

# La Pizarra Musical

## Introducción

La canción popular infantil es el eje principal sobre el que descansa el proceso de aprendizaje de la música en la Educación Primaria. A través de la canción, los alumnos adquieren los elementos básicos del lenguaje musical, destrezas en la entonación y el ritmo, capacidad de expresión vocal e instrumental y conocimiento del patrimonio cultural propio y de los demás pueblos. En la canción están contenidos, como en un pequeño cosmos, todos los elementos básicos, melódicos, rítmicos, armónicos, de expresión y de forma que estructuran la base de la Música. En palabras del gran músico y pedagogo Zoltan Kodaly, *la canción popular infantil es la lengua materna musical de los niños*.

Este principio que hoy constituye el punto de partida de todas las metodologías de la pedagogía musical es el núcleo del trabajo que se presenta. El currículum correspondiente a los bloques de Educación Musical en la Educación Primaria dentro del Área Artística recoge dentro de sus objetivos la adquisición de contenidos básicos del lenguaje musical, que permitan la interpretación y lectura de partituras sencillas. Este aspecto, no obstante, necesita de una práctica intensiva que la dedicación horaria correspondiente al área no siempre permite. Las actividades basadas en herramientas informáticas permiten reforzar este aspecto, de forma eficaz y divertida para el alumno, sin estar sujetos a las limitaciones de espacio y tiempo del aula.

## Características de la aplicación

La aplicación parte de una selección de seis canciones atendiendo a una progresiva ampliación del ámbito melódico, siempre sin embargo dentro del ámbito de octava, He procurado reunir tanto canciones propias de la Comunidad Valenciana ( *Uni Dori Teri*, *Ja ve Cento*, *Ximo el boticari*) como en castellano ( *La Flor de la Cantuta*, *Córtame un*

*ramito verde*) o extranjeras, que en este caso permiten su explotación en el área de lengua extranjera – inglés (*Kookaburra*).

El juego mantiene una continuidad con otros dos presentados anteriormente a las dos convocatorias anteriores, **La Caixa de Música** y **Jugando con las Notas**, y puede considerarse la continuidad lógica de aquellos. Si en los juegos citados el objetivo era la adquisición de destrezas de discriminación auditiva melódicas y rítmicas, en el presente juego nos dirigimos a aquello que da pleno sentido al entrenamiento auditivo: la experiencia musical. Se trata por tanto de cantar, tocar la flauta e identificar los elementos musicales trabajados en las actividades anteriores trabajando sobre canciones conocidas.

Para la interpretación con la flauta he compuesto arreglos midi de forma que los alumnos interpreten las canciones acompañados por un fondo instrumental. Estos arreglos son variados según el carácter de la canción, desde los propios de los instrumentos Orff de que se dispone en las clases a los basados en una instrumentación pop standard de batería, bajo, guitarra, etc.



Presentada por los personajes ya conocidos de las actividades citadas, **Sol y Tempo**, a los que se añade ahora **Flautina**, los alumnos pasan por cinco juegos distintos en cada una de las seis canciones, trabajando el canto y el solfeo, el reconocimiento de notas, la discriminación auditiva, los conceptos y signos musicales y la expresión instrumental con la flauta. Hay pues, un total de treinta actividades. Además, las actividades de discriminación auditiva se han programado de forma que sus elementos se barajen cada vez que se inicia de nuevo la actividad.

La aplicación se presta, como su nombre indica, a ser trabajada en pizarra digital. De hecho, varias de las actividades, especialmente las de canto, solfeísticas y de interpretación con la flauta dulce, conviene que se realicen inicialmente de forma colectiva. Los alumnos pueden solfear, cantar o tocar en grupo mientras la partitura y las ayudas visuales evolucionan en la pizarra. Posteriormente, individualmente, en clase o en sus casas, pueden perfeccionar la ejecución.

