

## DOS UNIDADES DIDACTICAS

### Una perspectiva multicultural de los juegos musicales en la Europa Mediterránea

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1

##### El elefante Babá

Avra Pieridou Skoutella y Amaya Larrañaga Epelde

#### Objetivos musicales

Se espera que los niños:

1. Interpreten el ritmo constante (pulso) de los juegos musicales *Simario*, *Sardina* y *Póunto póunto to dhachtílídhi* mientras los escuchan.
2. Interpreten las partes o tiempos fuertes (acentos) del material musical mencionado mientras los escuchan (1<sup>er</sup> y 3<sup>er</sup> tiempos de cada compás), usando su cuerpo, material escolar e instrumentos musicales.
3. Interpreten los juegos musicales *Simario* y *Sardina* de la manera tradicional.
4. Inventen otras formas de interpretarlos que sean más relevantes para los niños.
5. Desarrollen orquestación artística y percusión corporal para *Simario*.
6. Representen *El elefante* con los movimientos corporales y la voz adecuada y perciban el contraste rápido-lento y forte-piano mientras lo interpretan.
7. Canten *Simario* correctamente.
8. Interpreten las partes melódicas y rítmicas de *Simario* de distintas formas creativas.
9. Canten los juegos musicales italianos, chipriotas y griegos afinados correctamente, con precisión rítmica, dicción lingüística y pronunciación correcta.
10. Canten la primera estrofa de cada juego musical afinados correctamente y siguiendo el ritmo correcto.
11. Desarrollen movimientos corporales que representen la línea melódica de *Sardina*.
12. Desarrollen desde movimientos amplios a pequeños movimientos articulados.
13. Desarrollen diferentes identidades musicales a través de la interpretación del material musical de la unidad didáctica.
14. Desarrollen la comunicación musical en coordinación con su comportamiento musical para la satisfactoria interpretación de los juegos musicales.

#### Objetivos socioculturales

Se espera que los niños:

1. Respeten a los límites personales de los otros miembros del grupo mientras participan en los juegos.
2. Cooperen con los demás para la satisfactoria interpretación de los juegos musicales.
3. Realicen con solvencia diferentes juegos musicales de Chipre, Grecia e Italia reconociendo en cada caso la región geográfica de origen y los diferentes idiomas.
4. Interpreten esos juegos que comparten la misma medida rítmica pero que se desarrollan de manera distinta demostrando la autoestima que tal actividad aporta tanto al individuo como al grupo.

#### Objetivos educativos

Se espera que los niños:

1. Participen y se diviertan como grupo comunicándose y compartiendo los juegos musicales.
2. Mantengan altos niveles de motivación hacia las experiencias musicales interculturales a través del uso de los juegos musicales.

3. Sean miembros activos y útiles de los grupos durante el proceso de aprendizaje de los juegos musicales multiculturales.
4. Mejoren su concentración y su atención en el aprendizaje, interpretando y mejorando la calidad de los juegos musicales.
5. Desarrollen una historia grupal basada en los estímulos culturales y musicales de cada clase.
6. Tomen decisiones de manera individual y colectiva en cuanto a la elaboración e interpretación musical.

### **Edad de los niños**

De 4 a 5 años.

### **Conocimientos previos de los niños**

Los niños han tenido de uno a dos años de experiencia en educación musical formal, esto podría incluir:

- La relación entre sonido y silencio.
- Conocimiento del sonido y propiedades expresivas del cuerpo.
- Conocimiento de los sonidos de su alrededor.
- Exploración de la percusión corporal y del contacto corporal.
- Producción de sonidos y silencio.
- Cantar un repertorio de canciones, poesías y juegos para niños, tanto locales como nacionales.

### **Materiales**

Los juegos musicales *Simario*, *Sardina* y *Póunto póunto to dhachtílídhi*, *El elefante*.

Grabaciones de los juegos musicales, instrumentos de Orff y de clase, dibujos o fotografías, una cuerda, un elefante de peluche, una imagen de un anillo, un cofre del tesoro y un anillo.

## **Programación de las clases 1 y 2: El elefante Babá busca ayuda**

### *Objetivos musicales*

Se espera que los niños:

1. Interpreten el pulso de los juegos musicales *Simario* y *Sardina* mientras los escuchan.
2. Interpreten los acentos del material musical mencionado mientras los escuchan (1<sup>er</sup> y 3<sup>er</sup> tiempos de cada compás), usando su cuerpo, material escolar e instrumentos musicales.
3. Toquen los juegos musicales *Simario* y *Sardina* de maneras cada vez más creativas.
4. Toquen los juegos musicales *Simario* y *Sardina* de la manera tradicional.
5. Canten *Simario* en el idioma correctamente.
6. Interpreten las partes melódicas y rítmicas de *Simario* de distintas maneras creativas.
7. Empiecen a cantar ambas canciones con la entonación correcta y el ritmo preciso.

