

JUGANDO CON LAS NOTAS¹

M^a Rosa Salido Olivares²

Abstract: The article is about a project that promotes socialization through Music in a playful way. The activities are applicable to the 3rd Grade of Primary Education. The activity involves playing with the notes and their names, performing a gymkhana.

Keywords: cooperation, gymkhana, musical games, socialization

Resumen: El texto trata sobre un proyecto para fomentar la socialización mediante actividades musicales en forma de juego. Las actividades son aplicables al tercer ciclo de Educación Primaria. En la actividad se juega con las notas musicales y su nombre realizándose una gymkhana.

Palabras clave: cooperación, gymkhana, juegos musicales, socialización

Justificación

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. La aceptación de reglas hace que el/a niño/a canalice la impulsividad natural y egocentrismo de las primeras edades para aceptar las pautas que se marcan. 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 está planteada para el alumnado de tercer ciclo de Educación Primaria. En ella, se hace protagonista al alumnado de su propio juego, quedando el docente relegado a un segundo plano.

1. Jugando con las notas

Esta actividad está dedicada a las notas musicales y en su honor, las sílabas que denominan el nombre de las notas están representadas en el enunciado del juego.

El ganador de cada juego obtiene como premio un valor rítmico de la nota del juego que está jugando. Con todas las notas que acumulen el equipo tiene que inventar una melodía y/o instrumentación para interpretarla al resto de compañeros.

Existe un hilo conductor para pasar de un juego a otro, éste es la canción de la película *Sonrisas y Lágrimas* (v. Anexo). 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 valora el cumplimiento de esta norma. El hecho de no comportarse como es debido, se considera como contaminación acústica, la cual se penaliza quitando notas.

2. Planificación del juego

Objetivos

- Utilizar la expresión vocal como un recurso de comunicación e integración.
- 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 clásicos.
- Revisar y afianzar conceptos musicales vistos durante todo el curso. Comprender y utilizar los elementos básicos de la notación musical.
- Componer y reproducir melodías utilizando los elementos de la notación.
- Reconocer las agresiones acústicas que se producen en el aula y contribuir a su disminución.

Aplicación didáctica

Materiales

- 25 tarjetas de registro de puntuaciones y bolígrafos.
- Un rollo de gomets.
- Equipo de música y cd 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 con dado y cuatro 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 con dado y cuatro fichas.
- Tarjetas con preguntas de audiciones, instrumentos, ritmo y lenguaje musical.
- Cartas con fotos de instrumentos musicales y sus nombres.

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.

Desarrollo del juego

JUEGO 1: “DOMINO 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 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, 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, 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. Conclusión

Estas actividades musicales fomentan la socialización del alumnado que participa en ellas de una forma lúdica y amena. El juego puede ser utilizado como una unidad didáctica para finalizar el curso escolar en el tercer ciclo de Educación Primaria.

Bibliografía

Escuela Académico Profesional Ciencias Sociales y Turismo - Temas (2004). *El individuo y la socialización*. Huacho – Perú: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Consultado en 27 de noviembre de 2010, en:

<http://www.scribd.com/doc/2999012/EL-INDIVIDUO-Y-LA-SOCIALIZACION>

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

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 27 de noviembre de 2010, 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).

Anexo

Sonrisas y lágrimas



¹ ***Playing with notes***

² Doctora.

Universidad de Granada (España).

Email: rosasalidoolivares@yahoo.com