Los intervalos y grupos de notas presentes en las canciones seleccionadas en el programa siguen una secuencia de presentación adoptada por la mayor parte de las metodologías: La tercera menor, *sol-mi*, por la que comenzamos (*Uni Dori Teri*), es la más frecuente en canciones y retahílas infantiles de dos notas, en diferentes países y culturas. Lo mismo podemos decir del grupo *la-sol-mi*, la “melodía sin fin”, en palabras de Jos Wuytack, (*Córtame un ramito verde*). En un paso posterior, *La Flor de la Cantuta* trabaja el ámbito pentatónico (*do-re-mi-sol-la-do*). A ello añadimos la práctica con el grupo *'la-sol-fa-mi*, ámbito melódico de infinidad de canciones infantiles tradicionales españolas, y especialmente, del área mediterránea, plenamente representado en *Ja ve Cento. Kookaburra* abarca todo el ámbito diatónico y sirve para introducir la forma 'canon'.

En cuanto al ritmo, nos hemos ceñido a las figuras básicas redonda, blanca, negra, y corchea, Al igual que en las estructuras melódicas mencionadas, las células rítmicas trabajadas son las más sencillas desde el punto de vista interpretativo y también las más frecuentes en la canción infantil. Las canciones están elegidas de forma que estén presentes los compases binarios más usuales.

La aplicación está, pues, destinada a reforzar los contenidos de iniciación al lenguaje musical de los alumnos de tercer ciclo de primaria. Permite un trabajo completamente autónomo del alumno, por lo que puede practicarse también como actividad de refuerzo en los hogares.

## Objetivos específicos del área Artística - Música

- Reconocer auditivamente esquemas rítmicos básicos y asociarlos a su correspondiente representación gráfica.
- Comprender las relaciones de duración existentes entre las figuras rítmicas básicas.
- Adquirir soltura en el reconocimiento visual de las notas de la escala diatónica en su representación en el pentagrama (en el ámbito *do-do*)
- Interiorizar la altura del sonido de las notas de la escala con su representación gráfica convencional.

- Asociar las secuencias de notas representadas en el pentagrama con secuencias de sonidos de la escala diatónica.
- Reconocer e interiorizar los intervalos básicos de la escala mayor. Secuencias de grados conjuntos, tercera menor, intervalos propios del acorde mayor, tercera mayor y quinta justa, y cuarta justa.
- Reconocer auditivamente y representar de forma gráfica los intervalos anteriores.
- Leer e interpretar vocal e instrumentalmente partituras sencillas.

## Recomendaciones metodológicas

Aún cuando el objetivo de la aplicación es el trabajo autónomo del alumno, siguiendo su propio ritmo de aprendizaje, es muy recomendable hacer la presentación del programa en el grupo-clase, resolviendo de forma colectiva las actividades, cantando las partituras propuestas.. En un momento posterior, bien en el aula de informática, en rincones de trabajo en el aula o en el propio hogar de los alumnos se abordará de forma individual.

Así mismo es recomendable trabajar de forma previa las canciones seleccionadas:

- Aprender por imitación.
- Utilizar diferentes recursos para interiorizar los principales intervalos: fonomimia, canto interior, dibujar con el gesto el movimiento melódico.
- Es importante hacer reflexionar a los alumnos sobre las características melódicas, rítmicas y formales de las canciones propuestas y los elementos de comparación entre ellas: inicio tético o anacrúsico, tipo de compás, frases musicales, secuencias, etc.

## Canciones utilizadas

### Uni dori teri



*Uni dori teri  
xacalaveri  
virivrom  
compta bé que quinze són.*

Esta conocida retahila para juegos de contar trabaja de forma exclusiva el intervalo de tercera menor, primer grupo de notas incluido en el juego.

Su estructura rítmica es también muy simple, basada en un compás de dos tiempos de inicio tético.

U - ni do - ri te - ri xa - ca - la - ve - ri

vi - ri - vi - rom comp - ta bé que quin - ze són.

### Córtame un ramito verde



*Córtame un ramito verde  
verde te lo cortaré  
córtame un ramito verde  
de los álamos del Rey  
Y si el Rey no te dejara  
de los álamos cortar  
córtame un ramito verde  
que los tiene el olivar.*

Esta bella canción popular asturiana se desenvuelve en el ámbito del hexacordo do-la, con una primera frase basada en las notas la-sol-mi. Al igual que la anterior, su estructura rítmica es simple, basada en un compás de 2/4 tético.

