



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN MUSICAL

Disertación de grado previa a la obtención del título de
Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Educación Musical

Adaptación musical de juegos de mesa para el desarrollo auditivo, rítmico y teórico en
integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre.

Autor

Diego Fernando Dávila Acosta

Directora

Mónica Bravo, MSc.

Quito, 2019

PARA GRADOS ACADÉMICOS DE LICENCIADOS (TERCER NIVEL)

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

DECLARACIÓN y AUTORIZACIÓN

Yo, DIEGO FERNANDO DÁVILA ACOSTA, C.C. 1726738741 autor del trabajo de graduación titulado: "ADAPTACIÓN MUSICAL DE JUEGOS DE MESA PARA EL DESARROLLO AUDITIVO, RÍTMICO Y TEÓRICO EN INTEGRANTES DEL CORO JUVENIL DEL TEATRO NACIONAL SUCRE", previa a la obtención del grado académico de LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN MUSICAL.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Quito, 3 de abril del 2019



DIEGO FERNANDO DÁVILA ACOSTA

C.C. 1726738741

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi familia y a mi pareja por haber creído en mí y en mis sueños como músico y educador, agradezco también a todos aquellos docentes quienes con sus clases didácticas me motivaron a continuar con mi carrera de Educación Musical y en la decisión por desarrollar mi tema de tesis, especialmente a la maestra Mónica del Carmen Bravo Velásquez, quien gracias a sus clases pedagógicas, cambió mi perspectiva sobre la educación.

TABLA DE CONTENIDOS

AGRADECIMIENTOS.....	II
TABLA DE CONTENIDOS.....	III
INTRODUCCIÓN.....	1
ANTECEDENTES.....	3
Generalidades.....	3
Contexto.....	3
Estatutos.....	4
Situación problemática.....	4
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	
1.1. La Adolescencia	6
1.1.1 La adolescencia desde una visión psicológica.....	6
1.1.2 La adolescencia desde una visión social.....	7
1.2 Teorías de Aprendizaje	9
1.2.1 Teoría del aprendizaje “Estímulo-Respuesta” de Lee Thorndike.....	9
1.2.2 Teoría del Aprendizaje de Vygotsky.....	11
1.3 Métodos Activos Musicales	12
1.3.1 Método Bapne.....	13
1.3.2 Body Percussion.....	15
1.3.3 Método Dalcroze.....	16
1.3.4 Método Martenot.....	18
1.4 El Juego en la Educación	19
1.4.1 El juego como método de enseñanza-aprendizaje.....	19
1.5 Ámbito Educativo –Musical	22
1.5.1 Educación no formal.....	22

1.5.2 El coro como medio de aprendizaje musical.....	23
1.6 Historia de los juegos de mesa.....	25
CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO	
Diagnóstico.....	41
2.1 Enfoque de la investigación.....	41
2.2 Técnicas.....	41
2.3 Instrumentos.....	42
2.4 Procedimientos.....	42
CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	
3.1 Resultados.....	43
3.1.1 Entrevista realizada a Cesar Espinoza, Licenciado en Educación Musical y director del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre; Ariana Abadía y Vanessa Valladares, Licenciadas en Educación Musical y sopranos del Coro Mixto Ciudad de Quito; Sergio Enciso, Licenciado en Música con Énfasis en Canto y Dirección Coral, barítono del Coro Mixto Ciudad de Quito; Nathaly Dávila, mezzosoprano del Coro Mixto Ciudad de Quito y Alejandro Roditti, tenor del Coro Mixto Ciudad Quito.....	43
3.1.2 Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta realizada a los integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre.....	45
CAPÍTULO IV: NovArte	
4.1 Presentación.....	55
4.2 Objetivo general.....	56
4.3 Recomendaciones generales	56
4.3.1 Recomendaciones metodológicas.....	56
4.4 Ficha informativa del juego Yenamus.....	58
4.5 Ficha informativa del juego Ritmus.....	61
4.6 Ficha informativa del juego Audimus.....	66

