



Grupo de Investigación
Producción y Educación Musical



Guía didáctica La Coordinación motriz a través de la música



www.gipem.com
ediciones@gipem.com



Grupo de
Investigación
Producción
y Educación
Musical



GUÍA DIDÁCTICA

La Coordinación motriz a través de la música





GUÍA DIDÁCTICA

La coordinación motriz a través de la música




Este material es producido por

G.I.P.E.M.

Grupo de Investigación, Producción y Educación Musical

www.gipem.com

ediciones@gipem.com



Temas del CD-Audio

1. El otro lado
2. Sal solecito
3. El ratón y la campana
4. Gaspar
5. Dos señores
6. Dragoncito
7. Cinco Caracoles
8. Azúcar, Mantequilla y Pan
9. Aquel Manzano
10. Alcachofa
11. El reloj de las Calaveras
12. Una Paloma
13. Danzas con Variaciones (2/4)
14. Danzas con Variaciones (3/4)
15. Danzas con Variaciones (4/4)
16. Danzas con Variaciones (6/8)
17. La Línea (juego lento)
18. La Línea (juego rápido)
19. Rayuela (nivel 1)
20. Rayuela (nivel 2)
21. Rayuela (nivel 3)

Presentación

El Grupo de Investigación, Producción y Educación Musical les da la bienvenida e invita a docentes, coordinadores grupales, terapeutas y padres de familia que tengan como interés estimular a los niños a través de la música y el movimiento, a prestar atención y aprovechar este material multimedia que con tanto esmero hemos desarrollado.

En algunas ocasiones sentimos que nuestros músculos son torpes e inhábiles, que el lado izquierdo no posee la habilidad del lado derecho, que nuestros miembros no saben ejecutar al mismo tiempo movimientos contradictorios y que la ley de la gravedad entorpece a cada instante nuestro accionar.

¿Qué sucede cuando incursionamos en la música?

Tocar un instrumento, desplazarse en el espacio, formar parte de un grupo vocal, jugar a la rueda y hasta relajarnos para escuchar atentamente una canción, requieren de una acción psicomotriz.

Similares reflexiones podríamos hacer con cada una de las actividades que los niños desempeñan en la escuela. Incluso con aquellas en las que en apariencia (y sólo en apariencia) el movimiento corporal y el comportamiento muscular no son protagonistas.

Es tiempo entonces de analizar en qué medida las acciones cotidianas y la relación estrecha existente entre la música y el movimiento, pueden colaborar con la educación infantil en el adecuado desarrollo de las posibilidades neuro-psicomotoras de los niños.

En la presente Guía Didáctica se encuentran los elementos más necesarios a la hora de acompañar la tarea con los

niños:

El **cancionero** que incluye 12 canciones con sus correspondientes acordes cifrados para la guitarra, la **lista de temas** para la utilización del cd en su faceta de audio y las explicaciones más prácticas para la **utilización del cd** en su faceta interactiva.

En el cd que acompaña a esta guía didáctica se encontrarán dos vías de información:

- ✎ La del **audio**, donde se incluyen **21 tracks** que contienen las canciones, juegos y ejercicios, que tiene la posibilidad de ser escuchado tanto en la PC como en cualquier reproductor de cd, equipos portátiles, etc.
- ✎ La del **cd-rom interactivo**, donde a través de un programa creado especialmente, se recorren varios aspectos de la información que hace a esta investigación.

Además de el **video de presentación**, se encontrarán

- 1) los **aspectos pedagógicos** que nos interesan desatacar acerca de esta propuesta
 - 2) el detalle de las **actividades** que describen en forma práctica y clara los modelos para la implementación de las mismas, con **fotos** y **gráficos** de las posiciones más importantes
 - 3) **resúmenes** y **citas** bibliográficas que aportan el soporte teórico de cada actividad
 - 4) la **bibliografía** en la que hemos basado la investigación.
- Esperamos esta multiplicación de recursos hagan de éste, un material ameno y práctico para el trabajo cotidiano.

Que lo disfruten!