Cór - ta-me\_un ra - mi-to ver - de ver - de te lo cor-ta - ré.  
cór - ta-me\_un ra - mi-to ver - de de los á - la - mos del Rey.

### Ximo el boticari



*Ximo el boticari és un home prim  
va per les teulades rossegant un fil  
Ximo el boticari és un home gros  
va per les teulades rossegant un os.*

Esta canción, de características rítmicas semejantes a las anteriores, comienza con células métricas basadas en las notas del acorde mayor do-mi-sol. También al igual que ellas se desenvuelve en el hexacordo do-la.



Xi - mo\_el bo - ti - ca - ri és un ho - me prim  
va per les teu - la - des - ros - se - gant un fil.

### Ja ve Cento



*Ja ve Cento de c'a la nòvia  
ja ve Cento malhumorat  
ja ve Cento comptant els passos  
carabassa li hauran donat.*

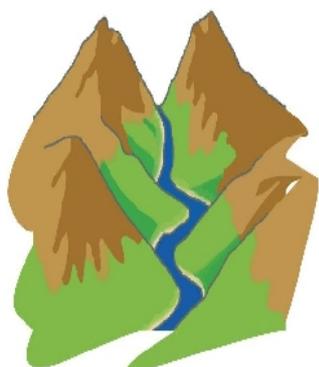
Esta conocida canción del folklor valenciano está basada en un compás de  $\frac{3}{4}$  anacrúsico. A remarcar la estructura de secuencia de sus dos frases, de idéntica estructura rítmica pero construida la segunda un grado inferior a la primera.

El acompañamiento midi que he realizado para su interpretación con flauta puede ser reproducido en clase con instrumentos Orff, y descansa sobre un ritmo de tabal propio del 'pas pla'.



Ja ve Cen - to de ca' la nú - via, ja ve Cen - to mal-hu - mo - rat, ja ve  
Cen - to comptant els pas - sos, ca - ra - bas - sa li\_hau ran do - nat.

La Flor de la Cantuta



*Una flor de la cantuta  
en el río se cayó  
púsose contento el río  
su perfume se llevó.  
El llanto de la niña  
en el río se cayó  
púsose contento el río  
y sus lágrimas llevó.*

*La flauta del pastor  
en el río se cayó  
púsose contento el río  
y su música llevó.  
El llanto, y la cantuta  
y la flauta del pastor  
pusieron contento al río  
que ya no los devolvió.*

Esta canción popular chilena, que alude a su flor nacional, se desenvuelve en el ámbito pentatónico, al igual que gran parte del folklore andino; un ámbito muy agradecido para la instrumentación en clase. Al igual que en Ja ve Cento, he realizado el acompañamiento sobre la base de instrumentos escolares (emulados en midi) Su sencillez rítmica, en compás de 4/4 tético y sin complicaciones métricas, no empaña la belleza de esta canción, muy bien acogida por los alumnos tanto para su interpretación vocal como con la flauta.

U - na flor de la can - tu - ta en el rí - o se ca - yó

pú - so - se con - ten - to \_ el rí - o su per - fu - me se lle - vó

**Kookaburra**



*Kookaburra sits  
On the old gum tree-ee  
Merry Merry King  
Of the bush is he-ee  
Laugh  
Kookaburra, laugh  
Kookaburra  
Gay your life must be*

Kookaburra es un ave australiana de canto semejante a una risa. La letra relata el placer con que se posa sobre un arbusto mientras celebra con su risa su vida alegre. Esta canción, de ámbito de octava, muy sencilla técnicamente aunque con una pequeña dificultad en el quinto compás, puede ser interpretada a canon, siguiendo las entradas de voces señaladas en la partitura.

1  
Koo - ka - bu - rra sits on an old gum tree... me - rry, me - rry King of the bush is he...  
2

3  
laugh, Koo - ka - bu - rra laugh, Koo - ka - bu - rra gay your life must be.  
4

**Evaluación**

Todas las actividades auditivas que lo precisan tienen un contador y una pantalla de evaluación según la relación intentos/aciertos, que se ha establecido en base a la dificultad media de los ejercicios. Este procedimiento permite la autoevaluación del alumno.