CONCLUSIONES.....	68
RECOMENDACIONES.....	69
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	70
ANEXOS.....	78

TABLA DE GRÁFICOS E IMÁGENES

IMÁGENES

Imagen 1 Representación Gráfica de la escritura para los Instrumentos Corporales.....	16
Imagen 2 Juego Senet.....	25
Imagen 3 Juego Real de Ur.....	26
Imagen 4 Juego Go.....	27
Imagen 5 Juego de Ajedrez.....	28
Imagen 6 Juego Chaturanga.....	28
Imagen 7 Juego Alquerque.....	29
Imagen 8 Juego de Dominó.....	30
Imagen 9 Juego Parchis.....	31
Imagen 10 Juego Mehen.....	32
Imagen 11 Juego Monopoly.....	33
Imagen 12 Juego Scrabble.....	34
Imagen 13 Juego Cluedo.....	35
Imagen 14 Juego Risk.....	36
Imagen 15 Juego Trivial Pursuit.....	36
Imagen 16 Juego Conecta Cuatro.....	37
Imagen 17 Juego Twister.....	38
Imagen 18 Juego Jenga.....	38
Imagen 19 Juego UNO.....	39

GRÁFICOS

Gráfico N° 1.....	45
Gráfico N° 2.....	46
Gráfico N° 3.....	47
Gráfico N° 4.....	48
Gráfico N° 5.....	49
Gráfico N° 6.....	50
Gráfico N° 7.....	51
Gráfico N° 8.....	52
Gráfico N° 9.....	53
Gráfico N° 10.....	54

INTRODUCCIÓN

Las razones que llevan al planteamiento del producto de la disertación **“Adaptación musical de juegos de mesa para el desarrollo auditivo, rítmico y teórico en integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre”** se acercan a una realidad que se vive en el día a día dentro de las aulas de clase. Los encuentros educativos siguen siendo hasta el día de hoy muy tradicionales, los estudiantes se sientan en sus pupitres y copian todo lo que el docente escribe en la pizarra, por consiguiente, el resultado obtenido es que tanto el educando como el educador se centran poco a poco en las calificaciones, conduciendo a las dos partes a perder el interés por generar y adquirir conocimientos. Será el juego el que cree más conexiones entre la enseñanza-aprendizaje en las escuelas, especialmente en música con la adaptación de juegos de mesa para generar y consolidar conocimientos.

Las razones teóricas que avalan el juego y la música como eje para la adquisición del conocimiento se basan en postulados de músicos pedagogos que han marcado la historia de la educación musical. Schmidt (como se cita en Moraga y Sepúlveda, 2013) piensa que para Dalcroze la educación debe, ya sea en el campo particular de la música o en el de la vida afectiva, preocuparse de los ritmos del ser humano, favorecer en el niño la libertad de sus acciones musculares y nerviosas, ayudarle a vencer las resistencias y las inhibiciones, y armonizar sus funciones corporales con las del pensamiento.

“La música según Kodaly, ayuda a los hombres a comprenderse mejor, y a enriquecer su mundo interior, y a gozar de la belleza. Sin música no hay vida espiritual completa” (Palma y Espinoza, 2017, p. 36). “Orff parte de la premisa de que no existen niños ni personas que sean completamente amusicales, o por lo menos son casos excepcionales, de modo que con una formación adecuada es posible desarrollar la capacidad de percibir el ritmo, las alturas y las formas musicales, además de disfrutar participando en actividades creativas grupales. (Jorquera, 2004, p. 31)

Para Willems “la música favorece todas las facultades humanas internas, tales como la inteligencia, la sensibilidad y la concentración. Por eso la música favorece la afectividad así como la preparación para la vida” (Manresa, 2015, p.17).

La metodología de investigación fue de carácter mixto, cualitativa ya que los actores se inmiscuyeron en los juegos a través de la reflexión y la comunicación, es decir no fueron solo un objeto de estudio inanimado; por otro lado se realizaron entrevistas a expertos para sustentar los beneficios que ofrece la didáctica y las ventajas que podrían abarcar los juegos musicales, finalmente se aplicó la investigación cuantitativa puesto que se aplicaron encuestas de las cuales

se extrajo datos estadísticos sobre las necesidades del entorno de enseñanza aprendizaje musical.

