

Jugando con el arte. Música y plástica. Numero 2. López, Raúl Colibrí - Tz'unun

Instituto para el Desarrollo y la Innovación educativa en Educación Bilingüe y Multicultural –IDIE-
Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Oficina Guatemala.

104 págs. tamaño 8.5 x 11 -Guatemala, 2010

Actividades lúdicas para promover la creatividad, la alegría y la expresión en la niñez. La música, juegos con la música, plástica, dibujo, pintura grabados, escultural, collage, vitrales arte, pedagogía y didáctica.

Organización de Estados Iberoamericanos
Para la Educación, la Ciencia y la Cultura –OEI-.

Oficina Nacional de Guatemala

Directora: Marlene Grajeda de Paz

Especialistas:
José Yac Noj
Sonia Raymundo

Especial agradecimiento a Raúl López por permitir esta reimpresión del material.

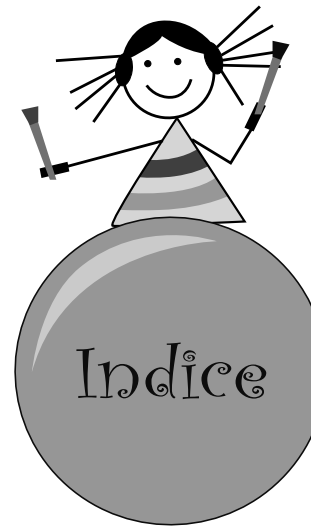
Diseño de Portada y Diagramación: Maya Na'oj y Equipo Técnico del IDIE en Educación Bilingüe y Multicultural.

Guatemala, 2010

Las opiniones expresadas en este material son responsabilidad del autor y su contenido no representa necesariamente la opinión de la OEI.

Este material se ha diseñado para que tenga la mayor difusión posible y que de esta forma contribuyan al mejor desempeño de educadoras y educadores. Por tanto, se autoriza su reproducción, siempre que se cite la fuente y se realice sin ánimos de lucro.





Presentación	4
Introducción	5
Primera Parte	
MÚSICA	7
FUNCIONES EDUCATIVAS DE LA MÚSICA	8
A JUGAR CON LA MÚSICA	9
1. Jugando con los sonidos	10
2. Jugando con nuestra voz	14
3. Jugando con los sonidos de nuestro cuerpo	18
4. Jugando con las canciones	22
5. Jugando con nuestra orquesta	29
6. Jugando con las rondas	36
7. Jugando con versos y refranes populares	41
8. Jugando a crear canciones	43
9. Otros juegos con la música	46
Bibliografía	48

Segunda Parte	
PLÁSTICA	49
ARTE CREADOR INFANTIL	50
VALORES EDUCATIVOS DE LA PLÁSTICA	53
A JUGAR CON LA PLÁSTICA	54
1. Dibujo	54
2. Pintura	64
3. Grabados	74
4. Escultura	77
5. Colage	86
6. Vitrales	93
7. Artesanías	94
8. Otros juegos con la plástica	97
Bibliografía	104

PRESENTACIÓN

Estimado lector, estimada lectora:

La Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura -OEI- Guatemala, por medio del Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa en Educación Bilingüe y Multicultural - IDIE, realiza un esfuerzo enfocado a identificar, fortalecer, difundir, promover y validar iniciativas de educación bilingüe que sean innovadoras y favorezcan el desarrollo integral de la niñez perteneciente a pueblos originarios de los países iberoamericanos, así como el de sus familias y de las comunidades a las cuales pertenecen.

De esa cuenta, el IDIE de la OEI está desarrollando una experiencia piloto en escuelas para trabajar la educación Bilingüe Intercultural, desde el nivel inicial hasta sexto grado de primaria, en la comunidad sociolingüística Tz'utujil del Departamento de Sololá. Se plantea como un modelo a validar, mediante el cual se pretende hacer efectiva la EBI en el aula, mediante un proceso de implementación gradual que parte de la realidad sociolingüística de la comunidad educativa de cada escuela, valiéndose de estrategias educativas y medios que la hagan a la EBI pertinente y permitan

darle a los procesos educativos una dinámica que facilite el fortalecimiento de la identidad de los niños y las niñas, así como de su cultura e idioma. La experiencia se denomina “Formando desde la esencia de la vida”.

Es una experiencia que se sustenta en el postulado cosmogónico del **Junwinaq**, la persona completa. Según el Pop Wuj, se es persona cuando se agradece y respeta, manifestando esto por medio de la palabra. La persona completa tiene muchas cualidades y las artes forman parte de ellas, ya que por su medio se percibe y se expresa la belleza y la plenitud de la Madre Naturaleza. El cumplimiento de la misión de cada persona se evidencia en arte: la vida es arte, el trabajo es arte, si uno lo hace con arte, lo hará bello y la belleza del Creador y Formador se manifiesta en la gama de colores y en la hermosura de la Madre Naturaleza.

El juego es una necesidad vital para el desarrollo de la niñez que se aprovecha en el proyecto piloto, junto con el arte, como otro recurso educativo que ayuda a formar la persona completa. A través del juego la niña y el niño re-crean el mundo que les rodea, potencian su creatividad e imaginación, estrechan

relaciones afectivas y de respeto mutuo con sus iguales y fortalecen valores; aprenden a convivir en armonía respetando las reglas de la vida. De ahí que el proyecto piloto tiene como soporte fundamental el funcionamiento de una Escuela Itinerante para sensibilizar a la comunidad educativa, basada en el arte y el juego.

Educar utilizando las posibilidades que ofrecen las artes y el juego ayuda a construir a la persona completa.

En el marco del proyecto piloto “Formando desde la esencia de la vida”, se pone en sus manos este material propuesto por Raúl López, “Colibrí-Tz’unun”, quien ha sido personaje protagonista en el desarrollo de la experiencia y ha tenido a bien autorizar la reproducción de este material de su creación para apoyar la tarea educativa del educador y la educadora en el aula bilingüe. Es una propuesta que incluye estrategias y recursos para trabajar el juego cooperativo y los ámbitos del arte relacionados con los títeres, el teatro, la danza, la literatura y la música. ¡Aprovéchela al máximo!

*Cordialmente,
Equipo institucional de la OEI en Guatemala
Con el apoyo del Gobierno Vasco*



INTRODUCCIÓN

“La verdadera experiencia educativa completa está en el arte y en el juego”.



Raúl López

Este libro es una invitación para que los educadores y educadoras se hagan más amigos de los niños y niñas, para que se tomen el tiempo de convivir y comunicarse con ellos. Para que sensibilicen sus sentidos y su corazón y se maravillen con la magia y la belleza que el arte y el juego nos ofrecen.

Al jugar con la música y la plástica nos hacemos más alegres, sensibles y creativos; expresamos los pensamientos y sentimientos que llevamos dentro. Sin duda es un gran regalo que podemos darnos como educadores, y compartirlo con los niños, para que crezcamos juntos y nos hagamos más humanos.

Pero también, junto a este mundo de posibilidades y esperanzas, podrían surgir dudas e inseguridades sobre las propias capacidades: ¿Qué puedo enseñar yo de música y de plástica? Nuestro planteamiento es que debemos dejar de lado que vamos a enseñar algo; no se trata de enseñar. Tan solo hay que ser parte de los juegos a través del arte y entregarnos con sinceridad, para construir junto a los niños y niñas con creatividad, alegría y expresión recíproca. Y para ello no se necesita ser especialista, sino abrirse a los niños para que nos puedan recordar y enseñar a ser niños nuevamente. De esta manera el concepto tradicional de las enseñanzas artísticas desaparece para dar paso a las actividades creadoras como fundamentos de la educación.

No debemos olvidar en ningún momento que las transformaciones de los niños y del educador mismo, son recíprocas y simultáneas.

Las ideas para jugar a través del arte, que se presentan en este libro, son apenas el principio. Del maestro y la maestra dependerá cuánto camino recorrerán, ya que los pasos reales e importantes los forjarán los educadores y los niños cuando abran la puerta hacia la exploración y diversión colectiva con el arte y con el juego.

Estos recursos, además, son una fuente inagotable de expresión ya que los niños y niñas, dándole rienda suelta a la imaginación y creatividad, pueden seguir inventando nuevas formas para divertirse con sugerencias aquí propuestas.

Como ya lo hemos planteado, los niños y las niñas expresan en forma más plena sus dotes creativos, cuando realizan actividades que les dan placer. Por eso la clase debe ser una fiesta donde se cante, juegue, baile, pinte y actúe. Donde se promuevan actividades creativas, se estimule la curiosidad y la experimentación, se ayuden a los niños a liberarse del miedo de cometer errores, y protejan los juegos y las creaciones de los niños de la crítica destructiva y de las burlas.

Sólo cuando el niño tiene conciencia de que el educador lo comprende, se expresa con libertad. Por eso, la herramienta fundamental del educador es su profunda comprensión de las actitudes infantiles, su sensibilidad y su convicción de que no puede haber proceso educativo sin experiencia artística (estética), y sin actividad lúdica.

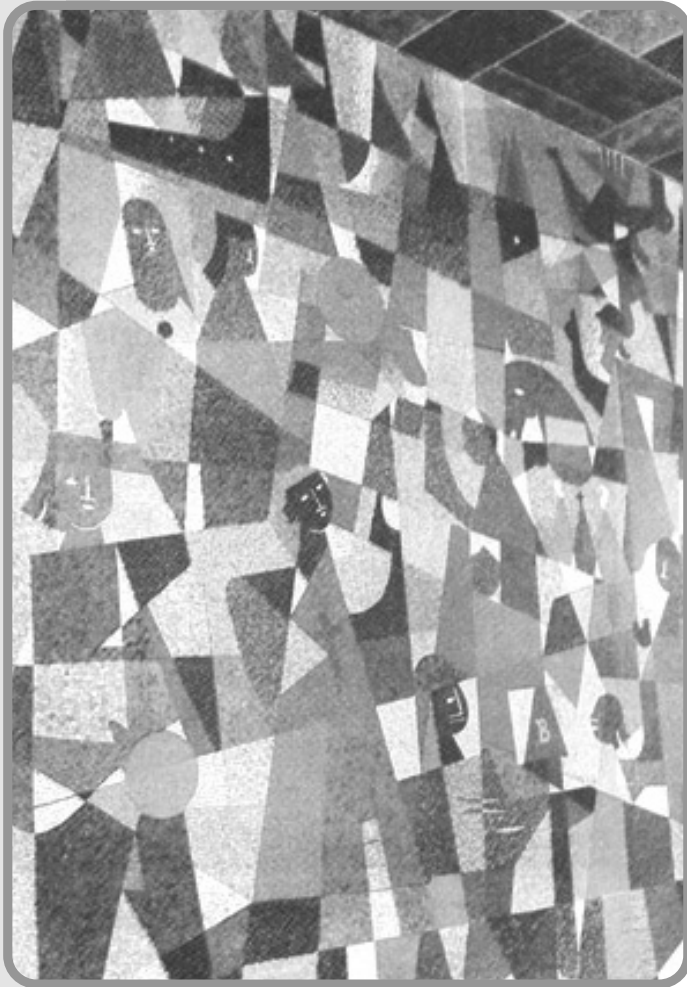
Algunas cualidades indispensables del educador en un taller:

- Alentador del trabajo creativo de los niños y niñas. Su misión no es la de enseñar.
- Brindar completa libertad a la capacidad de creación de los niños.
- Mostrar absoluto respeto y apreciación sincera de las propuestas y expresiones del niño.
- Promover una comunicación recíproca y entusiasta.
- Debe inducir al trabajo, pero no dirigirlo. Las decisiones respecto a qué y cómo dibujar, colores a emplear y figuras y moldes a utilizar, deben ser tomadas por los niños y niñas.
- Si se siente desamparado ante una supuesta incapacidad artística, deberá recordar que la educación es un proceso formativo recíproco entre el educador y el niño.
- Y como dice María Montessori: “No se trata de impartir órdenes, sino de crear un medio adecuado a la necesidad de experimentar, actuar, trabajar, asimilar espontáneamente y de nutrir” el espíritu infantil.

Para los niños y las niñas, las manifestaciones artísticas: Cuadros, poemas, canciones, danzas y títeres, son un campo libre e infinito para las más inusitadas aventuras y descubrimientos. Sólo basta abrir nuestro corazón para que juntos reencontremos la magia, la vida y la alegría..

