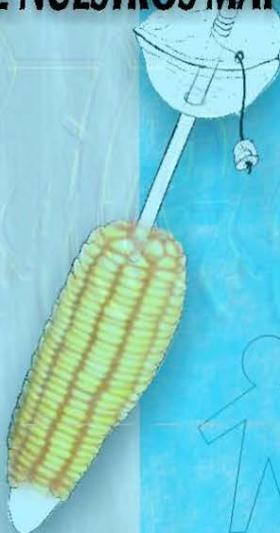




# **EL MILAGRO UNIFICADOR DEL JUEGO**

## **JUEGOS Y JUGUETES DE NUESTROS MAYORES**



**VOLUMEN 1**

Proyecto Cultural de Desarrollo Comunitario La Aldea

# ***EL MILAGRO UNIFICADOR DEL JUEGO***

## ***JUEGOS Y JUGUETES DE NUESTROS MAYORES***

Trabajo realizado con los alumnos y alumnas del taller de investigación del Colegio Público Cuermeja y Aula Etnográfica (jóvenes y adultos) en el curso 1994-95.

Coordinadores de la investigación:

Lidia Sánchez González.

José Pedro Suárez Espino.

Ancor Suárez Sánchez.

**VOLUMEN 1**

© Proyecto Cultural de Desarrollo Comunitario La Aldea.

Textos: Lidia Sánchez González.  
José Pedro Suárez Espino.  
Marcial González Medina.  
Alberto Padrón Bolaños.  
Miguel Ángel Montelongo Martín.  
Ancor Suárez Sánchez.  
José Pastora Herrera.  
Antonio González González.

Informantes: Alicia León Sosa.  
Ángela Benítez Quintana.  
Bernabé Sánchez González.  
Juan Cruz Vega Suárez.  
Juan Santiago Hernández Armas.  
Leocadia Navarro Oliva.

Primera edición: Canarias, Noviembre 2004.

Edición realizada por: Agrupación Etnográfica La Aldea.  
Proyecto Cultural de Desarrollo Comunitario La Aldea.  
[www.proyectolaaldea.com](http://www.proyectolaaldea.com)

Diseño y maquetación: Víctor M. Valencia Martínez.

Correcciones: Antonio González González.

Dibujos: Víctor Valencia Martínez.  
Alberto Padrón Bolaños.

I.S.B.N.: 84-609-3178-1 (Volumen 1)

I.S.B.N.: 84-609-3293-1 (Colección)

Depósito Legal: GC- 827- 2004

Patrocinan: Leader Plus.  
Cabildo Insular de Gran Canaria (Cultura).

Impresión: Imprenta Pérez Galdós, S.L.U.  
C/. Profesor Lozano, 25 (El Sebadal)  
35008 Las Palmas de Gran Canaria  
[www.ipgaldos.com](http://www.ipgaldos.com)

Reservados todos los derechos.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, total o parcialmente, almacenada o transmitida en manera alguna por ningún medio, ya sea mecánico, eléctrico, químico, óptico, de grabación o de fotocopia, sin permiso previo del editor.

## PRESENTACIÓN

Desde hace muchos años hemos tenido en mente no dejar que lo nuestro desaparezca como sí lo ha hecho gran parte del acervo folclórico de nuestras islas como resultado de una dejadez visible en todos los responsables de no dejar que ocurriera. Ante ello nos hemos mostrado inflexibles: no dejaremos pasar una de las posibilidades que tenemos para rescatar todo aquello que en el fondo supone lo que nosotros mismos somos. Dentro de esta idea surge una obra recopilatoria para reconocernos en lo que fuimos pero también para que se reconozcan los que no lo vivieron o lo olvidaron. Como dice Rolf Oerter “ el juego...es una escuela para la vida ulterior” y en este sentido creemos que tratar el tema del juego como expresión de una forma de entender el mundo por parte de nuestros mayores se hacía imprescindible.

Así nace la Colección “El milagro unificador del Juego, Juegos y Juguetes de Nuestros Mayores” Volumen 1, como resultado de una investigación oral encuadrada en el medio natural de La Aldea de San Nicolás.

Esta obra es una muestra de un trabajo de recopilación y de investigación del medio llevado a cabo en los talleres de música del Colegio de Cuermeja y en colaboración con jóvenes del aula etnográfica del municipio.

El trabajo del alumnado en el taller de juego ha supuesto un aprendizaje de su entorno: un conocimiento de la historia social de nuestro pueblo y sus formas de manifestarla, un interés por la conservación de las tradiciones y, sobre todo lo más importante, reconocer todo ello como propio e identificador de su cultura. Echaron la vista atrás hacia una época en la que los niños y niñas tenían algo como denominador común: el juego, las canciones infantiles traídas muchas de ellas por las maestras que llegaban a los campos y que luego las niñas hacían propias y los juguetes, contruidos en su mayoría por los padres y con materiales que les ofrecía el entorno: cañas, palos,

tuneras y desechos... En suma, los alumnos y las alumnas han sido los verdaderos protagonistas de esta colección que ahora sale a la luz al recopilar de sus mayores aquellos juegos, juguetes y canciones que se creían totalmente olvidados pero que de forma imperecedera permanecen todavía en la mente de los que lo vivieron.

Con este trabajo, tanto los profesores como los alumnos de los talleres mostramos nuestro agradecimiento a todas las personas que han colaborado, especialmente a los mayores del Proyecto Comunitario de La Aldea por enseñarnos tantas cosas y hacer que nos hayamos sentido una gran familia.



**Dedicatoria:**

A Juanita Rodríguez le dedicamos nuestro trabajo, por todo el amor y cariño que nos dio.

A los niños, porque para ellos es este futuro mirando al pasado.

## ÍNDICE

<b>1.-Justificación.....</b>	<b>11</b>
<b>2.-El folclore infantil.....</b>	<b>13</b>
<b>3.-Reseñas históricas sobre el juego en Canarias.....</b>	<b>14</b>
<b>4.-Visión antropológica y académica del juego.....</b>	<b>16</b>
A.-Teorías sobre el juego.....	16
-La teoría del instinto y del pre-ejercicio.....	18
-La explicación teórica del juego desde el psicoanálisis de FREUD.....	19
-La teoría del juego de PIAGET.....	20
-La teoría socio-histórica de VYGOTSKY y ELKONIN.....	21
-La teoría de enculturación de SUTTON-SMITH y la teoría ecológica de BROFENBRENNER.....	21
B.-Características y etapas de desarrollo del juego infantil.....	22
1.-Características del juego infantil.....	22
-El Juego es libre, espontáneo, no condicionado por refuerzos o acontecimientos externos.....	23
-El juego produce placer.....	23
-La organización específica de las conductas lúdicas.....	24
-El predominio de los medios sobre los fines.....	24
-El juego es una actividad que sólo cabe definir desde el propio organismo inmerso en ella.....	24
2.-Etapas de desarrollo del juego infantil (Piaget).....	24
C.-Clasificación del juego infantil.....	26
1.-Según SECADAS:.....	26
- Juego visceral.....	26

- Juego troncular.....	26
- Juego distal.....	27
2.-Según PIAGET:.....	27
-El juego de ejercicio.....	27
-El juego simbólico.....	28
-El juego de reglas.....	29
-Los juegos de construcción.....	30
3.-Según el D.C.B.:.....	30
-Juegos de destreza y de adaptación.....	31
-Juegos de cooperación y cooperación/ oposición.....	31
-Juegos de iniciación a habilidades deportivas.....	31
-Juegos tradicionales y autóctonos.....	31
D.-El juego como actividad de enseñanza y de aprendizaje.....	31
1.- El juego como actividad de aprendizaje.....	31
2.- El juego como actividad de enseñanza.....	33
<b>5.-Canciones para jugar:</b>	
<b>A.-A la que está en el centro.</b>	
1.-Propuesta didáctica:	
-Presentación.....	35
-Actividades previas al aprendizaje de la canción.....	35
-Desarrollo de la sesión.....	36
-Ampliación de la sesión.....	36
2.-Partituras:	
-Melodía.....	37
-Melodía ritmo.....	38
- Fonorritmia.....	39

- Letra ritmificada.....	40
3.-Canción:	
- Letra.....	41
- Transcripción coreográfica.....	42
4.-Cromogramas.....	43
<b>B.-La Carraqueña.</b>	
1.- Propuesta didáctica:	
- Presentación.....	44
- Actividades previas al aprendizaje de la canción.....	44
- Desarrollo de la sesión.....	45
- Ampliación de la sesión.....	45
2.- Partituras:	
- Melodía.....	46
- Melodía ritmo.....	47
- Fonorritmia.....	48
- Letra ritmificada.....	49
3.- Canción:	
- Letra.....	50
- Transcripción coreográfica.....	51
4.- Cromogramas.....	52
<b>C.-La señorita...</b>	
1.- Propuesta didáctica:	
- Presentación.....	53
- Actividades previas al aprendizaje de la canción.....	53
- Desarrollo de la sesión.....	53
- Ampliación de la sesión.....	54

2.- Partituras:	
- Melodía.....	55
- Melodía ritmo.....	56
- Fonorritmia.....	57
- Letra ritmificada.....	58
3.- Canción:	
- Letra.....	59
- Transcripción coreográfica.....	60
4.- Cromogramas.....	61

**D.-El limón.**

1.- Propuesta didáctica:	
- Presentación.....	62
- Actividades previas al aprendizaje de la canción.....	62
- Desarrollo de la sesión.....	62
- Ampliación de la sesión.....	63
2.- Partituras:	
- Melodía.....	64
- Melodía ritmo.....	65
- Fonorritmia.....	66
- Letra ritmificada.....	67
3.- Canción:	
- Letra.....	68
- Transcripción coreográfica.....	69
4.- Cromogramas.....	70

## E.-La pájara pinta.

### 1.- Propuesta didáctica:

- Presentación.....71
- Actividades previas al aprendizaje de la canción.....71
- Desarrollo de la sesión.....71
- Ampliación de la sesión.....72

### 2.- Partituras:

- Melodía.....73
- Melodía ritmo.....74
- Fonorritmia.....75
- Letra ritmificada.....76

### 3.- Canción:

- Letra.....77
- Transcripción coreográfica.....77

### 4.- Cromogramas.....78

## F.- La Carbonerita.

### 1.- Propuesta didáctica:

- Presentación.....79
- Actividades previas al aprendizaje de la canción.....79
- Desarrollo de la sesión.....79
- Ampliación de la sesión.....80

### 2.- Partituras:

- Melodía.....81
- Melodía ritmo.....82
- Fonorritmia.....83
- Letra ritmificada.....84

3.- Canción:	
- Letra.....	85
- Transcripción coreográfica.....	85
4.- Cromogramas.....	86
<b>6.- Juego:</b>	
1.- <b>El trompo.</b>	
- Transcripción.....	87
<b>7.- Juguetes:</b>	
1.- <b>Muñecas de trapos.</b>	
- Transcripción.....	88
- Patrones y dibujo.....	89
2.- <b>Bomba de agua.</b>	
- Transcripción.....	90
- Patrones y dibujo.....	91
3.- <b>Carraca.</b>	
- Transcripción.....	92
- Patrones y dibujo.....	93
<b>8.- Anexos.</b>	
- Los Cromogramas.....	94
- Otras aplicaciones.....	95
- Consecuencias didácticas.....	95
<b>9.- Bibliografía.....</b>	<b>96</b>

## 1.-JUSTIFICACIÓN.

Durante la mayor parte del siglo XX la sociedad canaria ha ido evolucionando progresivamente hasta llegar en la actualidad a cotas insospechadas hace tan sólo unas décadas.

Hacia la mitad del siglo XX eran notorias las diferencias existentes entre el medio urbano y el mundo rural. Cuando en las ciudades comenzaba a producirse un despegue lento hacia el desarrollo, en las comunidades rurales parecía que el tiempo permanecía estancado en épocas del pasado donde los poderes económicos, políticos y culturales recaían aún de unas pocas personas, y donde las normas morales imponían una filosofía y un modo de entender la vida que daba pie al fortalecimiento de patrones de conducta del pasado como la superstición, la herejía y el pecado, o la represión social y política ante cualquier intento de rebelarse contra la moral establecida.

Pues bien, salvando estas dificultades en los diversos órdenes de la vida, ésta transcurría relativamente tranquila en el mundo rural, todo parecía preestablecido de antemano, cada uno se dedicaba a lo que sabía o podía hacer para sobrevivir, contando, eso sí, con el apoyo de la familia y de los vecinos para aquellas tareas que requerían la colaboración de mano de obra para su realización, tales como una cosecha, la construcción de una casa, “una descamisada”, etc.

En este entorno lleno de precariedad los niños crecían más o menos felices, ajenos en la mayoría de los casos a las dificultades materiales que sus padres podían ocultar en la medida de sus posibilidades. Bien es cierto que algunos niños y niñas nunca pudieron asistir a la escuela, otros debieron compartir los estudios con las labores de la casa y del campo, y tan sólo unos pocos pudieron dedicarse únicamente a estudiar. Sin embargo todos ellos tenían un denominador común: el juego. Tanto si tenían que trabajar o estudiar siempre contaban con un ratito donde poder compartir sus juegos con otros niños.

Los juegos infantiles eran algo consustancial a la vida de los niños, no podía haber un lugar o un momento del día donde la imaginación no permitiera la realización de algún juego o la construcción de algún juguete que sirviera para entretenerse.

Por otro lado sabemos que, ante las situaciones de precariedad en que vivían, la naturaleza fue siempre un aliado para aplicar el ingenio en la construcción de pequeños juguetes para los niños y niñas.

En las últimas décadas del siglo XX comenzó en las zonas interiores de las islas el despegue hacia el mundo desarrollado, sacrificando en el camino gran parte de los bienes culturales y morales que sustentaron esta sociedad rural durante los siglos anteriores, quedando tan sólo una parte de esa vasta cultura en la memoria de unos pocos mayores, aferrados al pasado cultural que durante tanto tiempo les sirvió como patrón de vida.

Salvando las circunstancias particulares de algunas familias, podríamos generalizar que en las familias donde había hijos se establecían unos patrones sociales de relación familiar entre abuelos, padres e hijos en los que el juego formaba parte desde los primeros momentos de la vida.

Así se entendía que una madre tuviera entre tantas tareas un tiempo dedicado a jugar con sus hijos, cantarles canciones, enseñarles adivinanzas, etc.

En esta labor de enseñanza de juegos intervenían también las abuelas, otros familiares e incluso las vecinas más próximas. Cada una de ellas intentaba entretener a los críos transmitiendo de forma oral aquellos conocimientos que les habían sido legados por sus antepasados durante varias generaciones.

Y no se limitaban a los momentos que transcurrían en el hogar, también se recurría al juego cuando las circunstancias hicieran necesario entretener a los niños para que los mayores pudieran trabajar, tal es el caso de las juntas de trabajo, donde las familias acudían con sus hijos para ayudar en las “descamisadas”, en las cosechas, etc., recayendo siempre sobre alguno de los asistentes el tener que entretener a los niños con cuentos, canciones, adivinanzas, etc. mientras los adultos trabajaban.

Pero el escenario donde verdaderamente eran los niños los principales protagonistas de los juegos era la calle donde vivían, el camino y el barranco más próximo a la casa o a la escuela, las plazas de los barrios donde vivían y por supuesto la escuela, si bien era este un lugar que bien podía servir de intercambio de experiencias entre los

niños, aprendizaje de juegos nuevos, confrontación de las normas establecidas sobre un mismo juego, peleas por apropiación de algún lugar donde poder jugar, discusiones entre los niños y niñas por hacer prevalecer su condición de prepotencia, etc.

Queremos pues con este trabajo reconstruir para futuras generaciones aquellos valores culturales rescatados de la memoria colectiva que hacen mención a los juegos y juguetes tradicionales en La Aldea, y ofrecerlo como homenaje y como muestra de agradecimiento a todas las personas mayores que desde hace años se han volcado en abrirnos su cajón de los recuerdos para dar luz a toda esta cultura que permanecía oculta en la memoria de todas ellas.

