

Creando personajes musicales

Escuela: Jardín Integral Común N°4 DE 5

Autora: Denise Alejandra Sendra

Sala/grado/año: Sala Verde (5 años)

*“Asociar el gesto con la música es evocar la expresión corporal”
François Delalande*

Breve descripción

La propuesta “Creando personajes musicales” está pensada para que los niños y las niñas identifiquen melodías y ritmos asociándolos con personajes de su invención. Emplea la expresión corporal como respuesta a los sonidos del piano.

Situación inicial

El proyecto surge a partir de las dificultades de algunos niños y niñas para moverse conforme al ritmo de la música y de la dificultad en la diferenciación auditiva de melodías que les eran familiares.

El mismo fue inspirado en la concepción de Françoise Delalande según la cual, el Gesto es considerado como parte indispensable del pensamiento musical, y en Jaques Dalcroze, quien entendía el cuerpo y el movimiento como parte inseparable de la educación musical.

La música es una forma de comunicación y expresión para la cual es necesario recuperar las vivencias y el disfrute como parte esencial de la misma utilizando el juego como instrumento para favorecer la creatividad y la vinculación con el arte.

Objetivos

A través de este proyecto, se espera que los alumnos que participen de la propuesta:

- Identifiquen motivos melódicos y se expresen corporalmente en función a los mismos.
- Desarrollen la creatividad inventando personajes en respuesta a la música escuchada e improvisen movimientos relacionados con la escucha.

- Despierten el interés la escucha musical instrumental, a través de una propuesta lúdica que los involucre en la creación de los personajes.

Contenidos

- Percepción de diseños melódicos.
- Seguimiento del pulso de la música.
- Expresión de ritmos con el cuerpo.
- Creación de personajes para vincularlos a motivos melódicos.
- Creación de motivos melódicos.

Destinatarios

Los destinatarios fueron los niños y las niñas de la sala Verde (5 años) del JIC 4 - DE 5 durante el último cuatrimestre de 2022.

Secuencia didáctica

En la primera clase del proyecto, se invitó a las/os niñas/os a escuchar una melodía en el piano de MicroKosmos de Bela Bartok. Se les advirtió que la música hablaba de un personaje de un cuento encantado. ¿Se imaginan de quién se trata?

Ellos propusieron y se terminó contagiando la idea de que la música era de zombies, por lo tanto se movieron por el espacio caminando como dicho personaje. A partir de allí, el motivo fue utilizado para improvisar y hacer que ellos se movieran rápido, lento, se detuvieran, etc.

Se repitió el juego en otras clases hasta que invitamos a jugar a otro personaje.

Esta vez, los niños escucharon la melodía de “Hedwig” de John Williams. Como se trataba de una melodía tranquila y misteriosa, un niño propuso que el gesto era de arrastrarse por el piso, y otra decidió que entonces el personaje era un **gusano** (personaje que surge a partir del trabajo de huerta que estaban realizando con la maestra de sala).

Nuevamente jugamos con movimientos desde el suelo siguiendo el carácter de esta nueva melodía, desplazándose como un gusano, más lento o más rápido.

Empezamos a turnar las melodías y los niños se transformaron de gusano a zombie teniendo que estar atentos a los cambios. Se advirtió que mientras jugaban tenían que escuchar para diferenciar un personaje de otro.

El proyecto continuó incorporando distintas melodías a lo largo de cuatro meses. Dichas melodías fueron asociadas por los/as niños/as con distintos tipos de movimientos adecuados a los personajes que ellos inventaron: Zombie, Gusano, Bruja (en escoba voladora), Sapo, Caballero, Mariposa, Gigante, Escarabajo.

Muchos de estos personajes surgieron como vinculación a los contenidos que trabajaban con las maestras de sala, salían de su imaginación inspirados por los cuentos y las experiencias en la huerta.

Antes de incorporar un nuevo personaje se evaluaba mediante la observación del grupo que los alumnos se hubiesen familiarizado con la melodía y el carácter de los personajes. Incorporar nuevos personajes sin que estuviesen afianzados los anteriores podía generar confusiones perjudicando el aprendizaje y dificultando el juego.

Para guiar a los estudiantes en el movimiento, se invitaba a observar como referente a los compañeros que hubiesen identificado la melodía y se estuviesen desplazando acorde a la misma.

En las ocasiones que el grupo tenía opiniones contradictorias sobre la identificación del personaje (melodía característica/carácter), nos detuvimos a escuchar las distintas melodías y las comparamos. El grupo las iba identificando y por descarte concluían cuál era el movimiento que tendrían que haber realizado.

Otra estrategia utilizada hacia el final del proyecto fue decirles que yo estaba medio distraída y había que estar atentos porque me podía equivocar. Entonces, por momentos tocaba la melodía característica de un personaje pero le pedía al grupo que se moviera como otro. A partir de esto, para ayudarme, el grupo pasaba a explicarme que me había equivocado describiendo las diferencias entre un personaje y otro: “Seño, el gusano es más lento y esta música es más rápida”, “¿Entonces era esta música?”, “No, esta es feliz y la del escarabajo es más triste”... “La del sapo es saltarina y está es voladora”, etc.

Al finalizar, pudimos vincular este proyecto con otro de grafías analógicas en el piano. Simplificando la melodía del zombie, logramos tocar un pequeño fragmento en el piano. A su vez, la melodía del escarabajo, que fue la última que incorporamos, fue creada a partir de la improvisación con tarjetas y por elección de los/as niños/as de la sala.

Otros actores

Contribuyó a la experiencia la maestra de sala, quien dejó de lado la timidez y puso el cuerpo para jugar acompañando a nuestros alumnos y a mí. Gracias a ella surgieron la inspiración de muchos de los personajes y los modos de moverse.

Agradezco a la directora del JIC quien logró recuperar el teclado para que pudiéramos usarlo en el jardín y se encargó de trabajar a nivel institucional para que se respetara el espacio del SUM como lugar de aprendizaje.

Evaluación

- Observación de los movimientos de los niños/as y su respuesta a los cambios de melodías, tempo y silencios musicales con cada incorporación de personaje (melodía característica).
- Observación de los tiempos de demora en el cambio de dramatización al pasar de una melodía a otra.
- Comparación de melodías y carácter musical, describiendo las diferencias que encontraban entre un personaje y otro.
- Al final del proyecto toda la sala cambió su modo de moverse al escuchar el motivo que identificaba al personaje, pasando de una dramatización a otra con entusiasmo y compromiso. Los/as niños/as pedían sus melodías preferidas y esperaban con ansias el momento de la semana en el que jugábamos con el piano.
- Aprendieron a respetar el espacio y el cuerpo de los demás y a escuchar mientras jugaban. Al principio del proyecto esto resultaba problemático ya que algunos se exaltaban, perdiendo de vista la consigna de la actividad. Por eso mismo, recomiendo hacer progresiva la incorporación de personajes y detener la actividad las veces que sea necesario para trabajar pautas de cuidado.
- Durante el trabajo nos detuvimos a reflexionar sobre lo sucedido, generando normas de convivencia y vinculándolas con el trabajo de la maestra de sala. En los momentos de detenimiento, ellos mismos identificaron la razón de la interrupción del juego y propusieron soluciones.