Raúl López “Colibrí”





Canto a la raza
Carlos Mérida

“Propongo una educación que, desde la cuna hasta la tumba, sea inconforme y reflexiva, que nos inspire un nuevo modo de pensar y nos incite a descubrir quiénes somos en una sociedad que se quiera a sí misma. Que aproveche al máximo nuestra creatividad inagotable... Que integre las ciencias y las artes en la canasta familiar, de acuerdo con los designios de un gran poeta, que pidió no seguir amándolas por separado como a dos hermanas enemigas”.

Gabriel García Márquez



MÚSICA



“La música es vida”.
R. López

FUNCIONES EDUCATIVAS DE LA MÚSICA

“No existe un medio más efectivo para crear un sentido de solidaridad de grupo que el de la música”.

Ellie Seigmeister

Desde el principio de la historia de la humanidad, en todas las épocas y en todas las culturas, la música ha sido utilizada como medio de expresión, comunicación e interrelación social. Prácticamente no hay actividad de la vida en que la música no haya desempeñado un papel esencial y funcional. Ha formado parte integral de los actos públicos sencillos e importantes, mágicos, rituales, ceremoniales y de trabajo.

En nuestro caso planteamos la música como actividad artística, lúdica y educativa para que se promueva la alegría y el aprendizaje en el aula a través de la experimentación, investigación, creación y expresión constante entre educadores y niños.

Desde esta perspectiva la actividad musical favorece el desarrollo social, emocional, mental y físico en los niños y niñas.

Desarrollo social

Los juegos musicales se dan relacionando a todos los miembros del grupo. Los niños y niñas se comunican para realizar una sincronía de sus interpretaciones musicales. Así, como todos pueden cantar o tocar un instrumento a la vez, también es importante el respeto de turnos de cada miembro del grupo. Esta actividad colectiva de convivencia emocional da un fuerte sentido de pertenencia al grupo.

En la búsqueda de la creación de canciones o simples juegos musicales, los niños se ven en la necesidad de llegar a acuerdos y plantear soluciones. El reto es aún más enriquecedor si ellos planifican y organizan una presentación o festival musical ante la comunidad.

Al jugar con los refranes, versos, rondas y versos populares de su comunidad están fortaleciendo su identidad, valorizando sus propias expresiones culturales y la perdurabilidad de la memoria colectiva. A investigar todas expresiones del acervo popular también logran un mayor acercamiento hacia las personas de su pueblo que son poseedoras de esta memoria cultural.

Desarrollo emocional

A través de la música se da la expresión emocional de sentimientos: alegría, tristeza, miedos, esperanzas y la sensibilidad estética. A través del descubrimiento de sus propias habilidades los niños adquieren más confianza en sí mismos. Se descubre la valorización del silencio y del mundo que nos rodea a través de los sonidos en todas sus manifestaciones: naturaleza, actividades cotidianas, máquinas, etc. Se promueve la relajación, la imaginación y la autoestima. A través de la expresión libre y placentera que da el juego musical también se logra la relajación.

Desarrollo mental

Se desarrollan las habilidades propiamente musicales como: desarrollo del ritmo, oído, diferenciar ritmos y sonidos, tipos de música, memoria auditiva, rítmica, melódica, creatividad, expresión, interés y valorización de otros tipos de música, sensopercepción auditiva. También se cultiva la discriminación de sonidos tan necesaria para el aprendizaje de lectura y de los idiomas. Al cantar las canciones con diferentes grados de dificultad se desarrolla el lenguaje, las capacidades de escuchar y la memoria.

Desarrollo físico

Los juegos musicales normalmente plantean la unidad de varias actividades corporales como: cantar canciones, ejecución de instrumentos musicales y movimientos corporales, por lo que se desarrolla el control de movimientos, el auto control y auto eficacia; la exploración y conocimiento del cuerpo; desplazamiento espacial; sincronía entre movimiento corporal y ritmo; coordinación de movimientos corporales, con las manos, piernas, pies; la lateralidad; la expresión corporal y la articulación vocal. Con la interpretación de canciones y juegos de exploración vocal, se desarrolla el aparato de fonación.



¡A JUGAR CON LA MÚSICA!

“Abran bien las orejas y paren bien los ojos,
porque lo que van a oír, les encanta hasta a los piojos”.

Verso popular

Hay muchas formas para jugar con la música; las que aquí se plantean son apenas sugerencias. Lo más conveniente es que los niños y niñas creen formas distintas y hagan variaciones de estos juegos, para divertirse con ellos. Lo importante es abrir la puerta de la imaginación y creatividad.

Aunque los maestros y maestras no sean muy entonados o les cueste trabajo llevar el ritmo, lo importante es la voluntad de jugar, divertirse y aprender junto a ellos.

Si un niño no canta entonado, desafina o pierde el ritmo, nunca se le debe criticar, y menos aún avergonzar, delante de los demás niños. Tampoco se debe permitir las burlas del grupo.

Las canciones con movimientos brindan una magnífica oportunidad de juego. Por ejemplo, se podría aprender por separado la canción y los movimientos y luego unir las dos partes. Resulta muy divertido, también, jugar con velocidad pues los movimientos tienen que ir a la par de la melodía. Primero, se puede cantar una canción junto con los gestos, despacio, como en cámara lenta, y luego aumentar la velocidad poco a poco hasta cantarla lo más rápido que se pueda. Puede pasar que esta actividad implique bastante esfuerzo y es probable que, al final, no salga bien del todo. Lo importante de esto, no es que lo hagan excelente, sino que se diviertan mientras lo intentan.

Un pueblo que no canta es un pueblo sin raíces. ¡No dejemos que nuestras raíces se sequen! Aprende de tus papás, tíos y abuelos, las canciones que ellos cantaban de pequeños. Tampoco deja que se pierdan los bailes tradicionales de tu pueblo.

Algo importante que no debemos olvidar es que los niños, sólo en un ambiente de alegría y libertad para jugar, crear y expresarse, (y ser ellos mismos, sin miedo a equivocarse o a “quedar mal”), aprenderán a amar y disfrutar la música.

Busca nuevas canciones y juegos con amigos, vecinos, maestros, y con los mismos niños. Y no olvides apuntar en un cuaderno todo lo que vayas aprendiendo. ¡Haz tu propio cancionero!

Y por último, para que nos divirtamos más con la música, este libro incluye un disco compacto con varias canciones infantiles para que cantemos y juguemos con ellas.



El rey colibrí

Felipe Davalos

“La primera preocupación de los dioses fue,
la creación de los artistas, los bailarines,
los flautistas, los acróbatas y los poetas”.

Miguel Ángel Asturias



1. JUGANDO CON LOS SONIDOS

“La música no se enseña, se vive”.

Raúl López

HISTORIAS Y CUENTOS

Onomatopeyas

Practique el siguiente cuento y nárrelo, imitando con su voz los sonidos que sean necesarios.

Puede iniciar la narración con el siguiente verso:

“Abran bien las orejas y paren bien los ojos, porque lo que van a oír les encanta hasta los piojos. El cuento que les voy a contar es sobre un lugar en el mundo de los sonidos. Allí viven sonidos suavitos como el viento, que cuentan secretos en nuestros oídos, *sssssssssss*; y también sonidos fuertes, que retumban como el trueno, *bommm, bommm*. Muy cerca de ellos, viven los sonidos agudos como el chirrido de los ratones, *iii, iii*; y otros graves, como el rugido de un león, *grrrrrrrow*. También hay sonidos largos, como el mugido de una vaca, *muuuuuu*. ¿Saben cuántas “u” caben en ese *muuuuu*? Y otros cortitos como el cacareo de la gallina, *cocorococo*. Y así, todos los días del año hay miles y miles de sonidos. ¿Saben qué es lo mejor del mundo de los sonidos? ¡Que ustedes tienen la llave para entrar! ¡Claro! Sus oídos son la puerta para entrar a este hermoso lugar: al mundo de los sonidos. Y colorín colorado, este cuento se ha acabado, pero el mundo de los sonidos siempre está a nuestro lado”.

Después se puede pedir a cada niño y niña que exprese, con su voz, todos los sonidos que pueda imitar.

ESCUCHANDO CON DETENIMIENTO

Un buen ejercicio es pedir a los niños y niñas que se acuesten en el suelo, que cierren los ojos y que escuchen con atención. Les pedimos que se concentren en lo que se escuche alrededor. Podemos pedirles que recuerden los sonidos que hay en su casa, los sonidos de la mañana, de la noche, del campo, de la ciudad, etc. También se les puede sugerir que escuchen sonidos más suaves, como la respiración de los compañeros que están a la par, por ejemplo.

Luego se sentarán en círculo para compartir con los demás los sonidos que escucharon, y deberán imitarlos, también, con la voz.



CREANDO HISTORIAS

Organizados en grupos de 4 ó 5 miembros, cada grupo creará una historia corta que deberá contar a los demás. Mientras uno narra, los demás realizan con la voz los sonidos que crean necesarios para acompañar la descripción. Aquí, un ejemplo:

LA NIÑA EN EL BOSQUE

Una niña salió a caminar en el bosque.

(imitan unos pasos)

Iba contenta, caminando despacito.

(tararean una melodía)

Estaba feliz escuchando a los pájaros cantar,

(silban imitando a los pájaros)

y a las abejas zumbar entre las flores.

(imitan el zumbido de las abejas)

El viento soplabá entre los árboles.

(soplan como el viento)

De pronto oyó un gran trueno.

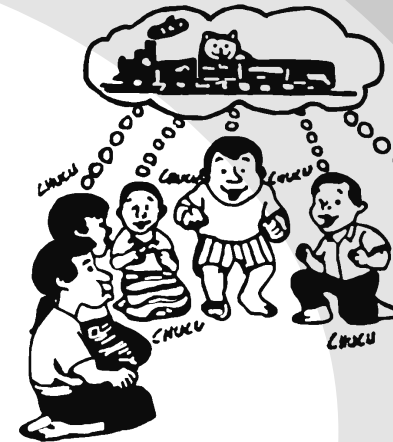
(hacen ruido fuerte y seco)

y como empezaba a llover,

(imitan la lluvia)

regresó corriendo a su casa.

(imitan unos pasos rápidos)



Otro ejemplo:

EL GATO Y EL MAR

Un día un gatito se subió a un tren.

(imitan sonido de tren)

El tren a veces iba bien rápido y en subida iba bien lento.

(sonido de tren rápido y lento)

Luego de tanto viajar, el gatito llega al mar.

(sonido de olas)

Escucha un barco.

(sonido de barco)

Como había mucho calor, el gatito se echa un clavado,

(imitan sonido de entrada al agua)

y como no sabía nadar empieza a gritar: *miaaaaaogo, miaaaaaogo*

Y le dice el gallo: *quiquirisquiaga, quiquirisquiaga*

Le contesta un borrego *meeeeee meeee meeee* por ayuda.

Y le dice una culebra: *sssssssss sssssssácate de aquí.*

Y le dice un loro: *cococócórrele, cococócórrele.*

Y le dice una vaca; *muuuu muuuuy bien.*

Y le dice un pato: *mi cua cua cuate, mi cua cua cuate."*

QUIÉN ES?

- Materiales
- Pañuelos u otras prendas para tapar los ojos.
 - Sillas.

Cómo se juega:

Algún niño o niña pasa a sentarse en una silla en el centro con los ojos vendados. Luego algún voluntario pasa y toca la silla por detrás (como llamando a una puerta). El que está vendado pregunta: “¿Quién es?”. El de atrás contesta “soy yo”, tratando de cambiar su voz lo más que pueda para que no lo reconozca. Si no adivina quien le ha hablado, éste regresa a su lugar y pasa otro voluntario. Si lo reconoce entonces ocupa el lugar de quien está en la silla y siguen pasando más participantes.



EL DETECTIVE MUSICAL

Se pide a un voluntario que salga de la clase, mientras se esconde un objeto en cualquier parte. Al volver se le pide que localice el objeto escondido, y mientras realiza la búsqueda, los compañeros le irán dando varias pistas.

Cuando esté muy alejado del objeto, harán silencio, cuando esté medio cerca realizarán un sonido débil, cuando esté muy cerca, realizarán un sonido fuerte. Los sonidos pueden realizarse con la voz, con el cuerpo o con instrumentos musicales.

