

V. III. El juego de las siete notas

M^a Rosa Salido Olivares

Grupo de Investigación HUM-742 D.E.Di.C.A.

Universidad de Granada, España

Resumen

El texto trata sobre un proyecto para fomentar la socialización mediante actividades musicales en forma de juego. Las actividades son aplicables a cada nivel educativo de Educación Primaria, produciéndose las consecuentes adaptaciones. La actividad se llama las siete notas y en honor a cada una de las notas se realiza una gymkhana.

Palabras clave

Juegos musicales, Socialización, Cooperación, Gymkhana

Abstract

The text is about a project to promote socialization through music in a playful way. The activities are applicable to each grade of Primary Education, resulting in the subsequent adaptations. The activity is called the seven notes and in honour of each of the notes makes a gymkhana.

Keywords

Music play, Socialization, Cooperation, Gymkhana

1. El juego como vehículo de socialización

El individuo vive en una sociedad en la cual tiene que aprender a convivir y en la que construye su propia personalidad, desarrollando sus capacidades dentro de ésta, al mismo tiempo que comprende la realidad en la que está envuelto. La educación, como una de los agentes socializadores, es el medio para transmitir esas experiencias y conocimientos que ayudan a la socialización, siendo fundamental sobre todo en los primeros años de vida. Como dice la Ley Orgánica 2/2006 de Educación (LOE), la escuela debe de *fomentar la convivencia democrática y el respeto a las diferencias individuales, de promover la solidaridad y evitar la discriminación, con el objetivo fundamental de lograr la necesaria cohesión social*. Con ello, se promoverán las condiciones sociales que favorezca en el individuo el desarrollo integral de su persona, es decir su socialización. En este proceso de socialización, el niño aprende

a aceptar las pautas de comportamiento social y a adaptarse a ellas tanto en su cultura propia como cuando éste cambia de cultura o status social.

Para Piaget¹ la vida social es necesaria si el individuo pretende tomar conciencia de su propia mentalidad. Todas las áreas educativas aportan su contribución al respecto. La Educación Musical no puede ser menos y contribuye también a ese fin socializador. Al hilo de este comentario Hargreaves menciona que *las artes proporcionan ocasiones únicas para el desarrollo de cualidades personales como la expresión creativa natural, los valores sociales y morales y la autoestima*. Según Molina (2008) el docente debe conocer cómo se produce el proceso de socialización de los niños en cada edad para incidir en él, y además, aplicar todos los recursos posibles para propiciar su optimización.

La propuesta que presentamos a continuación tiene un objetivo didáctico musical, pero transversalmente fomenta la socialización de los alumnos y las alumnas mediante el juego. El juego es el vehículo por el cual el alumnado aprende de forma connatural y divertida un contenido musical al igual que ejercita el seguimiento de normas y favorece su comunicación con los demás compañeros y compañeras. El juego regido por reglas representa una actividad lúdica compleja para los niños y niñas. La aceptación de dichas reglas hace que el/a niño/a canalice la impulsividad natural y egocentrismo de las primeras edades para aceptar las pautas que se marcan. Sobre los seis años son actos imitados, guiados por un adulto o los iguales para convertirse posteriormente con el paso de los años en actos que el alumnado identifica con una situación y que los participantes asumen. El hecho de asumir y afianzar el uso de las reglas supone un nivel de autoafirmación que manifiesta claramente el desarrollo de relaciones sociales y una mayor socialización.

Esta propuesta de juego musicado podría ser adaptable a todas las edades del alumnado en Educación Primaria, pero habría que hacer una planificación adecuada para los niveles: en los niveles iniciales simplificar bastante las pautas y normas de juego, así como adaptar los contenidos trabajados para cada edad correspondiente y una intervención mayor del adulto para el sostenimiento de las normas. En los cursos avanzados se hace más protagonista al alumnado de su propio juego, quedando el docente relevado a un segundo plano.

2. El juego de las siete notas

La actividad lúdica las siete notas consiste en una serie de actividades de canto, instrumentación, expresión corporal, ritmo y escucha de música que el alumnado desarrolla jugando por equipos. Todo el alumnado tiene que jugar a todos los juegos.