## **2.-EL FOLCLORE INFANTIL.**

Seguramente habrás oído hablar alguna vez del folclore de nuestras islas, me imagino que habrás oído cantar una isa, unas folías, unas malagueñas, incluso es posible que hayas aprendido a cantarla o bailarla pero, ¿sabías que en Canarias y en otras partes del mundo también existe un folclore infantil? Este está compuesto por todas las canciones, adivinanzas, trabalenguas, retahílas y, por supuesto, todos los juegos de habilidad, de coros y de competición, los cuales eran practicados por nuestros abuelos y abuelas en sus casas, en la escuela o en las calles y plazas de los barrios donde vivían cuando eran niños.

Nuestro folclore infantil es muy rico y variado; se ha ido ampliando con todos los niños y niñas que a lo largo del tiempo han venido a las islas y han jugado con nosotros, con las maestras que enseñaban muchos juegos y canciones en las escuelas y con los que aprendíamos en casa con nuestras madres y abuelas; además, seguramente ha ido cambiando desde que nos lo enseñaron y lo jugábamos hasta que nosotros volvamos a enseñarlo a otros niños. Esto es debido a que, como se aprende escuchando y practicándolo, es posible que con el paso del tiempo se cambiaran palabras, frases o algunas normas del juego porque se olvidaban o por conveniencia.

Antiguamente, al poco tiempo de nacer, los primeros juegos eran enseñados por los familiares de los pequeños ya que muchos de ellos servían para estimular los sentidos y desarrollar sus articulaciones y reflejos. Por supuesto no debemos olvidar las canciones de cuna que servían para relajarlos y dormir.

Con unos pocos años jugaban en casa con los hermanos y otros familiares al tiempo que iban aprendiendo las primeras canciones infantiles enseñadas por los adultos (“recotín, aserrín”, “rema que rema”, “mi padre mató un cochino”, “pico pico melorico”, “al pasar la barca”, “dónde vas Alfonso XII”, “soy la molinera”,...).

A partir de los seis años aproximadamente comenzaban a relacionarse con otros niños o niñas en la escuela o en la calle, practicando los distintos juegos que habían aprendido desde los primeros años de vida y sobre todo de los niños y niñas mayores, que eran los mejores maestros que tenían para aprender a jugar (“al escondite”, “a la sogá”, “el calimbre”, “el palo quemado”, “la señorita X”, “el fandango”, “la tángara”, “el tejo”, “eché un limón a rodar”,...).

Pasados unos años, cuando estos niños ya eran mayores, cumplían con la importante tarea de enseñar a los más pequeños aquellos juegos más comunes practicados en el barrio, siendo en este momento cuando podían surgir modificaciones en las letras de las canciones o en las normas de los juegos, bien porque se olvidaban de alguna parte del juego, porque les convenía a los que jugaban, adaptándolo a la cantidad de participantes o al lugar donde jugaran, o porque era enseñado por algún niño o niña que había llegado recientemente al barrio o a la escuela, sin embargo esas modificaciones debían ser aceptadas por la mayoría de los participantes.

Actualmente puede suceder que todos estos juegos y canciones se olviden para siempre. Por eso es muy importante que aprendamos canciones y juegos antiguos de nuestros abuelos y abuelas, pues ellos son los que aún recuerdan muchas cosas del folclore infantil. Anímate a preguntarles a ellos o a otras personas mayores y te llevarás una grata sorpresa con todas las cosas que saben y conseguir así mantener un folclore infantil tan bonito como el que aún conservamos.

### **3.-RESEÑAS HISTÓRICAS SOBRE EL JUEGO EN CANARIAS.**

El juego entre los niños es algo tan antiguo como la vida misma. Desde las civilizaciones más antiguas el juego ha estado presente entre los niños como una forma de ocupar el tiempo libre, pero también como un modo de preparación para el aprendizaje de las habilidades y destrezas que de mayores necesitarán, les servirán, se les requerirá dentro de la sociedad en la que vivirían.

En Canarias, a pesar de los escasos datos aportados por historiadores en sus crónicas sobre el pueblo aborigen y el período posterior a la conquista, es evidente que los niños también se entretenían en sus ratos libres con juegos que imitaban las actividades de los mayores, prueba de ello son las reproducciones de miniaturas de la cerámica aborigen, aparecidas en distintos yacimientos, y que utilizarían posiblemente los pequeños para jugar a las mismas tareas domésticas que realizaban los mayores; o el hecho de que algunos juegos competitivos de destrezas, habilidades, inteligencia, etc., que practicaron los aborígenes canarios hayan pervivido hasta hace unos pocos años en el mundo rural y sobre todo pastoril, siendo practicados por los niños gracias a la transmisión oral de los mayores.

A continuación citamos algunos de estos juegos cuya procedencia, a través de las investigaciones realizadas sobre el tema, podría acercarnos a una realidad primitiva del mundo infantil aborigen:

“La dama”, con muchas variantes en todas las islas. “El ich-ich”, conocido así en el Hierro, y con características similares a “la billarda”, nombre con el que se conoce este juego en otras islas. “El tángano”, conocido también como “la tángara”. Todos ellos han pervivido hasta la actualidad en distintas zonas de las islas.

Entre los siglos XVI al XVIII se produce una afluencia de nuevos juegos traídos de Europa a través de las rutas de emigración hacia el continente americano y de colonos asentados en las islas. A partir de esta época se constata una serie de juegos en los que el lenguaje tiene una gran relevancia, representados por los romances, retahílas, adivinanzas, cancioncillas, nanas, etc., que las madres se encargaban de transmitir a sus hijas, conviviendo aún con algunos juegos de los primitivos aborígenes que perduraron en las zonas rurales y en las cumbres más inaccesibles para los nuevos colonos. Precisamente el fenómeno de la insularidad y las características geográficas de algunas zonas de las islas ha propiciado la pervivencia de algunos juegos antiguos, conservándose de manera más arcaica, pero también el desconocimiento de otros juegos que en zonas mejor comunicadas se extendieron con mayor facilidad, apareciendo incluso un gran número de variantes del mismo juego.

No obstante, sería a partir del siglo XIX cuando la influencia peninsular y europea, sobre todo inglesa, sería determinante en

Canarias, de modo que los niños canarios jugaban prácticamente a los mismos juegos que en el resto de la Península, pero sin dejar de practicar algunos de los juegos de los antiguos canarios. Un claro ejemplo de esta aculturación es la inclusión de vocablos ingleses dentro de algún juego, claro está, adaptado a la forma de hablar de los niños canarios, así podemos encontrar en un juego de pelota la siguiente frase: “manccchufli olere, forfasí se lere, se meneará lere, guachi que livoy...” que nos indica los números del uno al seis en inglés.

En la actualidad, sobre todo a partir de las últimas décadas del siglo XX, el juego infantil ha ido desapareciendo paulatinamente de las calles y plazas, debido principalmente al ritmo vivo de desarrollo de la sociedad, fomentando la individualidad y el sometimiento a los medios de comunicación.

#### **4.-VISIÓN ANTROPOLÓGICA Y ACADÉMICA DEL JUEGO.**

Es tal la importancia que tiene el juego en la vida y en el proceso evolutivo del niño que ha llevado a decir a autores como MIRA, uno de los que han tratado el tema con mayor profundidad, que “no hay infancia sin juego, ni juego sin infancia”. GROSS llega a afirmar que “la infancia se tiene para jugar”.

Pero aún me atrevería a decir más: incitemos y enseñemos (repito: enseñemos, para evitar ludopatías posteriores) a los niños a jugar. Les haremos más felices. Y, además, les enseñaremos a vivir la vida desde otra perspectiva: la de ver las cosas y los acontecimientos bajo el prisma del placer, que se mide en segundos, como la felicidad.

Desde esta perspectiva, será importante comenzar por analizar las diferentes aportaciones teóricas sobre el juego, a sabiendas de que es muy difícil encontrar unanimidad o, incluso, cercanía entre las diferentes teorías.

La segunda parte tratará sobre las características del desarrollo del juego infantil y sus etapas de desarrollo para poder, seguidamente, exponer diferentes clasificaciones del juego.

La última parte está dirigida especialmente a los educadores y, por eso, expondremos la importancia del juego como actividad de enseñanza y como actividad de aprendizaje.

#### **A.-TEORÍAS SOBRE EL JUEGO.**

Son muchas las teorías que se han elaborado, dependiendo de los

posicionamientos psicológicos diferentes, sobre el juego infantil. Y aún hoy su definición sigue siendo objeto de profundas controversias. Parece que el concepto sobre el fenómeno lúdico más aceptado es el que el español SECADAS establece en estas palabras “son juego todas las actividades realizadas por puro placer de efectuarlas, sin ningún propósito o finalidad”.

DECROLY ha definido el juego diciendo que “es un instinto, una capacidad innata que provoca reacciones espontáneas bajo la influencia de estímulos adecuados. Instinto que, como todos los demás, provoca un estado agradable o desagradable según sea o no satisfactorio”.

Para BÜLER “es un movimiento con relación intencional al placer de adueñamiento; es el lugar donde se aplica la intención de un principio fundamental de la vida”.

RÜSEL dice del juego que “es la base de la existencia del niño, es naturalidad, ausencia de esfuerzo y habilidad en la acción lúdica”.

Para HECKHAUSEN el juego es “una de las muchas actividades con libertad de objetivo, que es buscada y realizada por su propio potencial de estímulo”.

Se ha tratado de diferenciar entre los conceptos de juego y trabajo, afirmando que el juego tiene su objetivo en sí mismo, mientras que el trabajo es una actividad que se propone alcanzar un objetivo situado fuera de sí misma. Sin embargo, esta diferenciación no debe ser considerada de forma definitiva puesto que a veces el niño juega (por ejemplo, cuando pinta o toma parte en juegos de competición) con la intención de lograr un objetivo y en algunas ocasiones el trabajo del adulto adquiere verdaderas características lúdicas.

Las primeras teorías sobre el juego aparecen en el momento en que, tratando de demostrar los principios del evolucionismo, se compara la conducta lúdica del niño con la que presentaban diversas especies animales, cercanas al hombre. En esta dirección nos encontramos con los estudios de SPENCER (1.855) y los de HALL (1.904).

Mientras que SCHALLER atribuía al juego una función de descanso puesto que durante el mismo los sistemas orgánicos podían reposar y reunir nuevas fuerzas, SPENCER creía que se captaban y exteriorizaban en el juego las energías existentes. El juego, por lo tanto, sería el resultado de un exceso de energía acumulada.

Puesto que al niño le es imposible participar en actividades serias, se ve obligado inconscientemente a dirigir sus energías hacia actividades superfluas, como el juego.

El niño, según este autor, dirige sus energías en dos direcciones, hacia las actividades de supervivencia y hacia las estéticas y lúdicas, en cuyo caso para los adultos resulta un gasto dilapidado de energía.

HALL, desde una perspectiva igualmente evolucionista, afirmaba que, mediante el juego, el individuo recapitulaba en el curso de su desarrollo la experiencia anterior de la especie.

Llegó a esta conclusión analizando la evolución de las preferencias del niño en cuanto a los materiales con que juega. Y así constata que utiliza el agua como medio de jugar, antes que, por ejemplo, trepar a los árboles.

Por lo tanto, para HALL el contenido del juego y el orden de su aparición reflejarían las distintas etapas que precedieron a la aparición del hombre. Tal es así que llegó a considerar el juego como “la persistencia, en forma de funciones rudimentarias, de las costumbres y el espíritu del pasado de la raza humana”.

Si bien estas teorías presentan un alto grado de ingenuidad a la hora de aplicar los principios evolucionistas al terreno del juego sirvieron, por el contrario, para despertar el interés de los estudiosos para plantear el juego infantil como un concepto clave a la hora de interpretar muchos aspectos del desarrollo evolutivo del hombre.

Siguiendo lo expuesto por LINAZA en su obra “Jugar y aprender” vamos a analizar las teorías clásicas sobre el juego infantil que se desarrollaron en el primer tercio de este siglo y que continúan ejerciendo una importante influencia sobre las investigaciones actuales.

### **-La teoría del instinto y del pre-ejercicio de GROOS.**

Para GROOS el juego es una conducta instintiva. Concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que estos estén completamente desarrollados.

De acuerdo con esta teoría el placer lúdico tiene su origen en la satisfacción de la dificultad superada, lo que conduce a una repetición de lo ya logrado por mero placer funcional. Encontramos satisfacción en repetir aquello que dominamos, y esa repetición consolida lo aprendido antes de que el sujeto tenga ocasión de aplicarlo.

El juego de los niños es un predecesor de las diferentes actividades adultas.

Para GROOS el juego es un comportamiento concreto que, aunque inmaduro, tiene una relación directa con el que caracteriza al organismo adulto.

Frente a esta explicación del juego como ejercicio de comportamientos específicos propios de la especie y heredados, BUYTENDIJK encuentra en las peculiares características de la infancia la explicación del juego.

La propia infancia tiene rasgos y características distintas de las de los sujetos adultos y, por ello, se manifiestan también como diferentes sus respectivos comportamientos.

En contraposición a estas dos posiciones, CLAPARÈDE definió el juego como una actitud distinta del organismo ante la realidad. La clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del sujeto con la realidad.

### **-La explicación teórica del juego desde el psicoanálisis de FREUD.**

Como GROOS, FREUD vincula el juego a la expresión de instintos y más concretamente al instinto del placer. Estos sentimientos inconscientes buscan su realización a través de procesos inconscientes, como el sueño en el que los símbolos actúan como disfraz de los contenidos afectivos más profundos.

Los psicoanalistas consideran que los juegos, lo mismo que los sueños, suponen un intento de realización de deseos reprimidos. Más allá de los deseos que el niño realiza directamente en sus juegos -y no olvidemos que algunos juegos infantiles pueden ser penosos- el niño trata de realizar simplemente sus fantasías inconscientes reprimidas.

Estas características del juego infantil permitirán su utilización como instrumento de diagnóstico y de terapia de los conflictos infantiles. Como sucede en el caso de los sueños, el juego infantil es expresión de otros procesos a los que no tenemos acceso directo.

Este primer planteamiento de FREUD se modifica ligeramente más adelante en cuanto que reconoce que en el juego actúan, además de proyecciones del inconsciente, experiencias reales e, incluso, realización de deseos.

### **-La teoría del juego de PIAGET.**

Para PIAGET existe un paralelismo entre las diversas formas de juego que aparecen a lo largo del desarrollo infantil con las transformaciones que sufren, en el mismo lapsus de tiempo, las estructuras intelectuales. Más aún, las diferencias entre las distintas formas de juego son una consecuencia de la evolución intelectual del niño.

Sin embargo, puesto que el juego es esencialmente una actividad infantil, contribuye especialmente al establecimiento de nuevas estructuras mentales.

Según el concepto de PIAGET lo que predomina en el juego, particularmente en los juegos de imaginación de los niños, es la asimilación (la ordenación del mundo exterior mediante la adaptación de los esquemas propios).

Al igual que en la asimilación de las realidades que le rodean, en el juego domina una actitud marcadamente egocéntrica (actitud de la mente en la que el yo se encuentra en el centro del pensamiento). Esta consideración egocéntrica del juego infantil ha llevado a BLUMENFELD a afirmar que “el juego se aísla a sí mismo y aísla al que juega de toda trabazón con la vida práctica. Es una evasión a otro mundo”.

Del egocentrismo pasará el niño a un simbolismo que hace posible la ficción que el niño utilizará de forma incansable convirtiéndola en la forma de juego más característica de la infancia. Las representaciones simbólicas se van poco a poco enriqueciendo y complicándose. Del juego o representación individual pasará al juego o representación colectiva.

El juego es el mejor instrumento de socialización porque, a base de jugar, el símbolo se socializa y se convierte, por lo tanto, en instrumento de representación con un mismo significado para los diferentes participantes.

En el proceso evolutivo del niño el juego simbólico se transformará en juego de reglas, cuya formulación requiere la representación simultánea (y también más abstracta) de las actuaciones de los distintos jugadores.

La aportación más significativa de PIAGET en relación con el juego es que el niño tiene necesidad de jugar porque esa es su forma de interaccionar con una realidad que le desborda por todos los sitios.

