

**Congreso Iberoamericano de Educación**

**METAS 2021**

Un congreso para que pensemos entre todos la educación que queremos  
Buenos Aires, República Argentina. 13, 14 y 15 de septiembre de 2010

## **EDUCACIÓN ARTÍSTICA**

### **Programa de juegos musicales para desarrollar la creatividad en los niños**

Percy Carlos Morante Gamarra<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> repycarlos@hotmail.com

*“La creatividad consiste en explorar lo desconocido y acertar. En observar la manera como pensamos hasta poder multiplicar las posibilidades de nuestra mente. En romper con la inercia y la rutina de todos los días. En jugar con disciplina como lo hacíamos de niños. Y comprender que las posibilidades mágicas de nuestro cerebro pueden ser desarrolladas de manera divertida pero también rigurosa”*

*Parra Duque Diego.*

## **ESTRUCTURA DEL PROGRAMA**

### **1. PRESENTACION**

En nuestro país la educación musical es atendida superficialmente por el currículo escolar. Los docentes consideran, casi de manera generalizada, que la enseñanza de la música es una actividad poco o nada indispensable, la reducen a una acción recreativa o exclusiva para niños con ciertas dotes especiales, negando o excluyendo con esa percepción las potencialidades formativas de la educación musical.

Considerando que dos problemas recurrentes son la débil preparación musical de los futuros docentes y la escasa información que existe sobre el tema, la presente propuesta brinda la posibilidad que los niños y las niñas disfruten y se beneficien con las bondades educativas que la música les ofrece. Se propone un conjunto de actividades y canciones que vinculan la exploración creativa del propio cuerpo y el medio ambiente, y basadas en la lúdica, la plástica, el teatro y la expresión corporal, guían el descubrimiento de los distintos recursos musicales. El programa comprende actividades creativas que desarrollan en el niño la motivación por la música; plantea juegos que incentivan el ejercicio libre de la creatividad para internarse en un mundo donde las canciones tienen colores y los juegos poseen ritmo, trazando así el recorrido hacia una familiarización gradual con los sonidos.

### **2 . OBJETIVOS:**

- Contribuir a la formación integral de los niños y las niñas, desarrollando su creatividad a través de la música.
- Brindar a los niños y las niñas un conjunto de juegos musicales innovadores que les permita apreciar y vivenciar la música en su verdadera dimensión.
- Fortalecer la identidad cultural de los niños y las niñas mediante la práctica de canciones con temas de nuestra región y país.

### **3. MARCO TEÓRICO**

#### **3.1. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE QUE SUSTENTAN EL PROGRAMA**

##### **3.1.1. El Aprendizaje Significativo y las actividades musicales.**

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel propone que los contenidos deben estar bien organizados, de tal manera que permita la asimilación mediante el establecimiento de relaciones entre aquel y los conocimientos previos que tienen los alumnos. Considerando que los aspectos básicos musicales, como son el ritmo, la melodía y la armonía, forman parte de la vida de los niños. Esto implica que ellos llegan a la escuela con un conjunto de experiencias musicales previas, las mismas que se incorporan en las actividades musicales propuestas como punto de partida para el desarrollo de la creatividad. En la actividad "paseo musical" los niños reconocen ritmos que escuchan en casa o en otros lugares, los mismos que les va a permitir realizar una serie de movimientos según lo escuchado.

La disposición que tenga el alumno para aprender es otro de los factores que se consideran en las actividades musicales, ya que es necesario que descubra la importancia de la actividad para su vida; esto permitirá que disfrute, participe y se apropie de los conocimientos que ellas contienen.

##### **3.1.2. La Teoría Culturalista y las actividades musicales.**

Desde su teoría Culturalista, Vigostky pone en evidencia la dimensión social del aprendizaje y es aquí donde cobra especial sentido, la actividad mediadora del docente y sus funciones didácticas.

La zona de desarrollo próximo, se define como la distancia entre el nivel real de desarrollo potencial determinado por la capacidad del alumno, para resolver independientemente un problema bajo la guía del docente o en colaboración con sus compañeros. El docente desempeña un rol fundamental

Da consignas claras para organizar el aprendizaje.