Cada juego está dedicado a una nota musical y en su honor, la sílaba que denomina el nombre de la nota está representada en el enunciado del juego. Así por ejemplo el primer juego dedicado a la nota *do* se llama **dominó** musical; el segundo, asignado a la nota *re*, se titula **revoltillo** musical; el tercero, en honor a la nota *mi*, **mimo**; **fantasía** musical se nombra el juego de la nota *fa*; el juego de la nota *sol* se llama **solfea** y apunta; el penúltimo juego que correspondiente a la nota *la* se titula **¿la sabes?**; y terminamos con **siete** somos, el juego dedicado a la última nota de la escala musical.

El ganador de cada juego obtiene como premio un valor rítmico de la nota del juego que está jugando. El resto de jugadores si han realizado bien la prueba que se les pide en la mayoría de los juegos también obtienen un valor rítmico inferior al del ganador de esa misma nota. Cada participante tiene una tarjeta de registro donde apunta los valores rítmicos que gana en cada juego. Una vez terminados todos los juegos se reúnen los participantes de cada equipo para hacer un recuento de las notas y valores rítmicos que posee todo el grupo. Con estas notas, el equipo tiene que inventar una melodía y/o instrumentación para interpretarla después al resto de compañeros. Esta tarea se revela al final de todos los juegos. Así, se mantiene al alumnado expectante para conseguir más notas.

Cada juego tiene unas reglas precisas que deben cumplir los jugadores y que más adelante explicaremos. En el caso de que los participantes sean niños pequeños las normas del juego son explicadas por un adulto haciendo ejemplos de juego. Para los participantes mayores existe en cada mesa de juego unas cartulinas con las normas y las puntuaciones. Además, en el primer y segundo ciclo de Primaria, el alumnado juega a la vez el mismo juego. Para el tercer ciclo de Primaria, el juego se organiza en forma de gymkhana de modo que el alumnado juega simultáneamente en los siete juegos.

Existe un hilo conductor para pasar de un juego a otro que sirve al mismo tiempo para mantener al alumnado participativo y por otro lado propiciar un clima adecuado de silencio y cooperación. El hilo conductor es una canción, concretamente una canción de la película *Sonrisas y Lágrimas*, dedicada a las notas musicales que a continuación presentamos. Cuando se da por finalizado un juego suena la música de esta canción. El alumnado debe cantarla o tararearla mientras deja ordenado el material utilizado y se cambia de sitio si el juego lo requiere. Así obtiene puntos para su equipo. El docente valorará el cumplimiento de esta norma y pega una pegatina al alumno/a que la cumpla. Esta pegatina se convierte en un comodín que el alumnado puede utilizar como cualquier nota para crear la melodía final. El valor del comodín se revela en el momento en el que se comunica la tarea final de componer. Pero

también, el hecho de no comportarse como es debido considerándose como contaminación acústica penaliza quitando una nota cada vez que se cometa una infracción. Las infracciones pueden ser hacer ruido, molestar, ...

Este juego para realizar al final del curso escolar puede convertirse en un juego cooperativo que ayuda a fijar conocimientos y experiencias musicales. El juego de las siete notas no es un fin en sí mismo, sino un medio para poder realizar actividades de refuerzo musicales y fomentar la socialización entre los alumnos/as. Por otro lado, ayuda en la asimilación de las competencias básicas expuestas en la LOE (comunicación lingüística, matemática, conocimiento y la interacción con el mundo físico, tratamiento de la información, social y ciudadana, cultural y artística, aprender a aprender, autonomía e iniciativa personal).

3. Planificación del juego para los distintos niveles educativos

A continuación pasamos a comentar los objetivos y metodología a seguir en cada uno de los niveles educativos.

3.1 Tercer ciclo de primaria

Objetivos

- Utilizar la expresión vocal como un recurso de comunicación y de integración grupal.
- Interpretar fórmulas rítmicas expuestas gráficamente con diferentes elementos corporales/instrumentales.
- Identificar las familias de instrumentos de la orquesta sinfónica y reconocer instrumentos de éstas.
- Adecuar el gesto y los desplazamientos al carácter propio de la música.
- Fomentar la memoria auditiva e identificar autores con su obra correspondiente.
- Revisar y afianzar conceptos musicales vistos durante todo el curso. Comprender y utilizar los elementos básicos de la notación musical.
- Componer una melodía utilizando los elementos de la notación musical y reproducirla.
- Reconocer las agresiones acústicas que se producen en el aula y contribuir a su disminución.

Aplicación didáctica

Esta actividad está diseñada para el alumnado de tercer ciclo de Primaria (de 10 a 12 años) con un grupo de 25 alumnos/as.