**-La teoría socio-histórica de VYGOTSKY y ELKONIN.**

Frente a explicaciones que VYGOTSKY denominaba “biologicistas” éste concibe el juego como actividad compartida por el niño, desde el principio, con los adultos o con otros niños, lo que supondría una superación del “egocentrismo” que caracteriza el pensamiento infantil, según PIAGET.

Para la escuela rusa el juego es una representación fraccionada e imperfecta, en sus primeros momentos de naturaleza social e imitativa de roles adultos.

El juego, que en un primer momento es simbólico, aunque siempre relacionado con roles sociales, pasa a ser socio-dramático o juego protagonizado, cuando el niño es capaz de separar el objeto de su significado.

Tanto para VYGOTSKY como para ELKONIN, los deseos insatisfechos del niño son el impulso de sus actividades lúdicas. El juego, en definitiva, es una realización ficticia que sustituye al deseo. Mediante los juegos de papeles sociales y de ilusión, el niño alcanza ficticiamente el objetivo de sus deseos. Sustituye objetivos inalcanzables o lejanos por objetivos realizables.

En el juego el niño maneja al mundo a su antojo, es el amo de su mundo ficticio y puede hacerlo y deshacerlo como le plazca.

La razón por la que el juego es la actividad predominante de la infancia es porque el niño dedica una mayor proporción de su tiempo a resolver situaciones reales más que ficticias.

**-La teoría de la enculturación de SUTTON-SMITH y la teoría ecológica de BROFENBRENNER.**

La teoría de SUTTON-SMITH plantea la relación existente entre el tipo de valores inculcados por una determinada cultura y la clase de juegos que, con objeto de asegurar la transmisión de tales valores, son promovidos por cada cultura.

La teoría de la enculturalización distingue los juegos en función de la exigencia predominante de elementos que utiliza, como fuerza física, azar o estrategia.

La correspondencia entre el medio en el que se crían los niños y el tipo de juego que caracteriza su desarrollo ha sido tomada en cuenta por

otras teorías entre las que destacan las denominadas ecológicas.

Según BROFENBRENNER los factores ambientales, tanto físicos como culturales, ejercen importantes efectos sobre el juego. Quienes estudian estas influencias diferencian tres ámbitos de influencia que denominan, de acuerdo con su amplitud, "exosistemas", relacionados especialmente con la cultura; "mesosistemas", referidos al medio físico más cercano, como el pueblo o el barrio y "microsistemas", característicos de la unidad familiar.

## **B.-CARACTERÍSTICAS Y ETAPAS DE DESARROLLO DEL JUEGO INFANTIL.**

Hemos apuntado anteriormente la dificultad que desde cualquier posicionamiento de las diferentes escuelas psicológicas se produce para llegar a una definición de lo que de esencial tiene el juego y que sea aceptada de forma generalizada.

### **1.-Características del juego infantil.**

Sin embargo, parece que existe una cierta coincidencia en describir una serie de características que se observan ante la conducta lúdica del niño.

Nos vamos a referir a las que enumeran dos autores citados con anterioridad, FRANCISCO SECADAS en su obra *Psicología Evolutiva* y JOSÉ LUIS LINAZA en *Jugar y aprender*.

Las características del juego para SECADAS se manifiestan en las siguientes conductas:

1.-Es una actividad puramente funcional, específica del niño, carente en sí misma de finalidad consciente y emitida con escaso control de sus reacciones, siendo, por tanto, irresponsable. Típica de los dos primeros años.

2.-Es una actividad placentera derivada tanto del ejercicio de la función como de las circunstancias reforzantes de dicho ejercicio, como pueden serlo la presencia gozosa de los padres o la compañía y cooperación de los iguales en el grupo. Típica del primer año y el segundo.

3.-Es una autoexpresión tanto motórica como simbólica. Impregna la actividad psicomotriz de contenidos imaginativos, pasando a ser fabuladora, creativa y fantástica, pero señalándose por un

distanciamiento de la realidad, en ocasiones. Típica de los 3 y 4 años.

4.-Es una autoexploración en cuanto que sirve para poner a prueba las habilidades y capacidades del niño, un reto a la realidad y en competición con los compañeros de juego. Es, asimismo, factor de equilibrio emocional y de control afectivo y pone en juego la inteligencia como reguladora de los impulsos. Típica entre los 4 y los 6 años.

5.-Es una imitación voluntaria en el sentido de que el efecto de la acción es apetecido. En tal sentido, la imitación se convierte, andando el tiempo, en transformadora de la destreza asimilada, conectándola con las formas útiles de la actividad. El niño, por ejemplo, se vuelve sensible a los efectos de la propaganda, registrándose a veces un corrimiento de intereses por esta causa. Típica entre los 5 y los 10 años.

6.-Es una función adaptativa por cuanto concurre a facilitar insensiblemente la asimilación de lo real y la acomodación del sujeto a las exigencias que le plantea el medio para una airosa adaptación. Típica entre los 8 y los 11 años.

7.-Es una anticipación de la vida adulta e iniciación a la actividad seria, donde se incluyen los juegos reglados y socializados pero, asimismo, ciertos ensayos adolescentes de forma ulteriores de vida, como la iniciación al noviazgo, el baile y las diversiones sexualizadas o vender periódicos para ganarse un dinero.

Por su parte LINAZA, partiendo de posicionamiento piagetianos, describe las siguientes características:

**-El juego es libre, espontáneo, no condicionado por refuerzos o acontecimientos externos.**

En contraposición a las conductas "serias", el juego presenta un carácter "gratuito", sin relación con las circunstancias exteriores,

**-El juego produce placer.**

Frente a las conductas "serias", que sólo cabe evaluar en función de la meta propuesta, las conductas lúdicas se convierten en metas de sí mismas.

De acuerdo con lo que hemos expuesto anteriormente sobre el pensamiento de FREUD, la mayoría de los autores reconocen que los símbolos expresados en el juego alcanzan una función de carácter gratificante y placentero equivalente a la que tienen los sueños en

relación con los deseos inconscientes de los sujetos adultos.

Tanto PIAGET como VYGOTSKY coinciden en señalar la satisfacción de deseos inmediatos que se produce en el juego.

**-La organización específica de las conductas lúdicas.**

A diferencia de las conductas “serias”, el juego suele ir acompañado de expresiones o manifestaciones que demuestran una especificidad de la conducta lúdica, como ocurre en la gesticulación puesta de manifiesto en las expresiones de la cara.

**-El predominio de los medios sobre los fines.**

Uno de los rasgos más característicos y comúnmente aceptados como definitorios de la conducta de juego es su desconexión con otro fin o meta que no sea la propia acción lúdica. El juego, a diferencia de la actividad “seria”, consiste en una acción vuelta sobre sí misma que obtiene satisfacción en la propia ejecución.

**-El juego es una actividad que sólo cabe definir desde el propio organismo inmerso en ella.**

Como consecuencia de las características anteriores, el juego es un modo de interactuar con la realidad que viene determinado por los factores internos de quien juega y no por los de la realidad externa. Esta última, puede, sin duda, modular o influir en el juego, pero éste se define más como una actitud ante la realidad del propio jugador.

De acuerdo con las características descritas de la actividad lúdica parece deducirse, como lo pone de manifiesto ROLF OERTER en *Moderna psicología del desarrollo* que el juego cumple dos funciones opuestas entre sí: “Por una parte, aprende el individuo en el juego mediante una relación activa, exploradora, con el mundo exterior. Es una escuela para la vida ulterior. Por otra parte, se considera el juego como una actividad en la que el individuo se hace ampliamente independiente del mundo que le rodea y casi se separa de él”.

**2.-Etapas del desarrollo del juego infantil (PIAGET).**

FLAVELL en su obra *La psicología evolutiva* de JEAN PIAGET, tras describir las seis etapas evolutivas de la imitación en el niño, enumera las siguientes etapas evolutivas del juego coincidiendo con el período sensorio-motor:

Al igual que en el caso de la imitación, es mucho más difícil

discriminar con certeza los orígenes del juego que sus diversas formas desarrolladas de etapas posteriores. También el carácter de “asimilación por la asimilación misma” que es para Piaget la esencia del juego, surge sólo gradualmente de la adaptación general indiferenciada como un *modus operandi* distinto y separado.

### **Etapas 1 (0-1 mes).**

Aquí podemos decir aún menos respecto a la etapa 1 de la imitación. En el mejor de los casos, el recién nacido muestra un equivalente funcional del juego cuando realiza movimientos de succión “vacíos”, carentes de acomodación (sin que esté presente el pezón ni la tetilla del biberón).

### **Etapas 2 (1-4 meses).**

Una vez más, en esta etapa poco se ve que sea inequívocamente juego y no adaptación directa. Lo que puede verse son reacciones circulares primarias seguidas de una sobria concentración en el aprendizaje pero que, una vez que se las domina, a menudo son conservadas, al parecer, por el mero placer de llevarlas a cabo.

### **Etapas 3 (4-8 meses).**

La distinción entre el juego libremente asimilativo y la seria empresa de la adaptación resulta algo más fácil de ver en esta etapa. La asimilación ya no es acompañada por la acomodación y, por lo tanto, ya no hay un esfuerzo de comprensión; sólo hay asimilación a la actividad misma; es decir, uso del fenómeno por el placer producido por la actividad, y eso es el juego.

### **Etapas 4 (8-12 meses).**

Con el surgimiento de la conducta de medios-fines disponemos de un criterio mejor para distinguir el juego de la adaptación: el niño abandona el fin para jugar con los mismos medios.

### **Etapas 5 (12-18 meses).**

La diferenciación entre juego y adaptación está ya muy avanzada. El niño suele convertir una nueva adaptación en ritual de juego.

### **Etapas 6 (de 18 meses en adelante).**

La aparición de la simbolización en la etapa 6 tiene sobre el juego un efecto tan profundo como sobre la imitación. Específicamente, el niño se hace ahora capaz de fingir o “como si”. Durante la etapa 4 el niño

realiza rituales simples cuando se enfrenta con estímulos adecuados para los esquemas en cuestión; por ejemplo, el ver la almohada pone en acción los esquemas asociados con este hecho. Por otra parte, en el curso de la etapa 6 los estímulos ya no necesitan ser adecuados en este sentido. El niño puede poner en acción el esquema de manera de juego tratando los estímulos adecuados como si fueran adecuados; es decir, tratándolos como símbolos de alguna otra cosa.

### **C.-CLASIFICACIONES DEL JUEGO INFANTIL.**

De la misma forma que abundan las definiciones de juego sin conseguir unanimidad sobre lo esencial de este fenómeno específico que acompaña de manera consustancial al proceso evolutivo del hombre, son muy diversas sus clasificaciones.

Tras algunas citas nos centraremos en la clasificación hecha por SECADAS, la que hace DELVAL de acuerdo con los estudios de PIAGET y, finalmente, expondremos el acercamiento a una clasificación que realiza el Diseño Curricular Base.

WALLON diferencia entre juegos funcionales, juegos de ficción, juegos de aplicación didáctica y juegos de fabricación.

Para CHATEAU hay juegos funcionales, juegos de imitación, juegos de proezas y juegos sociales.

Según RÜSSEL hay juegos configurativos, juegos de entrega, juegos de representación de personajes y juegos de reglas.

CLAPARÈDE clasifica los juegos entre juegos funcionales generales (sensoriales, motores, psíquicos, intelectuales, fantásticos, afectivos y volitivos) y juegos de funciones especiales: de lucha (corporal, espiritual, deportiva) de caza y de recolección (sociales, familiares y de imitación).

**1.-SECADAS** ha establecido la siguiente clasificación de los juegos:

**-Juego visceral**, de 1 a 3 años. El niño arrastra el cuerpo, lo desliza en postura sentada, disfruta con el movimiento uniforme o pendular, habitualmente con ayuda del adulto. (La plataforma, el columpio, el tobogán).

**-Juego troncular**, de 3 a 6 años. El ejercicio se desplaza a la musculatura troncal y a la coordinación con las extremidades, compensando el equilibrio por medio de torsiones del tronco y movimientos compensatorios de brazos y piernas. La actividad se

desplaza desde la postura sentada a la actividad troncal y al movimiento de coordinación tronco-extremidades, tanto en la carrera y en el salto como en el ascenso por la escaleras y en el ágil descenso por los aparatos. Compensa el desequilibrio con torsiones del tronco por medio del movimiento de las extremidades tanto superiores como inferiores.

**-Juego distal**, entre los 7 y los 10 años. El centro de las destrezas parece emigrar a las extremidades, tendiendo a la coordinación de todo el cuerpo sobre un frágil equilibrio, con una variada gama de posturas, malabarismos y signos de agilidad acrobática cada vez más diferenciada y distante, como si ensayara una mayor finura y prontitud de respuesta a las estimulaciones mínimas de los contactos distales. (Anillas, patines, trepar árboles, escalada...).

En diferentes obras, SECADAS clasifica los juegos de acuerdo con los diferentes períodos evolutivos diferenciando entre los propios de la edades comprendidas:

-Entre 1 y 3 años: (fónicos, manipulativos, de desplazamiento y de ficción imaginaria).

-Entre 3 y 6 años: (simbólicos, escenificados y cooperativos, encuentro entre sus iguales y los compañeros imaginarios).

-Entre 6 y 10 años: (víscero-tronculares, deportes y juegos de persecución, juegos de equilibrio y fuerza, salto, juegos de mesa y tablero).

-Entre 10 y 14 años: (saltos, juegos de equilibrio, coches, muñecas, juegos de persecución y juegos de escondite).

**2.-**De acuerdo con los estudios, ya clásicos, de **PIAGET**, JUAN DELVAL en *Crece y pensar* dice que los tipos principales de juegos son el juego de ejercicio que caracteriza el período sensorio-motor, el juego simbólico que tiene su apogeo durante la etapa preoperatoria y el juego de reglas que comienza hacia los seis o siete años y que se prolonga hasta el comienzo de la adolescencia. (Cuando tratemos de la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje nos detendremos especialmente en los juegos de simulación).

### **-El juego de ejercicio.**

No faltan autores que otorgan la condición de juego a los primeros movimientos que realiza el niño a los pocos meses de su nacimiento. Parece que tiene una cierta motivación lúdica, que constituye una forma

inicial de juego, los constantes movimientos de cabeza, en muchos casos acompañados por una sonrisa.

Se observa frecuentemente a lo largo del período sensorio-motor que el niño realiza una acción con un objetivo y, una vez conseguido, continúa repitiéndola por el placer de jugar.

“Hacia el final del período sensoriomotor -dice DELVAL- el niño empieza a hacer “como si” estuviera realizando una acción pero haciéndolo únicamente por el placer que ello le proporciona”.

### ***-El juego simbólico.***

Los juegos sensorio-motores se prolongan a partir del segundo año en el juego simbólico que supone ya una forma de representación. A través de este juego el niño utiliza símbolos que están formados por la imitación. El fenómeno de la imitación que tiene su reflejo fundamental en el juego es de una importancia capital en el desarrollo de la inteligencia, puesto que, en terminología de PIAGET, la imitación es un perfecto instrumento de asimilación y de adaptación que suponen el desarrollo de la inteligencia.

Por otra parte, para PIAGET, el juego en general y el juego simbólico en particular, permite transformar lo real por asimilación a las necesidades del yo y, desde este punto de vista, desempeña un papel fundamental porque proporciona al niño un medio de expresión propia y le permite además resolver mediante él conflictos que se plantean en el mundo de los adultos.

En estos momentos el mundo de los adultos somete al niño a estrictas y rígidas reglas, imponiéndole una serie de normas y actividades difícilmente inteligibles para él y sin que pueda modificarlas. A través del juego simbólico el niño consigue dar la vuelta a esta situación, adoptando los papeles de las personas que le controlan, jugando de forma imitativa a las actividades que desarrollan los mayores.

Cuando el niño juega solo o con otros niños construye un mundo a la medida de sus necesidades en el que no intervienen ni las presiones ni las normas de los adultos.

“Por todo esto- dice DELVAL- el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño durante una etapa que transcurre entre los dos y los seis-siete años en la que las posibilidades de insertarse en el mundo adulto y de adaptarse a la realidad son todavía muy reducidas”.