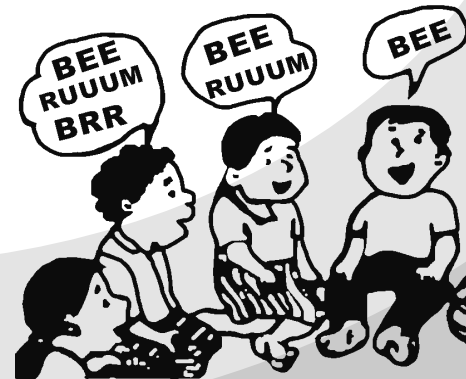
SONIDOS PARA LA TELEVISIÓN

Explicamos a los niños y niñas que vamos a crear un canal de televisión, y con nuestra voz le vamos a poner sonidos a las caricaturas. Organizados en grupos adaptarán los sonidos y música para ponérselos a caricaturas tristes, alegres y rápidas, de terror, de guerra con bombas explotando, con barcos y tormenta de mar, de la selva con pájaros y animales salvajes, de vaqueros con caballos y balazos, del espacio con naves espaciales y cuantas más propongan los niños y niñas. Se les da el tiempo necesario para que experimenten y creen, y luego cada grupo pasará frente a los demás a presentar las mágicas adaptaciones.

En lo posible se debe motivar a representar teatralmente las caricaturas acompañadas con los sonidos y la música que han creado.

TE PASO UN RUIDITO

Se sientan en círculo y cada uno piensa en un sonido. Este puede ser de un animal, fábrica, trueno, carro, tren, etc. El primer niño o niña hace un sonido con su voz. El segundo hace el sonido del primer niño y añade uno propio. El tercero hace los sonidos del primero y del segundo niño y añade uno más, y así sucesivamente. Si son muchos niños entonces se hacen varios grupos.



LAS ESTÁTUAS

Materiales

- Un reproductor de audio y una fuente de música.
- Algún instrumento musical.

Cómo lo jugamos:

Los participantes se mueven libremente por el aula al ritmo de la música que está sonando o del sonido del instrumento musical que ejecuta el animador. Cuando para la música deben detenerse de inmediato y adoptar una postura de estatua. Pueden ir añadiéndose dificultades, por ejemplo: hacer estatuas a la pata coja, hacer una estatua con otro o más compañeros, pueden realizar posiciones sugeridas por los niños y niñas.

Para ir logrando el autocontrol de los niños y niñas se les puede pedir que cuando hagan de estatuas, nadie podrá hablar y permanecerá completamente quieto hasta que empiece nuevamente la música.

PERDIDOS EN EL BOSQUE

Materiales:

- Hojas de papel.
- Pañuelo, u otra prenda, para cubrir los ojos.

Cómo lo jugamos:

Todos los participantes se distribuyen por el aula simulando ser árboles. En las manos tienen hojas de papel. El participante, con los ojos cubiertos, deberá pasar por el bosque para encontrar a otro compañero que se ha perdido, quien se coloca en un punto del aula y permanece quieto hasta que sea encontrado. Los árboles ayudarán al voluntario haciendo silencio cuando esté lejos de quien está perdido, cuando está medio cerca moverán las hojas de papel suavemente y cuando esté bastante cerca agitarán las hojas bastante fuerte. Cuando lo encuentre, todos los árboles gritarán: "Lo encontraste" y le darán un fuerte aplauso.

¿QUÉ FUE LO QUE SONÓ?

Se elige a un director o directora. Todos los demás cierran los ojos y el director busca algún objeto y lo suena. Todos tratarán de adivinar qué fue lo que sonó. Quien adivine, pasa a ser el director.

CHILLA, COCHINITO, CHILLA

Sentados en círculo sobre bancas o sillas, se elige a un niño o niña que hará de *cochinito* y se le venda los ojos. Se coloca en el centro mientras todos los demás cantan:

Oinc, oinc, oinc.
Oinc, oinc, oinc.

Luego el *cochinito* pasa a sentarse en las piernas de cualquier participante y le dice: “¡Chilla, cochinito, chilla!” Sobre quien se sentó contesta: “Oinc oinc” fingiendo la voz para que *cochinito* no lo reconozca. Si es reconocido, entonces pasa al centro, se le vendan los ojos y el juego continúa como al principio. Si no es reconocido, entonces el primer participante sigue en el centro hasta que reconozca a alguien.

EL ZOOLOGICO

Se escriben papelitos nombres de animales (dos papelitos por cada animal) y se le da un papelito a cada participante y no se debe enseñar a los demás. Todos los participantes se vendan los ojos y se distribuyen por todo el salón y tendrán que imitar el sonido del animal que les tocó hasta encontrar su pareja.



2. JUGANDO CON NUESTRA VOZ

“Nuestra voz es el instrumento musical más perfecto”.
R. López



PERFECCIÓN INCORPORADA

Les contamos a los niños y niñas que “la voz es el instrumento musical más perfecto que existe”, porque con ella podemos hacer infinidad de sonidos. Además es el único instrumento que está dentro de nosotros y nosotras.

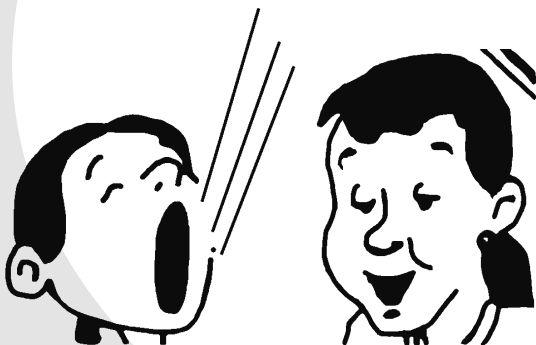
Les pedimos entonces a los niños que se organicen en grupos y que experimenten cuantos sonidos pueda imitar con la voz. Para darles algunas ideas les podemos decir que pueden emular sonidos de animales, sonidos de la calle, de máquinas, de la naturaleza, imitar a otras persona, etc. Usando la imaginación también pueden crear todo tipo de sonidos.

Al final cada grupo, frente a los demás, presenta los sonidos que ha encontrado.



CANTANDO SUAVE FUERTE

Preguntamos a los niños y niñas: ¿Cuáles sonidos son suaves y cuáles son fuertes? ¿Cómo canta una madre cuando arrulla a su bebé? ¿Cómo es el sonido cuando llamamos a alguien que está lejos? Organizados en grupos pedimos a los niños y niñas que investiguen sobre sonidos suaves y fuertes y luego, en el frente, los presentan ante los demás. Al pasar, todos los grupos podrían cantar una canción empezando bien suavemente, como susurrando y poco a poco aumentar el volumen; o al contrario, empezar fuerte e ir cantando cada vez más suave.



CANTANDO LENTO Y RÁPIDO

Les preguntamos a los niños y niñas ¿Qué tal si cantamos como pericos, rápido, muy rápido? ¿Y qué pasaría si nos convertimos en vacas y cantamos *muuuuuuuuu*, despacio? Cantando las canciones a distinta velocidad, lento o rápido, acelerando o retardando, también los niños y niñas pueden divertirse mucho.

CANTANDO AGUDO Y GRAVE

Preguntamos a los niños y niñas ¿Cómo cantaríamos si fuéramos ratoncitos? Con voz muy aguda, verdad. ¿Y si nos convertimos en una manada de leones y cantamos nuestra canción favorita? Pues la voz es más ronca o grave. Los niños y niñas investigarán qué sonidos son agudos y cuáles son graves. Luego los representarán frente a los demás.

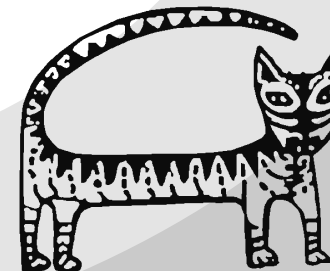
EL MISHITO AGUDO Y GRAVE

Hay muchas canciones que podemos cantar, a la vez, de forma aguda y de forma grave. Por ejemplo, podemos cantar el *mishito* de la siguiente forma:

Yo quisiera ser <i>mishito</i>	(aguda)
Para entrar por tu ventana	(grave)
Y robarme a la niña	(aguda)
A la niña más galana	(grave)

<i>Mish, mish, mish, mishito</i> mío	(aguda)
Caza ratones por los rincones	(grave)
<i>Mish, mish, mish, mishito</i> mío	(aguda)
Caza ratones por los rincones	(grave)

La segunda vez pueden cantar las voces agudas y graves, ya no separadas sino las dos juntas.



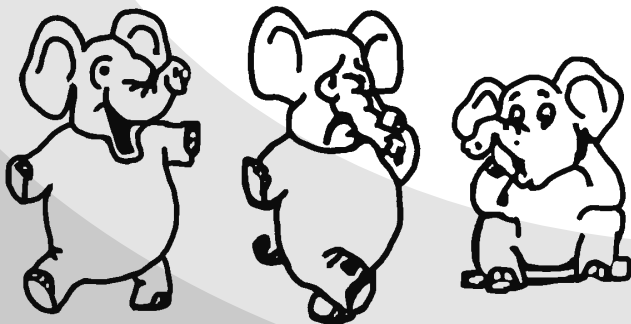
CANTANDO ALEGRE Y TRISTE

Al igual que las personas, también las canciones pueden tener diferentes estados de ánimo. Por ejemplo en la canción: “Un elefante...” podemos imaginar que el primer elefante está alegre, y así cantamos, El segundo elefante viene muy triste y lo vamos acompañar muy tristes, el tercer elefante está muy aburrido y contagia su aburrimiento a los demás, el cuarto está enojado, el quinto llora y llora, el sexto se muere de la risa, el séptimo tiene muuucho sueño, etc.

UN ELEFANTE...

Un elefante se columpiaba
sobre la tela de una araña
y como vieron que resistía
fueron a buscar otro elefante.

(1o. Alegres, 2o. Tristes, 3o. Aburridos, 4o. Enojados, 5o. Llorando, 6o. Con Mucho Sueño, Etc.)



LOS ANIMALES CANTORES

Se propone a los niños y niñas formar coros con sonidos de animales. Por ejemplo, coros de gallinas, de patos, perros, osos, de pericos y cuanto animal se sugiera. Después, se escoge una canción y se canta con el coro de las gallinas; luego, la misma canción con el coro de los pericos, después con el de los osos, etc.

ADIVINA MI CANCIÓN

Un niño o una niña tararea o silba un pedacito de alguna canción y los demás adivinan de qué canción se trata. El pedacito de la melodía que escojan para tararear puede ser del principio o de alguna otra parte de la canción. Puede realizarse el juego también por grupos.

¿QUIÉN HABLA?

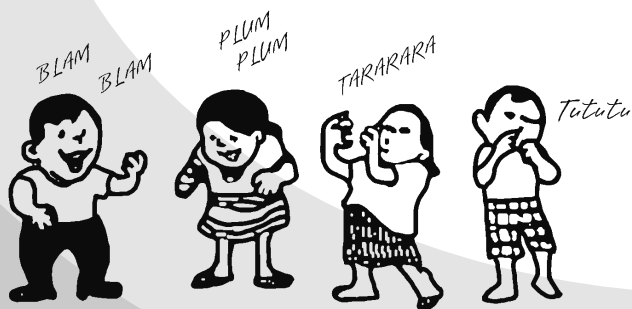
Se pide que tres niños o niñas pasen al frente del salón, mientras que los demás deberán taparse los ojos y bajar la cabeza para que no logren ver a nadie. Quienes están en el frente dirán por turnos una misma palabra. Luego los demás podrán levantar la cabeza y, según lo que percibieron, identificarán el orden en que los niños hablaron. El animador dirá, hasta el final, el orden verdadero.

Variantes: Para crear una dificultad mayor, de los tres niños que pasan, uno dice una vez la palabra; otro, dos veces y uno se queda en silencio, para ver si los demás logran detectar esta variante. Otra forma consiste en que pasen cinco niños, en lugar de tres, y cada uno dice una palabra diferente. Los demás deberán adivinar el orden en que hablaron los niños y qué palabra dijo cada uno.

UNA ORQUESTA CON NUESTRA VOZ

En este juego no se necesitan instrumentos para armar una orquesta. Nuestra voz es suficiente.