Sostiene y andamia los logros ayudando a superar las dificultades.

Orienta y facilita el proceso

Interviene cuando el alumno o el grupo lo solicita.

Respeto los tiempos los tiempos naturales de aprender, mientras unos trabajan autónomamente, atiende más de cerca de quienes lo necesitan

El alumno puede prescindir de su presencia pero no de su ayuda.

Las actividades musicales por su misma naturaleza, tienen como uno de sus objetivos que los alumnos desarrollen las habilidades para trabajar en grupo, donde interactúan a través de las propuestas que plantean para el desarrollo de las mismas. *Ejemplo : Creando canciones grupales.*

El docente facilita todos los materiales, orienta el trabajo y estimula constantemente a los alumnos para descubrir nuevas posibilidades musicales a partir de aquellas que ya han logrado aprender, conociendo que cada niño tiene un ritmo diferente de aprender el apoyo y la ayuda constante y efectiva se presenta al participar en las diferentes actividades musicales propuestas, según el grado de dificultad que éstas tienen.

### **3.2. La Teoría Psicogenética y las actividades musicales**

El niño desde que nace, va desarrollando estructuras cognoscitivas las cuales se van configurando por medio de las experiencias.

El pensamiento del niño sigue su crecimiento, llevando a cabo varias funciones especiales de coherencia como son las de clasificación, simulación, explicación y de relación.

Sin embargo, estas funciones se van rehaciendo conforme a las estructuras lógicas del pensamiento, las cuales siguen un desarrollo secuenciado, hasta llegar al punto de la abstracción.

Piaget concibe la inteligencia como adaptación al medio que nos rodea. Esta adaptación consiste en un equilibrio entre dos mecanismos indisolubles: la acomodación y la asimilación.

A través de la música los alumnos van construyendo y reconstruyendo los contenidos que van adquiriendo, los mimos que les sirve para realizar otras actividades, incorporándolos en las actividades diarias. Ejemplo: descubriendo sonidos; en este juego a través de la audición discriminan una serie de sonidos existentes en el medio ambiente, posteriormente relacionan estos sonidos con los que se escuchan en las melodías que perciben y los reproducen en forma creativa, teniendo la posibilidad de volver a utilizarlos cuando lo consideren al haber sido asimilados.

Se aprovecha de la edad en que se encuentran los niños para que las actividades que contienen acciones como : saltar, bailar, dibujar, construir, investigar; las mimas que son parte de la vida de todo niño, sirvan como soporte para estimular su imaginación y fantasía que ellos poseen.

### **3.3. LA EDUCACIÓN MUSICAL EN LA ESCUELA**

Según,(MACURI 1996), Es una actividad pedagógica que enriquece diversos aspectos en el desarrollo del niño, y está comprendida por un conjunto de actividades, que le permiten al niño la posibilidad de ejercitar su voz, afinar su oído, desarrollar su sentido rítmico natural y expresarse corporalmente.

Las canciones mimadas o de acción, como sugieren algunos autores, son aquellas que despiertan la necesidad de realizar movimientos gestuales rítmicos en relación con el texto. En estas canciones, el movimiento tiene dos funciones principales; por un lado actúa como elemento mediador entre la memoria y el canto y, por otro lado, actúa como elemento expresivo. ( Blaser y otros 2001)

La música forma parte de casi todas las actividades lúdicas de los niños, en un grado que sorprende incluso a los observadores experimentados la primera vez que se fijan especialmente en eso. En el aula o el parque de juegos

encontraremos que casi todos los juegos tienen aspectos musicales que se convierten en movimientos musicales propiamente dichos. ( Glover 2004)

### **Importancia de la educación musical**

La música ayuda al perfeccionamiento auditivo, contribuye al desarrollo psicomotriz, mejora el desarrollo de la memoria, favorece la capacidad de expresión, fomenta el desarrollo del análisis del juicio crítico e integra el saber cultural y el gusto estético. Es más : una buena y adecuada educación musical potencia las facultades innatas del ser humano; especialmente, las cerebrales.