### **-El juego de reglas.**

Coincidiendo con el momento en que el niño se inicia en su adecuación a la sociedad, o su socialización, en torno a los seis o siete años se inicia en un tipo de juego que es puramente social, denominado como juego de reglas.

Este tipo de juegos se regula y están organizados por una serie de reglas que deben respetar todos los componentes y participantes que se configuran como cooperantes, al mismo tiempo que competentes.

Quienes juegan cooperan entre sí para poder realizar el juego, ateniéndose a las reglas que lo condicionan, pero también compiten para el logro de los mejores resultados personales, impidiendo, incluso, que otros ganen.

Esta condición de cooperación y competencia, además de la superación del "egocentrismo" propio de momentos evolutivos anteriores, supone un importante instrumento de desarrollo social del niño.

PIAGET estudia el juego de reglas en relación con la génesis de las normas morales pues la moral es, por otra parte, un sistema de reglas que el niño debe aprender a respetar. Ahora bien, es curioso tener en cuenta que las reglas no son impuestas desde el exterior, sino que son propuestas y admitidas por parte del grupo de jugadores.

De acuerdo con la evolución y sistema de concreción de las reglas se han establecido cuatro etapas en el desarrollo del *juego de normas*:

A.-En la primera etapa el niño juega libremente de formas motora e individual con objetos que se le ofrecen.

B.-La segunda etapa se caracteriza por la aparición de las reglas a partir de los dos y cinco años. Las reglas le son transmitidas por alguien y él las aplica de forma individual, aunque juegue con otros sin intención competidora. Todavía no es una actividad social.

C.-La tercera etapa, que comienza entre los siete u ocho años, se caracteriza por la cooperación. Supone ya jugar con los otros, tratando de ganar y al mismo tiempo respetar el cumplimiento de las reglas.

D.-La cuarta etapa se caracteriza por la codificación de las reglas. En torno a los once o doce años el niño es perfectamente consciente del empleo de las reglas y, antes de ponerse a jugar, los participantes se

ponen de acuerdo sobre las que estrictamente regularán el juego y la forma en que lo harán.

PIAGET advierte un proceso en la conciencia de las reglas que van adquiriendo los niños. Desde la consideración de las reglas como no obligatorias se pasa a la conciencia de intangibilidad y sacralidad de las mismas. Finalmente, la regla es considerada como norma aprobada y consentida por todos y debe ser respetada como una manifestación de respeto a los demás.

### ***-Los juegos de construcción.***

Hay un grupo de juegos que, sin tener un referente en una edad determinada, muchos autores denominan de construcción.

Las primeras construcciones se realizan a través de los juegos motores. Seguidamente la construcción se realiza teniendo en cuenta un modelo al que el niño que juega debe ser fiel.

La mayor o menor dificultad del modelo y su funcionalidad acerca poco a poco el juego a una actividad "seria". Sin perder la capacidad creativa del juego el niño se adentra en el mundo del "trabajo" mediante la construcción.

(Trataremos sobre los juegos de simulación cuando analicemos la importancia del juego como instrumento de enseñanza y de aprendizaje).

**3.-**Al tratar sobre el enfoque que debe otorgarse al área de Educación Física el **D.C.B.** diferencia entre diversos tipos de juegos.

El juego constituye a la vez un tipo de actividades físicas (juegos motrices) que permiten trabajar los objetivos del área y un posible enfoque didáctico adecuado para la etapa. Los juegos puede tener una orientación creativo-individual (juegos de exploración de las posibilidades de su propio cuerpo), creativo-social (juegos de expresión y representación) y reglado-social (juegos motores reglados). Durante la Educación Primaria los juegos de iniciación deportiva constituyen un capítulo al que hay que conceder su justo lugar.

Cuando describe una serie de consideraciones didácticas, el D.C.B. establece los juegos como contenido de enseñanza y enumera los siguientes tipos de juegos:

**-Juegos de destreza y de adaptación.** La función principal es la de adquirir o perfeccionar determinadas destrezas o habilidades en situaciones de juego.

**-Juegos de cooperación y cooperación/ oposición.** La función de estos juegos es el aprendizaje de estrategias de cooperación y cooperación/oposición (defensa y ataque) que son la base de la mayoría de los juegos de equipo.

**-Juegos de iniciación a habilidades deportivas.** Es una forma de la didáctica de la iniciación deportiva donde el deporte se transforma mediante adaptaciones de su reglamento en juegos más sencillos que progresivamente se van acercando más a la situación habitual de juego.

**-Juegos tradicionales y autóctonos.** En ellos la función primordial es tener un acervo común de juegos que forman parte de su patrimonio cultural y que va a enriquecer sus posibilidades de participación en el tiempo que a estas edades todo alumno debe dedicar a jugar, y que va a ser su forma habitual de relacionarse.

#### **D.-EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE.**

En los párrafos anteriores hemos apuntado las posibilidades que los juegos, desde su amplia diversidad, presentan como actividad educativa altamente motivadora y, consecuentemente, adaptada al momento evolutivo de los alumnos.

Desde hace años se está hablando de la actividad exploradora del niño y de su importancia en el denominado aprendizaje por descubrimiento. Si examinamos esta clase de actividad vemos que presenta un doble carácter:

-Puede ser informativa mientras se dedica a la percepción y aprendizaje de nuevos estímulo y situaciones.

-Es redundante cuando actúa sobre aspectos ya conocidos. La actividad redundante es necesaria mientras tiene un efecto de ejercicio y memoria.

##### **1.-El juego como actividad de aprendizaje.**

Desde una perspectiva global DELVAL afirma: "La importancia educativa del juego es enorme y puede decirse que un niño que no juega es un niño enfermo. A través del juego el niño puede aprender una

gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella y el juego no debe desperdiciarse como un actividad superflua ni establecer una oposición entre trabajo serio escolar y el juego, sino todo lo contrario...”.

El niño debe sentir que en la escuela está jugando y a través de ese juego podrá aprender una gran cantidad de cosas. No podemos reducir el ámbito del juego a situaciones extraescolares o al patio de recreo, sino que debe estar constantemente integrado en las actividades que se realizan dentro del aula.

Como hemos repetido en varias ocasiones, mediante el juego el niño recorre un importante camino de maduración psicomotriz en los primeros años y de dominio del ámbito espacial en que se desenvuelve.

Poco a poco el juego se va convirtiendo en un gran instrumento de socialización del niño o desarrollo de su conducta social o aprendizaje y adquisición de las normas culturales del medio.

El juego de imitación o de papeles sociales supone el mejor acercamiento vital del niño a la sociedad.

El juego reglamentado es un ensayo de la adaptación del niño a las reglas sociales y normas de la sociedad.

La relación entre el juego y el desarrollo de una personalidad sana ha sido puesta de manifiesto por diversas investigaciones.

Otra virtualidad del juego, como aprendizaje, es la de permitir al alumno una integración de importantes experiencias, conocimientos y actitudes, puesto que la acción motivadora del aprendizaje a través del juego crea situaciones de significatividad para el logro de adquisiciones tanto conceptuales como procedimentales y actitudinales.

El juego, aseguran todos los tratados pedagógicos, es una forma de aprendizaje natural en el alumno, y no sólo de conocimientos motores y de otro tipo sino también es un medio de aprendizaje social, cognitivo y experiencial. Es un modo peculiar de enfrentarse a las diferentes situaciones y que no le supone un conflicto sino una diversión.

El juego es la forma más natural de aprender. Su práctica contribuye al desarrollo social y afectivo de la personalidad y fomenta la adquisición de actitudes, valores y normas. El afán de logro propiciado por el juego produce la observación voluntaria de una disciplina, respeto a las normas y superación de dificultades. Por ello, el juego, no sólo es el medio ideal para la adquisición de habilidades corporales sino que, por

el alto grado de motivación que aporta, lo convierte en una actividad de máxima utilidad para cumplir con otros objetivos.

El juego, como actividad de aprendizaje, no es solamente un importante recurso didáctico sino que el juego se configura como un contenido de aprendizaje.

Los juegos son una forma organizada de la actividad motriz, tanto reglada como espontánea. Tienen una evolución a lo largo de la etapa que va desde las formas más espontáneas del primer ciclo a formas más regladas y más especializadas del último ciclo donde tiene un peso mayor el concepto cultural de deporte y los juegos pasan a ser “deportes jugados”. También evoluciona el contenido de aprendizaje social ya que los juegos progresivamente van adoptando más reglas y, consecuentemente, haciendo que el alumno adopte puntos de vista, respete unas normas establecidas para todos y someta sus intereses personales a los intereses como grupo.

Por otra parte, el Decreto que normativiza el currículo en la Comunidad Canaria establece como objetivo desarrollar la capacidad de “participar en juegos y otras actividades, estableciendo relaciones constructivas y equilibradas con los demás”. Al mismo tiempo, sitúa el juego como importante contenido del área de Educación Física.

## **2.-El juego como actividad de enseñanza.**

Son muchos los textos tanto técnicos como legales en los que los planificadores de la Reforma Educativa ponen de relieve la importancia del juego como actividad de enseñanza.

La intervención pedagógica del uso del juego como actividad de enseñanza se realiza necesariamente sobre los dos elementos fundamentales de toda actividad lúdica:

-La forma o tipo de juego que condiciona las propuestas que el profesor realiza y que pueden ser modificadas por vía de experimentación o modificación de patrones o transferencia de otras situaciones de aprendizaje ya adquiridas.

-Las normas y condiciones de juego que nos permiten introducir elementos de progresión, de cambios en la actuación, de solución, de socialización, el número de participantes, el espacio, el tiempo y otros elementos del juego.

Los diferentes documentos de la Consejería de Educación insisten en

**que “el juego constituye, especialmente en los primeros años de la etapa, el eje en torno al cual deben girar las actividades motrices. Tanto aquel que se realiza de forma reglada como el considerado espontáneo tiene su lugar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Uno y otro conforman un tratamiento metodológico que favorece el trabajo libre en los primeros años y que atiende a normas y reglas cada vez más complejas. Ello favorece la progresión en los niveles de socialización y en el desarrollo físico”.**

### **El juego de simulación.**

Partiendo del principio psicopedagógico que afirma que el aprendizaje, sobre todo en la etapa básica del sistema escolar, es fundamentalmente global y vivenciado, haciendo cosas actuando, el juego de simulación es considerado como recurso didáctico sumamente importante como actividad de enseñanza.

Los juegos de simulación tratan fundamentalmente de simplificar la realidad, reproducirla con menos elementos, construyendo modelos. Mediante ellos lo que se hace es representar una situación real de una forma esquemática, construyendo un modelo de la situación y analizar distintos aspectos de la dinámica y las interacciones de ese modelo. Son aplicables tanto a fenómenos físicos como sociales y la aplicación de la simulación, que tiene siempre un componente lúdico, tiene grandes valores desde un punto de vista educativo.

Esta condición lúdica no solamente ofrece al alumno un gran placer, que es una de las características del juego, sino que tiene un importante carácter motivador.

Los juegos de simulación obligan a los alumnos a convertirse en actores y no en espectadores de la situación y poder descubrir y experimentar los conflictos de intereses, la diversidad de puntos de vista sobre un mismo problema.

La diversidad de juegos de simulación debe estar en función de la realidad, sea social o física que se desea ejemplificar o concretar en sencillos modelos elaborados ente el alumno y el profesor de forma participativa y de mutua colaboración.

La capacidad de ficción que desarrolla el juego simbólico tiene una importancia capital en el proceso evolutivo del niño como ha quedado demostrado por psicólogos como PIAGET y FREUD.

## **5.-CANCIONES PARA JUGAR:**

### **A.-A la que está en el centro.**

#### **1.-Propuesta didáctica.**

##### **-Presentación**

Se buscará una actividad de creación propia y relacionada con el juego que se va a enseñar, y se intentará captar la atención del alumno y, en este caso, habrá que ir preparando al alumno para la dificultad rítmica de este juego. Esta no debe pasar de los 1 ó 2 minutos.

##### **Ejemplo:**

El profesor va a intentar en este corto período de tiempo ambientar simulando que estamos en un barco, los alumnos han de seguir la historia inventada por el profesor balanceándose como si fuesen sobre él.

##### **-Actividades previas al aprendizaje de la canción:**

A.-Rítmicas: Se realizarán actividades cortas utilizando pequeños fragmentos rítmicos del juego. Por ejemplo, aunque no es aconsejable que se introduzca el ritmo ternario en los primeros ciclos de primaria, vamos a intentar que el niño juegue con este ritmo, marcando la parte fuerte del compás, y los alumnos lo reproducirán con las percusiones corporales.

B.-Sonoras: Se utilizarán fragmentos sonoros así como sonidos característicos. Por ejemplo, podemos sacar intervalos del comienzo de juego, que es el lugar donde más variantes hay con respecto a otras versiones. Podemos hacer el juego de los acentos, exagerándolos de una manera no natural.

C.-Movimientos: Se intentarán reproducir los movimientos al ritmo marcado por el profesor, además se pueden extraer todas las expresiones que se trabajan en la misma y reproducirlas de manera correcta, por ejemplo en la segunda parte del juego existe un movimiento rítmico desconocido y complicado para el alumno por lo que se recomienda trabajarlo de una manera especial.

NOTA: Todas estas actividades se podrán extraer de las partituras que se anexan a esta propuesta.

### **-Desarrollo de la sesión:**

*\* Lectura y vocalización esmerada del texto.*

En este primer punto del proceso intentamos salvar todas aquellas dificultades que puedan tener los alumnos/as en la correcta lectura, pronunciación, dicción y comprensión del texto escrito, además es un punto a compartir con el área de LENGUA.

*\* Lectura ritmificada del texto.*

Leer rítmicamente, es decir, darle a cada sílaba su correspondiente duración de acuerdo con la rítmica de la canción original.

*\* Entonación de la melodía con texto y sin ritmo.*

Las sílabas, debidamente entonadas, habrían de sucederse sin entrar en valoraciones de duración. Se trata de conocer, entender y asegurar los intervalos formados entre las distintas notas de la melodía y que se van sucediendo uno tras otro.

*\* Entonación de la melodía sin texto.*

Abandonamos el texto temporalmente y nos centramos en la línea melódica, esta vez con su atributo rítmico, tratando de asegurar la sucesión de intervalos que se practicó en el paso anterior.

*\* Entonación de la melodía con texto y con ritmo.*

Es el paso final: Todos los elementos de la canción confluyen sobre un mismo fondo. Ahora está asegurada con todos sus elementos.

### **-Ampliación de la sesión:**

A.-Audición real del juego o canción (vía audio, directamente de una persona mayor, audiovisual...).

B.-Aplicación de elementos superficiales a la canción sin perder la esencia de la misma (armonización (cromogramas), instrumentación).

C.-Mediante las transcripciones poner en práctica la coreografía real.

D.-Concluimos con una rueda de autoevaluación en la que los alumnos comentarán cómo se han sentido en la sesión, lo que más les ha gustado, lo que menos, y den alternativas para mejorar la clase. Llegado al final de este apartado se comprobará la consecución de las actividades propuestas.

2.- PARTITURAS:

-Melodía.

*A LA QUE ESTÁ EN EL CENTRO*

The image displays a musical score for the song "A LA QUE ESTÁ EN EL CENTRO". The score is written in a single system with seven staves, all using a treble clef and a 3/4 time signature. The melody is composed of eighth and quarter notes, with some rests and a final double bar line. The notation is as follows:

- Staff 1: A whole rest, followed by a quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, a quarter note C5, a quarter note B4, a quarter note A4, a quarter note G4.
- Staff 2: A quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, a quarter note C5, a quarter note B4, a quarter note A4, a quarter note G4, a quarter note F4.
- Staff 3: A quarter note G4, a quarter rest, a quarter note A4, a quarter note B4, a quarter note C5, a quarter note B4, a quarter note A4, a quarter note G4, a quarter note F4.
- Staff 4: A quarter note G4, a quarter rest, a quarter note A4, a quarter note B4, a quarter note C5, a quarter note B4, a quarter note A4, a quarter note G4, a quarter note F4.
- Staff 5: A quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, a quarter note C5, a quarter note B4, a quarter note A4, a quarter note G4, a quarter note F4, a quarter note G4.
- Staff 6: A quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, a quarter note C5, a quarter note B4, a quarter note A4, a quarter note G4, a quarter note F4, a quarter note G4.
- Staff 7: A quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, a quarter note C5, a quarter note B4, a quarter note A4, a quarter note G4, a quarter note F4, a quarter note G4, a double bar line.