## Descripción del juego

Los personajes que introducen el juego son los ya conocidos de “La caixa de Música” y “Jugando con las notas” **Sol** y **Tempo**. A ellos se añade **Flautina**.

Con este último personaje, los alumnos pueden consultar las digitaciones correspondientes a cada nota, ya que muestra éstas de forma dinámica sincronizada con la música.



La página index.html da paso a la pantalla inicial del juego.

Este se abrirá en pantalla completa, dando paso a una presentación del juego a cargo de los personajes. Al término de la presentación se activarán los botones del juego.

Puede saltarse esta introducción haciendo clic en el personaje Sol.



La primera pantalla da paso:



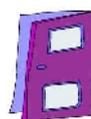
A través del icono “las posiciones de la flauta”, a una pantalla donde el alumno puede consultar de

forma dinámica las digitaciones de las notas de la escala.



Los iconos situados en la pizarra dan paso a la canción elegida. Puede verse el título y escucharse

un motivo característico de la canción al pasar el ratón por encima de cada icono.



¡En todas las pantallas, el botón 'puerta' permite volver a la pantalla anterior, hasta llegar a la primera. En la última de ellas, la pantalla de créditos, el botón 'puerta' cierra el programa.

## La pantalla de canciones

Haciendo clic en los iconos que hay dentro de la pizarra se puede acceder a seis canciones:



- Uni Dori Teri
- Ximo el boticari
- Ja ve Cento
- Córdame un ramito verde
- La flor de la cantuta
- Kookaburra

Las siguientes imágenes muestran las pantallas de inicio de cada una de ellas.



Uni Dori Teri



Ximo el boticari



Ja ve Cento



Córdame un ramito verde



Una flor de la cantuta



Kookaburra

### Los botones de juego



El procedimiento de juego es el mismo en las seis canciones; la página de entrada nos presenta seis botones:



**Canta la canción:** permite escuchar la canción con un acompañamiento pianístico y cantar o solfear la canción mientras suena en modo 'karaoke'

**Escribe las notas:** permite escribir las notas de la canción conforme son identificadas por el alumno



**Completa la partitura:** el alumno ha de colocar líneas divisorias, claves, signos de compás, para completar la partitura.

**Reconoce las notas:** hay que identificar fragmentos de la canción y relacionarlos con los correspondientes

fragmentos de la partitura.

**Tócala con la flauta:** al igual que en 'canta la canción', pero con un acompañamiento instrumental para interpretar la canción sobre éste. Al mismo tiempo, el personaje Flautina muestra la digitación de la flauta conforme las notas van sonando.

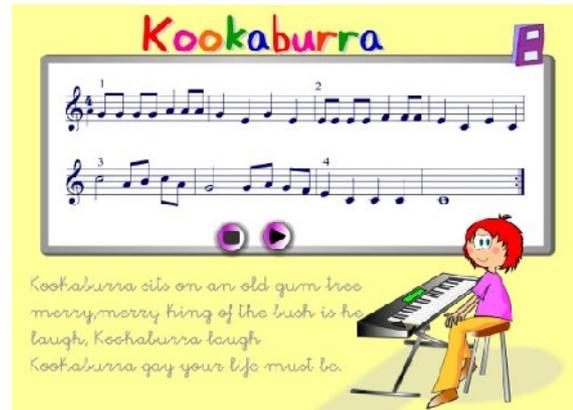
**Más canciones:** regresa a la pantalla principal de 'canciones, para escoger otra canción.

### Canta y solfea la canción

**Descripción:**



El botón 'canta la canción' presenta una pantalla en la que podemos escuchar la música, interpretada por Sol al teclado con un ligero acompañamiento pianístico. Mientras, se activan las notas del pentagrama conforme van sonando para que puedan ser seguidas con facilidad. También se presenta la letra de la canción en modo 'karaoke'.



Puede hacerse pausa en la canción o reiniciarla con los botones de control.



Al acabar la canción, aparecen los botones para pasar a otro juego o a una canción diferente.

