

## JUEGO Y EDUCACIÓN MUSICAL DENTRO DEL NIVEL INICIAL.

### RECEPCIÓN DE LOS DIFERENTES ACTORES

Nancy Fresco

Universidad Católica de Salta (Argentina)

#### RESUMEN:

El siguiente trabajo tiene como objetivo demostrar cómo la función lúdica puede interactuar con la educación musical, dentro del nivel inicial, sin perder la ética del juego.

Esto se hará a partir de la observación directa del lenguaje corporal en niñas y niños de la primera infancia, detectando conductas desde su emocionalidad al momento de vivenciar diferentes juegos. Se recabarán datos a partir de entrevistas realizadas a docentes del área de educación musical y el nivel inicial.

Nos proponemos acercar respuestas que posibiliten herramientas que llamen a la reflexión de quienes queremos mejorar nuestras prácticas educativas, con miradas desde diversas perspectivas teóricas. Por ejemplo, se considerará la obra de Johan Huizinga (2020), dedicada a la teoría del Juego; la mirada de Roger Caillois (1986), con el desarrollo del estudio de los juegos y su clasificación; y, en relación a la pedagogía del juego, tendremos en cuenta los aportes de Ivana Rivero (2016).

Desde la educación musical se intenta romper con estructuras sobre modelos metodológicos tradicionales con los nuevos paradigmas que comienzan a introducirse en la educación artística, proponiendo ideas que obedecen al movimiento de la “Nueva Escuela”. Estas metodologías plantean una revolución pedagógica a partir de la integralidad en la educación, poniendo el foco en las infancias con sus nuevas demandas.

**PALABRAS CLAVES:** Educación Musical. Juego. Pedagogía. Corporeidad.

## **SUMMARY:**

The following work aims to demonstrate how the playful function can interact with music education, within the initial level, without losing the ethics of the game. This will be done from the direct observation of body language in early childhood children, detecting behaviours from their emotionality when experiencing different games. Data will be collected from interviews conducted with teachers in the area of music education and the initial level.

We propose to bring answers that enable tools that call for reflection of those who want to improve our educational practices, with views from different theoretical perspectives. For example, the work of Johan Huizinga (2020), dedicated to Game Theory; the gaze of Roger Caillois (1986), with the development of the study of games and their classification; and, in relation to the pedagogy of play, we will take into account the contributions of Ivana Rivero (2016).

Music education seeks to break away from traditional methodological structures with the new paradigms that are beginning to be introduced in art education, proposing ideas that align with the "New School" movement. These methodologies advocate for a pedagogical revolution based on the integrality of education, focusing on children and their new demands.

**KEY WORDS:** Music Education. Game. Pedagogy. Corporeality.

## **Introducción**

¿Es posible mantener la función lúdica dentro de un ámbito educativo, en nuestro caso la educación musical, sin perder la ética del juego? ¿Se pueden combinar ambas? ¿Qué relación tiene el juego con el arte? ¿Entra en tensión al momento de ubicar al juego dentro de un proceso de enseñanza? A partir de estas preguntas buscamos comprender la importancia del juego en la educación musical en el nivel inicial, visibilizar qué lugar ocupa el juego en relación con las propuestas pedagógicas, analizar cómo se entrelazan el juego y el proceso de enseñanza en la actualidad, detectar sus contradicciones y

semejanzas, y explorar cómo el o la docente interactúa en la acción lúdica durante el proceso de enseñanza.

Muchas veces, los y las docentes presentan propuestas educativas que se centran exclusivamente en la instrucción técnica, priorizando la transmisión de conocimientos y habilidades musicales sobre la exploración y el disfrute del proceso de aprendizaje. Esto, puede generar un desajuste con las necesidades y demandas actuales de las primeras infancias, pudiendo requerir un enfoque más integral y lúdico. Para lograr experiencias artísticas lúdicas de calidad educativa, nos proponemos como primer objetivo encontrar herramientas y recursos, junto a metodologías apropiadas para las nuevas generaciones, comprendiendo las inquietudes e intereses de los niños y niñas del nivel inicial.

Para profundizar la indagación en estos aspectos, se utilizarán diversas estrategias de recolección de datos incluyendo:

- Observación participante: se realizarán observaciones directas dentro de las clases de educación musical, permitiendo una comprensión más profunda de las dinámicas y prácticas pedagógicas.
- Registros audiovisuales: se grabarán clases de educación musical para analizar posteriormente las interacciones y actividades realizadas.
- Entrevistas a docentes: se realizarán entrevistas semiestructuradas con docentes del área artística para recopilar información sobre sus experiencias, percepciones y enfoques pedagógicos.
- Propuesta de intercambio mediante taller: se diseñará un taller que permita el intercambio de experiencias y conocimientos entre docentes y estudiantes del área de artística, fomentando la reflexión y el aprendizaje colaborativo.

Al mismo tiempo, profundizaremos en el análisis teórico de autores referentes en el campo del juego y la pedagogía. La obra de Johan Huizinga (2020) dedicada a la “Teoría del Juego”, que destaca la importancia del juego en el desarrollo humano y el acto de jugar, como innato a la cultura humana. Desde la mirada de Roger Caillois, con su obra “Los juegos y los Hombres” (1986), con el desarrollo de los estudios sobre los juegos y su clasificación, que hacen de cada uno de ellos, un entrenamiento físico y mental dando la importancia del mismo ubicándolos como una sociología del juego. En relación a la pedagogía del juego, estaremos junto a los aportes realizados por Ivana Rivero (2016), quién hace hincapié en la manera y modo de jugar con la intervención de quiénes tenemos la oportunidad de generar y habilitar estos procesos pedagógicos dentro de ámbitos institucionales.

Debido a la importancia fundamental del juego en el desarrollo humano y como generador de toda cultura, se busca establecer un diálogo entre el juego y el arte dentro de la educación formal. En el ámbito de la educación musical, se analiza cómo los modelos metodológicos tradicionales han evolucionado hacia nuevos paradigmas que se están introduciendo en la educación artística. Un gran referente que inicia este proceso, es Violeta Hemsy de Gainza (2002), discípula de Edgar Willems. Ella sostiene que, “el aprendizaje se concreta con la adquisición de una serie de capacidades o destrezas en el campo sensorial, motor, afectivo y mental” (Gainza, 2002, p. 40). Esto da lugar a una iniciación musical como primera fase del aprendizaje de un instrumento. Asimismo, propone ideas que obedecen al movimiento de la “Nueva Escuela” destacando métodos con referentes como Willems, Dalcroze, Kodaly, Suzuki, así como en los métodos creativos de Murray Shaffer, que han aportado en este campo, desde el desarrollo infantil, junto al aprendizaje natural y la revolución que se plantea desde la pedagogía musical a mitad del siglo XX.

Otra de las pedagogas y autoras a tener en cuenta es Ana Lucía Frega (2007), que nos proporciona una metodología que plantea la integralidad en la educación concibiendo alternativas a partir de

realidades y discutiendo nuevas miradas desde la didáctica musical. A su vez, Luis María Pescetti (1992), músico, cantante, actor, escritor, docente y musicoterapeuta, nos despierta una nueva forma de llevar las prácticas musicales con una metodología que no sólo es integral, también promueve el disfrute, la diversión, la creatividad, con métodos que tienen en cuenta la interculturalidad y propuestas desde lo colectivo, permitiendo poner el foco en las infancias con sus nuevas demandas. Para él, el juego cumple un lugar muy importante dentro de su modelo de enseñanza. Finalmente, Eleonora Orenge (2022), profesora de educación musical especializada en educación inicial y primera infancia, nos presenta una investigación que explora la relación entre niños, familias, música y maestros.