Objetivo general

Adaptar musicalmente juegos de mesa para el desarrollo auditivo, rítmico y teórico en integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre

Objetivos específicos

- Construir un marco teórico referencial a partir de la recopilación de información que permita el sustento y la viabilidad del tema propuesto.
- Realizar un diagnóstico de la problemática del tema a tratar mediante las herramientas científicas pertinentes para este proyecto.
- Adaptar musicalmente un juego de mesa rítmico, un juego de mesa auditivo y un juego de mesa teórico.
- Realizar una guía de aplicación de cada juego musical de mesa.

El capítulo I exhibe el marco teórico con los fundamentos que sustentan la investigación, desde las bases de lo psicosocial, teorías del aprendizaje, métodos musicales activos, el juego en la educación y el ámbito educativo musical.

El capítulo II expone el marco metodológico con la metodología y técnicas que han servido de mayor apoyo para realizar el diagnóstico pertinente y la posterior elaboración del producto final teniendo en cuenta el análisis de resultados.

El capítulo III se pueden encontrar las diferentes opiniones de músicos, directores, docentes de educación musical e integrantes del coro juvenil del Teatro Nacional Sucre, a través de encuestas y entrevistas semiestructuradas.

El capítulo IV da a conocer la propuesta NovArte “Pedagogía Musical”, misma que presenta los juegos de mesa que fueron elaborados para el desarrollo del ritmo, el oído y la teoría musical.

ANTECEDENTES

Datos de la institución

2.1 Generalidades

Nombre de la Institución: Centro Cultural Mama Cuchara

Actividad: musical

Ubicación: Rocafuerte E3-215 y Luis Felipe Chávez. Teléfono: (02) 257-0350

Características:

El centro Cultural Mama Cuchara es una entidad perteneciente a la Fundación Teatro Nacional Sucre y acoge a seis elencos profesionales: Banda Sinfónica Metropolitana de Quito, Orquesta de Instrumentos Andinos, Coro Mixto Ciudad de Quito, Ensamble de Guitarras de Quito, Escuela Lírica, Grupo Yavirac y dos grupos de formación: Coro Infantil y Coro Juvenil. El centro cultural cuenta con oficinas, un estudio de grabación, biblioteca, aulas de ensayo con piano, departamento de composición y arreglos, además del Auditorio “Raúl Garzón Guzmán”, un espacio con capacidad para 200 personas.

2.2 Contexto

Ubicado en el Centro Histórico de Quito, se encuentra el tradicional barrio de la Loma Grande y en él la Mama Cuchara. Es un sector legendario de Quito, específicamente es el final de la calle Rocafuerte bajando desde la Plaza de Santo Domingo. El nombre de Mama Cuchara viene de la forma que posee el final de esta calle, ya que termina en un pequeño redondel asemejándose así a las típicas “mama cucharas” que no son más que cucharas grandes de madera usadas tradicionalmente en la cocina ecuatoriana. Es un espacio colonial típico, de patios interiores amplios, de cuartos altos y tejados clásicos. En estas calles prevalece la solidaridad y diversidad ya que al lugar han llegado personas de todas las regiones del país. El Centro Cultural Mama Cuchara actualmente ocupa los antiguos espacios en los que se estableció por años la Clínica Pasteur. La construcción data de la década de 1920, con huellas impregnadas de la arquitectura neoclásica, en 1990 fue adquirida por el Municipio de Quito y restaurada por el FONSAL, en la actualidad se encuentra administrada por la Fundación Teatro Nacional Sucre.