- Primero, se escoge una canción conocida.
- Luego dividimos a los participantes en grupos: unos son las guitarras y tienen que cantar la canción con el sonido de la guitarra (rran, rran, rran, o como ellos escojan). Otros serán las marimbas (plum plum plum), otros los platillos, los tambores, las trompetas, las flautas, etc.
- La canción la cantarán imitando el instrumento que les tocó. Pueden cantar la canción por turnos, primero las guitarras, luego las trompetas, luego los tambores, hasta pasar todos los instrumentos. Luego pueden cantarla uniendo dos o tres instrumentos juntos. Por ejemplo: tambores y trompetas cantan juntos.
- Al final, todos los instrumentos cantarán juntos la canción. Si quieren hacerlo más divertido, pueden imitar también los movimientos que se hacen al tocarlos. ¡Que suene la Orquesta!

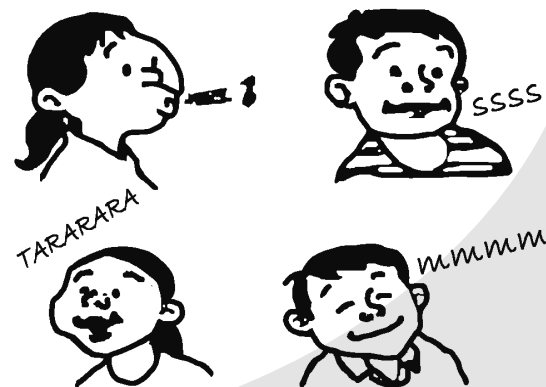


CANTANDO CON SONIDOS

Les explicamos a los niños y niñas que nuestra boca es un laboratorio en la que podemos experimentar muchos sonidos. Pueden experimentar con los dientes, la lengua, paladar, garganta, labios, cachetes, saliva, aire, etc.

Pueden cantar también silbando, tarareando, siseando, golpeando la lengua en el paladar, con la boca cerrada, golpeando los labios, haciendo con los labios como motores, y todo lo que se les ocurra.

Los niños organizados en grupos experimentarán con su boca todos los sonidos que puedan y luego cada grupo los presentarán ante los demás. También presentarán una canción, interpretándola con diferentes sonidos creados con su voz.



3. JUGANDO CON LOS SONIDOS DE NUESTRO CUERPO

“El ser humano es un instrumento de música”.

Adolfo Salazar



Cuando escuchamos una canción, normalmente surge un deseo espontáneo y natural de aplaudir, marchar, bailar o mover alguna parte del cuerpo, o el cuerpo entero. Lo que se hace, cuando nos movemos, es llevar el ritmo de la música.

Muchas canciones, algunas de fama mundial, están acompañadas con sonidos producidos por el propio cuerpo. Nosotros podemos valernos de este recurso. Podemos palmear (aplaudir), tronar los dedos (chasquear), golpear los muslos, golpear el suelo con los pies, hacer sonar nuestro estómago como un tambor, etc. y así acompañar canciones y divertirnos mucho.

ORQUESTAS ANDANTES

En grupos, decimos a los niños que “nuestro cuerpo es un gran instrumento musical” y les motivamos para que exploren cuántos sonidos pueden hacer con su cuerpo (manos, pies, boca, etc). Por ejemplo, podemos frotar las manos, golpear dos dedos sobre la palma de la otra, aplaudir colocando las manos planas, o cóncavas, y todos los sonidos que los niños y niñas sean capaces de descubrir. Luego se realizan presentaciones de cada grupo ante los demás. Lo importante de este ejercicio es que los participantes descubran las posibilidades que tienen con su cuerpo para producir efectos de sonido que nos permiten, incluso, acompañar nuestras canciones favoritas.

PALMADAS (aplausos)

Colocados en círculo se juega con los niños y niñas los diferentes tipos de palmadas:

Sonido brillante: se golpea una mano contra la otra.

Sonido opaco: se ahuecan las palmas y se golpean.

Sonido fuerte: se golpean con cuatro dedos en la palma contraria.

Sonido suave: se golpea con 1 ó 2 dedos en la palma contraria.

Se puede jugar también con las palmadas en diferentes posiciones: Por encima de la cabeza, a la altura del pecho, de la cintura, al lado izquierdo, al derecho.



CANTANDO CON LAS MANOS

En este juego hay que *cantar* con las palmas. Un niño o niña, palmea el pedacito de una canción conocida y los demás deberán adivinar de cuál se trata. Puede realizarse el juego en forma individual o formando grupos.



EN BUSCA DE VARIANTES

Se pueden buscar diferentes maneras de palmear. Por ejemplo, la canción *Que llueva* podríamos acompañarla con palmadas suaves y fuertes, imitando el sonido de una lluvia suave o fuerte como la de un chaparrón:

QUE LLUEVA (con palmadas)

Que llueva, que llueva (golpeando con un dedo la palma de la otra mano).

La virgen de la cueva (lo mismo con dos dedos).

Los pajaritos cantan (lo mismo con tres dedos).

Las nubes se levantan (lo mismo con cuatro dedos).

Que sí, que no, que caiga el chaparrón (palmeamos con toda la mano).

EL MISHITO (con palmadas)

Esta canción se puede acompañar con otro tipo de palmadas. Los niños y niñas se colocan, en parejas, cada uno frente al otro:

1. Cada quien da una palmada individual.
2. Se da una palmada cruzada con el compañero, derecha con derecha.
3. Palmada cruzada, izquierda con izquierda.
4. Con las dos manos, se palmea al mismo tiempo con el compañero, la derecha con su izquierda y la izquierda con su derecha.

El tipo de palmadas está colocado en el lugar de la letra de la canción en donde se debe realizar y pueden variar dependiendo de cómo deseen jugar. Aquí, un ejemplo:

Yo quisiera ser *mishito*

| 2 | 3
para entrar por tu ventana,
| 2 | 3

y robarme a la niña

| 2 | 3
a la niña más galana.
| 2 | 3

Mish, mish, mish, mishito mío.

| | | 4 4
Caza ratones por los rincones.
4 4 2 3

Mish, mish, mish, mishito mío.

| | | 4 4
Caza ratones por los rincones
4 4 2 3

Se recomienda que los niños y niñas aprendan el orden de las palmadas por separado de la canción. Cuando consideren que ya las han asimilado, entonces pueden unir ambas partes realizándolas primero lentamente y luego cada vez más rápido.



PALMAS Y MUSLO

Colocados en círculo, jugamos con los diferentes sonidos que se obtienen al usar nuestras manos y nuestros muslos:

1. Podemos golpear, al mismo tiempo, los muslos con las manos.
2. Alternando, primero con la derecha, luego con la izquierda.
3. De forma cruzada. Primero el muslo derecho con la mano izquierda y luego el muslo izquierdo con la mano derecha.

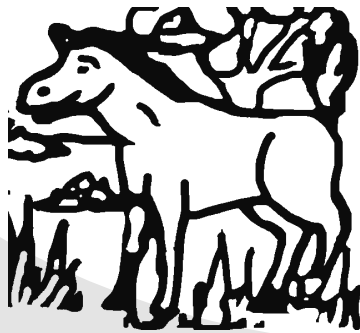
Al golpear los muslos con las palmas se puede conseguir un sonido muy parecido al de los caballos cuando corren. ¿Qué tal si imitamos a una manada de equinos y cantamos la canción *Caballito blanco* golpeando nuestros muslos?

CABALLITO BLANCO

Caballito blanco
sácame de aquí,
llévame a mi pueblo
donde yo nací.

Tengo, tengo, tengo,
tu no tienes nada,
tengo tres ovejas
en una manada.

Una me da leche,
otra me da lana
y otra mantequilla
para la semana.



ZAPATEANDO

Formados en círculo, contamos a los niños y niñas que en muchos países del mundo la gente acompaña sus bailes golpeando el suelo con los pies. Nosotros también podemos seguir el ritmo de las canciones haciendo lo mismo.

Podemos golpear el suelo con todo el pie, con la punta o con el talón:

1. Con los pies juntos.
2. Con sólo un pie.
3. Alternados, uno después del otro.

DEBAJO DE UN BOTÓN

Con la canción *Debajo de un botón* podemos zapatear.

Nos dividimos en dos grupos:

-Uno, canta los versos que terminan en ton, golpeando el piso con los dos pies, cuando dicen ton ton ton.

-El otro, canta los versos que terminan en tin, golpeando el piso con un solo pie en el eco, cuando dicen tin tin tin.

Debajo un botón, ton ton,
del señor Martín, tin tin,
había un ratón, ton ton,
ay, que chiquitín, tin tin.

Ay, que chiquitín, tin tin,
era aquel ratón, ton ton,
que encontró Martín, tin tin,
debajo un botón, ton ton.

Es tan juguetón, ton ton,
el señor Martín, tin tin,
que metió al ratón, ton ton,
en un calcetín, tin tin.

En un calcetín, tin tin,
vive aquel ratón, ton ton,
lo metió Martín, tin tin,
porque es juguetón, ton ton.



TRONANDO DEDOS

(CHASQUIDOS)

Escucha muy bien la canción *Rimando palabras*. Ahora escúchala de nuevo y trata de seguir el ritmo tronando tus dedos en las sílabas que llevan más fuerza. Para que practiques te las vamos a subrayar en este ejemplo. ¿Verdad que suena lindo?



MUSLOS, PALMAS, TRONAR DEDOS



HAY UN HOYO

Con la canción *Hay un hoyo* se puede practicar estos tres tipos de sonidos con el cuerpo. Mientras se canta la canción, se pueden hacer palmadas, golpes en los muslos, y al final de cada verso (en los silencios), damos dos chasquidos.

Es bueno ensayar con los niños y niñas primero sólo con los sonidos del cuerpo que acompañan la canción, de la siguiente manera: mientras dan el golpe decimos la parte del cuerpo que están tocando, por ejemplo: "Muslos, palmas, muslos, chasquidos". Ya que dominen esto lo repiten cantando la canción.

m = muslos
p = palmadas
ch = chasquidos

Hay un hoyo en el fondo de la mar.

m p m p m p ch ch

Hay un hoyo en el fondo de la mar.

m p m p m p ch ch

Hay un hoyo. Hay un hoyo.

m p m ch m p m ch

Hay un hoyo en el fondo de la mar.

m p m p m p ch ch

NUESTRO NOMBRE CON NUESTRO CUERPO

En este juego los niños y niñas se colocan en círculo y cada uno va diciendo su nombre acompañado de algún sonido que hará con su cuerpo y todos los demás lo repiten.

Los sonidos del cuerpo pueden ser como los que ya hemos jugado: Con palmas, muslos, pies, chasquido o con muchos movimientos más que los niños crearán como tocarse la cabeza con las manos, tocarse las rodillas, el estomago, etc. Algunos ejemplos:

An-drés	Mag- da- le- na	Gui- ller- mo
m p	p m ch m	m m p

Variantes:

-Si queremos ir creando un mayor grado de dificultad se puede decir el nombre con uno o dos apellidos.

-Se puede jugar también con nombres de frutas, plantas, países, departamentos de Guatemala y todo aquello que a los niños se les ocurra.

-Otra variante es que se pueden organizar en grupos de 3 (para empezar), y el primer niño o niña dice su nombre acompañado de un sonido corporal, el segundo dice su nombre y a continuación imita el del primer niño, sin perder el ritmo. El tercer niño dice su nombre más el de los dos anteriores.

Al terminar el tercero, todos juntos, ejecutan el nombre del primero, segundo y tercer niño sin perder el ritmo. Pueden hacerlo lento y luego ir aumentando la velocidad sin perder el ritmo.

4. JUGANDO CON LAS CANCIONES



El Sombrerón Otto Saravia

“A cantar a una niña yo le enseñaba;
y un beso en cada nota ella me daba”.

Verso popular de Guatemala



JUGANDO CON LAS CANCIONES Y LAS MANOS

HUITZI HUITZI ARAÑA

Huitzi, huitzi araña - tejió su telaraña. (1)
Vino la lluvia - y se la llevó. (2)
Salió el sol - y se secó la lluvia. (3)
Y huitzi huitzi araña - otra vez trepó. (1)

Cómo lo jugamos:

1. Juntamos el dedo pulgar de la mano izquierda con el dedo meñique de la mano derecha, y el dedo meñique de la mano izquierda con el dedo pulgar de la mano derecha y vamos girando cada mano en sentido contrario de modo que los brazos vayan subiendo.