Créditos

Dirección y Producción General:

Fernando Bozzini

Coordinación de Producción:

Marina Rosenfeld

Arte de Tapa y Diseño Gráfico:

Javier Basile

Diseño Guía Didáctica:

Silvana Charpentier

Producción Musical y Arreglos

Javier Estrin
Fernando G. Bozzini

Edición y Grabación de Video:

Mariano Benito "4 LADOS" cine y video

Investigación y coordinación Pedagógica:

María Teresa Moglia

Voces:

Suyay González, Verena Diederle, María Emilia Torre, Marina Rosenfeld, Javier Estrin, Fernando G. Bozzini

Grabado en:

FRAGA Records, Buenos Aires, Argentina

Impreso en Buenos Aires, Argentina en Febrero de 2003
Copyright GIPEM 007/04

Una Paloma

Indice

Autor: Popular de América
Adaptación: Fernando Bozzini

Una paloma, punto y coma
 sale del nido, punto seguido
 vino a mirarte, punto aparte
 es un animal, punto final.

Una paloma, punto y coma
 Sale del nido, punto seguido
 Se fue para Marte, punto aparte
 es un animal, punto final.



	Página
Presentación.....	3
Como ejecutar el Cd.....	6
El ratón y la campana.....	9
Dos señores.....	10
Gaspar.....	11
Cinco caracoles.....	12
El otro lado.....	13
El dragón.....	14
Azúcar, mantequilla y pan.....	15
Sal solecito.....	16
Aquel manzano.....	17
Alcachofa.....	18
El reloj de las calaveras.....	19
Una Paloma.....	20
Créditos.....	21
Temas del cd-audio.....	23

Como ejecutar el cd

Para utilizar el cd en su faceta interactiva deberá seguir las siguientes instrucciones.

El procedimiento es verdaderamente muy simple.

Asegúrese de tener instalado en su computador un sistema operativo como Windows 95 o superior (95/98/2000/XP)

Paso 1: inserte el disco en la PC
 aguarde unos segundos a que se ejecute el programa.

Nota: si no se abre automáticamente, ud. podrá ejecutarlo en forma manual, ingresando a "explorador de archivos" o a "MI PC" y ejecutando el programa "Autorun.exe" que se incluye en el mismo.

Paso 2: recorra el programa optando por las secciones ofrecidas



El reloj de las calaveras

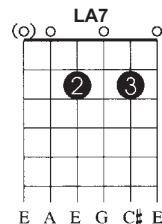
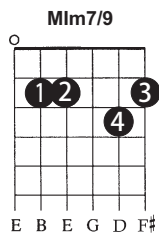
Autor: Popular de América y España





Cuando el reloj marca la una
 la calavera sale de su tumba
Tumba la ca tumba la ca tumba tá!
 Cuando el reloj marca las dos
 a la calavera le pega la tos
Tumba la ca tumba la ca tumba tá!
 Cuando el reloj marca las tres
 la calavera busca a Andrés
Tumba la ca tumba la ca tumba tá!
 Cuando el reloj marca las cuatro
 la calavera mira su retrato
Tumba la ca tumba la ca tumba tá!
 Cuando el reloj marca las cinco
 la calavera hecha cinco brincos
Tumba la ca tumba la ca tumba tá!
 Cuando el reloj marca las seis
 la calavera juega al Veis
Tumba la ca tumba la ca tumba tá!
 Cuando el reloj marca las siete
 la calavera cuenta sus billetes
Tumba la ca tumba la ca tumba tá!
 Cuando el reloj marca las ocho
 la calavera busca a Pinocho
Tumba la ca tumba la ca tumba tá!
 Cuando el reloj marca las nueve
 la calavera come su nieve
Tumba la ca tumba la ca tumba tá!
 Cuando el reloj marca las diez
 la calavera se mete otra vez
Tumba la ca tumba la ca tumba tá!

Alcachofa

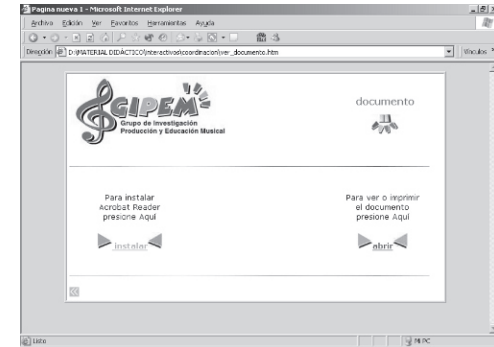
Adaptación libre del juego tradicional de manos "Chocolate"
(recopilación de Violeta de Gainza)

MIm7/9
Alcachofa, cacahuete
LA7
chocolate y jitomate
MIm7/9
para todos, para todos
La7
para ti, para ti
MI7/9
voy por arriba, voy por abajo
LA7
para todos, para todos
MI7/9
para ti, para ti
La7
voy por arriba, voy por abajo.