Materiales

- 25 tarjetas de registro de puntuaciones.
- 25 bolígrafos.
- Un rollo de gomets.
- Equipo de música.
- Música de diferentes estilos.
- Canción grabada de Sonrisas y Lágrimas.
- Dominó musical con figuras rítmicas.
- Cartas con el nombre de las notas, valores rítmicos, silencios e intensidades.
- Tablero de casillas en forma de caracol.
- 2 dados.
- 8 fichas.
- Tira adhesiva negra.
- Tapaderas negras.
- Trozos de madera en forma de corchetes, plicas, puntillos, redonda blanca y silencios.
- Partitura de Sonrisas y Lágrimas.
- Tablero de preguntas con casillas de colores.
- Tarjetas con preguntas sobre audiciones, instrumentos, ritmo y lenguaje musical.
- Cartas con fotos de instrumentos musicales y cartas con los nombres de los instrumentos musicales.

Duración

La temporalización completa del juego tiene una duración de dos horas. En cada juego el alumnado estará unos doce minutos. En ese tiempo tienen que leer las instrucciones del juego y llevarlo a cabo. Si terminan antes del tiempo estipulado, los jugadores pueden jugar tantas partidas como puedan.

Desarrollo del juego

Antes de comenzar el juego, se le asignan números al alumnado, se distribuyen

por grupos (el grupo tiene que ponerse un nombre). Se forman siete grupos; tres grupos con tres miembros y otros cuatro grupos con cuatro miembros. Por otro lado, se le da un recorrido individual a cada uno de los participantes para que en todo momento sepa a qué juego tiene que dirigirse cuando suene la música y el orden en el que deben de ir. En el reverso de la ficha de registro está especificada la distribución en el espacio de los juegos y el orden que debe de seguir dicho número. Hay cuatro jugadores por juego.

JUEGO 1: “Dominó musical”

- Se reparten las fichas de dominó (con combinaciones de fórmulas rítmicas de notas blancas, negras, corcheas, semicorcheas), siete para cada jugador.
- Gana el jugador que quede primero sin fichas.
- Empieza la ficha doble de mayor valor rítmico (la blanca doble).
- A continuación pone el compañero que haya a la derecha. Si no tiene ficha para poner recoge una ficha de las que sobran. Tendrá que coger fichas hasta que recoja una válida para seguir jugando.
- Las fichas se van encadenando progresivamente a aquellas que son iguales. Cuando los dos valores rítmicos (de la ficha a colocar) son iguales, la ficha se coloca en horizontal. Si sólo coincide un valor rítmico se pone en vertical uniéndose la pieza a la anterior de igual valor rítmico.
- Una vez que un/a alumno/a pone una ficha percutirá el ritmo formado hasta ese momento con la percusión corporal que quiera el/la alumno/a. Si lo percute bien se le da un punto. Si no lo percute bien nada.

Puntuación:

- El ganador del juego consigue una negra.
- El participante que tenga más puntos en la ejecución de ritmos obtiene una negra (en caso de que empaten varios participantes se les da a todos una negra).
- Los demás participantes si tienen puntos por haber ejecutado bien alguna vez los esquemas rítmicos consiguen una corchea a cada uno/a.

JUEGO 2: “Revoltillo musical”

- Se reparten todas las cartas entre los jugadores.
- El juego consiste en quedarse sin cartas.
- Se colocan en el centro de la mesa formando cuatro escaleras de valores ordenadas de mayor a menor o viceversa según quieran los jugadores: una escalera con las notas musicales (do, re, mi, fa, sol, la, si, do'), otra, con las figuras rítmicas (redonda, blanca con puntillo, blanca, negra con puntillo, negra, corchea,

semicorchea) otra escalera con los silencios (silencio de redonda, silencio de blanca, silencio de negra, corchea, silencio de corchea, silencio de semicorchea) y otra, con signos de intensidad (fortísimo, forte, piano, pianísimo).

- Las cartas se tienen que poner progresivamente haciendo una escalera, bien hacia arriba o hacia abajo en valor dependiendo de la carta inicial de esa escalera. Puede empezar cualquier carta de cada escalera.
- Se establece un turno. Por suertes, empieza el jugador que le toque y a continuación el siguiente jugador situado más próximo en el sentido de las agujas del reloj.
- El primer participante puede poner la carta que quiera. El siguiente, ha de continuar en esa misma escalera si tiene para poner y si no, puede empezar una nueva escalera. Sólo se puede iniciar una nueva escalera cuando no hay ninguna carta puesta todavía de esa escalera.
- Hay que ir poniendo las cartas progresivamente dependiendo de los valores o la sucesión de sonidos.
- Si el jugador no tiene carta para poner, pasa el turno y juega el jugador siguiente.