Tanto el arte como el juego están relacionados con lo que el ser humano puede moldear a partir de las emociones y sentimientos, junto a la percepción de todo aquello que nos rodea y el acervo cultural que se construye con el sentido de pertenencia que ello genera.

A partir de esta investigación, se espera que la información recolectada brinde respuestas a los interrogantes y problemáticas planteadas, con el fin de obtener una comprensión más completa de la función lúdica en su interacción con la educación musical, dentro del nivel inicial, y su relación con la pedagogía, sin perder la ética del juego.

## **Antecedentes y Marco Teórico**

La investigación sobre la relación entre el juego y la educación musical en la primera infancia ha sido un tema de interés creciente en la comunidad académica y educativa.

En este contexto, es fundamental revisar los antecedentes y marcos teóricos que sustentan esta investigación.

Se examinarán los modelos y enfoques educativos que han integrado el juego como estrategia de aprendizaje, como la pedagogía del juego, el aprendizaje significativo y la educación basada en la experiencia.

Eleonora Orengo (2022), profesora de educación musical especializada en educación inicial y primera infancia, presenta en su obra *Religados en la música. Un recorrido para pensar el encuentro de los niños, la música y las familias*, una investigación que explora la relación entre niños, familias, música y maestros. La autora ofrece actividades de educación musical fundamentadas en teoría y acompañadas de relatos de experiencias, proporcionando herramientas para su implementación en el aula y en espacios no formales. Su pedagogía musical se basa en la experiencia y el quehacer.

Orengo (2022) destaca la importancia de la música en la vida de las personas y las experiencias estéticas en la infancia. Identifica tres pilares fundamentales para la experiencia musical con niños: la música, los niños y sus familias, y el maestro. La relación entre estos elementos es caracterizada por la confianza, entrega y el afecto mutuo. Cada pilar desempeña un papel único, con acciones, roles y dinámicas específicas que construyen un vínculo sólido y lleno de complicidades. Orengo (2022), describe y ejemplifica cada pilar, destacando la influencia de factores como:

- Las historias y experiencias personales de cada individuo
- El equipo de trabajo del docente
- El ambiente físico

Estos elementos interactúan y se complementan entre sí, incidiendo en la actividad musical y enriqueciendo la experiencia de aprendizaje.

En relación al juego, la autora sostiene que esta acción es fundamental y central en la vida del niño, y que sería de gran riqueza que estuviera presente a lo largo de toda la vida del ser humano. La autora

establece una estrecha vinculación entre el juego y el arte, debido a su condimento lúdico y la riqueza y belleza del lenguaje infantil, caracterizado por su imaginación y metáforas.

Mi investigación se relaciona directamente con este tema, ya que encuentro una total similitud con lo que la autora plantea. Esto se refleja con interrogantes como: ¿Es el juego una actividad totalmente espontánea en la vida del niño?; ¿Qué papel juega el jugar por jugar?; ¿Cómo se conjuga el juego con el aprendizaje?; ¿Todo juego debe tener un fin o un sentido? Como conclusión de dicho trabajo podemos afirmar que el juego y la música se unen como elementos esenciales para fomentar el encuentro y el reencuentro entre niños y adultos. El juego es fundamental en la infancia, tan esencial como el aire para la vida, y es un derecho de los niños que debe ser protegido y promovido. Las experiencias musicales, tal como se conciben, tienen una dimensión lúdica inherente que es crucial reconocer y permitir que se exprese.

La doctora Ana Lucía Frega (2007), a partir de su propia experiencia, propone pensar las enseñanzas musicales mirándolas en perspectiva, teniendo como objetivo la revalorización de los criterios de calidad, concibiendo alternativas a partir de propias realidades y discutiendo nuevas miradas de la didáctica musical con una metodología para la educación integral. Mi trabajo de investigación establece un diálogo con su obra *Didáctica de la música: Las enseñanzas musicales en perspectiva*, analizando la experiencia áulica y resaltando la importancia de la educación artística, el mejoramiento profesional de los docentes y nuevas enseñanzas sobre prácticas tradicionales o metodologías antiguas. En este sentido, su obra destaca la creatividad como eje central en las prácticas metodológicas, aunque no explora su relación con el juego. Sin embargo, considero que su enfoque mantiene una estructura sólida para sostener una educación musical que no descuide los elementos técnicos fundamentales para la ejecución instrumental. Cuando menciona a la educación desde la

integralidad hace mención a la persona, teniendo en cuenta su historia y contexto como aporte para el trabajo áulico y que sea un complemento para el desarrollo de la estimulación musical.

La autora presenta ejemplos de diferentes experiencias que han sucedido dentro de diversas clases de educación musical describiendo en detalle las diferentes participaciones de niños y niñas, y a partir de allí, realiza una síntesis de lo sucedido poniéndolo en contexto con un marco teórico y remarcando como tema perteneciente a la didáctica. La autora dice: “Hemos encontrado que interés, motivación, formas de la expresión, permisividad, son condiciones relevantes de las experiencias didácticas de la expresión artística”. (Frega, 2007, p. 18)

Generar la confianza, la aceptación de lo espontáneo y el involucrarse con cada niño o niña, poniéndose en comunicación con su entorno familiar, con sus hábitos y costumbres, para comprender la capacidad expresiva de cada uno, es lo que la autora considera primordial para sumar al desarrollo de cada ser. Presenta una claridad en su metodología donde marca la importancia del vínculo, entre el niño o niña y docente, para así poder tener una mirada integral de cada ser, sobre todo al inicio de la formación sistemática escolar para luego ir avanzando sobre el crecimiento técnico y evitar que quede en la instancia de lo espontáneo únicamente, al igual que el brindar posibilidades para el descubrimiento de diversos materiales con diferentes niveles de dificultad para un crecimiento en diversidad y flexibilidad. La investigación resalta la importancia de considerar la diversidad de lenguajes artísticos. Sin embargo, la autora advierte que las limitaciones en la formación de docentes pueden llevar a un reduccionismo del arte, restringiendo la riqueza y complejidad de la expresión artística

Siguiendo con el tema de la educación musical, y poniéndolo en total relación con la investigación, tomaremos la obra de Luis María Pescetti. Escritor, músico, artista y pedagogo de la expresión y el

arte, discípulo de Violeta Hemsy de Gainza, es quien nos acerca en su libro *Taller de animación y juegos musicales (1992)*, junto a su metodología, sus principales fundamentos sobre la creatividad, espíritu abierto, positivo, por momentos trasgresor y con metáforas de libertad, una nueva manera de hacer educación musical.