### *Descripción de la programación de la clase*

1. Presentar a los niños a un elefante de peluche llamado Babá Elefante. Decirles que es un tipo especial de elefante porque tiene una barba con tres pelos. Decirles que tiene un problema. Ha perdido su cofre del tesoro y su anillo y los necesita, a los niños, para encontrar el camino de vuelta a España. Le gustan los juegos e invita a los niños a jugar con él y elegir quién de ellos le ayudará a volver a casa.
2. Cantar *Simario* a los niños mientras se les va tocando en la cabeza al pasar, con un ritmo constante. Se interpreta la última frase “*di di di*” tocando ligeramente la cabeza del último niño tres veces.
3. Repetir esto mientras se observa la reacción de los niños.

4. Ver sus reacciones e interpretar la canción de nuevo tomando elementos de sus aportaciones.
5. Hacer que los niños se levanten y anden al ritmo constante en una dirección elegida mientras cantan la primera frase melódica. Los niños andan en dirección diferente mientras cantan la segunda frase. Durante la parte rítmica se les pide que den pequeños golpes de diferentes maneras como sobre el suelo, sobre su cuerpo, sobre una silla, etc.
6. Pedir a los niños que intenten cantar la canción mientras se mueven como en el paso anterior. Esta vez, en la parte rítmica, hacen un juego dando palmadas con su pareja de enfrente. Siguen el ritmo de la frase siguiendo el pulso, pero cuando aparece la frase “*di di di*” dan tres palmadas con un compañero.
7. Pedir a los niños que vuelvan a sentarse en círculo e invitarlos a que pasen de un niño a otro el muñeco del elefante Babá mientras escuchan la canción. Decirles que el elefante Babá es un elefante viejo y que no puede moverse muy rápido.
8. Cantar la canción ayudando a los niños a pasar el muñeco en cada una de las partes fuertes del compás (primero y tercero) mientras se toca los hombros de cada niño con el mismo patrón rítmico.
9. Durante la frase rítmica “*di di di*” se invita al niño a dar un golpecito con el muñeco tres veces en el regazo del otro niño. Se da tiempo para practicar.
10. Repetir los pasos 8 y 9 pero esta vez, siguiendo el pulso de la canción diciéndole a los niños que el elefante Babá quiere volver a casa sin tardanza.
11. Decir a los niños que este juego musical pone muy contento al elefante Babá, así que propone otro juego con muchas diversión a base de cosquillas.
12. Pedir a los niños que cuenten *Sar-dina-ina-ina* (1-2-3-4-) con el profesor mientras dan una palmada o se la dan al compañero. Repetir varias veces mientras el profesor empieza a cantar el juego musical italiano *Sardina*.
13. Los niños siguen llevando a cabo los movimientos y el profesor hace cosquillas sobre la cabeza de un niño cada vez. En la última frase melódica ascendente, en la sílaba “*ra*”, se le pide a los niños que sugieran otras partes del cuerpo. Por ejemplo, el niño dice “*la nariz*”. La segunda vez se hacen cosquillas a un niño cada vez en la nariz. El niño que coincida con la sílaba “*ra*” elige, y el profesor usa uno distinto cada vez.
14. Llevar a cabo la misma actividad pero haciendo cosquillas sólo durante “*cricricri*” y “*cracracra*”.
15. Repetir los pasos 12 y 13 varias veces según cuántos niños la estén disfrutando. Pedir a los niños sugerencias para las cuentas 1-2-3-4 antes del comienzo de la canción y mientras la escuchan. Dé a varios niños barras de entre los instrumentos Orff para interpretar las notas de “*cri cri cri*” y “*cra cra cra*”.
16. Pedirles que canten las frases de las cosquillas con el profesor mientras se siguen los pasos 12 y 13 repetidamente.
17. En la última frase melódica ascendente, pedir a los niños sugerencias. Elegir un movimiento especialmente adecuado y pedirles que lo canten con sílabas sin sentido (o “*la*”) asegurando el aumento vocal correcto.
18. Preguntar a los niños si recuerdan el primer juego. Pedirles que canten con el profesor asegurándose de que pronuncian las palabras correctamente. Usar movimientos corporales para mostrar la línea melódica ascendente de la palabra “*Simario*” y “*do re mi*”. Asegurarse de la interpretación correcta del patrón melódico ascendente.
19. Con los niños en una fila, uno delante de otro, enseñarles a dar una palmada en el hombro del compañero con su mano derecha y con un tempo constante. Realizar el juego de esta manera. Cada vez que la canción termina, el último niño acariciado queda fuera.