-  Instrucciones de uso
-  Ver documento
-  Ver video
-  Nuestro sitio en Internet

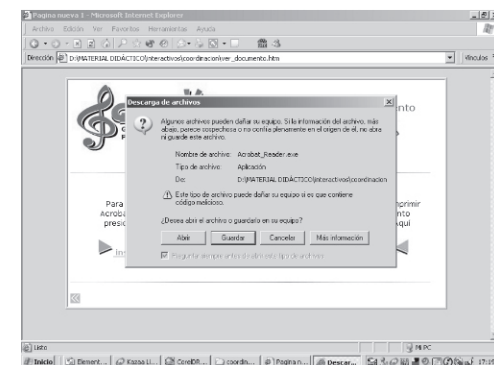
Opción VER DOCUMENTO



Para acceder a la guía didáctica es necesario instalar el programa "Acrobat Reader.exe" que proveemos en el disco.

Si aún Ud. no lo tiene instalado, presione la opción "INSTALAR".

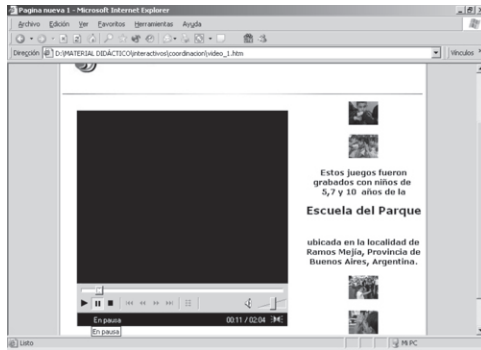
Se abrirá la siguiente ventana:



Para acceder a la guía didáctica es necesario instalar el programa "Acrobat Reader.exe" que proveemos en el disco.

Si aún Ud. no lo tiene instalado, presione la opción "INSTALAR".

Se abrirá la siguiente ventana:



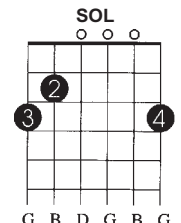
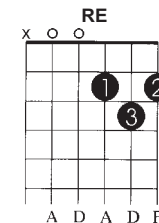
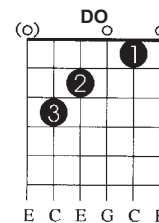
Active los comandos del reproductor de video para avanzar, poner en pausa y parar la reproducción del mismo.

Aquel manzano

Autor: D.R.

SOL
 Aquél Manzano ya no floreció
 RE SOL
 y fue tal vez por su vejez
 SOL
 por eso mi alma se entristeció
 DO RE SOL
 al ver que se marchitó

DO SOL
 Ayer, Ayer
 DO SOL
 he visto yo al pasar
 DO SOL
 que ya no estaba
 LA RE
 el manzano amigo de aquél lugar



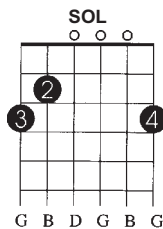
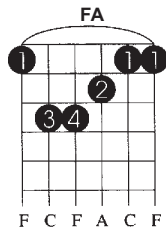
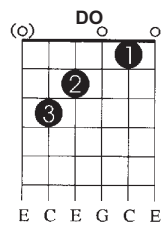
Sal solecito

El ratón y la campana

Música y adaptación: Fernando Bozzini - Marina Rosenfeld

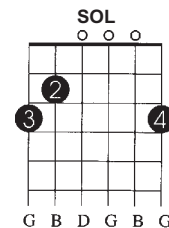
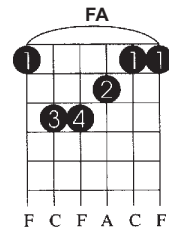
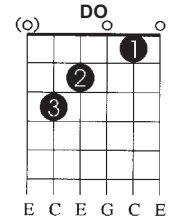
Inspirado en un juego de Thilde Lorez

DO
 Sal solecito
 FA SOL DO
 Calientame un poquito
 SOL
 Sal solecito
 FA SOL DO
 calientame un poquito
 FA SOL DO-LA
 Tengo frío,
 FA SOL DO
 tengo frío!
 DO
 Sal solecito
 FA SOL DO
 Calientame un poquito