La Dra. Gainza (en Pescetti, 1992), nos afirma que:

Cuando la escuela se sobre especializa y la acción pedagógica se ve subordinada de condicionamientos previos (objetivos, recursos, materiales, etc.), corre riesgo de perder su ingrediente vital. Deja de ser algo natural y espontáneo para convertirse en una secuencia rígida y estereotipada de metas a lograr. El poner el foco de manera excesiva en los objetos, estructuras y mecanismos humanos nos puede hacer perder la música y mientras se hace lo correcto, nuestros niños, jóvenes y futuros maestros se aburren. (...) Reestablecer, como un sistema de vasos comunicantes, la saludable circulación energética que debería existir siempre entre la escuela y la vida. (p.9).

Luis María Pescetti (1992) nos trae en relación al sentir, cómo se disfruta en los momentos de recreo, jugando en las veredas o patios de casas, ese sentimiento es el que deberíamos generar dentro de las clases de música, donde “lo espontáneo y natural” (Gainza, 2002, p.133) se presenta alimentando el crecimiento y la salud, y la escuela es quién debería mejorarlo y perfeccionarlo. Nos pide parar un momento y plantear esas problemáticas para saber cómo continuar. Hace una lectura real de lo que vivimos diariamente en nuestros ámbitos de trabajo, detectando lo que nos lleva hacia el derrumbe, a trabajar contra la posibilidad de crecimiento afectivo e intelectual o lo que nos puede hacer activar el saber pensar y permitir ver con mejor claridad, qué es lo que nuestros estudiantes están necesitando.

Más de un trabajo en distintas instituciones, muchas horas por semana, escasos recursos materiales, supuestas metas pedagógicas para cumplir, necesidad de preparar actos, fiestas entre otras razones, se van acumulando y hacen que nuestro trabajo pierda espontaneidad,

entusiasmo, posibilidad de buscar, de ensayar. Lo mecánico, lo extra musical, invade nuestro encuentro con la gente y lejos de recrearse continuamente, en el mejor de los casos es apenas eficaz, o no aburrido del todo. (...) Si alguien pudiera desarrollar una pedagogía que tomara como condiciones, tomar muchas horas en diferentes instituciones, salones incómodos con excesivo número de alumnos, recursos materiales escasos y en mal estado, poco tiempo con cada grupo, grupos inestables compuestos con niños que provienen de situaciones familiares y sociales límites, choques culturales (por migraciones y otras causas), guías programáticas inadecuadas, etc. entonces esa persona habría encontrado una pedagogía para Latinoamérica. (Pescetti, 1992, p.14)

Pescetti (1992) invita a reflexionar sobre cómo estimular la creatividad de los niños con bajos recursos materiales, cómo enriquecer el ambiente en el que crecen y cómo fomentar el gusto por la música. Inició tomando diferentes métodos para crear el propio, tomó el método Orff adaptándolo con estructuras simples de percusión corporal, recopiló juegos de campamentos con las mismas características, juntó rimas y rimas populares, pasó del ritmo corporal al ritmo y la palabra, de allí a sumarle palmas y naturalmente salen los juegos de rimas y palmas. Así fue creciendo con un material que lo identifica a partir de la idea de música y animación, con recursos de fácil acceso y con posibilidad de enseñarlo aún cuando no se supiera música, pero que incluyeran aspectos rítmicos, melódicos, sonoros y siempre divertidos. Así surge “La bolsa del Juglar” que incluían rimas, rondas, adivinanzas, trabalenguas, canciones, refranes, coplas, chistes, juegos de palmas, de animación, musicales, etc.

La pobreza que detalla Pescetti (1992) no es únicamente la falta de estructura acorde a las realidades, también la falta de espiritualidad, la opresión de la espontaneidad y de las necesidades emocionales más básicas. Hay una disociación entre la realidad cotidiana de la escuela, la vida de alumnos y

maestros y los objetivos educativos. La eficacia se da en el aprendizaje y la enseñanza, reconociendo lo necesario, aquello a lo que encuentra sentido, lo que despierta su interés, que la tarea cotidiana sea para el día de mañana, pero también para hoy.

“La idea de trabajar en el presente es una de las claves para que cada momento rebose de la mayor plenitud posible” (Pescetti, 1992, p.18).

“El juego es un factor esencial en el buen desenvolvimiento físico y psicológico de los niños. Los juegos no son la solución, tampoco varitas mágicas, pero sin duda son un invaluable estímulo (si se respeta su espíritu) en la dirección de crear una escuela más humana y más alegre.” (Pescetti, 1992, p. 20)

La escuela debe ser un lugar de contagio al interés, al entusiasmo, se ve al juego cómo pérdida de tiempo y debiéndose aprovechar para un tiempo útil. Pescetti (1992) comparte la preocupación que plantea el sistema tradicional de educación, con la necesidad de que todos sean científicos, la justificación científica de lo que se hace y lo que no también, en relación a la educación con niños y niñas. Allí aparece la gran cantidad de métodos donde el conocimiento objetivo de cada acción tiene su justificación, allí es donde todo puede estar acompañado con un disfraz. En la literatura, utilizándose cuentos para enseñar mensajes morales y a los juegos con fines pedagógicos. Claro que todo es parte de una enseñanza, pero un juego es mucho más que eso, pensar constantemente qué fin tiene tal o cual acción es lo que hace correrlos, de alguna manera, del sentido principal de nuestra finalidad. Nos encontramos en un lugar donde continuamente estamos pensando en la productividad de las personas. El utilizar al juego cómo elemento de distracción, entretenimiento o adiestramiento es un gran error.

El juego es una totalidad muy compleja que apunta a una infinidad de aspectos. (...) En una obra de arte hay una poderosa síntesis de emociones, de decisiones, de una particular visión del mundo y de la época. (...) Podríamos decir que un juego es cómo una obra de arte, (en

la mayoría de los casos: anónima y colectiva), que sólo existe cuando se la practica y para quienes la practican, no para los que miran desde afuera. (...) Es mucho más sano y coherente afirmar

que los juegos son importantes porque enseñan alegría, porque nos arrancan de nuestra pasividad y nos colocan en situación de compartir con otros. (...) Una actividad lúdica bien utilizada es una poderosa herramienta de cambio. Los Juegos son herramientas de la alegría, y la alegría, además de valer de sí misma, es una herramienta de libertad". (Pescetti, 1992, pp. 28, 29)

El autor nos da un fiel reflejo de las necesidades y problemáticas que presenta la educación actualmente, tanto desde lo social como estructuralmente hablando.

Esta es la realidad de muchas de las escuelas de nuestro país, aquí nos hace una lectura exacta de la situación que vivimos día a día. A partir de dichas problemáticas, intenta dar con una nueva metodología que su principal fundamento sea llegar a movilizar emociones, no se detiene en los elementos técnicos del área, considerando que se estaría necesitando un cambio donde el entusiasmo y la motivación sean el objetivo principal. No desvirtualiza el área de la música, pero la ubica en un lugar donde hasta el momento no había sido contemplada. En mi opinión, veo total conexión con mi trabajo de investigación poniendo al juego y educación, en total vinculación. Encuentro muchos conceptos vistos desde el campo de juego, el elemento lúdico visto desde la mirada de Huizinga (2020), el placer que genera la libertad de jugar de manera autotélica, la diversión, el disfrute, ese plano paralelo a la vida cotidiana que es donde poder dar con lo agradable y la satisfacción por lo que se está haciendo. Generar estas emociones debería de ser nuestro primer objetivo.