**-Melodía ritmo.**

***A LA QUE ESTÁ EN EL CENTRO***

The image displays a musical score for a piece titled "A LA QUE ESTÁ EN EL CENTRO". The score is written in 3/4 time and consists of eight staves. Each staff is a grand staff, containing a treble clef on the upper line and a bass clef on the lower line. The music is primarily composed of eighth and sixteenth notes, with some rests and dynamic markings. The first staff begins with a whole rest on the treble clef and a whole note on the bass clef. The subsequent staves show a rhythmic pattern of eighth notes in the treble and sixteenth notes in the bass. The piece concludes with a double bar line and repeat dots at the end of the eighth staff.

-Fonorritmia.

**A LA QUE ESTÁ EN EL CENTRO**

The musical score consists of seven systems, each with a melody line and a clapping line. The melody is written in treble clef with a 3/4 time signature. The clapping line uses vertical strokes to indicate the rhythm. The lyrics are as follows:

System 1: ta ta ti ti ti ti ta ta ta  
 System 2: ta ti ti ti ti ta ta ta ta ti ti ti ti  
 System 3: ta ti ti saal to ti ti ta ta ti ti  
 System 4: saal to ti ti ta ta ta ti ti ti ti ti ti  
 System 5: ti ti ta ta ti ti ti ti ti ti ta ta  
 System 6: ti ti ti ti ti ti ta ta ti ti saal to ti ti  
 System 7: ta ta ti ti saal to ti ti TAA

**-Letra ritmificada.**

**A LA QUE ESTÁ EN EL CENTRO**

A e sa quees taen el cen tro se  
 A e sa quees taen el cen tro le  
 A e sa quees taen el cen tro le

lea ca i doun vo lan te y no lo quie re co  
 va mos a re ga lar un lin do tra je de se  
 va mos a re ga lar un lin do jue go de té

ger por quees tael no vio de lan te por quees  
 da pa ra quea pren daa bai la ar pa ra  
 e pa ra quea pren daa ju ga ar pa ra

tael no vio de lan te ay chum ba le la ca ta  
 quea pren daa bai la ar ay chum ba le la ca ta  
 quea pren daa ju ga ar ay chum ba le la ca ta

chum ba le ay chum ba le la co li flor ay  
 chum ba le ay chum ba le la co li flor ay  
 chum ba le ay chum ba le la co li flor ay

chum ba le los ca ra me los de na ran jay de li  
 chum ba le los ca ra me los de na ran jay de li  
 chum ba le los ca ra me los de na ran jay de li

món de na ran jay de li món  
 món de na ran jay de li món  
 món de na ran jay de li món

**3.-CANCIÓN:****-Letra.**

A esa que está en el centro  
se le ha caído un volante  
y no lo quiere coger  
porque está el novio delante.

Ay chúbale  
la catachúbale,  
ay chúbale la coliflor,  
ay chúbale los caramelos  
de naranja y de limón.

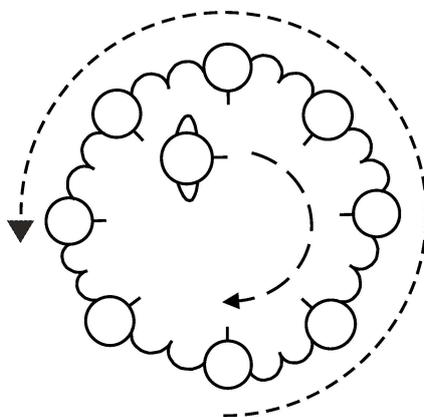
A esa que está en el centro  
le vamos a regalar  
un lindo traje de seda  
para que aprenda a bailar.

Ay chúbale...  
a esa que está en el centro  
le vamos a regalar  
un lindo juego de té  
para que aprenda a jugar  
ay chúbale...

Esta versión fue recogida de Dña. Ángela Benítez, de La Aldea de San Nicolás. Sobre este juego existe una gran cantidad de variantes. En esta versión, las niñas del coro improvisan distintas cosas que se le pueden regalar o suceder para cantarle a la niña del centro.

### -Transcripción coreográfica.

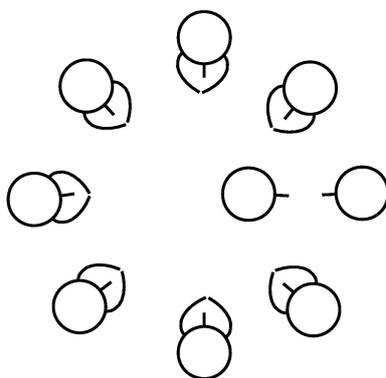
Se formaba un coro de niñas, cogidas de manos, que avanzaba al ritmo de la canción en sentido de la derecha, mientras otra niña, con las manos en la cintura, se desplazaba en sentido contrario dentro del coro.



Cuando el cantar decía: "Ay chumbale..." las niñas del coro se paraban y palmeaban mientras cantaban. La niña del centro escogía a una de las del coro y bailaban una frente a la otra, saltando sobre el pie izquierdo y balanceando el pie derecho por delante al tiempo que unían y separaban las manos en el aire.

Cuando se cantaba "de naranja y de limón", la niña del coro cambiaba la posición con la del centro y volvían a comenzar.

Con estos mismos movimientos se realizaba el juego de "El Pez".



### 4.-Cromogramas.

	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3
<b>Do</b>																

	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3
<b>Re</b>																

	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3
<b>Mi</b>																

	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3		1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3
<b>Fa</b>																

	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3
<b>Sol</b>																

	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3
<b>La</b>																

	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3
<b>Si</b>																

## **B.-La Carraqueña.**

### **1.-Propuesta didáctica.**

#### **-Presentación.**

Se buscará una actividad de creación propia y relacionada con el juego que se va a enseñar y se intentará captar la atención del alumno y, en este caso, habrá que ir preparando al alumno para la dificultad rítmica de este juego. Esta no debe pasar de los 1 ó 2 minutos.

#### **Ejemplo:**

El profesor va a intentar en este corto período de tiempo ambientar simulando que estamos en un tren, los alumnos han de seguir el texto y el ritmo de tres pasos.

“Esto que estamos haciendo es un tren, si lo acelero se pone a correr, un dos tres, un dos tres, un dos tres, un dos tres... cada vez más rápido”

#### **-Actividades previas al aprendizaje de la canción:**

A.-Rítmicas: Se realizarán actividades cortas utilizando pequeños fragmentos rítmicos del juego. Por ejemplo, aunque no es aconsejable que se introduzca el ritmo ternario en los primeros ciclos de primaria, vamos intentar que el niño juegue con este ritmo, marcando la parte fuerte del compás, y los alumnos lo reproducen con las percusiones corporales.

B.-Sonoras: Se utilizarán fragmentos sonoros así como sonidos característicos. Por ejemplo, podemos sacar intervalos del comienzo de juego, (“es el baile de la carraqueña”) que es el lugar donde más variantes hay con respecto a otras versiones.

C.-Movimientos: Se intentarán reproducir los movimientos al ritmo marcado por el profesor, además se pueden extraer todas las expresiones que se trabajan en la misma y reproducirlas de manera correcta, por ejemplo, “da la vuelta con un puntapié”. Un elemento importante a trabajar son las parejas enfrentadas, trabajando sobre todo la lateralidad.

NOTA: Todas estas actividades se podrán extraer de las partituras que se anexan a esta propuesta.

**-Desarrollo de la sesión:**

\* *Lectura y vocalización esmerada del texto.*

En este primer punto del proceso intentamos salvar todas aquellas dificultades que puedan tener los alumnos/as en la correcta lectura, pronunciación, dicción y comprensión del texto escrito, además es un punto a compartir con el área de LENGUA.

\* *Lectura ritmificada del texto.*

Leer rítmicamente, es decir, darle a cada sílaba su correspondiente duración de acuerdo con la rítmica de la canción original.

\* *Entonación de la melodía con texto y sin ritmo.*

Las sílabas, debidamente entonadas, habrían de sucederse sin entrar en valoraciones de duración. Se trata de conocer, entender y asegurar los intervalos formados entre las distintas notas de la melodía y que se van sucediendo uno tras otro.

\* *Entonación de la melodía sin texto.*

Abandonamos el texto temporalmente y nos centramos en la línea melódica, esta vez con su atributo rítmico, tratando de asegurar la sucesión de intervalos que se practicó en el paso anterior.

\* *Entonación de la melodía con texto y con ritmo.*

Es el paso final: Todos los elementos de la canción confluyen sobre un mismo fondo. Ahora está asegurada con todos sus elementos.

**-Ampliación de la sesión:**

A.-Audición real del juego o canción (vía audio, directamente de una persona mayor, audiovisual...).

B.-Aplicación de elementos superficiales a la canción sin perder la esencia de la misma (armonización (cromogramas), instrumentación).

C.-Mediante las transcripciones poner en práctica la coreografía real.

D.-Concluimos con una rueda de autoevaluación en la que los alumnos comentarán cómo se han sentido en la sesión, lo que más les ha gustado, lo que menos, y den alternativas para mejorar la clase. Llegado al final de este apartado se comprobará la consecución de las actividades propuestas.

2.-PARTITURAS:  
-Melodía.

## LA CARRAQUEÑA

The musical score for 'LA CARRAQUEÑA' is written in treble clef, 3/4 time, and the key of A major (indicated by three sharps: F#, C#, G#). The score consists of eight staves of music. The melody begins with a quarter rest, followed by a sequence of notes: A4 (quarter), B4 (quarter), C5 (quarter), B4-A4 (beamed eighth notes), G4 (quarter), F#4 (quarter), and E4 (quarter). The second staff starts with a half note A4, followed by a quarter rest, then a quarter note B4, a quarter note C5, and a quarter note B4-A4 (beamed eighth notes). The third staff begins with a half note G4, followed by a quarter note F#4, a quarter note E4, a half note D4, and a quarter note C4. The fourth staff starts with a half note B4, followed by a quarter note A4, a quarter note G4, a quarter note F#4, a quarter note E4, and a half note D4. The fifth staff begins with a quarter rest, followed by a quarter note B4, a quarter note A4, a quarter note G4, a quarter note F#4, a quarter note E4, and a quarter note D4. The sixth staff starts with a half note C4, followed by a quarter rest, then a quarter note B4, a quarter note A4, a quarter note G4, and a quarter note F#4. The seventh staff begins with a half note E4, followed by a quarter note D4, a quarter note C4, a quarter rest, and a quarter note B4. The eighth and final staff starts with a half note A4, followed by a quarter note G4, a quarter note F#4, a quarter note E4, a quarter note D4, a half note C4, and a quarter note B4, ending with a double bar line and repeat dots.

-Melodía ritmo.

## LA CARRAQUEÑA

The image displays a musical score for the piece 'LA CARRAQUEÑA'. It consists of six systems of music, each with a treble clef and a key signature of three sharps (F#, C#, G#). The time signature is 3/4. The melody is written on the upper staff of each system, and the rhythm is indicated by vertical tick marks on the lower staff. The melody begins with a quarter rest, followed by a sequence of notes: a quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, a quarter note C5, a quarter note B4, a quarter note A4, a quarter note G4, and a quarter note F#4. The rhythm is marked with vertical lines: a quarter rest, a quarter note, and a quarter note. The piece concludes with a double bar line and repeat dots.

**-Fonorritmia.**

## LA CARRAQUEÑA

The musical score for 'LA CARRAQUEÑA' consists of seven systems. Each system includes a treble clef, a key signature of two sharps (F# and C#), and a 3/4 time signature. The melody is written on a five-line staff, and the rhythm is indicated by vertical stems with flags or beams. The lyrics are written below the stems. The lyrics for each system are: 'ta ta ta ti ti ta ta ta TAA ta'. The final system ends with a double bar line and repeat dots.

**-Letra ritmificada.**

**LA CARRAQUEÑA**

The image shows the lyrics of the song 'LA CARRAQUEÑA' with musical notation. Each line of lyrics is aligned with a staff that has vertical tick marks indicating the rhythm. Some words are grouped together with horizontal lines above them, indicating they are part of the same rhythmic unit. The lyrics are as follows:

Es el bai le de la ca rra  
 que se da de es pal da dees

que ña es un bai le muy di  
 pal da Ma ri qui lla me ne

si mu la do que po  
 ae sa fal da ma ri

nien do la ro di llaen tie ra  
 qui la me ne ae sos pies es

to doel mun do se que dae le  
 da la vuel ta con un pun ta

va do da la vuel ta la vuel  
 pie e queen mi pue blo no se

ta Ma ri a quee sa  
 u sa e so que se

vuel ta no se da a sí í  
 u saun a bra zo yun be so

### 3.-CANCIÓN:

#### -Letra.

Es el baile de la Carraqueña  
es un baile muy disimulado,  
que poniendo la rodilla en tierra  
todo el mundo se queda elevado.

Da la vuelta la vuelta María  
que esa vuelta no se da así,  
que se da de espaldas,  
Mariquilla menea esa falda,  
Mariquilla menea esos pies  
da la vuelta con un puntapié.

Que en mi pueblo no se usa eso  
que se usa un abrazo y un beso.

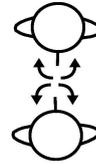
Este juego era tradicionalmente de niñas y se jugaba de igual manera en coro como en filas enfrentadas. En la versión original cada niña se movía en el sentido que quería sin que tuvieran que coordinarse todas.

Esta versión fue recogida de Dña. Ángela Benítez, de la Aldea de San Nicolás.

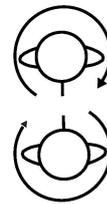
**-Transcripción coreográfica.**

Se colocaban las niñas por parejas en dos filas, una frente a otra, con las manos en la cintura.

Comenzaban girando el tronco de derecha a izquierda mientras cantaban los dos primeros versos.

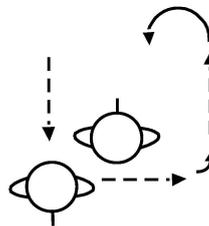


Luego se arrodillaban colocando solamente la rodilla derecha en el suelo mientras cantaban el tercer y cuarto verso, terminando nuevamente de pie.

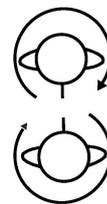


A continuación daban un giro sobre sí mismas, en sentido de la derecha con seis pasos quedando nuevamente de frente a su pareja, momento en el que reproducían los gestos del siguiente verso.

Seguidamente avanzaban al centro de las filas, se cruzaban lateralmente hacia la izquierda por la espalda de la pareja y avanzaban a su posición inicial, quedando nuevamente de frente.



Volvían a reproducir con gestos las indicaciones que cantaban en el siguiente verso (menear la falda y cruzar los pies en el aire). Seguidamente daban un giro sobre sí mismas, en sentido de la izquierda, apoyándose sobre el pie izquierdo y llevando el pie derecho en el aire, quedando nuevamente de frente a su pareja, según se indicaba en el siguiente verso.



Por último, volvían a reproducir los gestos de negación que cantaban en los últimos versos mientras se acercaban y terminaban dándose un abrazo y un beso con la pareja.

### 4.-Cromogramas.

	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3
<b>Do</b>																

	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3
<b>Re</b>																

	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3
<b>Mi</b>																

	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3
<b>Fa</b>																

	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3
<b>Sol</b>																

	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3
<b>La</b>																

	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3
<b>Si</b>																

## **C.-La señorita...**

### **1.-Propuesta didáctica:**

#### **-Presentación.**

Se buscará una actividad de creación propia y relacionada con el juego que se va a enseñar y se intentará captar la atención del alumno y, en este caso, habrá que ir preparando al alumno para la dificultad rítmica de este juego. Esta no debe pasar de los 1 ó 2 minutos.

Ejemplo:

El profesor va a intentar, en este corto período de tiempo, reproducir mediante viñetas, marionetas o elementos visuales para que el alumno pueda ver representada la historia de la señorita...

“Era una vez, una señorita llamada...”.