Puntuación:

- El ganador del juego obtiene una negra.
- El participante que tenga menos cartas, una corchea. En caso de empate cada jugador tendrá una corchea.
- Los demás participantes nada.

JUEGO 3: “Mimo”

- Se escucha música grabada.
- Los participantes se colocan en forma de rombo.
- Se mueven improvisando al ritmo de la música. El alumno que esté en el vértice más cercano a la puerta será el mimo y los demás deberán de imitarle.
- Cuando gire el que se quede en el vértice será ahora el mimo y los demás le imitan sus movimientos.
- Si la música para deben de quedarse como estatuas.
- Si alguno de los jugadores no permanece como estatua mientras deja de sonar la música se elimina.

Puntuación:

- Cuando el participante ha hecho en todo momento lo que debía según el papel que le ha tocado hacer recibe una negra.
- Si algún participante cuando ha parado la música no se ha quedado como estatua se elimina del juego y se le quita una negra.

JUEGO 4: “Fantasía musical”

- Los participantes tienen que hacer el recorrido marcado en el tablero, desde la casilla de salida hasta la meta. Todas las casillas, a excepción de los silencios, son para que los participantes canten o tarareen una canción explícitamente o inspirada en un dibujo.
- Gana el participante que llegue primero a la meta.
- Comienza el jugador que más puntuación obtenga al tirar la primera vez el dado. En segundo lugar juega el jugador que tenga la segunda puntuación más alta y así sucesivamente se establece el turno de tirada.
- El jugador tira el dado y avanza tantas casillas como marca el dado.
- Si cae en una casilla que tiene dibujo, el participante tiene que tararear una canción que haga referencia al dibujo o que en la letra de su canción aparezca el nombre del dibujo.
- Si cae en la casilla de un silencio, pierde el turno.
- El resto de participantes tienen que adivinar qué canción es.
- Se da por válida si han conocido la canción aunque no den el título exacto.
- Si han reconocido la canción o el título, entonces puede el participante seguir tirando para avanzar.
- Si un jugador cae en la casilla canción popular, el participante tiene que cantar al menos una estrofa de una canción popular para poder seguir jugando. Se admiten canciones populares tanto españolas como de otras culturas.
- En caso de que el resto de participantes no reconozca la canción, el participante que está jugando pierde el turno.

Puntuación

- El participante que llegue primero a la meta consigue dos negras.
- El participante que acierte el título de la canción que se ha cantado acumula una corchea.
- Se pueden acumular tantas corcheas como respuestas acertadas diga cualquier participante.
- El resto de jugadores no obtienen puntos por llegar a la meta pero sí pueden acumular corcheas hasta que lleguen a la meta.

JUEGO 5: “Solfea y apunta”

- Cada participante debe componer una parte de la canción de la banda sonora de Sonrisas y Lágrimas en el pentagrama colocado en el suelo para ello tiene en un papel escrito el nombre de las notas que debe de poner en el pentagrama. El jugador debe de saber dónde se colocan las notas y apuntar en su lugar correspondiente.

- Para componer tiene que tirar las fichas (tapones negros que se consideran notas) desde una línea y tratar de que queden (tras el tiro) en su lugar correspondiente en el pentagrama.
- Si el tiro no ha sido bueno se quita la ficha y se vuelve a intentar.
- Cuando estén colocadas todas las fichas deben componer con las maquetas rítmicas situadas en una mesa los esquemas rítmicos de su partitura. Para ello tienen otro papel escrito con los valores rítmicos de cada nota. El jugador tiene que ir a una mesa donde está colocado el papel y memorizar el valor rítmico. Después coger el trozo de madera correspondiente al valor rítmico que debe colocar e ir al pentagrama a ponerlo. Puede ir a mirar el papel de los valores rítmicos las veces que quiera, pero nunca puede moverlo de su sitio.
- Cuando un participante ha completado la colocación de las notas en el pentagrama y el esquema rítmico de su melodía, se para el juego. Los demás participantes comprueban si es correcto y deben controlar al jugador cuando lee su melodía delante de todos.
- Si es correcta la melodía formada, el jugador que ha terminado en primer lugar tiene que leer (o solfear) la melodía. Posteriormente, los demás participantes leen sus trozos de composiciones para obtener puntos.
- Si no es correcta, los demás jugadores pueden seguir componiendo.