Dentro del área de juego, tomaremos como antecedente los aportes realizados por la doctora Ivana Rivero quien, en su publicación, *El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois* (2016), propone pensar conceptos de juego a partir de aportes de dichos autores, haciendo hincapié desde la participación, la acción, la evolución de lo lúdico, el modo de intervención del adulto como agente que debe garantizar el derecho al juego en la infancia y la reflexión sobre la posibilidad de enseñar lo lúdico con la búsqueda de la diversión evitando la irrupción desde la seriedad, ligada a la utilidad.

Rivero (2016) afirma:

...el jugar es una decisión, es una acción elegida, es un derecho que excede la posibilidad de participar ajustando las decisiones a las prescripciones de la forma del juego propuesta. Si se asume la perspectiva de los jugadores, jugar implica creación de sentido: despegar lo que se hace y se dice del sentido asignado en la vida cotidiana implica el despliegue de una nueva versión (di-versión) paralela a la ordinaria. (p. 50)

Nos acerca una definición, junto a un artículo donde se analiza la idea de juego presente en las obras “*Homo ludens*”, de Huizinga (2020), y “*Los juegos y los hombres*”, de Caillois (1986). Resalta la importancia que tiene el juego como una experiencia socializadora, como parte del aprendizaje estimulando la inteligencia, pero por sobre todas las cosas cómo aquello que activa la alegría, los vínculos y afectos. Observando a las infancias, recordando nuestra primera etapa de crecimiento dónde el jugar era todo y reflexionando sobre la necesidad de desconectar de preocupaciones y pensamientos que puedan oprimir nuestro día a día tenemos la respuesta en valor del juego y el jugar. El tiempo que destinamos para un momento de recreación a lo largo de nuestra vida puede ir tomando diferentes posicionamientos en cuanto a un orden de prioridades ya que responsabilidades (laborales, familiares, etc.) hacen que dejemos de lado ese momento de ocio que es tan enriquecedor para nuestra vida tanto física, mental y social, seguramente nuestro ánimo puede cambiar para poder tener una mayor creatividad y mejor calidad de vida. Desde la pedagogía del juego, es fundamental, poner la mirada

en la actitud de jugadores, independientemente de dónde y cómo se plantea, para poder identificar dicha acción y así saber cómo sostener y cuidar este momento de juego para que no desvanezca.

Por otro lado, tener presente a los derechos de la infancia como responsabilidad del adulto. Todo derecho lleva detrás una responsabilidad de manera que, así como mundialmente la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño (noviembre 1989) dijo que el juego es un derecho de la infancia, eso trae aparejado una responsabilidad de los estados a los que adhirieron a esos postulados de generar espacios, tiempo y personas formadas para poder asumir la responsabilidad del derecho al juego.

La pedagogía del juego entonces es una práctica social que cuando uno mira en la sociedad se grafica y aparece en momentos de ocio, en momentos de tiempo libre, que dialoga con la recreación y que aparece gracias a que ha sido considerado como derecho de la infancia (Rivero, 2016).

La Dra. Gainza nos presenta en la conferencia *La Educación musical entre dos siglos: del modelo metodológico a los nuevos paradigmas (2003)*, un detallado y preciso recorrido de los diferentes métodos y modelos con sus teorías desde la pedagogía musical, en los diferentes períodos, aportando un marco teórico el cual apoyarse para el intercambio de opiniones con el objetivo de familiarizar a los estudiantes de postgrado con la producción de conocimiento en el área. Nos describe que: Un primer período lo denominó “**De los precursores**”, surge como respuesta a la necesidad de introducir cambios en la educación musical inicial. Durante las décadas del `30 y `40 podemos encontrar en Europa el método “**Tonic Sol-Fa**”, método de educación musical muy difundido entre los profesores ingleses, ya desde fines del siglo XIX y comienzos del XX. **Orff** y **Kodaly** retomarán estos métodos para facilitar la enseñanza de la melodía (posiciones o “signos” de la mano) y del ritmo (“sílabas rítmicas”). Ya durante las primeras décadas del siglo XX se gestó en diferentes países

de Europa el movimiento pedagógico que se llamó “**Escuela Nueva**” o de la “**Escuela Activa**”. En este segundo período es que la Dra. Gainza lo llama “**De los métodos Activos**”, verdadera revolución que antepone la personalidad y las necesidades primarias del educando frente al objeto de conocimiento. En esta época se difunden los métodos como **Montessori, Decroly, Froebel**, etc.

En este período resaltó el alemán **Emile Jaques Dalcroze**, denominado como el “Freud” de la educación musical (1865-1950) por introducir el movimiento corporal en la educación musical.

Otros dos pedagogos que resaltan en esta época fueron **Maurice Martenot**, creador del instrumento “Ondas Martenot” y **Edgar Willems** quien reflexionó sobre la relación entre el ser humano y el lenguaje musical: el vínculo entre el ritmo y el cuerpo humano, entre la melodía y el mundo afectivo, entre la armonía y la inteligencia.

La Dra. Gainza (2003), menciona también un tercer período entre las décadas del `50 al `70 denominado el “**De los métodos instrumentales**” con referentes como Carl Orff, Alemania (1895-1982), Zoltan Kodaly, Hungría (1882-1977) y a Shinichi Suzuki, Japón (1898-1998). Los métodos que surgen principalmente son el método **Orff**, conocido por desarrollar la musicalidad de los alumnos a través de los conjuntos de percusión (“instrumental Orff”) y el método **Kodaly**, quien considera al canto como un “instrumento” básico en el proceso de la musicalización, crea sus solfeos, a una y dos voces para la educación vocal y compone piezas corales que se difunden en todo el mundo. El método **Suzuki**, que es conocido como fundamental para la enseñanza del violín desde temprana edad, extendiéndose en occidente de manera excesiva y que actualmente se utiliza para poder aplicarlo sobre la técnica de otros instrumentos.

En la década del `60, se vivía el auge de la educación musical en Latinoamérica. Argentina pudo ejercer este liderazgo pedagógico, se conocen y practican los métodos Orff y Kodaly, adaptados, traducidos y publicados con editoriales musicales locales en cuidadas versiones “Nacionales”.

La Dra. Gainza (2003) hace una atractiva comparación con los “métodos Activos” y “los métodos Instrumentales”, y con una mirada puesta a partir de lo que cada metodólogo apporto dependiendo de sus necesidades y motivaciones, pudiendo decir que:

**Los “Métodos Activos”**, están centrados en el sujeto del conocimiento proponiendo motivar y movilizar de diversas maneras al educando. El pensamiento pedagógico de Willems como el de Dalcroze, estaba orientado a influir en el desarrollo psicofísico del niño o estudiante.

**Los “Métodos Instrumentales”**, están centrados en el objeto de conocimiento, es decir, en la música misma. Tanto Orff como Kodaly componían sus propios repertorios teniendo en cuenta la necesidad de la enseñanza creando piezas que resultaban atractivas y no aburridas diferenciando lo que se interpretaba hasta el momento en las clases de música. Suzuki no fue creador musical, pero sí, un gran creador de su método psicológicamente fundamentado para la enseñanza temprana del violín con una propuesta pedagógica que circula y se multiplica en todo el mundo.