#### **-Actividades previas al aprendizaje de la canción.**

A.-Rítmicas: Se realizarán actividades cortas utilizando pequeños fragmentos rítmicos del juego. Por ejemplo, se puede realizar una pequeña polirritmia, utilizando el primer fragmento de corcheas (“la señorita Marta”), intercalándolas con el pulso de la misma.

B.-Sonoras: Se utilizarán fragmentos sonoros así como sonidos característicos. Por ejemplo, sacar intervalos más complicados del juego y reproducirlos añadiéndoles una sílaba (“LA”).

C.-Movimientos: Se intentarán reproducir los movimientos al ritmo marcado por el profesor, además de la posición del cuerpo en este juego, con manos en la cintura. Tenemos que conseguir que el niño coordine de manera natural el ritmo binario en movimiento lo que le ayudará para la mayoría de los juegos.

NOTA: Todas estas actividades se podrán extraer de las partituras que se anexan a esta propuesta.

#### **-Desarrollo de la sesión.**

*\* Lectura y vocalización esmerada del texto.*

En este primer punto del proceso intentamos salvar todas aquellas dificultades que puedan tener los alumnos/as en la correcta lectura, pronunciación, dicción y comprensión del texto escrito, además es un punto a compartir con el área de LENGUA.

*\* Lectura ritmificada del texto.*

Leer rítmicamente, es decir, darle a cada sílaba su correspondiente duración de acuerdo con la rítmica de la canción original.

*\* Entonación de la melodía con texto y sin ritmo.*

Las sílabas, debidamente entonadas, habrían de sucederse sin entrar en valoraciones de duración. Se trata de conocer, entender y asegurar los intervalos formados entre las distintas notas de la melodía y que se van sucediendo uno tras otro.

*\* Entonación de la melodía sin texto.*

Abandonamos el texto temporalmente y nos centramos en la línea melódica, esta vez con su atributo rítmico, tratando de asegurar la sucesión de intervalos que se practicó en el paso anterior.

*\* Entonación de la melodía con texto y con ritmo.*

Es el paso final: todos los elementos de la canción confluyen sobre un mismo fondo. Ahora está asegurada con todos sus elementos.

**-Ampliación de la sesión.**

A.-Audición real del juego o canción (vía audio, directamente de una persona mayor, audiovisual...).

B.-Aplicación de elementos superficiales a la canción sin perder la esencia de la misma (armonización (cromogramas), instrumentación).

C.-Mediante las transcripciones poner en práctica la coreografía real.

D.-Concluimos con una rueda de autoevaluación en la que los alumnos comentarán cómo se han sentido en la sesión, lo que más les ha gustado, lo que menos, y den alternativas para mejorar la clase. Llegado al final de este apartado se comprobará la consecución de las actividades propuestas.

2.-PARTITURAS:  
-Melodía.

*LA SEÑORITA...*

The image displays a musical score for the piece 'LA SEÑORITA...'. It consists of ten staves of music, all written in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a time signature of 2/4. The notation includes various rhythmic values such as quarter notes, eighth notes, and sixteenth notes, along with rests and a triplet. The piece concludes with a double bar line and repeat dots. The score is presented on a white background with a grey vertical bar on the right side.

**-Melodía ritmo.**

**LA SEÑORITA...**

The musical score is written in 2/4 time and consists of eight systems. Each system contains a melody line on a treble clef staff and a rhythmic accompaniment line on a bass clef staff. The key signature is one sharp (F#). The melody is primarily composed of quarter and eighth notes, with some rests. The accompaniment features a consistent rhythmic pattern of eighth notes, often beamed together. A triplet of eighth notes is marked with a '3' and a bracket in the third system. The piece concludes with a double bar line and repeat dots in the eighth system.

**-Fonorritmia.**

**LA SEÑORITA...**

The musical score is written in 2/4 time with a key signature of one sharp (F#). It consists of seven systems, each with a piano accompaniment on the left and a vocal line on the right. The vocal line consists of rhythmic syllables: 'ti', 'ta', 'ti', 'ri', and 'TAA'. The piano accompaniment includes various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. A triplet of eighth notes is marked with a '3' and a bracket in the third system. The score ends with a double bar line and repeat dots.

ti ti ti ti ti ta ti ti ti ti ti ta ti

ti ti ti ti ta ti ti ta ti ti ta ti ti ti ti ti

ta ti ti SÁ BA NA ti ti ta ti ti ti ti ti ta ti ti

ti ti ti ti ta ti ti ti ti ti ta ti ti ri ti ti ti ti

ta ti ti ta ti ti ta ti ti ri ti ti ti ti ta ti

ta ta ta ti ri ti ti ti ti ta ti ta ti ti

ta ti ti ti ti ti TAA

**- Letra ritmificada.**

**LA SEÑORITA...**

La se ño ri ta Ri ta que tan cre i daes

ta se vaa mo rir de pe na de tan to pen

sar si pien sa en su no vio su no vio no la que

ra la po bre si ta Ri ta de pe na mo ri

rá a e lla le da re mos cho co la te con vi

rue la ya el le da re mos u na ta za dea gua

rras que sal gaus té que la quie ro ver bai

lar sal tar y brin car dar vuel tas al com pás

### **3.-CANCIÓN:**

#### **-Letra.**

La señorita Mari  
que tan creída está,  
se va a morir de pena  
de tanto pensar.

Si piensa en su novio  
su novio no la querrá  
la pobrecita Mari  
de pena morirá.

A ella le daremos  
chocolate con ciruelas,  
a él le daremos  
una taza de aguarrás.

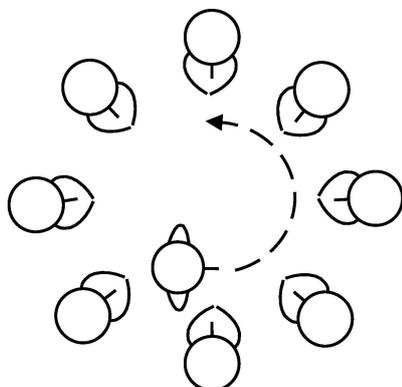
Que salga usted,  
que la quiero ver bailar,  
saltar y brincar,  
dar vueltas al compás.

Versión recogida a Dña. Angela Benítez, conocida también por la mayoría de las madres de los alumnos/as de nuestros talleres.

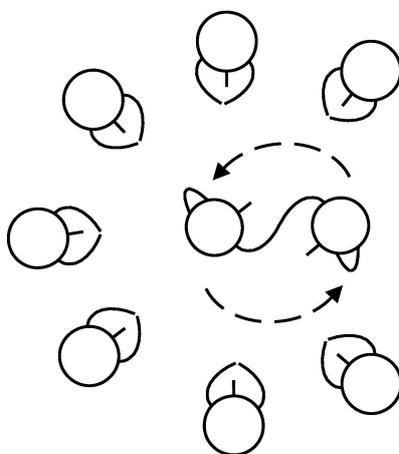
Existen otras versiones parecidas que deben tener un mismo origen. En los cancioneros de la Península aparecen con el nombre de “la jeringonza” o “la que ha entrado en el baile”.

**-Transcripción coreográfica.**

Se formaba un coro de niñas sueltas que cantaban dando palmadas mientras otra niña, en el interior del coro, con las manos en la cintura, iba saltando al ritmo de la canción.



Cuando el cantar decía “que salga usted...”, la niña que estaba dentro se acercaba y cogía de la mano a una de las niñas del coro para girar juntas en sentido de la derecha y luego de la izquierda dos veces, hasta que terminara la canción.



A continuación comenzaban de nuevo la canción y la niña que había sido elegida para entrar a bailar era la que comenzaba el juego dentro del coro.

### 4.- Cromogramas.

(Tema A - repetir 3 veces)

Sobre la tónica y la dominante 7.

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Do</b>												

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Re</b>												

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Mi</b>												

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Fa</b>												

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Sol</b>												

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>La</b>												

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Si</b>												

(Tema B)

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Do</b>								

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Re</b>								

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Mi</b>								

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Fa</b>								

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Sol</b>								

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>La</b>								

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Si</b>								

## **D.-El limón.**

### **1.-Propuesta didáctica:**

#### **-Presentación.**

Se buscará una actividad de creación propia y relacionada con el juego que se va a enseñar, se intentará captar la atención del alumno y , en este caso, habrá que ir preparando al alumno para la dificultad rítmica de este juego atendiendo a que este tiene un cambio rítmico. Esta no debe pasar de los 1 ó 2 minutos.

#### **Ejemplo:**

El profesor va a intentar en este corto período de tiempo que el alumno sienta atracción por el mismo, por lo que podremos hacer un juego donde la elección del protagonista sea mediante la suerte de donde caiga un limón.

#### **-Actividades previas al aprendizaje de la canción.**

A.-Rítmicas: Se realizarán actividades cortas utilizando pequeños fragmentos rítmicos del juego. Por ejemplo, la parte fuerte del compás se puede reproducir con palmas y la débil con los muslos, alternándolo de manera repetitiva.

B.-Sonoras: Se utilizarán fragmentos sonoros para trabajar la vocalización exagerando todas las expresiones sonoras.

C.-Movimientos: Se intentarán reproducir los movimientos al ritmo marcado por el profesor, además se puede extraer la segunda parte del juego con el cambio a ritmo ternario que podemos encontrar en las fichas de coreografía.

NOTA: Todas estas actividades se podrán extraer de las partituras que se anexan a esta propuesta.

#### **-Desarrollo de la sesión.**

*\* Lectura y vocalización esmerada del texto.*

En este primer punto del proceso intentamos salvar todas aquellas dificultades que puedan tener los alumnos/as en la correcta lectura, pronunciación, dicción y comprensión del texto escrito, además es un punto a compartir con el área de LENGUA.

*\* Lectura ritmificada del texto.*

Leer rítmicamente, es decir, darle a cada sílaba su correspondiente duración de acuerdo con la rítmica de la canción original.

*\* Entonación de la melodía con texto y sin ritmo.*

Las sílabas, debidamente entonadas, habrían de sucederse sin entrar en valoraciones de duración. Se trata de conocer, entender y asegurar los intervalos formados entre las distintas notas de la melodía y que se van sucediendo uno tras otro.

*\* Entonación de la melodía sin texto.*

Abandonamos el texto temporalmente y nos centramos en la línea melódica, esta vez con su atributo rítmico, tratando de asegurar la sucesión de intervalos que se practicó en el paso anterior.

*\* Entonación de la melodía con texto y con ritmo.*

Es el paso final: Todos los elementos de la canción confluyen sobre un mismo fondo. Ahora está asegurada con todos sus elementos.

**-Ampliación de la sesión.**

A.-Audición real del juego o canción (vía audio, directamente de una persona mayor, audiovisual...).

B.-Aplicación de elementos superficiales a la canción sin perder la esencia de la misma (armonización (cromogramas), instrumentación).

C.-Mediante las transcripciones poner en práctica la coreografía real.

D.-Concluimos con una rueda de autoevaluación en la que los alumnos comentarán cómo se han sentido en la sesión, lo que más les ha gustado, lo que menos, y den alternativas para mejorar la clase. Llegado al final de este apartado se comprobará la consecución de las actividades propuestas.

2.-PARTITURAS:  
-Melodía.

*EL LIMÓN*



**-Melodía ritmo.**

**EL LIMÓN**

The musical score for 'EL LIMÓN' is presented in six systems, each with a melody line and a corresponding rhythm line. The melody is written in treble clef, and the rhythm is indicated by stems and flags on a five-line staff. The piece begins in 2/4 time and concludes with a double bar line and repeat sign in 3/4 time. The score includes first and second endings, with the second ending leading back to an earlier section. The rhythm line uses stems with flags to represent eighth and sixteenth notes, providing a visual guide for the piece's tempo and feel.

**-Fonorritmia.**

**EL LIMÓN**

The first system of musical notation for 'EL LIMÓN' is in 2/4 time. It consists of a treble clef staff with a melody and a bass clef staff with a rhythmic accompaniment. The melody starts with a quarter note, followed by eighth notes, and ends with a quarter rest. The rhythmic accompaniment uses vertical strokes and beams to represent the rhythm. The lyrics 'ta ti ti ta ti ti ti ta ti ta' are written below the bass staff.

The second system of musical notation for 'EL LIMÓN' is in 2/4 time. It features a treble clef staff with a melody and a bass clef staff with a rhythmic accompaniment. The melody includes a first ending bracket over the final two measures, which change to a 3/4 time signature. The lyrics 'ta ti ti ta ti ti ti ta ti ta' are written below the bass staff.

The third system of musical notation for 'EL LIMÓN' is in 3/4 time. It features a treble clef staff with a melody and a bass clef staff with a rhythmic accompaniment. The melody includes a second ending bracket over the final two measures. The lyrics 'ta ti ti ti ta ti ti ti ti ta ti ti ti ti ta ti ti ti ti' are written below the bass staff.

The fourth system of musical notation for 'EL LIMÓN' is in 3/4 time. It features a treble clef staff with a melody and a bass clef staff with a rhythmic accompaniment. The melody includes a 4/4 time signature change in the middle. The lyrics 'ta ti ti ti ti ta ti ti ti ti ti ti ta ti ti ti' are written below the bass staff.

The fifth system of musical notation for 'EL LIMÓN' is in 3/4 time. It features a treble clef staff with a melody and a bass clef staff with a rhythmic accompaniment. The melody includes first and second ending brackets. The lyrics 'ta ti ti ti ti ta ti ti ti ta' are written below the bass staff.

**-Letra ritmificada.**

**EL LIMÓN**

E chaun li món a ro da a a  
 has ta los li mo nes sa ben e

a queen tu por tal se pa  
 e que nos que re mos los

ro o o o con la pa  
 do o o os o le mi

le ta su ma dre da ba con la pa le ta le cas ti  
 ni ña o le mien can to o le mi ni ña te quie ro

ga ba con la pa le ta su ma dre fuey le dio un pa le  
 tan to o le mi ni ña o le o le o le que yo con

ta so que la ma tó  
 ti go me ca sa ré

### **3.-CANCIÓN:**

#### **-Letra.**

Eché un limón a rodar  
y en el portal se paró  
hasta los limones saben  
que nos queremos los dos.

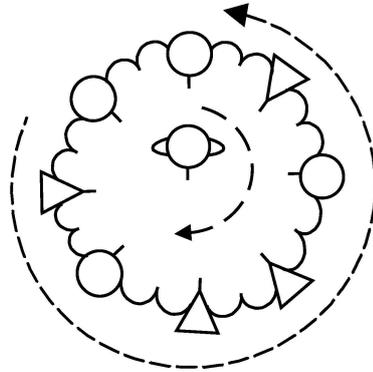
Con la paleta su madre daba  
con la paleta la castigaba,  
con la paleta su madre fue y le dio,  
un paletazo que la mató.

Olé mi niña olé mi encanto  
olé mi niña te quiero tanto  
olé mi niña olé y olé  
que yo contigo me casaré.

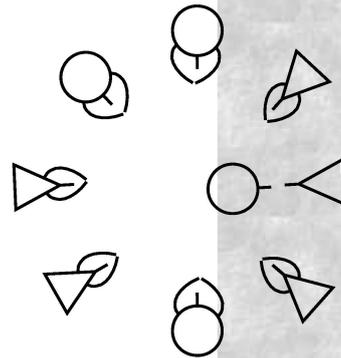
Esta canción y juego de coro es una versión recogida de Dña. Alicia León, de La Aldea de San Nicolás.

**-Transcripción coreográfica.**

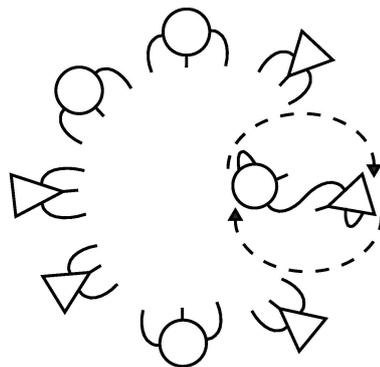
Cuando el cantar decía “Con la paleta su madre...” se paraban las niñas del coro y la que estaba en el centro se acercaba a una de ellas,



juntas saltaban alternando las piernas atrás y adelante, coordinando los movimientos con golpes en los muslos y con palmadas, mientras las niñas permanecían quietas dando palmadas y golpes en los muslos.