Puntuación

- El participante que termine de componer la melodía y el esquema rítmico en primer lugar gana tres negras. Además, si lee correctamente obtiene una negra más y si lo solfea entonando dos negras más.
- Los demás participantes, tras comprobar que es correcto lo que ha hecho el participante que ha terminado, pueden obtener una negra si leen correctamente el trozo de melodía que han construido ellos. Ganan dos negras si lo entonan.

JUEGO 6: “¿La sabes?”

- Se juega sobre un tablero de cuatro colores (azul: audiciones, amarillo: instrumentos, rojo: ritmo, verde: lenguaje musical). Para ganar hay que responder a las cuatro preguntas de las cuatro esquinas, correspondientes cada una de éstas a un bloque distinto. Para poder llegar a cada esquina tienen que responder acertadamente a las preguntas de las casillas que caigan al tirar el dado. El jugador sigue jugando hasta que deje de responder correctamente a las preguntas.
- Se utiliza un dado para participar.
- Empieza a jugar el jugador que saque un uno (si nadie saca uno el que más se aproxime al número).
- Todos los jugadores parten del centro (casilla blanca).

- El jugador que saque un seis en el dado pierde turno para jugar.
- Para moverse por el tablero no pueden saltar ninguna casilla al contar (hasta el número que haya tocado en el dado).
- El recorrido que haga cada participante para alcanzar las preguntas de las esquinas es libre, pero no puede pasar por encima de la ficha de ningún otro jugador.

Puntuación

- El participante que consiga completar correctamente las preguntas de las cuatro esquinas gana cuatro negras.
- El participante que consiga completar correctamente las preguntas de tres esquinas consigue tres negras.
- El participante que consiga completar correctamente las preguntas de dos esquinas gana dos negras.
- El participante que consiga completar correctamente las preguntas de una esquina gana una negra.

JUEGO 7: “Siete somos”

- Se trata de formar una familia de instrumentos con diferentes cartas (siete cartas de cada familia). Las familias de instrumentos son cuerda, viento y percusión.
- Se reparten todas las cartas. Existen cartas con tan sólo el nombre escrito de los instrumentos y otras con el dibujo del instrumento sin nombre. Pueden usar independientemente tanto las letras como los dibujos para formar su familia, pero no puede repetirse instrumento.
- Los alumnos van descartándose las cartas que no quieren diciendo “do, re, mi”. Cuando digan esto, todos tienen que pasar la carta que no quieren al compañero de la derecha.
- El primero que logre formar una familia de instrumentos con las cartas dice: “mi, fa, sol,” y pone su mano en el medio de la mesa. Los demás ponen su mano encima, el último en poner la mano encima es el perdedor.
- Cada vez que uno gane consigue una negra del alumno/a que ha puesto la mano el último. El jugador que pierde se tacha una negra en la cartulina de registro.
- Los jugadores pueden seguir jugando hasta que se queden sin negras (que tienen que retirarse del juego).

Puntuación

- Cada jugador comienza con cuatro negras en su poder.
- Cuando termine el primer juego el ganador se apunta una negra en su ficha y el jugador que ha puesto la mano en último lugar se quita una negra.
- Si algún jugador consigue eliminar a todos los participantes consigue una negra más.

3.2 Segundo ciclo de primaria

Objetivos

- Utilizar la expresión vocal como un recurso de comunicación y de integración grupal.
- Interpretar fórmulas rítmicas expuestas gráficamente con diferentes elementos corporales/instrumentales.
- Identificar las familias de instrumentos de viento, cuerda y percusión.
- Adecuar el gesto y los desplazamientos al carácter propio de la música.
- Revisar y afianzar conceptos musicales vistos durante todo el curso. Comprender y utilizar los elementos básicos de la notación musical.
- Componer una melodía utilizando los elementos de la notación musical y reproducirla.
- Reconocer las agresiones acústicas que se producen en el aula y contribuir a su disminución.

Aplicación didáctica

Esta actividad está diseñada para el alumnado de segundo ciclo de Primaria (de 8 a 10 años) con un grupo de 25 alumnos/as.