Mientras que Willems investiga, desde la música, al sujeto dentro de la educación, Kodaly y Béla Bartók se centran en la producción musical recurriendo al folklore de su patria como fuente de inspiración. Kodaly destaca la importancia que tiene la música tradicional, que pertenece a cada comunidad cultural, para la construcción del mundo sonoro interno de los sujetos. Así es que en Argentina se toman profundamente estas ideas dando lugar a un movimiento de revalorización del folklore en el ámbito educativo.

Una de las críticas que marca la autora sobre dichas metodologías es la falta de oportunidad de los estudiantes para intervenir en sus creaciones, esto sucedería más adelante.

El cuarto período que corresponde a los años 70 y 80 es el denominado “**De los métodos Creativos**”, es aquí donde el profesor comparte el ejercicio de la creatividad con sus alumnos, el aporte esencial a la educación musical proviene de la llamada “generación de los compositores”. Se introduce la música contemporánea al aula de la mano de autores como George Self (Inglaterra), autor de los primeros libros *Sonidos en el aula*, (Self, G. (1991). Ricordi Americana), Brian Denis, John Payter y el canadiense Murray Schafer. Entre los años 1973 y 1991 Murray Schafer publica sus cinco memorables libritos que sintetiza su experiencia pedagógica, aspira a sensibilizar la escucha y desarrollar la curiosidad sonora de los estudiantes en los célebres seminarios y clases magistrales que dicta durante esos años por todo el mundo.

En los años `80, período que retorna la democracia a los países Latinoamericanos, es la que ubicamos a la llamada “**De la integración**”, aparecen la tecnología musical, la tecnología educativa, los movimientos alternativos en el arte, los nuevos enfoques corporales, la musicoterapia, las técnicas grupales, etc. También se diversifica y complica el panorama cultural y educativo ante los efectos producidos por las olas migratorias. A partir de los años `80, el perfil social se vuelve multicultural. La educación musical amplía sus contenidos para la integración de otras culturas, pero preservando la propia identidad y raíces culturales.

El sexto período es denominado “**De los nuevos paradigmas**” por un lado, continúa la preocupación por la educación inicial e infantil; por otro lado, la educación superior o especializada concentra las miradas reformistas.

Nuevos paradigmas lucharán por imponer sus propias reglas de juego y surge una diversidad de opciones, que preferimos denominar “modelos” para diferenciarlas de los “métodos” que dominaron la escena pedagógica durante el siglo XX. (Gainza, 2003, p.10)

La autora, plantea que hoy día los educadores tienen a su disposición una importante cantidad de métodos y modelos para llevar adelante sus prácticas educativas, pudiéndolas adaptar de acuerdo a las necesidades demandadas. Los aprendizajes se pueden dar a través del canto, las danzas y los juegos (ya sean modelos naturales o espontáneos), con modelos tecnológicos o a través de conductas y prácticas varias. Independientemente del proceso, lo que es indudable que, en la actualidad, los países Latinoamericanos toman a la música y a la educación musical como factor de gran poder para ir tras la búsqueda de una identidad cultural.

Dentro del universo del juego, se toma a uno de los autores más relevantes en relación a este campo. Junto a la obra *Homo Luden. Intento de delimitación del elemento lúdico de la cultura*, Huizinga (2020) nos describe las características principales del juego afirmando que:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio, a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (p. 52)

A partir de la obra realizada por Johan Huizinga (2020) podemos concluir que gracias a esta mirada se le dio un lugar preponderante al juego junto a todo su devenir. Partiendo de la idea que la cultura surge a partir del juego, concibe al mismo como la base de la cultura. Haciendo referencia a la recuperación de la función lúdica, siendo esta lo esencial del juego, nos alerta sobre la falsificación

del espíritu del juego, los falsos juegos de la vida política y la necesidad de recuperar el “elemento lúdico”. (p.324).

Nos habla sobre el juego como una forma de actividad llena de sentido y como función social, al igual que los múltiples y estrechos vínculos que hay entre el juego y la belleza. El juego permanece siempre, tanto en la vida espiritual como en la vida social. Sitúa al juego primitivo con la cualidad de lo lúdico, sin tener discusión sobre esto, pero para avanzar en su análisis profundiza a partir de su mirada hacia el objeto lúdico con mayor grado de organización como ser: las competencias y carreras, exhibiciones y representaciones, entre la danza y la música, máscaras y torneos. Entre las características a discriminar, algunas se relacionan con el juego en general mientras que otras se relacionan con el juego social.

Las características que identifica Johan Huizinga (2020), permiten distinguir y diferenciar la actividad lúdica de otras actividades. Nos dice que: "el niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad" (p. 43). Esta libertad es esencial para el juego, ya que, si se juega por mandato, deja de ser un juego auténtico.

El juego es un acto libre que se aparta de la vida cotidiana, permitiendo a los individuos correrse de la rutina y encontrar una actividad de manera placentera en un momento de ocio. Transforma la vida en algo más profundo y significativo. Huizinga (2020) describe cómo el juego puede “elevarse a alturas de belleza y santidad que queda por encima de lo serio” (p.44). Así, el juego se convierte en una función cultural imprescindible, adornando y completando la vida. El juego, se caracteriza por su capacidad para crear un espacio y tiempo único, separado de la vida cotidiana. Según Huizinga (p. 46), “el juego se aparta de la vida corriente por su lugar y su duración”, y se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales específicos. Esta autonomía permite que el juego “agote su curso y su sentido en sí mismo”, convirtiéndose en una experiencia completa y satisfactoria. Una vez finalizado, el juego se integra en nuestra memoria como una creación o tesoro espiritual, y puede ser transmitido por tradición y repetido en cualquier momento. De esta manera, el juego genera “mundos

temporales dentro del mundo habitual” (Huizinga, p.47). Este orden es estético y se manifiesta en elementos como la tensión, el equilibrio, la oscilación, el contraste y la variación. El juego es capaz de oprimir y liberar, de arrebatarse y hechizar, y está lleno de ritmo y armonía, cualidades nobles que el hombre puede encontrar y expresar en las cosas.

Roger Caillois, antropólogo francés, escribe la “Teoría de los Juegos”, en su obra *Los Juegos y los Hombres. La Máscara y el Vértigo* (1986). Toma la definición de Huizinga sobre el Juego, pero desde una mirada algo opuesta, mientras que Huizinga (2020) busca el origen lúdico sosteniendo que la cultura se despliega del juego, para Caillois (1986) es el juego quién es tomado progresivamente por la lógica de la civilización. Intenta reconstruir un proceso evolutivo. Investiga los impulsos lúdicos que van orientados al juego primitivo denominado “Paideia”, que es pura diversión, turbulencia, libre improvisación y despreocupada alegría. El “ludus” por el contrario es quién lo orienta hacia los fines de la cultura. El “ludus” es un complemento y educación de la “paideia” que la disciplina y enriquece llevándolo a convenciones arbitrarias, a desarrollar la paciencia y el ingenio (Caillois, 1986). Asimismo, no considera al “ludus” un aprendizaje de trabajo: Caillois (1986) afirma que: “El chico que juega al caballo o a la locomotora no se prepara en absoluto para ser jinete o mecánico” (p.18), el juego no se dirige a ninguna utilidad. Hace uso de los conceptos de “Paidia” y “Ludus” para explicar las manifestaciones y restricciones de los impulsos lúdico. Contribuye una clasificación de los mismos en cuatro categorías: “Agon” (la competencia), “Alea” (el azar), “Mimicry” (el simulacro), “Ilinx” (el vértigo).