**Sugerencias metodológicas:**

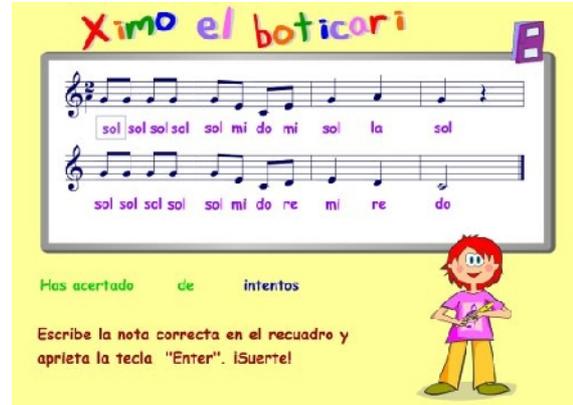
Esta actividad tiene sentido principalmente realizada de forma colectiva en la pizarra digital, ya que supone un primer acercamiento a la lectura musical. El movimiento sincronizado de la partitura facilitará su seguimiento por parte de los alumnos con más dificultades y corregirá de forma mutua las dificultades de entonación. Permite aplicar diferentes juegos que combinen la participación colectiva con la individual: un alumno canta dos compases y el resto de la clase contesta otros dos, se canta o solfea silenciando los compases pares o sustituyendo estos por percusión corporal, se canta silenciando la música y haciendo el seguimiento sobre la partitura, combinando lectura de notas y lectura rítmica, etc.

También es recomendable practicar con las pantallas del juego “La caixa de música” las relaciones interválicas que corresponden a las de la canción.

Escribe las notas



El botón 'Escribe las notas' conduce a otra pantalla en la que el alumno ha de escribir en el recuadro las notas de la canción. En caso de acierto, el recuadro saltará a la nota siguiente y contará un acierto. En caso contrario, la nota sonará para probar de nuevo.



Una vez terminado el ejercicio, Sol se encargará de decir el resultado obtenido, según el número de intentos empleado: **Excelente**, **Muy bien**, **Bien** o **debes mejorar**.

Los iconos de la parte inferior te permitirán pasar a otras actividades o canciones.

Sugerencias metodológicas:

Aunque puede realizarse de forma colectiva, esta actividad tiene más sentido realizada de forma individual, ya que es esencialmente una actividad de refuerzo de la lectoescritura musical. El hecho de que suene la nota en el caso de haber sido escrita correctamente contribuye a la fijación de las relaciones de altura entre ellas.

## Completa las partituras



El botón 'completa la partitura' presenta una pantalla en la que a la partitura de la canción le faltan elementos esenciales.

Hay que arrastrar las claves, el signo de compás, barras finales, signos de repetición y líneas divisorias de los compases al lugar que les corresponde en la partitura.

Un contador nos mantendrá informados de aciertos e intentos.



Al igual que en la pantalla anterior, al acabar Sol informará del resultado **Excelente**, **Muy bien**, **Bien** o si **debes mejorar**, que se ha obtenido.

### Sugerencias metodológicas:

Tanto realizada de forma colectiva como individual, esta actividad permite incidir en conceptos de métrica musical básicos tales como tipos de compás, inicios téticos o anacrúsicos, nomenclatura de signos musicales, etc.

## Reconoce fragmentos musicales de la canción



El botón 'reconoce las notas' conduce a una pantalla en la que la partitura de la canción está dividida en fragmentos, identificables por sus diferentes colores. Tras la explicación de Tempo (puede saltarse haciendo clic en el personaje) al pasar el ratón por encima de cada altavoz podrá escucharse la música de cada uno de los fragmentos. Una vez reconocida hay que arrastrar el altavoz al fragmento que le corresponde. En caso de acierto el fragmento cambiará de color. Si no, el altavoz volverá a su sitio.

Un contador nos mantendrá informados de aciertos e intentos.



Al igual que en las pantalla anteriores, al acabar Tempo nos informará del resultado Excelente, Muy bien, Bien o si debes mejorar, que hemos obtenido.

### Sugerencias metodológicas:

Esta actividad se presta para introducir y comentar aspectos relacionados con la forma y la estructura musical, tales como frase, semifrase, motivo musical, pregunta-respuesta, secuencia, frase conclusiva o suspensiva, etc. Por tanto

utilizaremos esta actividad de forma colectiva para resolverla incidiendo en estos aspectos. Puede repetirse a continuación en los ordenadores individuales dado que el orden en que se presenta es aleatorio y diferente cada vez.