Al decir la canción “Olé mi niña...” todas las niñas levantaban las manos en alto y se balanceaban lateralmente al ritmo de la canción, mientras las dos niñas unían las palmas de su mano derecha en alto y bailaban girando al ritmo de la canción, cambiando de sentido y de manos dos veces, de modo que al terminar quedaba la niña elegida en el interior del coro para comenzar el juego.



**-Cromogramas.**

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1	
<b>Do</b>																										

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1	
<b>Re</b>																										

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1	
<b>Mi</b>																										

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1	
<b>Fa</b>																										

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1	
<b>Sol</b>																										

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1	
<b>La</b>																										

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1	
<b>Si</b>																										

**E.-La pájara pinta.****1.-Propuesta didáctica:****-Presentación.**

Se buscará una actividad de creación propia y relacionada con el juego que se va a enseñar y se intentará captar la atención del alumno. Esta no debe pasar de los 1 ó 2 minutos.

Ejemplo:

El profesor realizará una máscara con un folio en forma de pájaro y con una breve historia, presentándolo de una manera mágica, captará la atención del alumnado. Fíjese en la siguiente imagen.

**-Actividades previas al aprendizaje de la canción.**

A.-Rítmicas: Se realizarán actividades cortas utilizando pequeños fragmentos rítmicos del juego. Por ejemplo, esquemas rítmicos con percusiones corporales.

B.-Sonoras: Se utilizarán fragmentos sonoros así como sonidos característicos, como es el caso de las aves en este juego.

C.-Movimientos: Se intentarán reproducir los movimientos al ritmo marcado por el profesor, además de movimientos básicos para el juego como es el coro en este caso.

NOTA: Todas estas actividades se podrán extraer de las partituras que se anexan a esta propuesta.

**-Desarrollo de la sesión.**

*\* Lectura y vocalización esmerada del texto.*

En este primer punto del proceso intentamos salvar todas aquellas dificultades que puedan tener los alumnos/as en la correcta lectura, pronunciación, dicción y comprensión del texto escrito, además es un hecho a compartir con el área de LENGUA.

*\* Lectura ritmificada del texto.*

Leer rítmicamente, es decir, darle a cada sílaba su correspondiente duración de acuerdo con la rítmica de la canción original.

*\* Entonación de la melodía con texto y sin ritmo.*

Las sílabas, debidamente entonadas, habrían de sucederse sin entrar en valoraciones de duración. Se trata de conocer, entender y asegurar los intervalos formados entre las distintas notas de la melodía y que se

van sucediendo uno tras otro.

*\* Entonación de la melodía sin texto.*

Abandonamos el texto temporalmente y nos centramos en la línea melódica, esta vez con su atributo rítmico, tratando de asegurar la sucesión de intervalos que se practicó en el paso anterior.

*\* Entonación de la melodía con texto y con ritmo.*

Es el paso final: todos los elementos de la canción confluyen sobre un mismo fondo. Ahora está asegurada con todos sus elementos.

### **-Ampliación de la sesión.**

A.-Audición real del juego o canción (vía audio, directamente de una persona mayor, audiovisual...).

B.-Aplicación de elementos superficiales a la canción sin perder la esencia de la misma. (armonización (cromogramas), instrumentación).

C.-Mediante las transcripciones, poner en práctica la coreografía real.

D.-Concluimos con una rueda de autoevaluación en la que los alumnos comentarán cómo se han sentido en la sesión, lo que más les ha gustado, lo que menos y den alternativas para mejorar la clase. Llegado al final de este apartado se comprobará la consecución de las actividades propuestas.

2.-PARTITURAS:

-Melodía.

# LA PÁJARA PINTA

The image displays a musical score for the song 'LA PÁJARA PINTA'. The score is written on nine staves, each beginning with a treble clef and a 2/4 time signature. The melody is composed of eighth and quarter notes, with some rests. The first staff starts with a quarter rest followed by a quarter note. The second staff begins with a quarter rest. The third staff starts with a quarter note. The fourth staff begins with a quarter note. The fifth staff starts with a quarter note. The sixth staff begins with a quarter note. The seventh staff starts with a quarter note. The eighth staff begins with a quarter note. The ninth staff starts with a quarter note. The score concludes with a double bar line at the end of the ninth staff.

**-Melodía ritmo.**

**LA PÁJARA PINTA**

The first system of musical notation for 'LA PÁJARA PINTA' is in 2/4 time. It consists of two staves. The upper staff is in treble clef and contains a melody starting with a quarter rest, followed by a quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, a quarter note C5, a quarter note B4, a quarter note A4, a quarter note G4, a quarter note F4, a quarter note E4, a quarter note D4, a quarter note C4, a quarter note B3, a quarter note A3, and a quarter note G3. The lower staff is in bass clef and contains a rhythmic accompaniment starting with a quarter rest, followed by a quarter note G3, a quarter note A3, a quarter note B3, a quarter note C4, a quarter note B3, a quarter note A3, a quarter note G3, a quarter note F3, a quarter note E3, a quarter note D3, a quarter note C3, a quarter note B2, a quarter note A2, and a quarter note G2.

The second system of musical notation for 'LA PÁJARA PINTA' continues the melody and accompaniment. The upper staff (treble clef) has a melody starting with a quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, a quarter note C5, a quarter note B4, a quarter note A4, a quarter note G4, a quarter note F4, a quarter note E4, a quarter note D4, a quarter note C4, a quarter note B3, a quarter note A3, and a quarter note G3. The lower staff (bass clef) has a rhythmic accompaniment starting with a quarter note G3, a quarter note A3, a quarter note B3, a quarter note C4, a quarter note B3, a quarter note A3, a quarter note G3, a quarter note F3, a quarter note E3, a quarter note D3, a quarter note C3, a quarter note B2, a quarter note A2, and a quarter note G2.

The third system of musical notation for 'LA PÁJARA PINTA' continues the melody and accompaniment. The upper staff (treble clef) has a melody starting with a quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, a quarter note C5, a quarter note B4, a quarter note A4, a quarter note G4, a quarter note F4, a quarter note E4, a quarter note D4, a quarter note C4, a quarter note B3, a quarter note A3, and a quarter note G3. The lower staff (bass clef) has a rhythmic accompaniment starting with a quarter note G3, a quarter note A3, a quarter note B3, a quarter note C4, a quarter note B3, a quarter note A3, a quarter note G3, a quarter note F3, a quarter note E3, a quarter note D3, a quarter note C3, a quarter note B2, a quarter note A2, and a quarter note G2.

The fourth system of musical notation for 'LA PÁJARA PINTA' continues the melody and accompaniment. The upper staff (treble clef) has a melody starting with a quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, a quarter note C5, a quarter note B4, a quarter note A4, a quarter note G4, a quarter note F4, a quarter note E4, a quarter note D4, a quarter note C4, a quarter note B3, a quarter note A3, and a quarter note G3. The lower staff (bass clef) has a rhythmic accompaniment starting with a quarter note G3, a quarter note A3, a quarter note B3, a quarter note C4, a quarter note B3, a quarter note A3, a quarter note G3, a quarter note F3, a quarter note E3, a quarter note D3, a quarter note C3, a quarter note B2, a quarter note A2, and a quarter note G2.

The fifth system of musical notation for 'LA PÁJARA PINTA' continues the melody and accompaniment. The upper staff (treble clef) has a melody starting with a quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, a quarter note C5, a quarter note B4, a quarter note A4, a quarter note G4, a quarter note F4, a quarter note E4, a quarter note D4, a quarter note C4, a quarter note B3, a quarter note A3, and a quarter note G3. The lower staff (bass clef) has a rhythmic accompaniment starting with a quarter note G3, a quarter note A3, a quarter note B3, a quarter note C4, a quarter note B3, a quarter note A3, a quarter note G3, a quarter note F3, a quarter note E3, a quarter note D3, a quarter note C3, a quarter note B2, a quarter note A2, and a quarter note G2.

-Fonorritmia.

**LA PÁJARA PINTA**

ti ti tiri ti tiri ta ti ti ti tiri ti tiri ta ti

ti tiri ti tiri ta ti ti ti ti tiri ta ti ti tiri ti tiri

ta ti ti ti ti tiri ta ta ti ti ta ta

ta ti ti ta ta ti ti ti ti ti ti ti ti

ta ta ta ta

**-Letra ritmificada.**

**LA PÁJARA PINTA**

Es tan do la pá ja ra pin ta sen

ta da en su ver de li món El pá ja ro pi ca la

ho ja la ho ja pi ca la flor el pá ja ro pi ca la

ho ja la ho ja pi ca la flor hay de ro

di llas fir mey cons tan te da meu na

ma no da me la o tra da me un be

si to de tu lin da bo ca

### 3.-CANCIÓN:

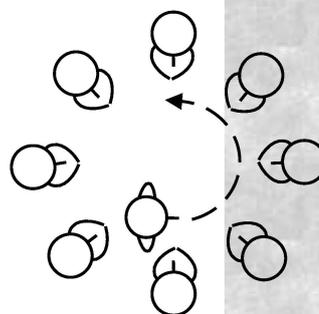
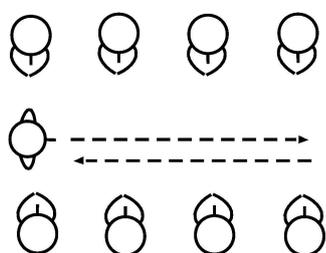
#### -Letra.

Estando la pájara pinta  
 sentada en su verde limón,  
 el pájaro pica la hoja,  
 la hoja pica la flor. (bis)  
 ¡Ay! de rodillas  
 firme y constante,  
 dame una mano,  
 dame la otra,  
 dame un besito  
 de tu linda boca.

Esta versión es de Dña. Alicia León Sosa, de la Aldea de San Nicolás.

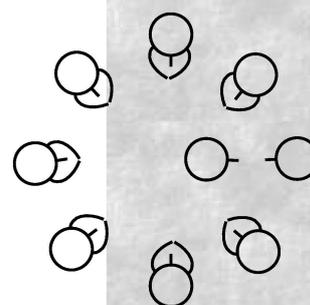
#### -Transcripción coreográfica.

Se formaba un coro de niñas sueltas o dos filas, unas frente a otras, que cantaban dando palmadas mientras otra niña, en el interior del coro



o de las filas, iba saltando con las manos en la cintura al ritmo de la canción mientras se cantaba la primera estrofa.

Cuando el cantar decía “¡Ay! de rodillas....” la niña que estaba en el centro se acercaba a una de las niñas del coro o fila, se arrodillaban y juntas recitaban y hacían los gestos que indicaba el cantar, mientras las niñas del coro acompañaban dando palmadas



En este juego solía participar algún niño, sobre todo cuando comenzaban a enamorarse.

### 4.-Cromogramas.

(Tema A)

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Do</b>												

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Re</b>												

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Mi</b>												

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Fa</b>												

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Sol</b>												

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>La</b>												

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Si</b>												

(Tema B)

	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>Do</b>												

	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>Re</b>												

	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>Mi</b>												

	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>Fa</b>												

	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>Sol</b>												

	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>La</b>												

	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>Si</b>												

**F.-La Carbonerita.****1.-Propuesta didáctica:****-Presentación.**

Se buscará una actividad de creación propia relacionada con el juego que se va a enseñar, se intentará captar la atención del alumno y, en este caso, no debe pasar de los 1 ó 2 minutos.

Ejemplo:

El profesor va a intentar en este corto período de tiempo un juego de imitación, de pregunta-respuesta o de eco.

**-Actividades previas al aprendizaje de la canción.**

A.-Rítmicas: Se realizarán actividades cortas utilizando pequeños fragmentos rítmicos del juego. Por ejemplo, se puede realizar una pequeña polirritmia , teniendo en cuenta que la dificultad rítmica de este juego no es alto.

B.-Sonoras: Se utilizarán fragmentos sonoros, así como sonidos característicos. Por ejemplo, sacar intervalos más complicados del juego y reproducirlos añadiéndoles una sílaba ("LA").

C.-Movimientos: Se intentarán reproducir los movimientos al ritmo marcado por el profesor, además de la posición del cuerpo en este juego, con manos en la cintura. Tenemos que conseguir que el niño coordine de manera natural el ritmo binario en movimiento y potenciar la pregunta- respuesta corporal ya que es la base de este juego.

NOTA: Todas estas actividades se podrán extraer de las partituras que se anexan a esta propuesta.

**-Desarrollo de la sesión.**

*\* Lectura y vocalización esmerada del texto.*

En este primer punto del proceso intentamos salvar todas aquellas dificultades que puedan tener los alumnos/as en la correcta lectura, pronunciación, dicción y comprensión del texto escrito, además es un punto a compartir con el área de LENGUA.

*\* Lectura ritmificada del texto.*

Leer rítmicamente, es decir, darle a cada sílaba su correspondiente duración de acuerdo con la rítmica de la canción original.

*\* Entonación de la melodía con texto y sin ritmo.*

Las sílabas, debidamente entonadas, habrían de sucederse sin entrar en valoraciones de duración. Se trata de conocer, entender y asegurar los intervalos formados entre las distintas notas de la melodía y que se van sucediendo uno tras otro.

*\* Entonación de la melodía sin texto.*

Abandonamos el texto temporalmente y nos centramos en la línea melódica, esta vez con su atributo rítmico, tratando de asegurar la sucesión de intervalos que se practicó en el paso anterior.

*\* Entonación de la melodía con texto y con ritmo.*

Es el paso final: Todos los elementos de la canción confluyen sobre un mismo fondo. Ahora está asegurada con todos sus elementos.

**-Ampliación de la sesión.**

A.-Audición real del juego o canción (vía audio, directamente de una persona mayor, audiovisual...).

B.-Aplicación de elementos superficiales a la canción sin perder la esencia de la misma (armonización (cromogramas), instrumentación).

C.-Mediante las transcripciones poner en práctica la coreografía real.

D.-Concluimos con una rueda de autoevaluación en la que los alumnos comentarán cómo se han sentido en la sesión, lo que más les ha gustado, lo que menos y den alternativas para mejorar la clase. Llegado al final de este apartado se comprobará la consecución de las actividades propuestas.

2.-PARTITURAS:

-Melodía.

**LA CARBONERITA**

The image displays a musical score for the song "LA CARBONERITA". The score is written in a single system with six staves, all using a treble clef and a 2/4 time signature. The first staff begins with a key signature of one sharp (F#) and a common time signature (C), which is then changed to 2/4. The melody is composed of eighth and sixteenth notes, with some beamed sixteenth notes. The piece concludes with a double bar line and repeat dots. The score is presented in a clean, black-and-white format on a white background.

**-Melodía ritmo.**

**LA CARBONERITA**

The musical score for 'LA CARBONERITA' is presented in 2/4 time. It consists of six systems, each with a melody line on a treble clef staff and a corresponding rhythm line on a bass clef staff. The melody lines use quarter notes, eighth notes, and sixteenth notes, often with slurs. The rhythm lines use vertical stems with flags to indicate the timing of the notes. The piece concludes with a double bar line and repeat dots at the end of the sixth system.

-Fonorritmia.

**LA CARBONERITA**

The musical score for 'LA CARBONERITA' is presented in six systems. Each system consists of a treble clef staff with a 2/4 time signature and a piano accompaniment staff. The lyrics are written below the piano staff. The melody is simple and repetitive, using quarter and eighth notes. The piano accompaniment features a consistent rhythmic pattern of eighth notes.

System 1:  
 Melody: [Musical notation]  
 Lyrics: ti ti ti ti ri ti ti ri ti ti ti ti ti

System 2:  
 Melody: [Musical notation]  
 Lyrics: ta ti ti ti ti ri ti ri ti ti

System 3:  
 Melody: [Musical notation]  
 Lyrics: ta ti ti ti ti ri ti ri ti ti

System 4:  
 Melody: [Musical notation]  
 Lyrics: ta ti ti ti ti ri ti ri ti ti

System 5:  
 Melody: [Musical notation]  
 Lyrics: ta ti ti ti ti ri ti ri ti ti

System 6:  
 Melody: [Musical notation]  
 Lyrics: ta ti ta

**-Letra ritmificada.**

**LA CARBONERITA**

Quién di rá que la car bo ne ri ta quién di  
rá que la del car bón quién di rá que yoes toy ca  
sa da quién di rá que yo ten goa mor la viu  
di ta la viu di ta la viu di ta se quie re ca  
sar con el con de con de de ca bras con de de  
ca bras se que da rá yo no quie ro con de de  
ca bras ni tam po co tris te de mi so lo  
quie ro es ta ro sa es ta ro sa quees ta aquí

### 3.-CANCIÓN:

**-Letra.**

Coro:

Quién dirá que la Carbonerita  
quién dirá que la del carbón.