Caillois (1986) nos habla también de “La Corrupción de los Juegos”, diciendo que:

La ambición de triunfar gracias al sólo mérito en una competencia reglamentada (agon), la renuncia de la voluntad en beneficio de una espera ansiosa y pasiva del fallo del destino (alea), el gusto por adoptar una personalidad ajena (mimicry) y la búsqueda del vértigo

(ilinx). (...) Al volverse en absoluto el dominio del instinto, la tendencia que lograba engañar a la vida corriente y es proclive a subordinarla hasta donde puede a sus exigencias propias. (...) El principio del juego se ha corrompido. Es preciso saber aquí que no lo está por la existencia de tramposos o de jugadores profesionales, sino únicamente por el contagio con la realidad. (p.89).

## **Metodología**

En este trabajo participaron: la docente de educación musical Nancy Fresco, quien llevó adelante la propuesta; las docentes a cargo de cada sala, directivos y estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas. Nuestro objetivo fue recopilar información para indagar y demostrar cómo la función lúdica puede interactuar con la educación musical, dentro del nivel inicial, sin perder la ética del juego.

Se realizó a partir de la observación directa del lenguaje corporal en niñas y niños de la primera infancia, detectando conductas desde su emocionalidad al momento de vivenciar diferentes juegos, realizándose a partir de la propia experiencia y mediante la actividad integral, combinando investigación, trabajo educativo y acción.

La investigación comenzó en el mes de abril del año 2023, fue de carácter participativa, de diseño cualitativo, basándose en el método inductivo mediante la observación de grupos de población reducida y la exploración de las relaciones sociales. Para ello, se tomaron como espacio de observación las clases de educación musical, en 16 grupos de 25 alumnos cada uno aproximadamente, con niños y niñas desde los 2 años de edad hasta los 5 años, pertenecientes a tres jardines de infantes de gestión estatal, ubicados en la ciudad de Quilmes, provincia de Buenos Aires, Argentina. En este contexto, se recolectaron datos descriptivos, con las propias palabras de quiénes

participaron y sobre la conducta observable de los mismos. Para la planificación de la propuesta, tuvimos presente los diferentes métodos y modelos de educación musical que hemos mencionado en el apartado de antecedentes y marco teórico, junto a la valoración del juego con su significado para las relaciones vinculares dentro de la educación y el disfrute que provoca. Por un lado, se presentaron escenarios lúdicos que invitaron a la exploración libre. En esta instancia es dónde se realizó el primer registro de datos a partir de la observación de las diferentes conductas durante el juego autónomo y situaciones que se presentaron a partir del intercambio social, entre sus pares.

En un segundo encuentro, se continuó con la dinámica de juegos planificados dentro de una secuencia temática y con instancias de actividades regladas y/o guiadas según la propuesta. Se tomó registro a partir de grabaciones y anotaciones detectando una participación y conductas diferentes en comparación de ambas propuestas.

Con el objetivo de ampliar la recopilación de datos se sumó una encuesta a quiénes fueron actores participantes desde la observación, docentes y directivos que presenciaron la propuesta. La encuesta aborda la temática de la educación musical infantil, específicamente el papel del juego en este contexto. Los ejes contextuales que se incluyeron en las distintas preguntas fueron:

- Participación y autonomía de los niños y niñas en los escenarios lúdicos.
- El uso de los elementos lúdicos.
- El aprendizaje y el juego. Propuestas estructuradas y equilibrio entre libertad y guía en el juego.
- Principios del juego dentro de la educación.

Se diseñó una segunda estrategia para recopilar datos del mismo proceso de investigación de carácter participativo y diseño cualitativo, basándose en el método inductivo mediante la observación. En este caso, se observó un taller realizado para profesores de música del nivel inicial, lo que permitió

un intercambio de propuestas y observaciones a partir de problemáticas vivenciadas en sus ámbitos laborales. Se recopilaron datos descriptivos, utilizando las propias palabras de los participantes y observando sus conductas. La propuesta fue presentada en la Escuela Municipal de Bellas Artes “Carlos Morel”. EMBA ubicada en la Ciudad de Quilmes, provincia de Buenos Aires, dentro de un marco de capacitación a profesores de educación artística (música y expresión corporal del nivel inicial). La capacitación invitaba a reflexionar sobre prácticas lúdicas y el rol docente en el nivel, presentando propuestas para incorporar herramientas a sus propias prácticas. La capacitación fue presentada por las docentes del nivel inicial y educadoras musicales, la licenciada en educación Laura Splawski, quien aportó su experiencia como profesora en el nivel terciario y reforzó conceptos desde el diseño curricular, y la profesora Nancy Fresco, quien registró la observación y participó en el intercambio, aportando sus conocimientos como ludotecaria. La propuesta de trabajo se realizó con colegas del mismo distrito, con el aval y acompañamiento de los inspectores de la rama artística. Al finalizar el encuentro, algunos docentes accedieron sin inconvenientes a hacer el intercambio con sus devoluciones y una entrevista, donde plantearon algunas problemáticas puntuales con respecto a sus prácticas. Las entrevistas tuvieron diferentes interrogantes: la realizada a la licenciada Splawski, se centró en la importancia del arte en la educación, mientras que las realizadas a docentes del área artística apuntaban a dialogar sobre la relación de alumnos y alumnas dentro de las clases de educación musical y actitudes en relación a las propuestas de las diferentes clases de música.

## **Desarrollo**

A partir de problemáticas que suceden en diferentes prácticas, dentro del nivel inicial, y durante las clases de educación artísticas, van surgiendo interrogantes que fueron generadoras de la búsqueda de respuestas con un sentido de optimizar dichas experiencias. Para realizar las observaciones sobre la conducta e interacción de quiénes intervienen en las diferentes comunidades educativas mencionadas anteriormente, se brindó un espacio de juego con un escenario lúdico, sonoro y sensorial

disponiéndose en diferentes comunidades de ámbito escolar con grupos de diversas edades, entre los 2 y 5 años, para luego transmitir esa experiencia a profesores del mismo nivel y área junto a un encuentro convocado desde la Dirección General de Escuelas.

Interrogantes como ¿Qué es el arte según el diseño curricular? ¿En qué orden de prioridad se ubica el arte dentro del ámbito escolar? ¿Cuál es su finalidad, su importancia? ¿Qué valor tiene en relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿Se puede enseñar-aprender jugando a partir del arte? ¿Dónde comienza a ser juego y dónde una enseñanza aprendizaje? Son planteos que me impulsaron a crear o planificar clases de educación musical donde la prioridad debía ser generar un ambiente de disfrute, motivo de inspiración, movilizador de emociones, lugar dónde poder manifestar sentimientos y brindar espacios de juegos, encontrarse con un entorno que invite a la exploración de lo que nos rodea como parte del aprendizaje.

Así es que empezamos planteándonos el interrogante de la importancia del arte en la educación, y durante el proceso que se llevó a cabo en esta investigación, focalizamos la problemática en la incógnita primordial de poder detectar la función lúdica dentro de la educación musical, en el nivel inicial, sin perder la ética del juego.