2.3 Estatutos

- Objetivo: la Fundación Teatro Nacional Sucre tiene los siguientes objetivos:
 - Promover el desarrollo, fomento, promoción y producción de las artes escénicas y musicales en el Distrito Metropolitano de Quito, en cualquier lugar del territorio ecuatoriano y a nivel internacional.
 - Suscitar, incentivar y difundir los valores artísticos, escénicos y musicales nacionales y extranjeros, priorizando nuestra identidad cultural.
 - Investigar, desarrollar, planificar y ejecutar proyectos culturales tendientes a la recuperación y promoción del Centro Histórico de Quito.
 - Gestionar, formar, investigar, conservar, poner en valor, difundir y consumir los servicios y productos culturales, especialmente en el área de las artes escénicas.
 - Administrar el Teatro Nacional Sucre y los demás inmuebles que le sean confiados a la Fundación. Para el efecto se celebrarán Contratos o Convenios de Administración, Comodato o la modalidad de uso más conveniente para el cumplimiento de los objetivos de la Fundación. Dichos inmuebles serán destinados para su utilización como escenarios y centros de desarrollo de las manifestaciones culturales de la música y las artes escénicas, ya directamente o a través de mecanismos que a criterio del Directorio se consideren necesarios para el logro de un óptimo funcionamiento en el marco de las políticas culturales metropolitanas.
- Misión: Ser una productora cultural diligente, que trabaja con propuestas escénico musicales de alto nivel, creando una marca ecuatoriana de arte. Producir, ejecutar y difundir manifestaciones artísticas que tienen que ver con las artes escénicas y musicales para la ciudad de Quito, del Ecuador y el mundo.
- Visión: Forjar el lenguaje artístico universal, que tenga como base las políticas culturales, a través del trabajo profesional en equipo y enmarcados en el respeto.
(Fundación Teatro Nacional Sucre, 2017, p.1)

2.4 Situación problemática

El Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre tiene sus encuentros musicales tres veces a la semana, repartidos en el horario de lunes, miércoles y viernes de 2:30 pm a 5:45 pm.

El problema central del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre es el desnivel en cuanto a conocimientos musicales se refiere, esto debido a que los adolescentes que ingresan bajo audición, poseen diferentes niveles de conocimiento rítmico, teórico y auditivo; mientras que algunos integrantes pueden leer partituras, otros deben hacerlo de manera auditiva, como consecuencia existe dificultad para ensamblar nuevas obras musicales.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 La adolescencia

1.1.1 La adolescencia desde una visión psicológica

La adolescencia es una etapa importante en cada ser humano, en esta fase se forja la personalidad, la identidad sexual, la conciencia del yo junto con sus valores. Es un período de búsqueda, oposición, rebelión, ideales, confusión y de construcción. Se produce una emancipación progresiva en relación a los padres, cada persona en la adolescencia intenta definirse a través de varios aspectos como la moda, la música, los sitios que frecuenta y da a conocer el poder sobre su cuerpo mediante los tatuajes o piercings, entre otros. El adolescente siente la necesidad de romper el cordón umbilical que lo une a sus padres, al mismo tiempo trata de defenderse por sí mismo, cortando los vínculos con su niñez y afrontando retos como la adaptación a los cambios físicos, al desarrollo sexual, la confirmación de su identidad, la consolidación de su personalidad, ser independiente, emanciparse de la familia y adquirir valores (Lázaro, 2013).

Los adolescentes que maduran con mayor rapidez por lo general son más equilibrados en sus emociones y más tranquilos, con mayor disposición ante los retos, populares en su institución y comúnmente líderes. Los individuos que maduran de manera tardía, sienten inseguridad de sí mismos ante los retos que le presenta la sociedad, son rebeldes, tienden a sentirse rechazados por los adultos y por consiguiente, dominados por aquellos que maduran previamente y por la sociedad que los critica. Consecuentemente, la sociedad tiende a imponer mayores responsabilidades a aquellos individuos que maduran prematuramente que a aquellos que maduran después, esto lo hacen con la conciencia de que aquellos mejor preparados podrán realizar de manera más rápida y efectiva una tarea (Ministerio de educación, 2010).

