañar rimas y canciones según las frases.
2. Alternar la ejecución de movimientos con y sin desplazamiento de acuerdo con las frases.

D) Diferentes **combinaciones**.

De acuerdo con las frases proponer alternancias entre dos o más propuestas: movimientos con desplazamientos, juegos de palmas, juegos de palmas con gestos, percusión de la rítmica con movimientos y/o gestos, mímicas, secuencias en ronda, en parejas o individual, etcétera.

A modo de ejemplo

A partir de la canción "Este puente se cayó", se proponen diferentes posibilidades de juego. Se trata de una melodía tradicional con una estructura clara, organizada en dos frases de ocho tiempos, con dos **ufm** de cuatro tiempos cada una. La canción también presenta motivos rítmicos melódicos que se repiten y un texto que sugiere diferentes imágenes en cada estrofa (*se cayó, quise levantar, pesa un quintal, uno nuevo hay que hacer, de oro y plata yo lo haré, bajo el cielo brillará, etcétera*).



Texto completo⁴

1. Este puente se cayó, se cayó, se cayó
Este puente se cayó, sí señores.
2. Yo lo quise arreglar...
3. Pero pesa un quintal...
4. Uno nuevo hay que hacer...
5. De oro y plata yo lo haré...
6. Bajo el cielo brillará...
7. Dos ciudades unirá...
8. En la una, manda el rey...
9. En la otra, un capitán...
10. En el puente mando yo...

Secuencias a manera de ejemplo

A continuación proponemos algunas secuencias en las que se desarrollan los criterios enunciados anteriormente:

A. Niveles de pulsación.

A.1 Secuencia de palmas sobre el pulso base:

1. palmada
2. derecha con derecha del compañero
3. palmada
4. izquierda con izquierda del compañero
5. palmada
6. palmas paralelas y verticales
7. palmada
8. palmas paralelas y verticales.

A.2 *Idem* al anterior reemplazando el último golpe por un gesto:

1. palmada
2. derecha con derecha del compañero
3. palmada
4. izquierda con izquierda del compañero
5. palmada
6. palmas paralelas y verticales
7. palmada
8. señalar con el pulgar de las dos manos hacia abajo (en las siguientes estrofas cambiar los gestos según el texto).

A.3 Alternancia de palmas pulsadas y mímica.

Primera y tercera **ufm** de cuatro tiempos:

1. palmada
2. derecha con derecha
3. palmada
4. izquierda con izquierda

4. DE VIOLETA H. DE GAINZA,
PARA DIVERTIRNOS CANTANDO,
RICORDI, 1973.

Segunda y cuarta **ufm** de cuatro tiempos:

Primera estrofa (se cayó): desplazar libremente un brazo y luego el otro de arriba hacia abajo.

Segunda estrofa (quise levantar): *idem* hacia arriba, etcétera.

Tercera estrofa (pesa un quintal): los dos brazos extendidos con las palmas hacia arriba se balancean hacia un lado y hacia otro imitando cargar algo muy pesado.

Cuarta estrofa (hay que hacer): con los puños cerrados mover los brazos hacia adelante y hacia atrás como un engranaje.

Quinta estrofa (yo lo haré): señalarse el pecho con el dedo índice de una mano y luego con la otra.

Sexta estrofa (bajo el cielo brillará): describir un círculo con los dos brazos de arriba hacia abajo moviendo los dedos de las manos.

A.4 Alternancia de palmas pulsadas y gestos pulsados.

Juego de palmas

1. palmada
2. derecha con derecha del compañero
3. palmada
4. izquierda con izquierda del compañero.

Gestos siguiendo el pulso

5. señalar con los pulgares hacia abajo
6. brazos flexionados, apuntar con los codos hacia atrás ("reventar")
7. agarrarse la cabeza con las dos manos
8. extender las manos, palmas arriba hacia adelante (como para recibir).

B. Rítmica.

B.1 Imitar la rítmica de la melodía.

Ufm 1: percutir la rítmica en los muslos (este puente se cayó).

Ufm 2: percutir la rítmica con palmas (se cayó, se cayó).