Para poder llevar a cabo este trabajo de investigación, se realizaron entrevistas a docentes del área para dar cuenta de las observaciones que registraron frente a la conducta de niños y niñas, su emocionalidad, disfrute o desgano a partir de las propuestas pedagógicas.

A continuación, se presentan reflexiones parciales sobre las respuestas de dos docentes entrevistadas del área de educación musical:

- **Sobre la importancia del juego autónomo:** Ambas profesoras destacan la importancia del juego autónomo en el desarrollo de los niños, permitiéndoles explorar y aprender de manera libre y espontánea.
- **La necesidad de equilibrio entre juego autónomo y guiado:** La Profesora I destaca la importancia de encontrar un equilibrio entre el juego autónomo y el juego guiado, mientras que la Profesora II considera que el juego guiado es necesario para mantener el orden en el aula.
- **La relación entre juego y aprendizaje:** Ambas profesoras consideran que el juego es una herramienta valiosa para el aprendizaje, permitiendo a los niños desarrollar habilidades motrices, emocionales y cognitivas.
- **La importancia del ambiente lúdico:** La Profesora I destaca la importancia de crear un ambiente lúdico en el aula, donde los niños se sientan libres y disfruten del aprendizaje.
- **La necesidad de flexibilidad:** La Profesora I considera que es importante ser flexible y adaptarse a los intereses y necesidades de los niños, mientras que la Profesora II considera que es necesario establecer límites y estructuras claras.

A continuación, se presentan reflexiones parciales sobre las respuestas de la entrevista realizada a la Licenciada Laura Splawski:

- **El arte como experiencia transformadora:** La entrevistada destaca que el arte no es solo entretenimiento, sino una experiencia que puede transformar y atravesar a las personas.
- **El juego como herramienta de enseñanza:** Considera que el juego es una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite predisponer cognitivamente a los estudiantes y sacar los prejuicios que pueden tener.
- **La importancia de la flexibilidad en la enseñanza:** Menciona que tiene todo planeado, pero nunca da una clase igual, ya que se adapta a los intereses y necesidades de los estudiantes.

- **El rol del docente como mediador:** Se considera a sí misma como una mediadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que da permiso y abre la puerta para que los estudiantes jueguen y aprendan.
- **La importancia de la participación activa:** Considera que la participación activa de los estudiantes es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y que ella como docente debe adaptarse a sus intereses y necesidades.

### **Resultados obtenidos a partir del encuentro de modalidad taller con docentes del área de artística del nivel inicial.**

Las primeras actividades propuestas fueron juegos musicales y corporales reglados, con un acompañamiento de la docente, interviniendo para dar las consignas necesarias para su comprensión, se fue abriendo la posibilidad de recrear y generar nuevos espacios de improvisación con producciones por parte de quiénes participaron. Se obtuvieron las siguientes conclusiones:

- La actitud corporal fue dinámica y activa, si bien algunos docentes se manifestaron un tanto retraídos al principio, al momento del juego libre y participación de actividades en pequeños grupos, estuvieron de manera animada.
- La devolución de los colegas convocados fue muy positiva sumándose a las diversas situaciones de tensión que puedan vivenciar en sus prácticas y la mirada hacia una metodología que permita correrlos de un lugar central como docentes y que puedan ser ellos mismos protagonistas de sus creaciones artísticas a partir del juego libre en algunos momentos y propuestas guiadas o regladas en otros.
- Tener en cuenta la disponibilidad de los diferentes grupos de alumnos, donde uno también necesita aprender de ellos para saber cómo acompañarlos en estos nuevos tiempos, donde convivimos con situaciones de diversas necesidades.
- Amigarnos con la tecnología, adaptarnos a lo nuevo, que muchas veces nos gana, y así poder captar su atención e interés.

## **Resultados obtenidos a partir de las observaciones a los diferentes grupos de alumnas y alumnos de las clases de educación musical del nivel inicial.**

De las observaciones de clases se comprobó cómo varía la conducta de los niños dentro de las clases de educación musical si:

- Se realizaron en el aula o si se trasladaron a otros espacios de la escuela, S.U.M, por ejemplo, el cual es un espacio amplio sin muebles, su actitud corporal acompañó, ya demostrando la predisposición y ganas de comenzar el encuentro.
- Se los vio ansiosos, activos y expectantes de la actividad que fueron realizando, pudiendo elegir que cantar o al ver quien los visitó (personajes de cuentos o títeres).
- Fueron creativos surgiendo narraciones creadas por ellos de manera espontánea.
- Su lenguaje corporal desinhibido, con la libre expresión de la danza y rondas.
- La atención hacia la presentación de algún juego con reglas simples apropiadas para cada edad o el pedido de algún otro juego anteriormente puesto en práctica, como “Martín Pescador”, “¿Lobo estás?”, “Antón Pirulero”, etc.
- Se acercaron a diferentes objetos, colocados estratégicamente en el lugar, con una finalidad lúdica, como sogas, aros, sillas, mesas, telas, pañuelos, cintas etc., que acompañaron con movimientos corporales de vaivén o saltos, que son parte de escenarios ficticios, donde dramatizaron a partir de una temática.

Tanto los diferentes espacios como los elementos que se pusieron a disposición para acompañar dicho momento de juego dentro de las clases, fueron de gran importancia para estimular a la creatividad, llevando a la imaginación, a las emociones y al disfrute de la acción del juego como algo propicio y logrando así ese reconocimiento de estar jugando.

	1-A	1-B	2-A	2-B	2-C	3-A	3-B	3-C	4-A	4-B	4-C	5-A	5-B
G 1	X			X			X		X			X	
G 2	X		X				X		X				X
G 3	X		X			X			X				X
G 4	X		X			X			X			X	
G 5	X		X				X		X				X
G 6	X		X			X			X				X
G 7	X		X			X			X				X
G 8	X		X			X			X				X
G 9	X		X			X			X				X
G 10	X		X			X			X				X
G 11	X			X			X		X			X	
G 12	X		X			X			X				X
G 13	X		X			X			X				X
G 14	X		X				X		X			X	
G 15	X		X			X			X				X
G 16	X		X			X			X				X

#### Jardín 908.

GRUPO 1: sección 1ª sala Amarilla T.M - GRUPO 2: Sección 2 sala Roja T.M

GRUPO 3: sección 3 sala Naranja T.M - GRUPO 4: sección 1ª sala Amarilla T.T

GRUPO 5: sección 2 sala Roja T.T - GRUPO 6: sección 3 sala Naranja T.T

#### Jardín N.º 961

GRUPO 7: sección 3 sala Verde T.M. - GRUPO 8: sección 3 sala Amarilla T.M

GRUPO 9: sección 3 sala Verde T.T. - GRUPO 10: sección 3 sala Amarilla T.T

#### Jardín 923.

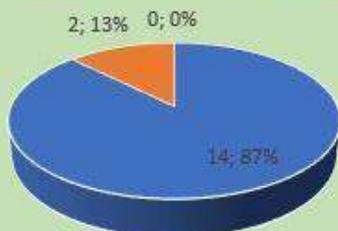
GRUPO 11: sección 1ª sala Violeta T.M - GRUPO 12: Sección 2 sala Naranja T.M