Dentro de las características cognitivas, el adolescente expande su razonamiento abstracto, esto le da la capacidad de emitir juicios y tomar decisiones adecuadas, esta habilidad produce una acumulación de conocimientos que enriquecen su vida. De igual manera se desarrolla el pensamiento de las operaciones formales donde comprende las posibilidades y compara la realidad con hechos que podrían llegar a ser o no, es decir, tiene la posibilidad de formular,

probar y evaluar. “En esta etapa es posible aplicar el razonamiento y las habilidades para la resolución de problemas en contextos diferentes a aquellos en los cuales fueron adquiridos” (Arancibia, Herrera y Strasser, 2008, p.17).

Por lo general no todas las personas llegan a dominar el pensamiento de las operaciones formales, sin embargo cuando un adolescente o adulto logra adquirirlo, no logran utilizarlo en todas las situaciones, es decir, cuando se ven envueltos en situaciones desconocidas o en nuevos problemas, tienden a retroceder a un pensamiento concreto. Piaget piensa que el individuo necesita cierto grado de inteligencia para dominar y aplicar las operaciones formales, también consideran necesario que las operaciones concretas tengan una extensión en lugar de una etapa independiente (Ministerio de educación, 2010).

El desarrollo cognoscitivo abarca la acumulación de conocimientos como el perfeccionamiento del pensamiento de la información, funciona de la siguiente manera: el individuo almacena información a medida que crece y afronta conflictos de su cotidianidad, como resultado, cuando se enfrenta a un nuevo problema, se ayuda de su información previa para resolverlo de manera satisfactoria. El adolescente abarca habilidades como: la memoria, la retención y la transparencia de la información. Estas habilidades son cada vez mejor trabajadas para la solución de inconvenientes, la toma de decisiones y la aplicación de estrategias (Ministerio de educación, 2010).

La conexión que logra la adolescencia desde una visión psicológica con el tema de disertación es la adquisición de valores y respeto por el otro en el momento de participar en el juego musical, el estudiante tiene la necesidad de tomar decisiones adecuadas para el trabajo grupal e individual, lo que significa un reto para sí mismo y al mismo tiempo logra desarrollar su razonamiento abstracto; de igual manera tiene la posibilidad de probar y evaluar sus movimientos dentro del juego, almacenando información tanto educativa como del juego y desarrollando habilidades musicales.

1.1.2 La adolescencia desde una visión social

El adolescente siente la necesidad de libertad para con su familia, lo cual genera angustia en los padres que tratan de controlarlo aún más de lo que lo hacían en la infancia; debido a ello existe una descalificación de él hacia sus padres, con la intención inconsciente de que sea más fácil y menos dolorosa la independencia. De esta manera el adolescente es considerado como

alguien en peligro al comenzar la madurez sexual y poco adaptado al medio. “Los adolescentes, fruto del deseo de autonomía, comiencen a percibir a sus progenitores como unos “dictadores” que imponen sus normas; y de que estos últimos no comprenden las nuevas necesidades de los primeros al continuar viéndolos como niños” (Ruiz, 2015, p.5).

En esta etapa es cuando el adolescente se siente más unido a un grupo social, en este caso los amigos con los que más comparte sus gustos y que además se forman sin intervención adulta y de manera espontánea, teniendo en cuenta que existe una selección de cada miembro. Los encuentros se convierten poco a poco en una terapia, de esta manera se pueden comunicar con confianza entre sí, se sienten a gusto, piensan de manera muy parecida y esto los lleva a descubrirse a sí mismos como separados e independientes de los padres, generando poco a poco autonomía (Ministerio de educación, 2010).

Cuando el adolescente tiene una buena relación con alguien que siente que en realidad puede contar, genera mayor confianza en sí mismo. De igual manera cuando forman parte de un grupo, los adolescentes tienden a generar factores de protección y apoyo mutuo, esta motivación grupal los lleva por lo general a crear estrategias para la resolución de problemas y desarrollar una actitud positiva. Rowe y Wertsch (citado en Arancibia, Herrera y Strasser, 2008) piensan que el niño reconstruirá de manera interna una operación externa, transformándola del plano interpersonal a uno intrapersonal que contendrá los significados sociales adquiridos de su contexto sociocultural gracias al lenguaje que actúa como herramienta mediadora.