Ufm 3: percutir la rítmica en los muslos (este puente se cayó).

Ufm 4: percutir la rítmica (sí señores) con los pies o dos ataques con los pies y otros dos ataques con castañetas o pie, castañeta, pie castañeta.

B.2 *Idem* anterior reemplazando algunos ataques por gestos:

Ufm 1: percutir la rítmica en los muslos (este puente se cayó).

Ufm 2: percutir la rítmica con palmas y en el ataque correspondiente a la sílaba "yo" de la palabra "cayó" señalar con los pulgares hacia abajo.

Ufm 3: percutir la rítmica en los muslos (este puente se cayó).

Ufm 4: con los brazos extendidos señalar con los índices uno y otro, cuatro ataques siguiendo la rítmica de la melodía (sí señores).

B.3 Palmas pulsadas y rítmica.

Ufm 1: elegir una combinación de movimientos de palmas de cuatro tiempos (por ejemplo: palmada, derecha, palmada, izquierda).

Ufm 2: percutir la rítmica de la melodía con palmas y reemplazar el ataque de la sílaba "yo" de la palabra "cayó" señalando con los pulgares hacia abajo.

Ufm 3: repetir el juego de palmas realizado en la ufm 1.

Ufm 4: percutir la rítmica con los pies (sí señores).

B.4 Ostinato rítmico corporal.

Acompañar el canto con la ejecución de un ostinato que se ejecuta combinando palmas y pies.

Palmas 4

Pie 4



Plicas hacia abajo: pie.

Plicas hacia arriba: palmas.

C. Movimientos con desplazamientos.

Ronda hacia un lado durante la primera frase de ocho tiempos y hacia el otro lado en la siguiente frase percutiendo el final con los pies (sí señores).

D. Combinaciones.

Primera frase (ufm 1 y ufm2): ronda hacia un lado.

Ufm 3: juego de palmas.

Ufm 4: dos pasos hacia atrás o balancear los brazos tomados con los del compañero (sí señores).

Las combinaciones pueden ser muchas, las citadas aquí solo son a modo de ejemplo y como disparador para las creativas y divertidas ocurrencias de alumnos y maestros.

Cada una de estas propuestas resulta de diferente nivel de dificultad para su ejecución. Desde la propuesta pedagógica resulta conveniente analizar la complejidad de cada una y así realizarlas según el grado de desarrollo del grupo al cual estén dirigidas. Un posible ordenamiento en relación con la dificultad podría ser:

- Movimientos, gestos o mímicas en ritmo libre.
- Secuencias de palmas cada cuatro tiempos con un solo tipo de movimiento (por ejemplo, cuatro golpes sobre las piernas).
- Secuencias de palmas cada cuatro tiempos con dos tipos de movimientos (por ejemplo, palmada, derecha, palmada, izquierda).
- Reemplazos de golpe de palma por un gesto.
- Secuencia de ocho tiempos alternando palmadas con otro movimiento diferente en cada par de golpes (por ejemplo, 1. palmada, 2. derecha, 3. palmada, 4. izquierda, 5. palmada, 6. enfrentadas, 7. palmadas, 8. chocar los dorsos de las palmas).
- Secuencias de palmas y/o movimientos cada cuatro tiempos con un movimiento diferente en cada tiempo (1. pie, 2. golpear los muslos, 3. golpe de palmas y 4. castañeta).
- Secuencia de cuatro gestos diferentes siguiendo una pulsación.
- Percutir la rítmica de la melodía alternando palmas, muslos, pies y castañetas. En este caso, la dificultad también se define por el tipo de valores que utiliza la rítmica de la melodía. Si resultan valores de tiempo y división en pie binario (por ejemplo, negras y corcheas), la dificultad es menor a un discurso melódico que se articula con valores de subdivisión del tiempo en pie binario (semicorcheas).

ALGUNAS IDEAS PARA SEGUIR PENSANDO >

Podemos pensar en los juegos musicales:

- como materiales de trabajo para realizar proyectos de clase independientes, profundizando como hemos visto en propuestas de audición, creación y/o arreglos instrumentales,
- para proponer un taller de juegos musicales simplemente para aprender a jugarlos,
- o bien, diseñar una secuencia de trabajo que combine ambas posibilidades.