2. Movemos los dedos de las manos de arriba para abajo.



3. Estiramos los brazos y desde arriba las dejamos caer lentamente hacia los lados.



LAS MANOS



Qué puedo hacer con mis manos, vamos a ver, vamos a ver. (1)
Las palmas hacia arriba, las palmas hacia abajo. (2)
Aplaudir con las palmas y con el dorso y con el dorso. (3)
Dedito con dedito, muy juntitos, muy juntitos. (4)
Y ahora los deditos se ponen a temblar. (5)
Para terminar, para terminar, mis manos quietas están. (6)

Cómo lo jugamos:

1. Giramos nuestras manos
2. Colocamos las manos primero con palmas hacia arriba y luego hacia abajo.
3. Damos palmadas al ritmo de la música, primero palma con palma, y luego con los dorsos.
4. Ponemos las manos una frente a la otra, y vamos uniendo las yemas de los dedos, uno por uno (meñique con meñique, anular con anular, etc.) siguiendo el ritmo de la música.
5. Sacudimos las manos con los dedos bien sueltos.
6. Damos palmadas a un lado y al otro del cuerpo y al final nos cruzamos de brazos.

LOS DEDOS



El pulgar. (1)

El pulgar. (2)

¿Dónde estás? Aquí estoy. (3)

Gusto en saludarte. Gusto en saludarte. (4)

Ya me voy. Ya me voy. (5)

Dedo índice. (1)

Dedo índice. (2)

¿Dónde estás? Aquí estoy. (3)

Gusto en saludarte. Gusto en saludarte. (4)

Ya me voy. Ya me voy. (5)

Y así seguimos hasta terminar con el meñique.

Cómo lo jugamos:

Antes de empezar la canción se esconden las manos en la espalda. Al cantarla hacemos los siguientes movimientos:

1. “Sale” el dedo mencionado de la mano derecha, doblándose y estirándose al ritmo de la canción.
2. “Sale” el dedo mencionado de la mano izquierda doblándose y estirándose rítmicamente.
3. Ponemos un dedo frente al otro y los doblamos cuando les toca hablar.
4. Juntamos las yemas de esos dedos mientras giramos las manos.
4. Escondemos en la espalda, primero un dedo y luego el otro.

EL BURRO ENFERMO

A mi burro, a mi burro (1)

Le duele la cabeza, (2)

El médico le ha dado (3)

Una gorrita gruesa, (4)

Una gorrita gruesa. (4)

Mi burro enfermo está, (5)

Mi burro enfermo está. (5)



Cómo lo jugamos

1. Representamos las orejas del burro con las manos paradas sobre la cabeza.
2. Nos tocamos la cabeza.
3. Ponemos una mano en la cintura y con la otra señalamos con el dedo índice.
4. Hacemos como que nos ponemos una gorra.
5. Apoyamos la cabeza sobre las dos manos, como durmiendo, y ponemos cara de dolor.

En las siguientes estrofas nos tocamos las partes del cuerpo que dice la canción.

Para los remedios proponemos estos movimientos:

“Que las ponga muy tiesas”: Halamos nuestras orejas.

“Una bufanda blanca”: Nos pasamos la mano por el cuello.

“Gotitas de limón”: Frotamos los dedos pulgar e índice sobre la boca abierta.

“Una taza de agüita”: Hacemos como si tomáramos agua de una taza imaginaria.

“Que tome diez pastillas”: Extendemos una palma y de ahí agarramos unas pastillas imaginarias y las llevamos a la boca.

“Que se corte las uñas”: Hacemos como si nos cortamos las uñas.

En la última estrofa, cuando se dan la mano, nos tomamos una mano con la otra o estrechamos la del compañero de al lado.

JUGANDO CON CANCIONES Y NUESTRO ROSTRO

EL SAPITO

“a” “m” dijo un día un sapito
“a” “m” dijo un día un sapito
“a” “m” dijo un día un sapito
los sapitos dicen “m” “a” “m”.

Cómo lo jugamos:

- En cada “a” : Abrimos mucho la boca y cerramos los ojos.
- en cada “m” : Cerramos la boca y abrimos mucho los ojos.
- La primera vez se canta lento y al repetirlo se va acelerando. Esto es para volver más graciosos y difíciles los movimientos de la boca y de los ojos.



JUGANDO CON CANCIONES Y PALABRAS

CAMBIANDO LA LETRA

Otra cosa que se puede hacer para jugar con las canciones es cambiar algunas palabras, o también inventar nuevas estrofas. Incluso se puede cambiar toda la letra y hacer una canción completamente nueva, con la misma música.

HAY UN HOYO

En la canción *Hay un hoyo*, por ejemplo, podemos cambiar sólo los objetos que están “en el hoyo” por otros nuevos que pueden ser animales de mar u otras cosas para que resulte mas chistoso. Es decir, en lugar de piedra, rana, mosca, palo, pelo, “metemos en el hoyo”, un bollo, un rollo, un pollo, un gallo y un rayo.

La canción quedaría así:

Hay un hoyo en el fondo de la mar.
Hay un hoyo en el fondo de la mar.
Hay un hoyo, hay un hoyo.
Hay un hoyo en el fondo de la mar.

Hay un bollo en el hoyo, en el fondo de la mar.
Hay un bollo en el hoyo, en el fondo de la mar.
Hay un bollo, hay un bollo.
Hay un bollo en el hoyo, en el fondo de la mar.

Y así sucesivamente hasta llegar a la última estrofa, que quedaría así:

Hay un rayo en el gallo, en el callo, en el pollo,
en el rollo, en el bollo, en el hoyo,
en el fondo de la mar.
Hay un rayo en el gallo, en el callo, en el pollo,
en el rollo, en el bollo, en el hoyo,
en el fondo de la mar.
Hay un rayo, hay un rayo.
Hay un rayo en el gallo, en el callo, en el pollo,
en el rollo, en el bollo, en el hoyo,
en el fondo de la mar.



CAMBIANDO VOCALES O CONSONANTES

Si queremos seguir haciendo travesuras con las canciones, se puede cambiar todas las vocales y cantar sólo con una de ellas. Por ejemplo:

TENGO UNA MUÑECA

Tengo una muñeca vestida de azul,
zapatitos blancos, camisón de tul.
La saqué a paseo y se me enfermó.
Ahora está en la cama con mucho dolor.

Con la letra “i” la cantaríamos así:

Tingui ini miñiqui vistidi di izil,
zipititis blinquis quimisín di til.
Li siquí i pisii y si mi infirmí.
liri istí in li quimi quin michi dilir.

Quitando las consonantes y sólo dejando las vocales:

Eo ua uea eia e au,
aaio ao, aió e u.
A aé a aeo y e eeó.
Aoa ea e a aa o uo oo

También se puede cantar cualquier canción con una sola consonante; Con “p”, por ejemplo.



OTROS JUEGOS CON CANCIONES

CANTANDO CON ECO

Antes de jugar al eco con las canciones, se puede hacer a los niños y niñas las siguientes preguntas: ¿Alguna vez haz escuchado el eco? ¿Se han fijado que en algunos lugares como las montañas, o un cuarto vacío, la voz choca y se regresa, repitiendo el final de las palabras? Si uno grita “tesoro”, el eco te responde “oro oro”.

Pues con las canciones se puede jugar al eco repitiendo el final de cada verso. La canción: *Debajo de un botón*, es un buen ejemplo de cómo jugar al eco. Pero con cualquier canción lo podemos hacer, por ejemplo:

LAS HORMIGAS

Las hormigas van de paseo, eo eo eo
van y van parabam, bam, bam, bam, bam
por la calle arriba, iba, iba, iba
por la calle abajo, ajo ajo ajo
hoy no quieren trabajar, jar, jar, jar

Para que sea más divertido unos niños pueden cantar la canción con su letra normal y otras solamente el eco.



CANTANDO POR TURNOS

Podemos preguntar de nuevo a los niños y niñas si han oído cantar a un dueto, a un trío, o a un coro. Podemos explicarles que un dueto es cuando dos personas cantan, un trío es cuando cantan tres, y un coro es cuando participan un montón; Se les puede contar que en estos grupos no siempre cantan todos al mismo tiempo. Bueno, hay varias formas de cantar por turnos. Nosotros aquí, listamos algunas ideas:

I. PARES E IMPARES

Un grupo canta únicamente los versos impares de la estrofa y otro los pares, o un grupo canta los dos primeros versos y el otro los restantes.

Por ejemplo en la canción *Debajo de un botón*:
-un equipo canta los versos que acaban en “ton” y
-el otro equipo los que acaban en “tin”.
-O un equipo canta los versos y
-Otro los ecos finales: Ton ton y tin tin.



2. EL DE LA DERECHA

Otra forma de cantar por turnos es “enlazándose”: es decir, cada niño va cantando un verso, sin perder el ritmo de la canción.

En el *Mishito* por ejemplo:

-Un niño canta “yo quisiera ser *mishito*”,
-el que está a su derecha sigue “para entrar por tu ventana”,
-y así continúan, uno por uno, hasta terminar la canción.

En interpretaciones más largas lo que podemos hacer es turnarnos las estrofas de la canción, no los versitos.

3. VERSO TRAS VERSO

Otra forma de cantar por turnos es “sumándose”, es decir, que el primer verso lo canta sólo un niño o niña, se agrega otro niño en el segundo, otro más en el tercero, y así sucesivamente, hasta que ya todo el grupo está cantando.



4. CANON

La cuarta forma que vamos a ver se llama “canon”. No cualquier canción sirve para jugar así. Sólo algunas, como *Campanero*. Un niño (niña o un grupo) empieza a cantar y en el momento oportuno comienza el otro también con la misma canción desde el principio. El truco consiste en concentrarse y apegarse a lo que se está cantando, mientras los compañeros interpretan una parte diferente de la canción. Y así, cada grupo va repitiéndola cuantas veces quiera, pero sin detenerse al final.

CAMPANERO

Un niño (una niña o un grupo) comienza y repite la canción varias veces, sin parar:

(1o. verso) **Campanero, campanero.**
(2o. verso) **¿Dónde estás? ¿Dónde estás?**
(3o. verso) **Toca la campana toca la campana.**
(4o. verso) **Din, don, dan. Din, don, dan.**

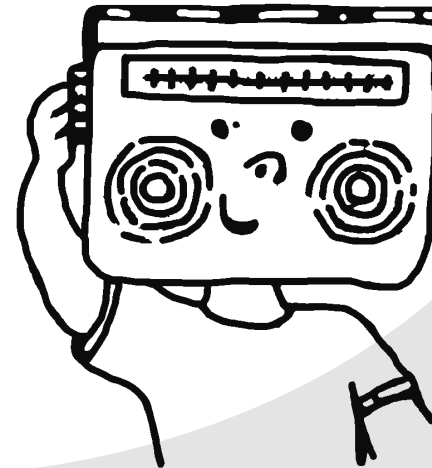
Justo al iniciar el 3er. verso se le une otro niño (niña o grupo) y tampoco para de cantar:

Campanero, campanero.
¿Dónde estas? ¿Dónde estas?
Toca la campana, toca la campana,
Din, don, dan. Din don dan.

Hay muchas canciones que sirven para cantar en “canon”. Algunas de ellas son: *El gallo pinto*, *El cucú*, *Que llueva*, *Las manos*, y *Hay un hoyo*.

GRABANDO LAS CANCIONES

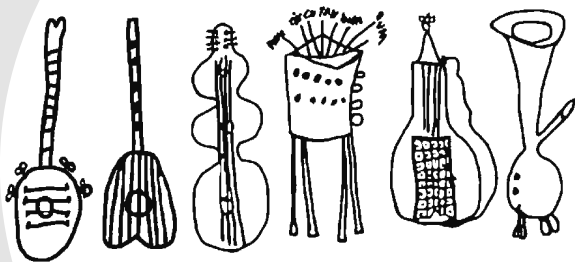
Algo que gusta mucho a los niños y niñas es escuchar su propia voz. Por eso, si se cuenta con una grabadora tipo periodista, se puede utilizar para grabar canciones y aquellos juegos que los niños realicen con su voz. Pueden grabar también los sonidos de su cuerpo y los instrumentos musicales que imiten con la voz. La sorpresa es mágica y de mucha alegría.