20. Invitar a cada niño eliminado a elegir una forma de acompañar a los jugadores cantando y ayudando al elefante Babá. En parejas, chocan palmas con el compañero. Siguen el tempo y aplauden tres veces en “*di di di*”, o pueden inventarse otro tipo de acompañamiento.
21. Asegurarse en la coordinación de esa pequeña interpretación tanto de los niños que están jugando como de los que están eliminados e improvisando, de que cada comportamiento musical del niño refleje su potencial y sus preferencias. Una vez que quedan los dos últimos niños en el juego, se les enseña a ejecutar la manera tradicional de acabar el juego.
22. Habiendo completado satisfactoriamente los pasos anteriores, presentar el juego de la forma tradicional tal y como se explica en la información cultural del manual e informar a los niños de su país de origen. Hacer que lo experimenten unas cuantas veces.
23. Se puede presentar la manera tradicional de interpretar *Simario* una vez que se está seguro de que los niños pueden seguir el patrón de las palmadas. Al principio se le puede presentar el juego al niño más capaz en un tempo más lento que el normal y gradualmente (a) invitar a otro niño que observará desde el entorno de la actividad y (b) aumentar la velocidad del tempo de la interpretación. El entusiasmo que provoca se contagia a todos los niños, lo que hace que ayude al aprendizaje de una manera significativa.

#### *Resultado esperado*

Los niños interpretan satisfactoriamente y con seguridad la canción y el patrón de palmadas de *Simario* con Buena coordinación de movimientos y comunicación musical con los otros.

#### *Prueba del aprendizaje*

Los que aprenden interpretan satisfactoriamente el juego musical *Simario* y se han divertido de manera evidente. Los objetivos relacionados con el ritmo, la letra y la melodía han sido alcanzados tanto como la correcta interpretación, colaboración musical y el desarrollo de la creatividad.

### **Programación de la clase 3: El elefante Babá y el precioso anillo**

#### *Objetivos musicales*

Se espera que los niños:

1. Mejoren la interpretación de los juegos musicales *Simario* y *Sardina* de maneras cada vez más creativas.
2. Mejoren la interpretación de los juegos musicales *Simario* y *Sardina* de la manera tradicional.
3. Interpreten el ritmo constante del juego musical *Póunto póunto to dhachtílídhi* mientras lo escuchan.
4. Interpreten los tiempos fuertes del material musical mencionado mientras los escuchan (1<sup>er</sup> y 3<sup>er</sup> tiempos de cada compás), usando su cuerpo, material escolar e instrumentos musicales.
5. Desarrollen movimientos corporales que describen la línea melódica de *Sardina*.

#### *Descripción de la lección*

1. Pedir a los niños que cuenten la historia que se les presentó en la lección anterior.
2. Invitarlos a jugar a *Simario* con improvisaciones creativas o de la manera tradicional, como está propuesto en la anterior programación de la clase.
3. El último niño, el ganador del juego, necesita ayudar a Babá a encontrar el cofre del tesoro y su objeto perdido.
4. Pedir a los niños que interpreten *Sardina* mientras se canta o se pone la grabación (como en los pasos 12 y 13 de la lección anterior).

5. Para la primera frase, invitar al niño a poner su mano sobre sus ojos como si estuviera buscando algo.
6. En las notas más altas levantan aún más la cabeza mientras buscan.
7. El ganador del juego anterior sostiene unos palos e interpreta el ritmo constante ayudando al niño a encontrar el cofre.
8. En las frases de cosquillas, el niño cosquillea su palma derecha y su palma izquierda. Initially their own palm and the right palm of the child they meet at this point of the song.
9. No se encuentra el cofre del Tesoro, así que el niño se sienta en el círculo para jugar a *Sardina* de la manera tradicional que es similar a *Simario* rodeando el círculo y aplaudiendo, con la excepción de la parte de las cosquillas. Cada niño necesita hacer cosquillas en la palma del niño de su izquierda.
10. Los dos ganadores de los dos juegos cogen el cofre del tesoro, lo abren y encuentran la imagen del anillo perdido.
11. Se informa a los niños que jugarán a otro juego para poder encontrar el anillo perdido. Pedir a los niños que se sienten y junten sus palmas. Coger el anillo e interpretar con ellos *Póunto póunto to dhachtílídhi*. Sin embargo, no se deja el anillo en las manos de ningún niño todavía.
12. Pedir a los niños que escuchen la canción y que creen movimientos o percusión corporal para (a) el pulso y (b) los acentos. Interpretar la canción.
13. Aislar los intervalos de tercera descendentes de la canción, “*póunto póunto*” y “*psáxe psáxe*”, y cantarlos.
14. Invitar a los niños a crear movimientos que demuestren estos intervalos léxicos (como intercalar las palmadas con ellos o con sus compañeros). Cantar los intervalos con los movimientos. Intentar una variedad de movimientos y de percusión corporal con los niños.
15. Aislar los patrones melódicos de “*to dhachtílídhi*” y “*dhe tha do vreis*” que contienen notas repetidas con un intervalo de tercera descendente al final. Practicarlos con movimientos de la mano que indiquen este contorno melódico mientras se canta la canción. Se debe permitir una práctica suficiente así como invitar a que realicen variaciones sobre los movimientos adecuados.
16. Los niños pueden cantar la parte de la canción en la que experimentaron los intervalos, coordinándolos con los movimientos que elijan.
17. Pedir a los niños que ayuden al profesor a cantar la canción. Se empieza a cantar la melodía con “la” y se invita a los niños a terminar la línea melódica de la primera frase. Al principio, se detiene justo antes de los intervalos invitando a los niños a cantarlos, bien con “la” o con la letra real. Elegir un punto diferente para detenerse para hacer más difícil la tarea. Asegurarse que los niños cantan correctamente “*to dhachtílídhi*” y conectarlo con un movimiento determinado. Cantar el resto de la letra.
18. Usar el mismo procedimiento del paso 23 invitando a los niños esta vez a utilizar la letra.