Materiales

- 25 tarjetas de registro de puntuaciones.
- 25 lápices.
- 7 gomas de borrar.
- Un rollo de gomets.
- Equipo de música.
- Música de diferentes estilos.
- Canción grabada de Sonrisas y Lágrimas.
- 7 dominós musicales con figuras rítmicas.
- 7 juegos de cartas con el nombre de las notas, valores rítmicos, silencios e intensidades.
- 7 baquetas.
- 7 tableros de casillas de canciones.
- 9 dados.
- 8 fichas.
- Tira adhesiva negra.
- Tapaderas negras.
- Trozos de madera en forma de corchetes, plicas, puntillos, redonda blanca y

silencios.

- Partitura de Sonrisas y Lágrimas.
- 7 tableros de preguntas con casillas de colores.
- Tarjetas con preguntas sobre audiciones, instrumentos, ritmo y lenguaje musical.
- Cartas con fotos de instrumentos musicales.

Duración

La temporalización completa del juego tiene una duración de dos horas. En cada juego el alumnado estará unos quince minutos. En ese tiempo, el docente explica el juego y las reglas. Cuando terminan los jugadores el juego, el docente les dice la puntuación que obtienen y les ayuda a registrarlo en la hoja. Si existe tiempo sobrante del estipulado, los jugadores pueden jugar otra partida.

Desarrollo del juego

Antes de comenzar el juego, se le asigna números al alumnado, se distribuyen por grupos. Se deja un tiempo para que el grupo se ponga un nombre. Se forman seis grupos de cuatro participantes a excepción de un grupo de cinco.

JUEGO 1: “Dominó musical”

Este juego sigue las mismas instrucciones y puntuaciones que en el juego del mismo nombre de las actividades de tercer ciclo (leer juego 1 del apartado 3.1 tercer ciclo de Primaria). La única diferencia se encuentra en las fichas que el alumnado maneja. Estas fichas son combinaciones de fórmulas rítmicas de blancas, negras, corcheas, silencio de blanca y silencio de negra. Comienzan los jugadores con cinco fichas.

JUEGO 2: “Revoltillo musical”

Al igual que el juego anterior, éste tiene las mismas instrucciones que el juego del mismo nombre de las actividades de tercer ciclo (leer juego 2 del apartado 3.1 tercer ciclo de Primaria). Se diferencia del juego de tercer ciclo en el número de cartas que forman las escaleras. Las cuatro escaleras se forman con cartas de las siete notas musicales, cartas de las figuras rítmicas redonda, blanca, negra, corchea, cartas de silencios de blanca, negra y corchea, cartas con las intensidades: muy fuerte, fuerte,

piano, muy piano.

JUEGO 3: “Mimo”

Este juego sigue las mismas instrucciones y puntuaciones que en el juego del mismo nombre de las actividades de tercer ciclo (leer juego 3 del apartado 3.1 tercer ciclo de Primaria). Sin embargo, para cambiar de jugador el cual crea los movimientos, debe de pasar una baqueta a otro jugador. El participante que tiene la baqueta es el que realiza los movimientos que deben de imitar los demás participantes.

JUEGO 4: “Fantasía musical”

Este juego tiene las mismas instrucciones que el juego escrito del mismo nombre escrito para el tercer ciclo de Primaria (leer juego 4 del apartado 3.1 tercer ciclo de Primaria). Lo único que cambia es el sistema de turnos. Los jugadores tiran el dado y cantan la canción de su casilla correspondiente. Se dan por válidas todas las canciones que canten los jugadores. Si no conocen una canción sobre el dibujo o texto de la casilla, pierden un turno sin jugar.

El sistema de puntuación se realiza en función de las canciones que cante cada jugador. Por cada canción cantada obtienen una negra. El jugador que llegue en primer lugar a la meta consigue además dos negras más.

JUEGO 5: “Solfea y apunta”

El juego solfea y apunta se realiza del mismo modo que en el juego 5 del apartado de tercer ciclo de Primaria. Para este tipo de alumnado, la melodía amplía sus valores rítmicos de modo que las notas son negras, blancas y redondas.

JUEGO 6: “¿La sabes?”

El desarrollo del juego sigue el mismo procedimiento que el juego del mismo nombre del apartado de tercer ciclo de Primaria. Todas las preguntas son adaptadas al nivel del alumnado que está jugando. Las preguntas conservan igual temática, pero los contenidos versan sobre los conceptos aprendidos durante el curso escolar.