5. JUGANDO CON NUESTRA ORQUESTA

“La música es una necesidad de expresión natural, ya que los niños y niñas desde muy pequeños son capaces de responder al ritmo”.

Raúl López



FABRICANDO NUESTROS INSTRUMENTOS MUSICALES

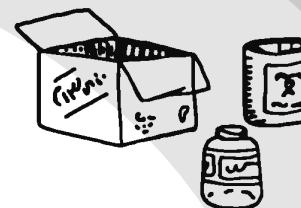
DE RESONANCIA

MARACAS O CHINCHINES

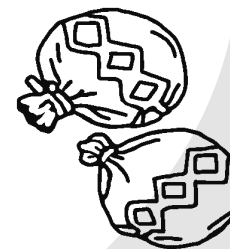
Materiales

- Cajitas de cartón, latas de aguas o botes plásticos que sean fáciles de sostener con las manos
- Bolsas de papel y laticos
- Témperas y pinceles
- Retazos de papel de colores
- Tijeras
- Pegamento

Cómo se hacen
Granos de frijol, maíz, arroz, lentejas, o sencillamente piedrecitas, se colocan dentro de las cajitas y botes plásticos. Éstos deben sellarse perfectamente, y luego, se verán mejor si se decoran, ya sea echándoles pintura o forrándolos con papel de colores.



También se pueden usar bolsas de papel. Se llenan con granos de frijol y se amarran con lazos. Luego se decoran como los niños y niñas deseen.

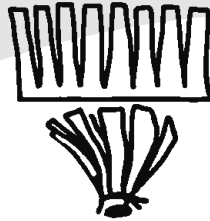


CHINCHINES NATURALES

En algunos pueblos hay árboles de jaibas. Éstos son frutos alargados y planos, de color café y tienen semillitas adentro. Miden como cuarenta centímetros de largo y cuando se secan suenan como chinchines. Por eso algunos grupos musicales las usan en sus representaciones artísticas.

POMPONES CON SONIDO

Se corta un papel en tiras dejando un extremo sin cortar. Se enrolla y la parte sin cortar se amarra con una pita. Para sonarlo se sacude con las manos. Mientras más tiritas tenga, más fuerte sonará. También se pueden usar bolsas de plástico.

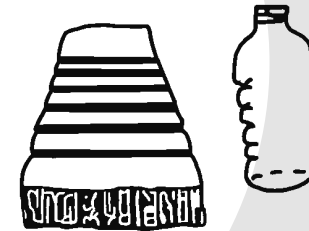


POR FROTACIÓN

GÜIROS

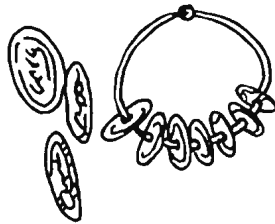
Podemos hacer un güiro o rascador, frotando una botella que tenga surquitos con un lápiz, o frotando un peine con un palito.

También se puede hacer, tallando unos surcos a un palo de madera, o haciéndole ranuras a un bote plástico.



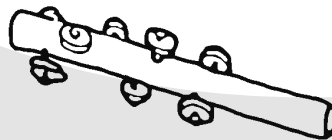
CASCABELES

Las tapas de refresco aplanadas y ensartadas en un alambrito, pueden ayudarnos a crear unos fantásticos cascabeles. Colgados de la falda o del pantalón, para que suenen, podría permitirnos tocar, al mismo tiempo, otro instrumento.



SONAJAS

Con tapas de refresco puedes, también, construir un sistro. A un palo de madera le insertas varios clavos con dos o tres tapas en cada uno. Debes dejar un espacio de unos cuantos milímetros entre la cabeza del clavo y las corcholatas para que tengan movimiento.



RITMO DE PAPEL

Frotando dos hojas de papel bond entre sí, podrás conseguir un sonido interesante.



DE PERCUSIÓN

CLAVES

El palo de una vieja escoba, puede ser tu mejor fuente de la cual puedes obtener unas claves. Corta dos palitos pequeños y listo.



PLATILLOS

También puedes conseguirte unos platillos con dos tapaderas, o dos tapas de botes de leche en polvo



TAMBORES

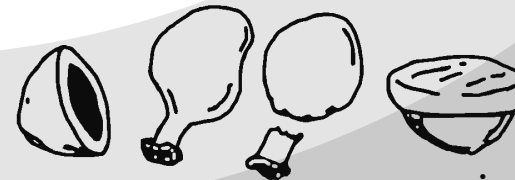
Con cajas de cartón, botes de metal, cubetas o cacerolas grandes y pequeñas, podemos producir muy buenos tambores. Los podemos golpear con las manos, con un palo de madera o un pedazo de hierro delgado. Podemos tener tambores de diferentes tamaños, grandes, medianos y pequeños. Las cajas y cubetas grandes nos darán sonidos graves o bajos, los cuales son muy importantes para marcar el ritmo.

Para fabricarlos, le colocamos a la lata vacía un parche de plástico o hule, y lo sostenemos con una liga o cordón.



BONGOES CON COCO

Con las cáscaras duras del coco (sin el “pelo”), podemos hacer un tambor. Las cortamos con un serrucho a la mitad y lijamos los bordes para que queden lisos. Después, conseguimos una vejiga grande y le cortamos la parte por donde se infla. Estiramos la vejiga cortada sobre la cáscara del coco y ya tenemos un ¡bongó de coco! También podemos golpear las dos mitades vacías sin cubrir una contra la otra y obtendremos unos sonidos muy bonitos. También podemos hacer unos platillos con las dos mitades; sólo golpeamos una mitad contra otra y sonarán como grandes cascos de caballo.



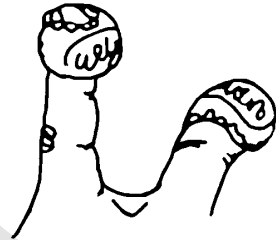
TRIÁNGULOS

Se pueden fabricar con un pedazo de hierro de construcción. Si no es posible darle forma de triángulo, se puede tocar solo así. Se amarra el hierro con una pita, para que cuelgue de una mano y se golpea con otro pedazo de hierro. Pueden hacerse varios, con hierros de diferentes tamaños ya que el sonido es diferente.

CASTAÑUELAS

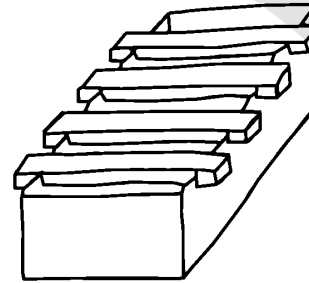
Y te puedes inventar unas “castañuelas” doblando tapas de refresco de modo que entren en las yemas de tus dedos y golpeándolas entre sí.

O puedes fabricarte unas campanas amarrando del techo una pita en la que puedes colgar objetos de metal y los golpeas con un hierro liviano o una cuchara de metal.



MARIMBA

Haciéndole ranuras a una caja de cartón y colocando tablitas sonoras de diferentes tamaños, tendremos una marimba.



BOTELLÓFONOS

¿Te gusta la marimba? ¡Pues constrúyete una con botellas! Consíguete ocho botellas de vidrio, que sean iguales. Llénalas con diferente nivel de agua para que cada una produzca sonidos distintos. Entre más agua tenga la botella, el sonido será más grave. Para hacerlas sonar emplea una cuchara de metal o un hierro liviano. Experimenta con niveles de agua hasta que puedas tocar, en tu marimba, tus canciones favoritas!



INSTRUMENTOS DE VIENTO

PITOS

Apoyamos contra la barbilla el taponcito de un lapicero, y al soplarlo, sonará un pequeño pito. Otro sonido parecido se logra si soplamos el tubito largo del lapicero, que deberá estar vacío (sin mina) y cerrado por un extremo.

CHAJALELES

Tomamos un pedacito de papel plateado (con el que envuelven los chocolates), una hoja de árbol o un pedacito de plástico flexible; los estiramos bien y los colocamos en los labios. Coloca la boca como para sonreír y sopla.

TROMPETITAS

Con un tubo de cartón podemos construir una trompeta pequeña. Podemos usar un tubo de papel de baño o un pedazo de cartulina enrollado. Cantamos con la boca bien pegada al tubo. ¡No te olvides de decorarla! Otra posibilidad es conseguir tubos largos de plástico o PVC (tubos por donde pasa el agua de las casas), y pedazos de manguera. Se sopla como trompeta o se habla por ellos. Resulta emocionante colocar un extremo del tubo al oído de una persona, mientras otra habla por el otro extremo. Pero en este caso, se deberá hablar suavemente para no lastimar el tímpano de quien escucha.

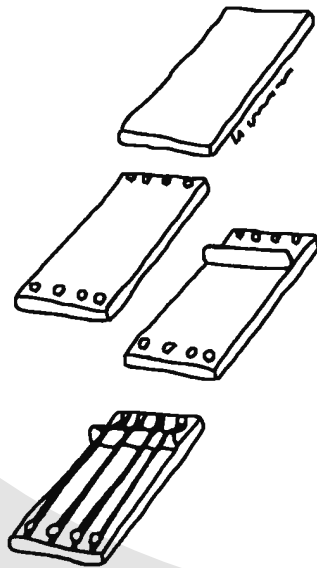
MEGÁFONOS

Los megáfonos sirven para aumentar el volumen de la voz. Los circos, por ejemplo, se anuncian por las calles utilizando este instrumento, sólo que ahora son electrónicos. Enrollando y pegando en forma adecuada cartulinas grandes, podemos hacer uno. La característica es que el agujero en donde se coloca la boca es pequeño y el otro es bastante ancho.

INSTRUMENTOS DE CUERDA

GUITARRA

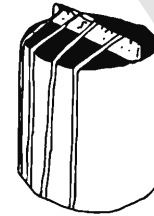
Podemos hacer una guitarra con una tabla y unos hules gruesos. Necesitamos una tabla de unos 10 x 60 Cm. de largo aproximadamente. Colocamos 3 ó 4 clavos a unos cuantos centímetros de los extremos. Alineamos cada clavo con los de la hilera y con los que están en el otro extremo de la tabla. Para hacer un puente clavamos y pegamos una pieza rectangular de madera, de 2 X 10 Cm. Para finalizar aseguramos en los clavos, las cuerdas de hule.



ARPAS

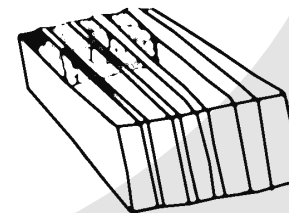
Con latas de leche

Con varios hules colocados en un bote de metal (lata de leche) podemos hacer un arpa. Si queremos podemos colocar una regla de 30 Cm. transversal a las cuerdas como puente y después tocamos con los dedos el arpa para buscar los mejores sonidos. Si usamos hules de diferente grosor es mejor, ya que al tocarlos crearán efectos distintos. Al voltear la lata al revés y tocar con los dedos las ligas por la parte de abajo, producimos un sonido agudo.



Con cajas

Necesitamos una caja de cartón sin tapadera y varios hules. Ajustados alrededor de la caja conseguiremos que suene nuestra arpa. Usando hules de diferente grosor los sonidos serán diferentes.



CONTRABAJO

Y para completar los instrumentos de cuerda ¿Por qué no hacemos un contrabajo? Este podría engañar a un músico profesional por lo bien que suena. Para hacerlo necesitas una caja de cartón abierta por la parte de arriba y un resorte. Amarra el resorte en dos lados opuestos de la caja. Para tocar mantén el resorte estirado hacia arriba y toca con los dedos.



Y AHORA, ¡A JUGAR CON NUESTRA ORQUESTA!

Para realizar los siguientes juegos se necesitan todos los instrumentos musicales que han fabricado los niños y niñas.

CALIENTE Y FRÍO

Entre todos escogemos un objeto para esconder. Un jugador sale del salón (o se aleja del lugar donde estemos jugando) y los demás esconden el objeto. Cuando el participante que salió del salón regresa, todos le ayudarán a encontrarlo tocando sus instrumentos. Cuando se acerque al objeto, tocaremos muy fuerte y cuando se aleje, lo haremos muy quedito. Los sonidos deberán ir del más suave al más fuerte para encaminar a nuestro amigo hacia el lugar donde está la cosa buscada.