Niña del centro:

Quién dirá que yo soy casada  
quién dirá que yo tengo amor.

Coro:

La viudita, la viudita  
la viudita se quiere casar  
con el Conde, Conde de Cabras  
Conde de Cabras se quedará.

Niña del centro:

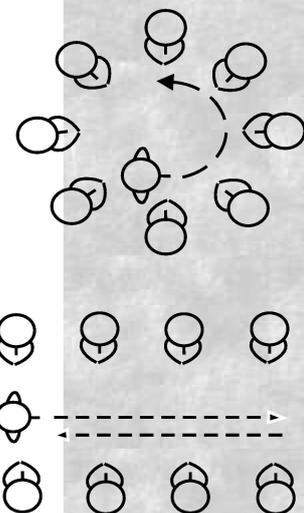
Yo no quiero Conde de Cabras  
ni tampoco triste de mí,  
sólo quiero esta rosa,  
esta rosa que está aquí.

Este juego parece una mezcla de una canción y de un juego tradicional muy antiguo en Canarias conocido como el “Conde de Cabras” o el “Duque de Cabras”.

Esta versión es de Dña. Alicia León Sosa, ella nos cuenta que la aprendió en La Alameda, junto con otras amigas cuando eran niñas, y aún es conocida por todas las amigas de su edad.

**-Transcripción coreográfica.**

Se formaba un coro de niñas sueltas o dos filas, unas frente a otras, que cantaban dando palmadas mientras otra niña, en el interior del coro o de las filas, iba saltando con las manos en la cintura al ritmo de la canción y contestaba a las niñas del coro, terminando delante de la niña que eligiera para que entrara en el centro a saltar.



**-Cromogramas.**

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Do</b>																							

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Re</b>																							

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Mi</b>																							

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Fa</b>																							

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Sol</b>																							

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>La</b>																							

	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2	1,2
<b>Si</b>																							

## **6.-Juego.**

### **1.-El trompo.**

#### **-Transcripción.**

#### **ORDEN DE LOS PARTICIPANTES EN EL JUEGO:**

Para saber el orden de participación en el juego se decidía por medio de los palillos. Uno cogía tantos palillos, de mayor a menor tamaño, como jugadores había. Los colocaba en posición vertical en la mano dejando visible sólo una parte igual para todos. Luego se escondía la mano en la parte de atrás. Los sacaba y cada jugador iba cogiendo uno. El que sacaba el palillo más grande era el primero en jugar y así hasta el más pequeño que era el último.

#### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

1º.-Se hacía una redonda y se colocaban los trompos que se apostaban en el centro.

2º.-Los jugadores empezaban por el orden establecido anteriormente con la elección de los palillos. El primer jugador se situaba en el borde de la redonda sin pisarla. Enrollaba la cuerda en el trompo y tiraba hacia el centro donde estaban los demás trompos con la finalidad de sacarlos de la redonda ya que el trompo que saliera de ella se lo ganaba el tirador.

Si después de echar este trompo de su grupo aún se mantenía en movimiento el que había tirado, podía entrar a cogerlo con la mano, situarse al borde de la redonda y darle a los que aún quedaban dentro para intentar sacar otro.

3º.-Una vez que había terminado este jugador, seguía el segundo y así hasta el último.

## **7.-Juguetes.**

### **1.-Muñecas de trapo.**

#### **-Transcripción.**

#### PROCESO

- 1º.-Sobre un papel se prepara el patrón a la medida del cuerpo de la muñeca que se quiere hacer.
- 2º.-Se buscan varios retales de tela de distintos colores para hacer las diferentes partes del vestido.
- 3º.-Empezamos con un trozo de tela blanca o color crudo, doble. Una vez hecho el patrón de papel del cuerpo de la muñeca, se coloca encima de la tela y se une con alfileres, se marca con un lápiz o se recorta con la tijera directamente.
- 4º.-Se unen los dos trozos de tela con aguja e hilo.
- 5º.-Se cose todo el borde dejando una abertura por la cabeza o los pies.
- 6º.-Se le da vuelta para que la costura quede por dentro y se va introduciendo por la abertura algodón o algún material similar con la ayuda de un palito o algo parecido. Una vez que hemos obtenido un cierto volumen se cose.
- 7º.-Cuando la hayamos terminado, con hilo se le bordan los ojos , la boca, la nariz y con hilo de madeja, más grueso, se le colocan los pelos.

Al final se viste con los trapos confeccionando una falda, una blusa o lo que se le quiera poner .

**-Patrones y dibujos.**



## **2.-La bomba de agua.**

### **- Transcripción.**

Se selecciona una caña con las siguientes características:

1º.-Que esté bien curada.

2º.-Lo más recta posible.

3º.-Con los canutos más largos y gruesos que se pueda.

### **INSTRUCCIONES:**

1º.-Se limpia la caña y se corta a la medida del niño a quien va dirigido el juguete.

2º.-Se introduce un hierro por el agujero para perforar y unir todos los canutos.

3º.-En la parte superior de la caña se le hace un agujero para introducir un pequeño canuto por donde saldrá el agua.

4º.-Se prepara un palo lo más largo y redondo posible, más largo que la caña.

5º.-En uno de los extremos del palo se le coloca una pequeña suela de cuero o goma del grosor del interior de la caña y se clava al palo por un extremo con la finalidad de que haga de válvula. Cuando sube, abre y cuando baja, cierra.

6º.-Se selecciona un trozo de canuto que pueda ajustarse al interior de la caña por la parte inferior de la misma. Se le hace una pequeña suela de cuero o goma que se clava al canuto por un extremo para que haga de válvula, abre para que suba el agua y cierra para que la retenga.

**-Patrones y dibujos.**



### **3.-La carraca.**

#### **-Transcripción.**

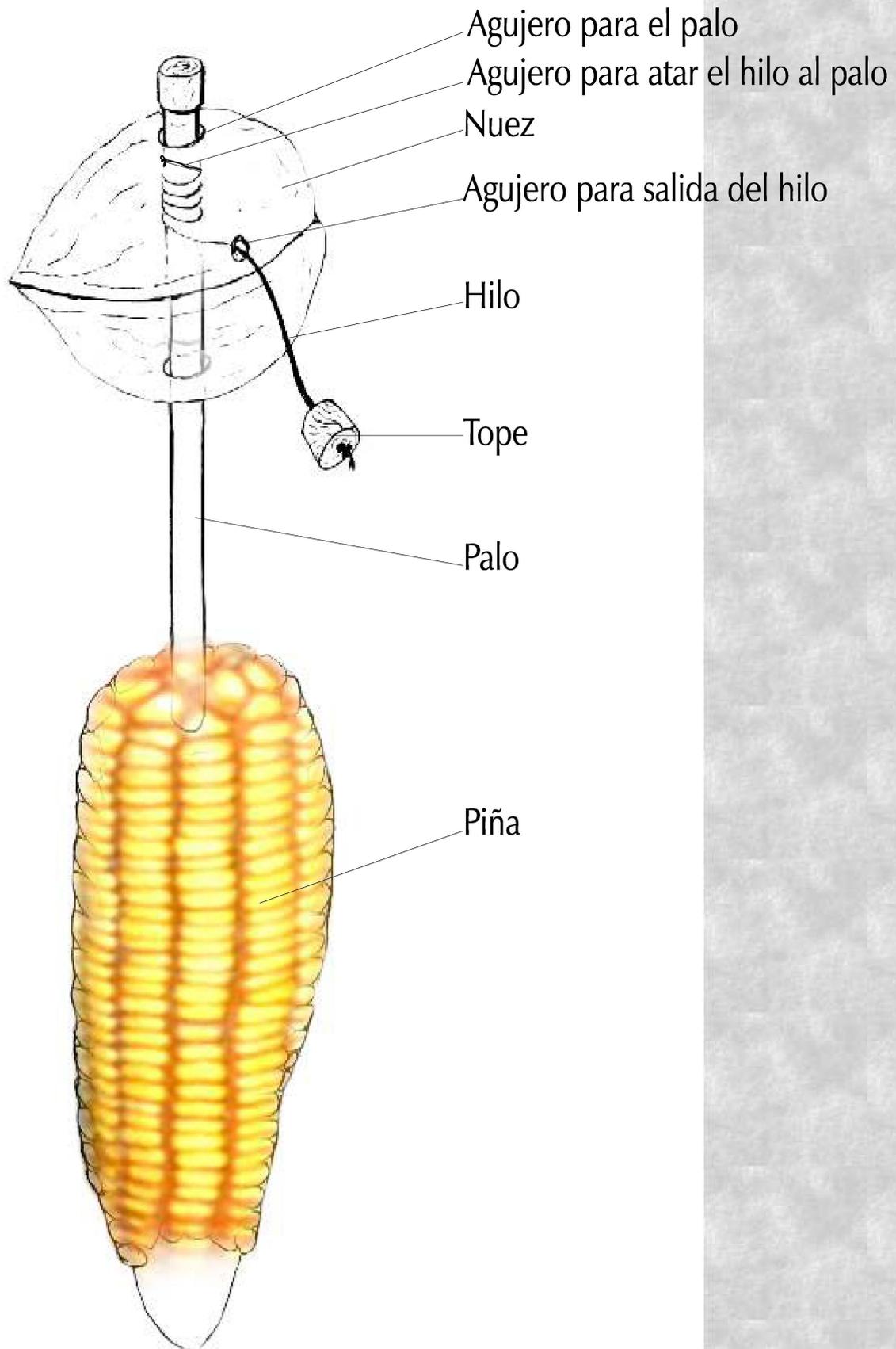
MATERIALES: una nuez, un palo, una piña de millo e hilo.

#### **INSTRUCCIONES:**

- 1º.-Se coge una nuez, se le hacen dos agujeros, uno verticalmente y de grosor del palo que la atravesará y otro más fino horizontal, donde se introduce el hilo.
- 2º.-Una vez hecho el agujero se le mete una verguilla o algo parecido con la finalidad de vaciar el contenido de la nuez.
- 3º.-Se busca un palo, se redondea dejándolo por un extremo en punta y por el otro con un grosor mayor para que no traspase la nuez.
- 4º.-Se coge el palo, se le hace un agujero debajo de la parte más gruesa y se le mete el hilo.
- 5º.-Se introduce el palo por el agujero grueso de la nuez y el hilo por el fino.
- 6º.-Una vez sacado el hilo por el agujero fino de la nuez se le amarra un palito en el extremo para que haga de tope y no se introduzca en la nuez.
- 7º.-Se selecciona una piña de millo que tenga un buen cuerpo y se clava el palo en ella.

Una vez terminada, se agarra la nuez y se tira del hilo.

**-Patrones y dibujos.**



## **8.-Anexos.**

### **-Los cromogramas.**

El concepto de cromograma surge como resultado de la necesidad de cubrir un espacio importante en la formación musical de los niños en su etapa de escolarización. Normalmente se trabaja el ritmo, ostinato, diseños rítmicos, imitaciones, variaciones, improvisaciones, ensembles, polirrítmias y un sinfín de actividades en torno a esta característica fundamentales de la música como es el ritmo. Se trabaja además la melodía, a través del aprendizaje de canciones, tonadillas con flauta dulce, instrumentos de placas, etc.

La armonía, el tercer elemento constituyente de la música, aparece como la cenicienta en el proceso de enseñanza- aprendizaje musical durante las Etapas de Infantil, Primaria y ESO.

Si enseñamos una canción para ser interpretada mediante una flauta dulce a los niños y niñas de nuestras escuelas posiblemente les dotemos de un acompañamiento realizado por nosotros mismos, con el piano un acordeón o una guitarra... o a través de algunos recursos multimedia como son los play-back o los ficheros MIDI. El cromograma intenta dar una alternativa más, allí donde grandes esfuerzos se han desplegado por parte de todos nuestros profesionales a lo largo de muchos años de acción-investigación.

El cromograma es una línea de color que ofrece un problema sumamente fácil de resolver por el niño/a. El color le indica que debe tocar al tiempo que sucede el pulso musical. Un siguiente pulso que no esté señalado con color, le dirá justo lo contrario: que no ha de tocar. Es decir, pulso con color toco, y no tengo color no toco. De esta manera el profesor podrá confeccionar musicogramas con dificultades progresivas, que se ajustan bien a los pulsos, evitando las síncopas y las notas a contratiempo por lo pronto. El niño/a tocará individualmente y a su vez en grupo, realizando así una armonía vivencial, sin elementos científicos que pueden, como no, ser explicados a posteriori, siguiendo el procedimiento inductivo del aprendizaje.

Para la ejecución de los cromogramas, los niños/as habrán de tocar con un instrumento de sonido definido y único, tal y como las melodías-notas individuales que forman parte ya del instrumentarium escolar. Igualmente el cromograma puede extenderse a instrumentos de sonidos

sin altura definida para la interpretación de pequeñas piezas que traten de aglutinar sonidos sin definición. Por último, una combinación de ambos tipos de sonido puede resultar igualmente gratificante e ilustrativa para los alumnos/as.

Aplicación práctica del cromograma al Lenguaje Musical.

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
<b>Do</b>																				

	<b>1</b>
<b>Do</b>	

	<b>1</b>
<b>Do</b>	

Tocar

No Tocar

### -Otras aplicaciones:

1. Práctica en grupo de los principios de la Dinámica y la Agógica.

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>La</b>																			

2. Práctica en grupo del aire o movimiento.

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>				<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>						<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Sol</b>																				

3. Estudio de diferentes fórmulas rítmicas en cada pulso.

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>				<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>						<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Mi</b>																				

### - Consecuencias didácticas:

- 1.-Vivencia práctica del pulso musical.
- 2.-La negra y su silencio así como cualquier figura y su silencio que ocupen un pulso completo.
- 3.-Realización de armonías simples y complejas bajo el criterio único de color o blanco (Toco o no toco).
- 4.-Vivencia del trabajo en grupo (el ensamble, los pequeños grupos instrumentales y la orquesta).
- 5.-Estudio básico de la forma musical.

## 9.-BIBLIOGRAFÍA.

- Bethencourt Alfonso, Juan, *Historia del Pueblo Guanche. Tomo II*, Edición anotada por Manuel A. Fariña González, Editor Francisco Lemus, La Laguna, 1994.
- Diego Cuscoy, Luis, *Tradiciones populares II, folklore infantil*, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Instituto de Estudios Canarios de la Universidad de La Laguna, 1943.
- García Talavera, Francisco y Espinel Cejas, José M., *Juegos guanches inéditos*, Colectivo Cultural Valle Taoro, 1989.
- Pérez Vidal, José, *Folclore infantil canario*, Ediciones del Excmo. Cabildo Insular de Gran Canaria, I.C.E.F., 1986.
- Sánchez González, Lidia y Suárez Espino, José Pedro, *Juegos y juguetes de nuestros mayores*, Proyecto Cultural de Desarrollo Comunitario "Agrupación La Aldea", 1996.
- Secadas Marcos, Francisco, *Psicología Evolutiva*, Grupo Editorial CEAC, S.A.
- Linaza Merino, José Luis, *Jugar y aprender*, Pearson Educación, S.A., 1992.
- Delval, Juan, *Crece y pensar: la construcción del conocimiento en la escuela*, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 1998.
- Flavell, John H., *La psicología Evolutiva de Jean Piaget*, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 1982.



**Proyecto Cultural de Desarrollo Comunitario La Aldea**  
www.proyectolaaldea.com  
pdc@proyectolaaldea.com



**Cofinanciado por: Iniciativa Comunitaria Leader Plus.  
Cabildo de Gran Canaria (Cultura).**