### **Orientaciones para la enseñanza de los juegos musicales.**

- ✓ Crear un clima agradable.
- ✓ Tener los materiales preparados y ordenados.
- ✓ Seleccionar previamente las acciones que se desarrollarán.
- ✓ Realizar actividades que agudicen la sensibilidad auditiva.
- ✓ Analizar las letras de las canciones.
- ✓ Motivar las actividades de manera creativa.
- ✓ Entonar la canción varias veces.
- ✓ Las canciones deben ser en un primer momento familiares para los alumnos.
- ✓ Sugerir formas de acompañamiento.
- ✓ Posibilitar el desarrollo de la creatividad con actividades variadas que se realicen dentro y fuera del aula. (Educación Artística II. U.N.I.G. V. 1992).

## **3.4. CREATIVIDAD Y EDUCACIÓN**

Acercas de la creatividad existen muchas definiciones entre las que podemos mencionar las siguientes:

Para Rodari ( citado en Pacheco 1998 ) la creatividad es sinónimo de pensamiento divergente o sea capaz de romper continuamente los esquemas de la experiencia. Es creativa una mente que trabaja siempre dispuesta a hacer preguntas, a descubrir problemas donde los demás encuentran respuestas satisfactorias

Martínez 1995, (citada en Guanche 2001) nos dice: La cultura es la máxima expresión de la creatividad del ser humano, de la liberación de su potencial y de la lucha por la elevación de su dignidad. El proceso creativo implica la transformación del medio y por tanto del individuo en el que se anota lo que aprende y las habilidades para abordar y solucionar problemas de manera diferente.

Denominamos actividad creadora a cualquier tipo de actividad del hombre que produce algo nuevo, ya sea cualquier cosa del mundo exterior que resulta de la acción creativa o cierta organización del pensamiento o de los sentimientos que actúa y está presente sólo en el propio hombre.( Vigostki 2008)

### **Elementos característicos de la creatividad**

**Conectividad.** Se refiere a la creatividad combinatoria por la cual se mira en diversas perspectivas buscando más de una respuesta.

**Originalidad.** Este criterio es relativo, en todo caso se puede establecer una suerte de gradiente de niveles de creatividad.

**Fluidez.** Se refiere a la gran productividad de las ideas, de asociaciones, de pensamientos, de imágenes que aparecen en la mente del creador.

**Flexibilidad.** Características de poder cambiar de enfoques, de perspectivas, de afrontes. El mudar de ideas, para desarrollar otras.

**Valor.** Una obra creativa lo es tal cuando resulta valiosa, para el grupo familiar, la comunidad o la humanidad.

### **Niveles de la creatividad**

**Nivel expresivo.** Se caracteriza por la espontaneidad y libertad, los dibujos espontáneos de los niños son el ejemplo tipo.

**Nivel productivo.** Se manifiesta en la preocupación por el logro de una producción técnica, que limita y controla la actividad libre.

**Nivel inventivo.** Está caracterizado por un despliegue de ingenio que implica la combinación de relaciones inusuales entre elementos que anteriormente se encontraban separados. Consiste en formas de ver las cosas.

**Nivel innovador.** Depende de la habilidad de penetrar y entender los principios fundamentales de cualquier teoría y tratar de perfeccionarla con nuevas aportaciones.

**Nivel emergente.** Este nivel implica estar entregado a la producción de respuestas, que emergen de forma continua y totalmente diferentes. Cualquier estímulo sirve para dar expresiones inusuales.

### **Etapas del proceso creativo.**

(Parra, 2003), acerca de los procesos creativos presenta una redefinición del proceso creativo propuesto por Wallas y que sostienen otros estudiosos de la creatividad:

**Exploración.** Es la etapa en que definimos el problema. Se reconoce por la sensación de concentración.

**Sobreexplotación.** Comenzamos a buscar nuevas formas de abordar el problema. Le damos vuelta a la formulación del mismo. Se reconoce por la sensación de desorden y ambigüedad debido a la dispersión.