Por ejemplo, para concluir un proyecto de trabajo en el que se trabajó con juegos musicales, podría plantearse una producción colectiva integrando los juegos aprendidos, las creaciones armadas a partir de los mismos y otras que se desprendan de los contenidos estudiados.

Una posibilidad es realizar una producción que integre los juegos aprendidos generando una obra de tres secciones, cada una con una característica a la manera de:

Sección A: juegos con recitados rítmicos.

Sección B: juegos con melodías entonadas.

Sección C: juegos con elementos de la sección A y la sección B.

A partir de esta idea, y como un desprendimiento de una secuencia de trabajo con juegos en los que generalmente se destacan las producciones con el ritmo métrico, en segundo término podría pensarse en avanzar hacia una producción creando nuevas propuestas a través de la utilización del ritmo métrico y el ritmo libre a la manera de:

Sección A: producción con ritmo métrico.

Sección B: producción con ritmo libre.

Sección C: producción con elementos de la sección A y la sección B.

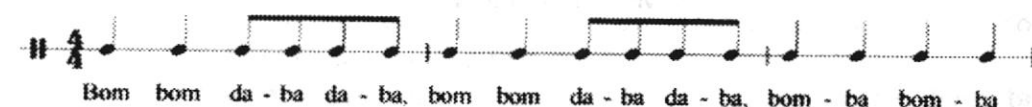
Las ideas que aquí se presentan pretenden ser un disparador para el trabajo con los juegos musicales en el aula y seguramente serán enriquecidas tanto con los aportes de la experiencia docente como con la creatividad de los alumnos. Los juegos conjugan placer y desafío y por ende desarrollo. Pescetti nos dice que:

"Un juego es una totalidad muy compleja que apunta a una infinidad de aspectos. No es una herramienta de entrenamiento ni de adiestramiento, se asemeja a la obra de arte por la poderosa síntesis de emociones, de decisiones, de una particular visión del mundo y de la época. Nos enseñan alegría, nos arrancan de nuestra pasividad y nos colocan en situación de compartir con otros. Los juegos son herramientas de la alegría, y la alegría, además de valer en sí misma, es una herramienta de la libertad."

Bom Bom Juego de palmas coincidiendo el pulso con los siguientes gestos:

- Golpear con el puño derecho la palma izquierda del compañero, mientras la palma izquierda recibe el puño derecho del compañero.
- A la inversa: golpear con el puño izquierdo la palma derecha del compañero, mientras la palma derecha recibe el puño izquierdo del compañero.

Para comenzar, se sugiere acompañar todo el juego con la secuencia: a-a-b-b, luego a-b-a-b y, más difícil aún, intercalar las secuencias por compás.



Bom Bom

(De *Juegos de manos*, Violeta H. de Gainza.)

Chiri Chiri Juego de palmas con golpes sobre los tiempos con la siguiente secuencia:

- palma,
- derecha con derecha del compañero,
- palma,
- izquierda con izquierda del compañero.

En el cuarto compás, con el texto "dice así" se cambia por:

- Primer tiempo: golpe de palmas.
- Segundo y tercer tiempo: palmas paralelas y verticales con los dedos hacia arriba chocan con las del compañero. No se hace movimiento en el cuarto tiempo.

Con el texto "chiribin, chiribin, chiribin, bin, bin" se realiza un salto coincidiendo con las sílabas finales "bin". En el salto se alterna caer con los pies abiertos o cruzados. Cada uno empieza como quiere. Si al llegar al final, no se encuentran en la misma posición de pies, "pierden". Para confundir al compañero se puede saltar dos veces seguidas cayendo con el mismo pie o siempre de la misma manera.

(De Juegos de manos, Violeta H. de Gainza.)



Chiri Chiri

Bale pata zum El juego consiste en adjudicar un movimiento por cada palabra y coordinar las acciones con el recitado, como en "Olga, Carlos, Juan".

VALE: un golpe por sílaba en cada pierna.

PATA: un golpe por sílaba con cada pie en el piso.

ZUM: una palmada.