EL DIRECTOR Y LAS ESTATUAS

Alguien toca un ritmo en un tambor y todos los demás tienen que caminar siguiendo ese ritmo. También pueden expresar lo que sienten con el ritmo. Cuando deja de tocar tienen que quedarse como estatuas, el que se mueva, hace de director. Usando la imaginación pueden hacer infinidad de ritmos.

EL MÚSICO CIEGO

Materiales

- Bastantes instrumentos musicales
- Papelitos con el dibujo de los instrumentos.
- Lápices, marcadores o crayones.
- Pañuelos u otra prenda para vendar los ojos.

Cómo lo jugamos:

1. Se escriben los nombres o pintan en papelitos los instrumentos musicales (dos papelitos por cada instrumento).
2. Se dividen los jugadores en dos grupos con el mismo número de participantes. Un grupo tocará los instrumentos musicales y el otro los irá a buscar con los ojos vendados.
3. Damos una cartulina a cada uno de los miembros que buscarán los instrumentos y se les vendan los ojos. Luego damos una cartulina a cada uno del grupo que tocará los instrumentos, toman el suyo y se distribuyen por todo el salón haciéndolo sonar y suenan los instrumentos. Los jugadores con los ojos vendados deben ir a buscar el instrumento que les tocó. Luego se realiza al revés el juego.

LO REPITES TÚ

Colocados en círculo, cada niño o niña piensa en un ritmo corto que hará cuando le llegue su turno. Se elige quién empezará y con qué hará los ritmos cada uno.

- 1o. Puede ser que todos hagan ritmos con la voz. Recordemos el juego que ya hicimos de experimentar sonidos con la voz.
- 2o. Todos pueden hacer ritmos con sonidos del cuerpo. Palmadas, muslos, chasquidos, zapatear, etc.
- 3o. Pueden hacer ritmo con instrumentos musicales. Podemos utilizar todos los instrumentos que ya se han fabricado.
- 4o. Pueden combinar las tres posibilidades.

Luego todos empiezan a cantar la canción:

- Coro -

**Esto es lo que hago yo,
luego lo repites tú.
Esto es lo que hago yo,
luego lo repites tú.**

Al niño o niña que han elegido par empezar hace un ritmo con la voz y todo el grupo repite lo mismo. Por ejemplo:

Niño(a)

**Po po po po, chi chi chi chi
Po po po po, chi chi chi chi**

Todos repiten

**Po po po po, chi chi chi chi
Po po po po, chi chi chi chi**

Todos vuelven a cantar el coro de la canción y luego el niño o niña que está a la derecha de quien empezó hace otro ritmo con la voz y los demás lo repiten, y así sucesivamente hasta que participen todos.

6. JUGANDO CON LAS RONDAS



Los ríos son rondas de niños,
jugando a encontrarse en el mar...
Las olas son rondas de niñas,
jugando la tierra a abrazar...

Gabriela Mistral



A SAN MARTÍN

Se forman dos filas una frente a la otra. Por parejas se toman de las manos y levantan los brazos a manera de formar un puente. Desde uno de los extremos se irán metiendo las parejas al puente, e irán bailando al compás de la canción hasta llegar al otro extremo, donde se formarán de nuevo e irán formando otra vez el puente.

**A San Martín, tirilín tirilín,
se le murió, torolón torolón,
su chiquitín, tirilín tirilín,
de sarampión, torolón torolón.**

Se repite la canción cuantas veces lo deseen.



LA MOSCA

Por sorteo se elige a *la mosca* que se colocará al centro de la rueda que todos los demás niños y niñas formarán tomándose de las manos. Al girar la rueda empiezan a cantar:

**En el patio de mi casa
me encontré una mosca,
me dio mucha lata
y me hizo enojar.**

En la siguiente estrofa todos los que están en la rueda tienen que mover las manos como si le echaran insecticida a la mosca que está en el centro y dicen: Pss pss.

**¡Échenle flit! Pss pss.
¡Échenle más! Pss pss.
¡Ya se murió! Pss pss.
¡Ya revivió! Pss pss.**

Cuando se dice “¡Ya se murió!” la mosca se encoge hasta el suelo. Y cuando gritan “¡Ya revivió!” la mosca se levanta y comienza a perseguir a los niños. Al que atrape será la próxima mosca.



DU DUA

Se forma una rueda a manera de mirar la espalda de un niño o niña. En esa posición la ronda da la vuelta y se empieza a cantar el coro de la canción:

- Coro -

**Du dua, du dua, du dua aa.
Du dua, du dua, du dua aa.**

Quien dirija el juego (puede ser el animador o un participante), que le toca dirigir el juego dice una estrofa y hace cada uno de los movimientos que el verso indica; los demás responden imitando los movimientos después de él.

Guía:
¡Mano adentro!

Todos responden:
¡Mano adentro!

Haciendo ese movimiento y dando la vuelta, cantan el coro otra vez:

- Coro -

Guía:
**¡Mano adentro!
¡Mano afuera!**

Todos responden:
**¡Mano adentro!
¡Mano afuera!**

- Coro -

Guía:
**¡Mano adentro!
¡Mano afuera!
¡Dedos para arriba!**

Todos responden:
**¡Mano adentro!
¡Mano afuera!
¡Dedos para arriba!**

- Coro -

Guía:
**¡Mano adentro!
¡Mano afuera!
¡Dedos para arriba!
¡Codos para atrás!
Etc.**

Todos responden:
**¡Mano adentro!
¡Mano afuera!
¡Dedos para arriba!
¡Codos para atrás!**

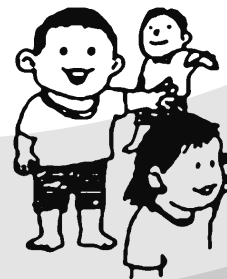
El juego continúa hasta que hayamos hecho todos los movimientos. Siempre acumulándose a los primeros. Al final los niños y niñas terminan caminando todos torcidos pero es muy divertido.



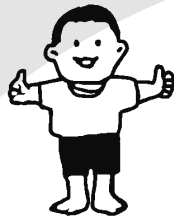
Estos son los versos y movimientos que en todo el juego hay que hacer:

1. **¡Mano adentro!**

2. **¡Mano afuera!**



3. ¡Dedos para arriba!



4. ¡Codos para atrás!



CORRE EL TRENCITO

Los niños y niñas se colocan en rueda, sentados o parados. Uno de ellos será el *Maquinista* y va dando la vuelta afuera de la rueda. Todos cantan esta canción:

**Corre el trencito
corre por el campo,
corre y se para
frente a la estación.
Ya voy, ya voy,
que suba otro(a) niño(a).**

Cuando terminan la canción se detiene el *Maquinista* y el niño o niña que quede frente a él se *sube al tren*, se coloca detrás agarrándolo por la cintura o por los hombros. Nuevamente empiezan a cantar y dar vueltas afuera de la rueda. Y así, hasta que todos se suban al tren. El tren también puede entrar y salir de la rueda.

5. ¡Pompis para atrás!

Levantamos los pulgares, con los puños cerrados y estiramos los brazos al frente.



6. ¡Pies de pingüino!



7. ¡Cabeza para arriba!



8. ¡Lengua para afuera!



EL PATIO DE MI CASA

Formamos una ronda tomados de la mano y en el centro se coloca el niño o niña. Empezamos a girar al mismo tiempo que cantamos el siguiente verso:

**El patio de mi casa
es particular
se lava y se plancha
como los demás.**

Cuando se canta el siguiente verso, se deben agachar cada vez que lo indique la canción:

**Agáchense,
y vuélvase a agachar,
las niñas bonitas
se vuelven a agachar.**

En el siguiente verso se acercan a quien está en el centro y cantan más fuerte:

**H, I, J, K
L, M, Ñ, A
y si usted no me quiere
otra niña me querrá.**

Todos hacen como si batieran chocolate y cantan:

Chocolaaaate, moliiiiillo.

Rápidamente se toman de las manos y, sin soltarse, se van haciendo para atrás, haciendo la rueda lo más grande que se pueda, mientras dicen los siguientes versos:

**Estirá, estirá
que la coja va a pasar.**

Después todos comienzan a aplaudir al mismo tiempo que cantan los últimos versos. A la vez quien está en el centro da vueltas adentro de la rueda, saltando en un solo pie, como si estuviera cojo:

**Ya se le acaba la gasolina.
Ya se le acaba la gasolina.
Ya se le acaba la gasolina...**

Quien hace de cojo se detiene frente a un niño o niña de la rueda, quien pasa al centro, y reinicia el juego.



EL CALENTAMIENTO

Colocados en círculo, moverán el cuerpo como lo indica la canción.

- Coro -

**Este es el juego del calentamiento,
hay que poner el cuerpo en movimiento.**

¡Niños y niñas!

¡Una mano!

- Coro -

¡Niños y niñas!

¡Una mano, la otra!

- Coro -

¡Niños y niñas!

¡Una mano, la otra, un pie! Etc.

Y así se continúa hasta que se hayan hecho todos los movimientos del cuerpo que indica la canción.



JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Todos hacen una rueda y se toman de la mano. Quien hace de lobo(a) se aleja de ellos y la rueda empieza a girar a la vez que cantan estos versos:

**Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está.**

**Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está.**

Quienes están en la rueda se detienen y a la vez preguntan sin soltarse de la mano:

¿Lobo estás ahí?

El lobo responde desde donde se encuentra:

Ahhh, Me estoy levantando.

Y quienes están en la rueda, giran nuevamente cantando la canción como al principio.

Juguemos en el bosque...

El lobo puede contestar lo que quiera: Me estoy lavando, me estoy poniendo los calzoncillos, me estoy lavando los dientotes, me estoy afilando las uñas, etc. Y siempre debe hacer los movimientos de lo que dice. Cuando contesta:

¡Si estoy aquí, y voy a salir para comerlos!

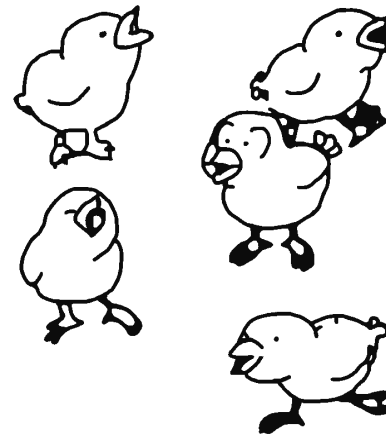
Entonces todos deben correr porque el lobo sale a perseguirlos. Cuando el lobo atrape a alguien, este pasa a ser el nuevo lobo o loba. El viejo lobo pasa a la rueda y empieza el juego otra vez.



7. JUGANDO CON VERSOS Y REFRANES POPULARES

“Un pueblo que no canta, es un pueblo sin raíces”.

María Eugenia Hernández



“Tres pollitos tiene mi tía:
uno le canta,
otro le baila
y otro le toca la chirimía”

“Cinco pollitos tiene mi tía:
dos que le cantan,
dos que le pían
y uno le toca la sinfonía”.

Versos populares de Guatemala

..
.



VERSOS RÍTMICOS CON LA VOZ

Los niños y niñas escriben en el pizarrón una lista de refranes y versos populares, luego se organizan en grupos y cada uno escoge un refrán o verso cualquiera. El juego consiste en ponerle ritmo a la frase escogida y decirla con palabras, acentuando el ritmo. Para empezar se aconseja escoger frases cortas y luego elegir versos y refranes más largos.

Por ejemplo:

Carmelitán, Carmelitón.

Existen miles de posibilidades para decir estas dos palabras con ritmo. Se puede decir tal como se lee, acentuando cada sílaba, a velocidad lenta, normal o rápida:

Car - me - li - tán, Car - me - li - tón.

○ se puede alargar cualquiera de las vocales:

Carmelitaaaaán, Carmelitooooón Caaaaarmelitón, Caaaaarmelitón, etc.

Cuando cada grupo ya ha escogido y ensayado su frase, se reúnen todos y la dicen por turnos. Los demás la repiten las veces que deseen.



También pueden decir 2 grupos a la vez su verso, tratando de no confundirse. Luego 3, 4 grupos... hasta decirlo todos juntos. A ver que resulta.

Los versos pueden ser con o sin rima. Algunos ejemplos:

- Vivan los gatos de Carmelitón.
- Gato llorón, no caza ratón.
- Huija rendija, la madre y la hija.
- Hasta los gatos quieren zapatos.
- Uno, dos y tres, zapatos al revés.
- A mal tiempo, buena cara.
- Haz bien y no mires a quién.
- Al pan, pan, vino, vino.
- Dando, dando, pajarito volando.
- El que madruga Dios le ayuda, etc.