JUEGO 7: “Siete somos”

El juego siete somos se juega como el citado con el mismo nombre en el apartado

de tercer ciclo (leer juego 7 del apartado 3.1 tercer ciclo de Primaria). Para este ciclo se juega tan sólo con barajas de cartas con dibujo de instrumentos.

3. 3 Primer ciclo de primaria

Objetivos

- Utilizar la expresión vocal como un recurso de comunicación y de integración grupal.
- Interpretar fórmulas rítmicas sencillas expuestas gráficamente con diferentes elementos corporales/instrumentales.
- Identificar instrumentos por su manera de tocarse: pulsar cuerdas, soplar, percutir.
- Adecuar el gesto y los desplazamientos al carácter propio de la música.
- Fomentar la memoria auditiva e interpretar vocalmente ese recuerdo.
- Revisar y afianzar conceptos musicales vistos durante todo el curso.
- Comprender y utilizar elementos básicos de la notación musical.
- Componer una melodía utilizando elementos de la notación musical y reproducirla.
- Reconocer las agresiones acústicas que se producen en el aula y contribuir a su disminución.

Aplicación didáctica

Esta actividad está diseñada para el alumnado de primer ciclo de Primaria (de 6 a 8 años) con un grupo de 25 alumnos/as.

Materiales

- 25 tarjetas de registro de puntuaciones.
- 25 lápices.
- 7 gomas de borrar.
- Un rollo de gomets.
- Equipo de música.
- Música de diferentes estilos.
- Canción grabada de Sonrisas y Lágrimas.
- 7 dominós musicales con figuras rítmicas.
- 7 juegos de cartas con el nombre de las notas, valores rítmicos, intensidades, instrumentos de diferentes tamaños.

- 7 baquetas.
- 1 tablero de casillas de canciones (tamaño grande).
- 7 dados.
- 8 fichas.
- Tira adhesiva negra.
- Tapaderas negras.
- Notas de la canción Sonrisas y Lágrimas.
- 1 tablero de preguntas con casillas de colores (tamaño grande).
- Tarjetas con preguntas sobre audiciones, instrumentos, ritmo y lenguaje musical.
- Cartas con fotos de instrumentos musicales.

Duración

La temporalización completa del juego tiene una duración de dos horas. En cada juego el alumnado está unos quince minutos. En ese tiempo, el docente explica el juego y las reglas. Cuando terminan los jugadores el juego, el docente puntúa a cada jugador y les ayuda a registrarlo en la hoja. Si existe tiempo sobrante del estipulado, los jugadores pueden jugar otra partida.

Desarrollo del juego

Antes de comenzar el juego, se le asignan números al alumnado, se distribuyen por grupos. Se deja un tiempo para que el grupo se ponga un nombre. Se forman seis grupos de cuatro participantes a excepción de un grupo de cinco.

JUEGO 1: “Dominó musical”

Este juego sigue las mismas instrucciones y puntuaciones que en el juego del mismo nombre de las actividades de tercer ciclo (leer juego 1 del apartado 3.1 tercer ciclo de Primaria). La única diferencia se encuentra en las fichas que el alumnado maneja. Éstas son combinaciones de fórmulas rítmicas de notas negras, corcheas, silencio de negras y onomatopeyas. Comienzan los jugadores con cinco fichas.

JUEGO 2: “Revoltillo musical”

Al igual que el juego anterior, éste tiene las mismas instrucciones que el juego del mismo nombre de las actividades de tercer ciclo (leer juego 2 del apartado 3.1 tercer ciclo de Primaria). Se diferencia del juego del tercer ciclo en el número de cartas que

forman las escaleras. Las cuatro escaleras se forman con cartas de las siete notas musicales, cartas de las figuras rítmicas negra, corchea, cartas con las intensidades fuerte y piano, cartas con dibujos de instrumentos de diferentes tamaños como el piano, el chelo, trombón y flauta.

JUEGO 3: “Mimo”

Este juego sigue las mismas instrucciones y puntuaciones que el juego del mismo nombre de las actividades de tercer ciclo (leer juego 3 del apartado 3.1 tercer ciclo de Primaria). Sin embargo, para cambiar al jugador que crea los movimientos, debe de pasar una baqueta a otro jugador. El participante que tiene la baqueta es el que realiza los movimientos que deben de imitar los demás participantes.