(De Taller de animación y juegos musicales, Luis María Pescetti.)



Bale pata zum

Otras actividades a partir de los juegos

Este material reúne algunas ideas para el trabajo con los juegos en el aula. En tal sentido, además de disfrutar del valor expresivo de los mismos, tratamos de abordarlos como núcleo de trabajo para otras actividades en la clase. La siguiente lista de actividades fue tomada de "Juegos de manos" de Violeta H. de Gainza y ofrece una rica e interesante propuesta de tareas posibles a partir de los juegos musicales:

1. Observar, discriminar, aislar, un determinado aspecto: ritmo, texto, coordinación, niveles de pulso.
2. Practicar separadamente: gestos, rima, canción.
3. Analizar, desmembrar, reintegrar las estructuras del juego.
4. Memorizar: el todo, las partes.
5. Verbalizar: explicar, enseñar el juego a otro.
6. Codificar, graficar.
7. En un grupo, cada persona propone un código, para luego clasificar y establecer comparaciones (códigos analógicos, simbólicos, gráficos, verbales, etcétera).
8. Proponer combinaciones a partir de dos o tres gestos básicos.
9. Explorar diferentes tipos de palmeos utilizando los distintos planos que nos rodean: arriba, abajo, delante, atrás, costados, oblicuo, con la palma o con el dorso, etcétera.
10. Explorar libremente o de manera preestablecidas nuevas estructuras gestuales. Por ejemplo: utilizando un tipo de golpe como base (noción de "fondo") introducir esporádicamente un gesto contrastante (noción de "figura"). Con un ritmo continuo, parejo o con determinado esquema rítmico.
11. Asignar a cada tipo de golpe una onomatopeya (pam, chum, ta), procurando la máxima variedad y riqueza sonora. Traducir el código de gestos al código de sonidos (onomatopeya) y viceversa.
12. Usar estos códigos o lenguajes como modelos o puntos de partida para proponer: juegos de imitaciones, diálogos, monólogos, "ostinati" de acompañamiento para una improvisación cantada ("frug") o hablada ("scat", "rap").
13. Leer cualquier combinación de gestos desde el código gráfico.
14. Escuchar con los ojos cerrados los gestos sonoros y tratar de identificarlos por su timbre. Anotar. Recordar.

- Ferrero, M. *Canciones de colores*, Buenos Aires, Eme, 1996.
- Furnó, S. y Malbrán, S. *Musiteca opus I*, Buenos Aires, Actilibro, 1991.
- Gainza, V. H. de, *Juegos de manos*, Buenos Aires, Guadalupe, 1996.
- Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, Secretaría de Educación, Dirección General de Planeamiento, Dirección de Currícula. *Diseño Curricular para la Escuela Primaria. Primer ciclo de la Escuela Primaria/Educación General Básica*, Buenos Aires, 2004.
- *Diseño Curricular para la Escuela Primaria. Segundo ciclo de la Escuela Primaria/Educación General Básica*, Buenos Aires, 2004.
- *Marco curricular para la Escuela Primaria, Intensificación en Artes*, Buenos Aires, 2005.
- Malbrán, S. *El aprendizaje musical de los niños*, Buenos Aires, Actilibro, 1991.
- Pescetti, L. M. *Taller de animación y juegos musicales*, Buenos Aires, Guadalupe, 1992.
- Raspo, E. *Canciones, juegos, actividades con corcheas*, Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas, 2000.
- "La educación musical en el Nivel Inicial", en *Entre melodías, ritmos y emociones: La educación musical en los primeros años*, Buenos Aires, Novedades Educativas, 1998.

Discografía en la que se incluyen algunas producciones con juegos musicales

- Conjunto Sonsonando, *Juegos y sonsonancias*.
- Conjunto Sonsonando, *Gira que gira*.
- Conjunto Sonsonando, *Las estaciones de sonsonando*.
- Los Musiqueros, *Carí Caracúa*.
- Los Musiqueros, *Canciones colgantes*.
- Luis María Pescetti, *Cassette Pirata*.
- Luis María Pescetti, *El Vampiro Negro*.