Ejemplos de versos o refranes más largos:

- Tunga, tunga, tunga. Los chiquitos dicen tunga y los grandes tungairá.
- Camarón que se duerme, se lo lleva la corriente.
- Saturnino, Saturnino, fue por vino, fue por vino...

Y miles de versos y refranes más.

Una buena actividad que los niños y niñas podrían hacer es una recopilación de todos los versos y refranes populares de su comunidad. Ir con las abuelas y abuelos, y luego los escribiera para hacer un documento para que forme parte de la biblioteca de la escuela y de la comunidad, para futuras consultas.



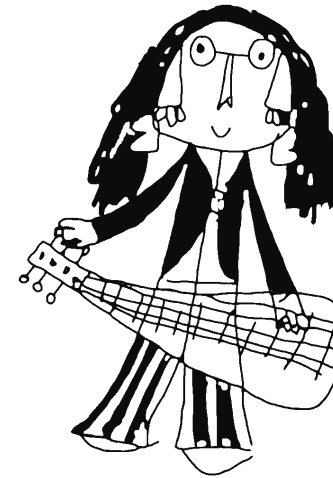
8. JUGANDO A CREAR CANCIONES

VERSOS RÍTMICOS CON SONIDOS DE NUESTRO CUERPO Y CON NUESTRA ORQUESTA

Los grupos pueden ponerle ritmo a los versos o refranes con los sonidos del cuerpo sin usar palabras. Otra posibilidad es ejecutarlos con los instrumentos musicales. Primero pueden hacerlo por grupos separados y luego irlos uniendo: 2, 3 o más grupos, tocando todos a la vez.

CREAR UN RITMO Y PONERLE UN VERSO

El juego es al revés del anterior, primero los niños y niñas crean un ritmo cualquiera y luego a ese ritmo le pondrán un verso que se ajuste con exactitud. Luego lo representan ante los demás, ya sea por turnos o cada grupo por separado y luego los grupos juntos a la vez.



“Que el arte, alimento de los dioses,
permanezca siempre en la gente.
Que se llenen las plazas de músicos,
poetas y pintores”.

Miguel Ángel Asturias



Con base en todos los juegos anteriores, los niños y niñas tienen bastantes ideas y elementos para crear sus propias canciones, para lo cual se plantean dos alternativas:

CREACIÓN RÁPIDA

DIVERTIRSE ES LA MISIÓN

Aquí pueden participar niños y niñas de todas las edades, quienes improvisarán canciones locas, chistosas, sin sentido. No es necesario que lo piensen mucho, cualquier idea es buena. Lo importante es divertirse y darle rienda suelta a la creatividad.

Se les deberá explicar que la canción consta de dos partes, una que es el texto o la letra y la otra, la música. Pueden empezar creando la letra y luego ponerle música.

Después se organizarán en grupos y cada uno creará su propia canción. Es importante el aporte de todos y todas las participantes. Al final cada grupo interpretará su canción ante los demás. Si desean pueden acompañarla con sonidos de la voz, del cuerpo o con instrumentos, pero la letra se deberá escuchar claramente. Al final de cada canción no hay que olvidarse y felicitar a cada grupo.



CREACIÓN ELABORADA

Se recomienda para niños y niñas que estén cursando 4o. 5o. y 6o. grado de primaria. Se recuerda que debe respetarse la libertad de creación y expresión de los niños y niñas en todos los procesos.

I. ELECCIÓN DE UN TEMA

Primero es necesario que los niños y niñas seleccionen el tema sobre el cual girará la canción. Se propone, para este objetivo, el siguiente cuadro:

Tema	Referencia
Geográfico	El país, la comunidad, un valle, un volcán, un río, un lago, el mar, etc.
Biológico	Las plantas, las frutas, los granos (el maíz), los animales, las aves, los insectos, los aparatos respiratorio, digestivo, etc.
Social	Las costumbres de la comunidad, el tipos de trabajo, las fiestas patronales, los rituales, etc.
Histórico	El origen de la comunidad, personajes famosos, construcciones históricas del lugar, suceso importante de la comunidad.

2. DESARROLLO

Una vez seleccionado el tema, es necesario obtener más información acerca del mismo. Se sugieren las siguientes técnicas:

a) Plantearse preguntas básicas

- ¿Qué?
- ¿Por qué?
- ¿Para qué?
- ¿Dónde?
- ¿Cuándo?
- ¿Cuántos?
- ¿Con quién?
- ¿Cómo?, etc.



Suponiendo que el tema seleccionado fue el biológico y la canción se hará sobre el maíz, las preguntas podrían ser:
 ¿Qué es el maíz?
 ¿Por qué se da el maíz?
 ¿Para qué se da el maíz?, etc.

b) Seleccionar el tipo de canción

Una vez desarrollado el tema, es necesario escoger un tipo de canción, para lo cual se proponen los siguientes:

Género	Tipo
Serio	<p>-<i>Oda o Himno</i>: En este tipo de canción es necesario destacar todas las cosas positivas del tema. Siguiendo con el ejemplo del maíz, habría que resaltar sus cosas buenas y positivas.</p> <p>-<i>Crítica o lamento</i>: Aquí es necesario exponer los problemas del tema.</p> <p>-<i>Didáctico</i>: La idea es dejar un mensaje educativo sobre el tema.</p>
Cómico	<p>- <i>Chistoso o sin sentido</i>: Podría usarse sonidos onomatopéyicos, palabras y nombres extraños, situaciones tontas y contradictorias, etc.</p>

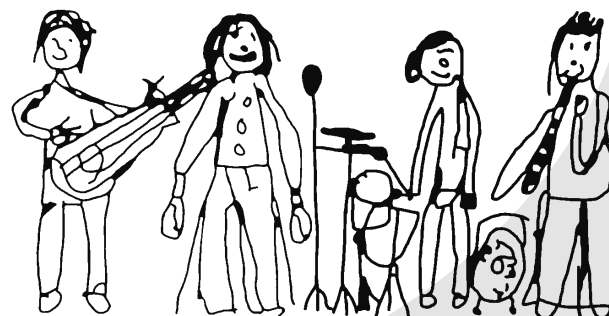
c) Musicalizar el texto

Normalmente, primero se escribe el texto, organizado por estrofas, y luego se procede a musicalizarlos. Una melodía puede componerse en grupo, o bien, una sola persona puede proponer el arreglo, y el grupo apoyarla.

d) Instrumentar la canción

Al estar ya compuesta la canción podemos hacer los preparativos para su presentación. Para esto tenemos, entre otras, las siguientes opciones:

- ¿Cómo comienza y termina la canción? ¿Llevará un tipo de introducción y un tipo de final?
- ¿A la mitad de la canción habrá una parte musical (puente)?
- ¿La cantarán todos juntos (en coro)?
- ¿Algunas partes la cantará un solista, y otra, todos juntos (en coro)?
- ¿Irá acompañada de palmadas u otros sonidos del cuerpo, y algunos sonidos con la voz?
- ¿Qué instrumentos musicales que se fabricaron la acompañarán?
- ¿Alguien toca guitarra y la puede acompañar?



e) Difusión

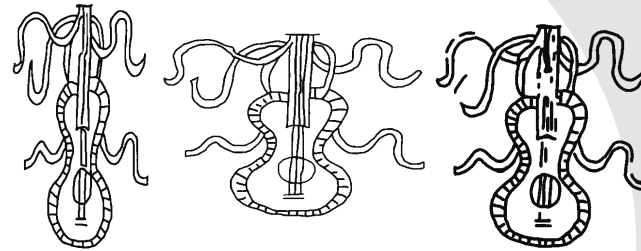
Una vez creada la canción, hecha la instrumentación y ensayada debidamente, se debe buscar difusión. Esta podría ser en algún evento de la escuela, de la comunidad, de otras comunidades o en algún programa de una estación de radio.

Si la canción se graba en un estudio de audio, debe buscarse los medios para que sea difundida y también podría pasar a formar parte del acervo de la fonoteca local (biblioteca de la escuela o de la comunidad), permitiendo de este modo a las futuras generaciones el acceso a las canciones creadas por los niños y niñas de ese lugar.



9. OTROS JUEGOS CON LA MÚSICA

“El ritmo está en todo el universo,
en la naturaleza, en un poema, en los latidos del corazón”.
Raúl López



EL RITMO DE LA VIDA

Los niños y niñas deben saber que no sólo en la música hay ritmo, sino que todo en la vida lo es. El día y la noche, las olas del mar, las estaciones del año, la vida de las plantas, son claros ejemplos rítmicos. También las funciones de nuestro cuerpo tienen ritmo. Les pedimos que escuchen por un momento su respiración, que pongan la mano sobre su pecho, o el oído sobre el pecho de otro compañero, para que escuchen el ritmo del corazón.

Organizados en grupos deberán buscar en qué otras partes de la vida hay ritmo. Se les puede orientar de que busquen en el caminar de la gente, en las diversas actividades que se hacen a diario, como tortear, serruchar, lavar, etc. También lo pueden buscar en las máquinas o vehículos de transporte. Luego representarán teatralmente cada ritmo de la vida que encontraron, y lo pueden acompañar con sonidos hechos con la voz.



RITMO EN LAS PALABRAS

Así como en el juego anterior descubrimos que todo en la vida es ritmo, les contamos a los niños y niñas que también las palabras tienen ritmo y se llama poesía. Podemos utilizar cualquier poema, verso popular, piropeo, etc. Para ilustrar el ritmo en las palabras, damos el ejemplo de un poema:

LA VACA ESTUDIOSA

**Había una vez una vaca
En la quebrada de Humahuaca.**

**Como era muy vieja, muy vieja,
Estaba sorda de una oreja.**

**Y a pesar de que ya era abuela
Un día quiso ir a la escuela.**

**Se puso unos zapatos rojos
Guantes de tul y un par de anteojos**

**La vio la maestra asustada
Y dijo: Estas equivocada.**

**La vaca vestida de blanco,
Se acomodó en el primer banco.**

**Los niños le tiraban tiza
Y no podían más de la risa.**



**La gente se fue muy curiosa
A ver la vaca estudiosa.**

**La gente llegaba en camiones
En bicicleta y en aviones.**

**Y como el bochinche aumentaba
En la escuela nadie estudiaba**

**La vaca, de pie en un rincón,
Rumiaba la lección.**

**Un día toditos los niños
Se convirtieron en borricos.**

**Y en ese lugar de Humahuaca
La única estudiosa fue la vaca.**

María Elena Walsh

Al final podemos pedir a los niños que escriban un poema corto y que lo digan frente a todo el grupo, tratando de darle mucho ritmo a la interpretación.

BIBLIOGRAFÍA

SEMINARIO, *Una visión sobre metodología de educación musical en la escuela primaria. Alumnos de la Escuela Normal para Maestros de Educación Musical: "Jesús María Alvarado. Guatemala, 1981.*

BRAVO VILLASANTE, Carmen. *Historia y antología de la literatura infantil iberoamericana. Tomo I. Doncel. Madrid, España. 1966.*

FUNDACIÓN PAIZ. *Cancionero popular guatemalteco. Guatemala. 1991.*

GORDILLO, José. *Lo que el niño enseña al hombre. México.*

HERNÁNDEZ RAMOS, María Eugenia.

-*A jugar. México 1995.*

-*Cancionero: Crecer cantando. México. 1995.*

-*Jugando con la música. México. 1995.*

LÓPEZ CHAPMAN, Joaquín. *Módulo de música. PACAEP. México. 1993.*

MATEOS HERNÁNDEZ, Luis Alberto. *Actividades musicales para atender a la diversidad. Publicaciones ICCE. España.*

MISTRAL, Gabriela. *Poesía infantil. Editorial Andrés Bello. Chile. 1994.*

MONTORO, María Pilar. *44 Juegos auditivos. Editorial CCS. Madrid, España. 2004.*

ORFF, Carl. *Música para niños. Editorial Barry. Buenos Aires, Argentina. 1965.*

VIVAR ROSALES, Ana Consuelo. *Poesía popular infantil de Guatemala. Editorial Universitaria de la Universidad San Carlos de Guatemala. Guatemala. 1983.*