**Bloqueo.** Llegamos a un punto de saturación debido a la exploración del problema. Se reconoce por la sensación de frustración, sobrecarga cerebral.

### **Características de la personalidad creadora**

Logran desarrollar fluidez, son flexibles, logran redefinir sus problemas, buscan originalidad, su motivación es intrínseca y son tolerantes a la ambigüedad.

## 4.0 DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS MUSICALES

### Orientaciones para el desarrollo de los juegos musicales.

- ✓ Es importante previamente tener un conocimiento claro y preciso del juego que se desarrollará.
- ✓ Seleccionar con anticipación el ambiente, equipos y materiales que se utilizará en cada juego.
- ✓ Al iniciar el juego se deberá generar un ambiente de confianza, alegría y motivaciones, propicio para la expresión espontánea y libre de los niños.
- ✓ Si los juegos son al aire libre, tener presente el clima, para evitar que el sol o el frío perjudiquen el desarrollo normal del taller.
- ✓ Utilizar diferente tipo de música, enfatizando en las recopilaciones del folclor local, regional y nacional, permitiéndoles asimismo disfrutar de los grandes compositores clásicos y música actual seleccionada.
- ✓ La duración de los juegos estará en relación a la edad de los niños, el interés que mantengan durante el juego, etc.
- ✓ Permitir a los niños que sugieran las variaciones a los juegos.
- ✓ Incentivar en todo momento la participación activa de todos los niños.
- ✓ Evitar los “castigos” a los niños que se equivocan.
- ✓ Evitar la competencia y la exhibición de los mejores productos, todo esfuerzo es válido.
- ✓ Motivar y facilitar la expresión de pensamientos, sentimientos y percepciones, de forma tal que al mismo tiempo que propicien el aprendizaje de la música, también sea un camino para fortalecer su personalidad.

### Juegos musicales

#### Vamos a pintar las canciones.

- El docente dialoga con los alumnos acerca de un determinado tema.
- Comentan entre ellos.
- Escuchan atentamente una canción.
- Se reparte hojas de papel bond y colores, para que dibujen lo que más les ha gustado de la canción.
- Escuchan nuevamente la canción y completan sus dibujos si es necesario.
- Buscan un título creativo y exhiben sus dibujos explicando el significado del mismo.

#### Paseo musical

- El docente les comenta que se encuentran en un lugar muy extraño.
- La única forma de comunicación es a través de gestos y movimientos según el ritmo de las canciones que escuchen.
- Se presentan diferentes melodías ( marinera, huaynos, cumbia, saya, festejo)
- Los alumnos deben desplazarse siguiendo el ritmo de la canción.  
( no se pide que bailen)
- El docente da algunas consignas. Ejemplo:
  - Estamos muy asustados.
  - Tenemos mucha sed.
  - Estamos felices.
- Al término del paseo comentan la experiencia.

### **Títrecanto:**

- Escuchan y aprenden una canción.
- Comentan acerca de su contenido.
- Determinan los personajes, el ambiente, las principales acciones.
- Forman grupos de trabajo.
- Leen el contenido de la canción y crean un libreto para títeres.
- Utilizando cartulinas, colores, cartón, goma y tijeras diseñan y construyen los personajes de la canción.
- Ensayan el libreto elaborado.
- Representan en grupo su trabajo.
- Comparten sus apreciaciones al término de la presentación.

### **Dramaticantos**

- Los estudiantes después de aprender la canción se organizan en equipos.
- Cada equipo utilizando solamente papel, goma, colores, tijeras y pinturas, diseña vestimentas para representar a los personajes de la canción.
- Dramatizan la canción utilizando los disfraces confeccionados.

### **Descubriendo sonidos**

- Escuchan una canción.
- Identifican los diferentes instrumentos que se escuchan.
- Diferencian los timbres de los instrumentos identificados.
- Señalan sus cualidades.
- Imitan algunos sonidos.
- Incorporan los sonidos a otras melodías.
- Confeccionan algunos instrumentos de percusión.
- Acompañan canciones con instrumentos corporales y diseñados.