ALFA ROMEO

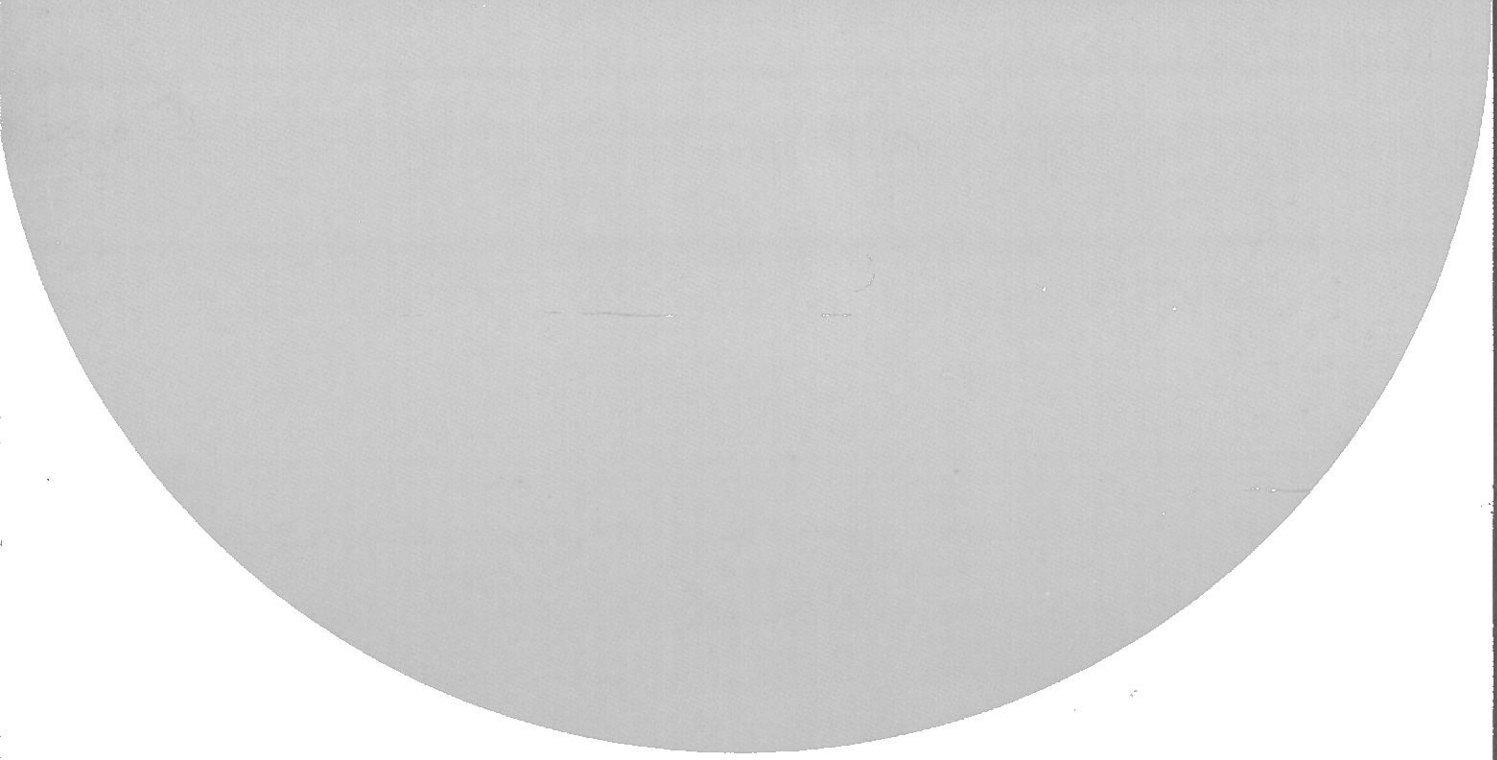
Impreso en Next Print S.A.

Octubre de 2008

Portela 1137/41 - C1406FDW - Bs. As. - Argentina

Tel.:/Fax: 4613-4224 (líneas rotativas)

info@nextprint.com.ar - www.nextprint.com.ar



Aportes para la enseñanza

EDUCACIÓN PRIMARIA