JUEGO 4: “Fantasía musical”

Este juego tiene las mismas instrucciones que el juego escrito del mismo nombre escrito para el tercer ciclo de Primaria. Lo único que cambia es el sistema de turnos. Los jugadores tiran el dado y cantan la canción de su casilla correspondiente. Son válidas todas las canciones que canten los jugadores. Si no conocen una canción sobre el dibujo o texto de la casilla, pierden un turno sin jugar. El juego lo realiza todo el grupo clase en el tablero colgado en la pizarra. Los participantes del mismo grupo están juntos y cantan todos al mismo tiempo la canción correspondiente. El docente controla en todo momento el juego.

El sistema de puntuación se realiza en función de las canciones que canten cada equipo. Por cada canción cantada obtienen una negra. El equipo que llegue en primer lugar a la meta consigue además dos negras más. Las puntuaciones de cada equipo quedan apuntadas en la pizarra.

JUEGO 5: “Solfea y apunta”

El juego solfea y apunta se realiza del mismo modo que en el juego 5 del apartado de tercer ciclo de Primaria (leer juego 5 del apartado 3.1 tercer ciclo de Primaria). Para este tipo de alumnado, tan sólo queda reflejada la situación de las notas en el pentagrama sin colocar ningún valor rítmico. Cuando los jugadores tengan que interpretar las notas, solamente se les pregunta por aquellas que conocen.

JUEGO 6: “¿La sabes?”

El desarrollo del juego sigue el mismo procedimiento que el juego del mismo nombre del apartado de tercer ciclo de Primaria (leer juego 6 del apartado 3.1 tercer ciclo de Primaria). Todas las preguntas son adaptadas al nivel del alumnado que está jugando. Las preguntas conservan igual temática, pero los contenidos versan sobre los conceptos aprendidos durante el curso escolar. Todos los participantes juegan con su equipo. El docente lleva el control del juego.

JUEGO 7: “Siete somos”

El juego siete somos se juega como el citado con el mismo nombre en el apartado de tercer ciclo (leer juego 7 del apartado 3.1 tercer ciclo de Primaria). Para este ciclo se juega tan sólo con barajas de cartas con dibujo de instrumentos. Se utilizan instrumentos de fácil clasificación para el alumnado. Para explicar el juego se da como instrucción reunir instrumentos que para que suenen se utilicen cuerdas, se soplan o se percuten con la mano.

4. Conclusión

El juego de las siete notas es una actividad musical que fomenta la socialización del alumnado que participa en ella de una forma lúdica y amena. El juego puede ser utilizado como una unidad didáctica para finalizar el curso escolar. Además, las actividades puede realizarlas cualquier alumno/a de Educación Primaria ya que se adaptan a todos los niveles educativos.

Bibliografía

Hargreaves, D. J. (1998). El estudio de lo social en la psicología de la música y en la educación musical. *Eufonía*, 10, 45-50.

Escuela Académico Profesional Ciencias Sociales y Turismo – Temas (2004). *El individuo y la socialización*. Huacho – Perú: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Consultado en 19 de julio de 2010. Disponible en: <http://www.scribd.com/doc/2999012/EL-INDIVIDUO-Y-LA-SOCIALIZACION>

LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (BOE, 4 de mayo de 2006).

Molina, R. (2008). El juego como medio de socialización. *Innovación y experiencias educativas*. Consultado en 19 de julio de 2010. Disponible en: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/REMEDIOS_MOLINA_2.pdf

REAL DECRETO 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria. (B.O.E, 8 de diciembre).

Sonrisas y lágrimas

Do es tra - to de ba - rón. Re sel - vá - ti - co a - ni - mal; Mi de - no - ta
po - se - sión. Fa es le - jos en in - glés. Sol, ar - dien - te es - fe - ra es,
La, al nom - bre es an - te - rior Si a - sen - ti - mie - to es; y o tra vez ya viene el
Do Sol Mi Re

Cartulina de registro

NOMBRE DEL GRUPO

Número

Alumno/a

Orden de las pruebas

Dominó musical negrascorcheas

Revoltillo musical negrascorcheas

Mimo negrascorcheas

Fantasia musical negrascorcheas

Solfea y apunta negrascorcheas

¿La sabes? negrascorcheas

Siete somos negrascorcheas

Agresiones acústicas

(Notas)

1 En *Escuela Académico Profesional Ciencias Sociales y Turismo* – Temas (2004: 5).

Correspondencia

M^a Rosa Salido Olivares

Grupo de Investigación HUM-742 D.E.Di.C.A.

Universidad de Granada, España

rosasalidoolivares@yahoo.com