### **Una orquesta especial**

- Se organizan en grupos, con su respectivo director.
- El docente distribuye una tarjeta conteniendo el dibujo de un instrumento musical.
- Al sonar la música, los integrantes del equipo deben ejecutar imaginariamente el instrumento presentado.
- A la indicación del docente, los directores intercambian grupo y los integrantes ejecutan el nuevo instrumento.
- Se solicita utilizar todo el cuerpo para una mejor "ejecución" del instrumento.

### **Cuerpos sonoros**

- Distribuidos en el salón de clase o patio, se desplazan al ritmo de una canción instrumental que escuchan.
- El docente solicita que utilizando solamente su cuerpo, produzcan diferentes sonidos.
- Seleccionan los sonidos ( agudos, graves, suaves, fuertes).
- Acompañan la canción con los sonidos seleccionados.



### **Dibujando la música.**

- Sentados sobre el suelo escuchen una melodía clásica que se presenta.
- Utilizando el dedo índice van dibujando en el aire diferentes motivos, buscando identificar los diferentes cambios que se presentan en la melodía.
- Vuelven a escuchar la melodía y utilizando papel bond y colores grafican nuevamente.
- Comparan sus producciones y dialogan acerca de la melodía escuchada.

### **Bailando con todo el cuerpo**

- Distribuidos en el aula escuchan atentamente una canción, luego empezarán a mover :
- Las cejas, ojos, nariz, labios, cabeza, etc.
- Después continúan con el tronco y las extremidades hasta que todo su cuerpo esté en movimiento, al ritmo de la canción que se escucha.

### **BIBLIOGRAFIA**

**BLASER**, A y otros ( 2001 ) *Música y movimiento. Actividades rítmicas en el aula*. Ed. GRAO. España

**DELGADO ALVARADO J.** ( 1994) *Creatividad, el gran reto del maestro*. UDCH Chiclayo.

**GLOVER**, J. ( 2004 ) *Niños compositores*. Ed. GRAO. España.

**GUANCHE**, A. (2002) *Creatividad: Tendencias y Concepciones Psicopedagógicas*. Editorial Magisterial. Lima.

**LEHMANN**, E. (1992) *Canta, toca brinca y danza*. NARCEA EDICIONES. Madrid.

**MACURI PADILLA**, A. (1996) *Educación Musical*. Ediciones Lima. Perú.

**PARRA DUQUE**, D. ( 2003 ) *Creativamente*. Editorial Norma. Colombia.

**PACHECO**, J y **PACHECO**, M. ( 1998 ) *Construyendo imaginarios*. Ed. Magisterio. Colombia.

**PÉREZ ULLOA**, I. ( 2000 ) *Didáctica de la Educación Plástica*. 2da ed. Ed. El Ateneo. Buenos Aires.

**RENOULT**, N y **VIALARET**, C. ( 2003 ) *Dramatización Infantil*. 3era ed. NARCEA EDICIONES. Madrid.

**VIGOTSKI** L. ( 2008) *Imaginación y creación en la edad infantil*. Educap. EPLA. Perú.

### **ACERCA DEL AUTOR:**

- Docente Universitario.
- Diplomado Internacional en Inteligencia, Creatividad y Talento. IPLAC- Cuba. Derrama Magisterial.
- Premio Nacional de Educación "HORACIO 2003". Área de canciones educativas.
- **Producciones. 06 Discos compactos con música para niños:**

Cuando los niños cantan, Que canten los niños, Cantemos en la escuela, Vamos a cantar, Si todos los niños cantaran, Canciones para niños ...más grandes  
Manual de juegos musicales. ENCANTANDO. 2009.

- **Expositor:**

- IV Congreso Mundial para el Talento de la Niñez. ELIC. Cuenca – Ecuador 2006,
- V Congreso Mundial para el Talento de la Niñez. ELIC. Santiago de Chile 2008.
- II Congreso Internacional de Creatividad y Pedagogía. Cartagena de Indias Colombia.2009
- I Cumbre Latinoamericana y Caribeña para la Educación Artística. Bogotá. Colombia 2009
- Seminarios y Congresos internacionales realizados en Perú.