### *Resultado esperado*

Los niños interpretan el juego musical *Sardina* con buena coordinación motriz y con fraseo, entonación al cantar y pronunciación lingüística correctos. Los niños utilizan instrumentos de percusión para interpretar el pulso y los acentos de la canción, y el Instrumental Orff para interpretar ciertas palabras como "cri cri cri", "cra cra cra" y "dril-lu-la". Los niños cantan la canción *Póunto póunto to dhachtílídhi* correctamente. Los alumnos interpretan satisfactoriamente los juegos musicales y se han divertido de manera evidente. Los objetivos relacionados con el ritmo y la melodía han sido alcanzados tanto como la correcta interpretación y el desarrollo de movimientos corporales.



Los niños abrazan el mar Mediterráneo en sus juegos musicales.  
(Del Jardín de Infancia número 14 de Corfú y su maestra Pinelopi Pezaru)

#### **Programación de la clase 4: Juegos musicales de Italia, Grecia y Chipre.**

##### *Objetivos musicales*

Se espera que los niños:

1. Mejoren la interpretación de los juegos musicales de esta unidad didáctica.
2. Desarrollen y cuenten la historia, añadiendo el material musical en las partes correctas.
3. Desarrollen diferentes identidades musicales a través de la interpretación del material musical de la unidad didáctica.
4. Demuestren pensamiento crítico y comunicación musical mediante el aumento de la consciencia de su comportamiento musical para la interpretación satisfactoria de los juegos.

##### *Descripción de la lección*

1. Invitar a los niños a contar la historia y añadir sus propios elementos.
2. En las partes correspondiente de la historia invitar a los niños a interpretar *Simario* y *Sardina* (a) en la forma tradicional y (b) en formas creativas que podrían sugerir. Por supuesto, las proposiciones creativas de los niños podrían conducir a la clase a nuevos objetivos creativos no planteados con anterioridad. Se necesita estar preparado para trabajar sobre ellos y completar actividades pertinentes que sean apropiadas a la música y al comportamiento musical de los niños.
3. Invitar al niño a tocar *Póunto póunto to dhachtílídhi*, inicialmente como canción, confirmando la entonación y la pronunciación lingüística correcta de las palabras.
4. Repetir el canto varias veces incorporando movimientos expresivos y percusión corporal a la línea melódica y a los patrones rítmicos de la canción.
5. Invitar a los nuevos ganadores de *Simario* y *Sardina* de esta clase, a interpretar por turnos, con el resto de los niños el juego musical *Póunto póunto to dhachtílídhi* sujetando el anillo y dejándolo en las palmas cerradas de un niño mientras la canción termina.
6. Dar la oportunidad a otros niños, a quienes también les gustaría jugar de la manera tradicional.
7. Decir a los niños que, como se ha encontrado el anillo, se ha puesto en el cofre del tesoro y ahora el elefante Babá está listo para irse a casa y su viaje va a comenzar.

8. Invitar a los niños a dar ideas sobre su viaje a España o a alguna parte en particular del país.
9. Pedirles que dibujen esas ideas y prometerles que en la próxima clase viajarán con el elefante Babá porque su viaje no será fácil.

*Resultado esperado*

Los niños interpretarán estos tres juegos musicales de la unidad didáctica fluidamente y con confianza, coordinación y buena entonación.

*Prueba del aprendizaje*

Con su profesor, los niños hacen una serie de dibujos sobre la historia y sobre los tres juegos musicales. Los dibujos se colocarán siguiendo el orden adecuado. Los niños vuelven a contar la historia añadiendo sus propios elementos, si lo desean, e interpretando los juegos musicales.