FA SOL DO
 Hickory, díkory, dock
 FA SOL DO
 La campana y el ratón
 FA SOL DO
 Hickory, díkory, dock
 FA SOL DO
 La campana y el ratón.
 FA SOL
 Si hace ¡pin!
 FA SOL DO
 El ratón se queda aquí

FA SOL DO
 Hickory, díkory, dock
 FA SOL DO
 La campana y el ratón
 FA SOL DO
 Hickory, díkory, dock
 FA SOL DO
 La campana y el ratón
 FA SOL
 Si hace ¡pooooon!
 SOL DO
 Se cae el ratón
 FA SOL DO
 Hickory, díkory, dock



Dos Señores

Azúcar, mantequilla y pan

Autor: Fernando G. Bozzini

-Oiga!
 -Mmm?
 -Amigo!
 -A mí?
 ¿-No vio mi sombrero?
 ¿-Cuál sombrero?
 -Ese sombrero!
 ¿-Cuál sombrero?
 -Este sombrero no!
 -Este sombrero?
 -Sí!

 -Me voy a pasear
 con este sombrero,
 con este sombrero,
 Con este sombrero!



Autor: Thilde Lorez

Azúcar, mantequilla y pan

Slip, slap, pap
 ¿Quién lo comió?
 Paco, el glotón
 ¿Y qué comió?
 (Ídem 1. y 2.)



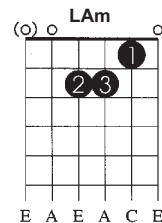
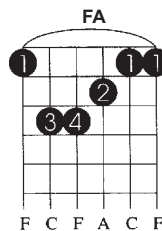
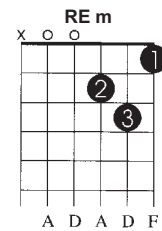
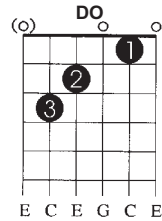
El dragón

Gaspar

Autor: Thilde Lorez - Música: Marina Rosenfeld

REm LAm REm
 Era un dragón pequeñito
 REm DO FA
 que comía muy poquito
 LA REm
 como aún era un bebé
 LAm REm
 no tenía dientecitos
 REm LAm REm
 Y pasaba mucha hambre
 LAm REm
 pobre dragón, pobrecito.

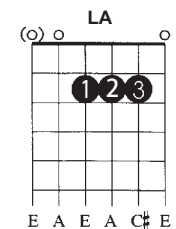
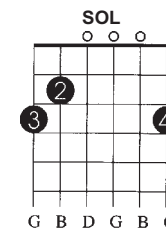
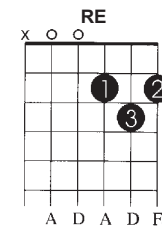
REm LAm REm
 Va buscando el dragoncito
 REm DO FA
 algo rico que comer
 LAm REm
 y se encuentra a un principito
 LAm REm
 al que no puede morder!
 LAm REm
 Qué hambre tiene el dragoncito,
 LAm REm
 qué hambre tiene pobrecito!



Adaptación: Fernando Bozzini - Música: Marina Rosenfeld

RE
 Este es Gaspar
 SOL LA RE
 que quiere jugar
 RE
 Miren cómo salta!
 SOL LA RE
 También sabe bailar
 RE!
 ¿Dónde está Gaspar?

¿Quién lo encontrará?
 RE
 Aquí está Gaspa?
 SOL LA RE
 que quiere jugar.



Cinco caracoles

Inspirado en un juego de Thilde Lorez

Cinco caracoles negros
se han montado en un
palillo cuentan chistes divertidos
hablan de caracolillos
ríen sin parar:
ja, ja, ja, ja, ja...

pero de tanto reírse
y de tanto contar chistes
se cayeron del palillo
todos los caracolillos
mira donde están
ja, ja, ja, ja, ja.

El otro lado

Inspirado en un juego de Thilde Lorez - Música: Marina Rosenfeld

RE LA RE
Por el monte sube un oso,
RE LA RE
por el monte poco a poco,
SOL RE
y mirando al otro lado
LA RE
quiso ver qué había pasado
SOL LA RE
quiso ver qué había pasado.
LA RE
Se cayó... ¡Y se lo perdió!