Dada la semejanza de muchas de las frases, que a veces se diferencian en una sola nota, hay que insistir en prestar atención auditiva a aquellos elementos diferenciadores, tanto rítmicos como interválicos que pueden ayudarnos a resolver la actividad.

## Toca las canciones con la flauta



El botón 'tócala con la flauta' nos permite tocar la canción con la flauta mientras suena un fondo instrumental de

acompañamiento.



Al mismo tiempo, Flautina nos mostrará las posiciones de la flauta, y también las notas de la partitura se iluminarán de forma sincronizada con la música.



### Sugerencias metodológicas:

Al igual que en la primera pantalla, esta actividad está diseñada principalmente para su realización en forma colectiva. Al igual que en aquella, pueden realizarse diferentes juegos que combinen la participación colectiva con la individual: un grupo de alumnos toca la flauta en determinados compases y otros contestan bien con flauta o con pequeña percusión, etc.

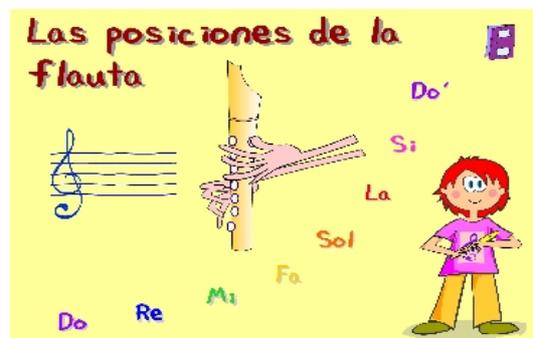
Esta actividad puede resultar de gran ayuda para alumnos con dificultades con la flauta o que se incorporan con retraso a una clase en la que ya hay un nivel más alto. Permite trabajar en casa canciones de pequeña a media dificultad con el apoyo visual de las digitaciones que presta el personaje Flautina, siguiendo estas en un primer momento. El apoyo adicional del acompañamiento instrumental, que ejerce la función de metrónomo (más ameno que el tradicional) permite afrontar las dificultades métricas.

## Consulta las posiciones de la flauta



El botón 'Las posiciones de la flauta' en la pantalla principal, nos permite consultar las posiciones de la flauta de cada nota simplemente pasando el

ratón por encima de las notas.



## Anexo

### Experimentación del material con alumnos

A lo largo de los últimos cursos , como profesor de Educación Musical en el CEIP Rei en Jaume, de Foios (Valencia) he ido elaborando los materiales que han servido de base al trabajo que se presenta. Han sido experimentados con resultados muy satisfactorios con alumnos desde tercero a sexto de primaria. Remarquaría las siguientes observaciones, producto de mi experiencia y la de compañeros que han utilizado también este material:

- Las sesiones individuales en el aula de informática son mucho más útiles si el material ha sido trabajado previamente en la clase de forma colectiva. El conocimiento previo de las canciones y el trabajo con ellas, ya comentado en la guía didáctica es también muy recomendable. No hay que olvidar que estamos ante un material de refuerzo, que nunca puede sustituir el aprendizaje que se deriva de la experiencia activa y la vivencia directa de la Música.
- Los resultados de la lectura de las partituras activas incluidas en el programa con alumnos con dificultades rítmicas son muy destacables, por el apoyo que proporciona el apoyo visual del movimiento melódico mostrado por el ordenador. La variante dirigida al aprendizaje de la flauta dulce ha dado también muy buen resultado. En muchos casos, sustituye a una farragosa explicación costosa de asimilar. Por otro lado, la interpretación sobre un fondo sonoro de acompañamiento es altamente motivadora, al tiempo que introduce elementos formativos adicionales: esperar entradas, interludios, tocar en grupo, etc.
- Las pantallas de evaluación son también un gran elemento de motivación, que disuade al alumno de abordar la actividad con clics desmotivados. Da muy buen resultado hacer que el alumno refleje él mismo en una ficha personal los resultados que obtiene en diferentes sesiones de trabajo, de forma que tenga constancia de los progresos que consigue.