GRUPO 13: sección 3 sala Roja T.M - GRUPO 14: sección 1ª sala Violeta T.T

GRUPO 15: sección 2 sala Naranja T.T - GRUPO 16: sección 3 sala Roja T.T

**Representación gráfica de los resultados de las observaciones de alumnos**

## Como reaccionaron al encontrarse con la propuesta



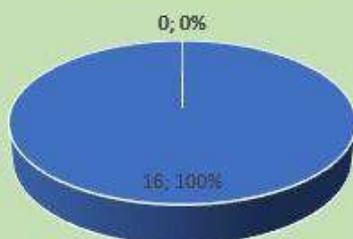
- Con asombro y alegría
- Con asombro y temerosos
- Con indiferencia

## Cómo se incorporaron al juego



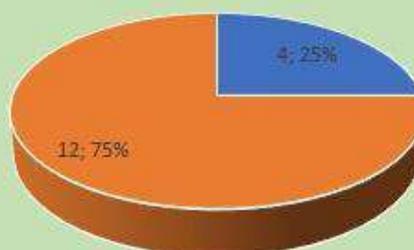
- Corrieron hacia lo más atractivo
- Se acercaron cuidadosamente
- No se acercaron

## Cómo interactuaron con los elementos lúdicos



- Creando nuevas posibilidades
- Dando el fin que tiene cada elemento
- No interactuaron

## Interacción entre sus pares



- Interactuaron sólo con los elementos
- Interactuaron con otros

## Conclusión

De acuerdo con nuestro desarrollo, podemos afirmar que el juego es una parte integral de nuestra vida diaria. Por ello, distintos campos de conocimiento, incluida la educación, se interesan en su estudio. Nuestro análisis sugiere que la educación debe integrar el juego, respetando sus principios y creando un ambiente lúdico que acompañe los aprendizajes. Reconocer la importancia de esto facilitará el compromiso necesario para llevar adelante esta acción. Sin embargo, esto sigue siendo un desafío importante por superar.

Además, nuestra observación sobre diferentes conductas en el juego, nos permitió detectar cómo el contexto influye en cada sujeto, afectando la interacción social, la predisposición para recibir propuestas y en la importancia de las instancias de ocio y placer dentro de las instituciones educativas. Las experiencias significativas adquieren un valor que permite una mejor apropiación del aprendizaje. Otras variables, que intervienen en este proceso, como el tiempo, los espacios, los materiales y actores involucrados son condicionantes indispensables para que el juego ocurra.

Se ha llegado a la conclusión de que el juego es fundamental en sí mismo, y no debe ser relegado a un mero recurso para el aprendizaje, ya que esto contradeciría sus principios. Es importante identificar diferentes formas de juegos para que los docentes puedan enriquecer los que surgen de manera espontánea y natural. Asimismo, es crucial reconocer que las experiencias artísticas y lúdicas están impulsadas por la pasión y el deseo, lo que lleva a un impulso corporal (movimientos, sensaciones, emociones, percepciones) ligado a la lúdica. Esto se asocia con el placer que genera toda representación artística, concretándose en la sabiduría.

En este sentido, los docentes juegan un papel fundamental al llevar adelante esta responsabilidad, habilitando y generando propuestas educativas que inviten a las niñas y niños a jugar. Su disponibilidad y saberes son esenciales para ampliar el capital cultural y social de los alumnos. Es

relevante recordar las palabras de Johan Huizinga, quien sostiene que el juego antecede a la cultura (2020). Asimismo, las definiciones de Roger Caillois (1986), son ilustrativas, al describir la “paideia” como el juego primitivo y “ludus” como su complemento, que lo educa, lo disciplina y enriquece desarrollando la paciencia y el ingenio a través de la arbitrariedad, llevándolo hacia su civilización. Nuestra principal pregunta es si la función lúdica puede convivir dentro del sistema educativo, específicamente en la educación musical, sin comprometer la ética del juego. Aunque presente contradicciones, creemos que es posible, siempre y cuando se respeten los principios del juego. La integración del juego en la educación enriquece el proceso de aprendizaje, fomenta la creatividad, la motivación y el disfrute.

La combinación de ambos permite un aprendizaje significativo, relacionando conceptos musicales con experiencias lúdicas, aumenta la motivación, promueve la interacción social y el trabajo en equipo. Además, puede ser considerado una forma de arte, ya que implica creatividad, imaginación y expresión. En la educación musical, podemos explorar aspectos musicales desde un ambiente lúdico, desarrollar la audición y percepción musical, y fomentar la improvisación y creación.

Sin embargo, existe tensión al ubicar al juego dentro de un proceso de enseñanza. Para superar este desafío, es fundamental encontrar un equilibrio entre libertad y estructura. El juego requiere libertad, pero también necesita una estructura que brinde confianza y seguridad. La actitud del docente es crucial para proporcionar un ambiente seguro y respetuoso para preservar los principios del juego. Nuestra investigación nos ha permitido clarificar ideas y conceptos que brindan herramientas para acompañar los aprendizajes.

Finalmente, no debemos olvidar nuestro compromiso de garantizar los derechos de nuestras infancias, reconocidos en la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño (20 de noviembre de 1989).

El juego, la recreación, las artes y la cultura son fundamentales para el desarrollo integral de los niños y niñas, y deben ser considerados como pilares básicos para su crecimiento como seres sensibles, expresivos y plenamente desarrollados.

## Referencias:

- Caillois, Roger. (1986). *Los Juegos y los Hombres. La Máscara y el Vértigo*. México. D. F. Ed. Fondo de Cultura Económica.
- Frega, A. L. (2007). *“Didáctica de la música: Las enseñanzas musicales en perspectiva”*. Buenos Aires. Argentina. Ed. Bonum.
- Gainza V. (2002). *Música: Amor y Conflicto. Diez estudios de Psicopedagogía musical*. Buenos Aires. Argentina. Ed. Lumen.
- Gainza V. (23 de agosto de 2003). *La Educación musical entre dos siglos: del modelo metodológico a los nuevos paradigmas*. En C. Wainerman (Presidencia), Serie “Documento de Trabajo” de la Escuela de Educación. Conferencia llevada a cabo en el Seminario Permanente de Investigación de la Maestría en Educación de la Universidad de San Andrés. Buenos Aires. Argentina. 1ra Ed. noviembre de 2003.
- Huizinga, J. (2020). *Homo Luden. Intento de delimitación del elemento lúdico de la cultura*. Buenos Aires. Argentina. Ed. Espíritu Guerrero Editor.

- Orengo, E. (2022). *Religados en la música. Un recorrido para pensar el encuentro de los niños, la música y las familias*. Ciudad de Quilmes. Buenos Aires. Argentina. Ed. Ubi Sunt?.
- Pescetti, L. M. (1992). *Taller de animación y juegos musicales*. Buenos Aires. Argentina. Ed. Guadalupe.
- Rivero I. V. (2016). *El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois*. Universidad Nacional de Río Cuarto. Enrahonar. Quaderns de Filosofia 56, pp. 49-63.

**COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: Fresco, Nancy (2025) Juego y educación musical dentro del nivel inicial. Recepción de los diferentes actores, En: <http://quadernsanimacio.net> n° 41, Enero 2025; ISSN: 1698-4404**