Cuando a los adolescentes se les da grandes oportunidades, tienden a aprender, creer y prosperar. El aporte del hogar, la escuela, la comunidad, pueden inspirar en ellos el cambio hacia su entorno. Un claro ejemplo de la participación social son los foros nacionales e internacionales en los que el adolescente puede expresar su punto de vista para convertirse en un agente de cambio. Cuando un adolescente es impulsado a expresar su opinión, sus sentimientos, sus ideas, generan mayor autoestima y confianza en sí mismos, por ende se encuentran con mayores recursos de defensa ante situaciones de abuso, amenaza o injusticias.

En cuanto a la consolidación de la identidad a través de la música, se puede mencionar que los jóvenes se identifican entre sí por su manera de vestir, la imagen para ellos es bastante importante ya que pueden dar a conocer su procedencia, sus gustos, su pertenencia a un grupo social determinado, este es el caso de los rockeros, raperos, los amantes del reggae, blues, jazz, hip hop, etc. El estilo expresa el compromiso que se tiene con el grupo, la imagen es un gran distintivo, los peinados son importantes, también lo son los accesorios o artefactos como

patinetas, cadenas, motos, estampados, otros igual de sobresalientes como el baile, el estilo al caminar, el uso de vocabulario específico (Ruiz, 2015).

Es importante también hablar del sentido de pertenencia que tienen los adolescentes cuando integran un coro juvenil. Este encuentro resulta una valiosa oportunidad de conocer, comprender, apreciar y valorar las obras que se cantan día tras día, de enriquecerse y disfrutarlas, de identificarlas como patrimonio de los pueblos y parte fundamental de la historia. Cantar una pieza es apropiarse de ella y a la vez desprenderse cuando un concierto culmina. Ser parte de un ensamble coral significa estar comprometido y dar todo de sí en cuanto a atención, concentración, puntualidad, respeto, empaste del sonido y sobre todo dar acogida y apoyo a los nuevos miembros que llegan a integrar el grupo. Pronunciar nuevas palabras, conocer nuevos idiomas del repertorio, poetas, músicos, biografías, estilos, compositores, escritores, dedicatorias, hará que poco a poco cada integrante se sienta identificado con sus compañeros, su director y su medio social.

La conexión que logra la adolescencia desde una visión social con el tema de disertación es que el juego origina una conexión hacia un grupo social determinado, en este caso son aquellos que comparten la afición por la educación a través de actividades didácticas; desde la primer sesión se empiezan a generar vínculos de confianza, motivación y comunicación, promoviendo que el estudiante participe en la resolución de problemas, al mismo tiempo genere una actitud positiva y sentido de pertenencia tanto del grupo como del juego.

1.2 Teorías del aprendizaje

1.2.1. Teoría del aprendizaje “Estímulo-Respuesta” de Lee Thorndike

Thorndike implanta en Estados Unidos la teoría del conexionismo, centrándose en la educación, especialmente en el aprendizaje, la transferencia de conocimientos y la inteligencia. La teoría del aprendizaje de Lee Thorndike adopta el nombre “Estímulo – Respuesta” el cual facilita nuevas ideas de aprendizaje al ser humano para mejorar sus capacidades. Para ello se hablará de una de sus leyes, la ley de la disposición, la cual afirma que cuando se está dispuesto a hacer algo, realizarlo es satisfactorio, mientras que cuando no se está dispuesto para hacerlo, realizarlo causará molestia, o viceversa. Esto quiere decir que si forzamos a un estudiante a realizar tareas que le resulten molestas o desea efectuar cierta actividad de su gusto y no lo

puede hacer, como consecuencia le causará insatisfacción; mientras que si el estudiante ejecuta actividades que son de su gusto, esto causará complacencia (Schunk, 2012).

Al aplicar la ley de la disposición al aprendizaje, diríamos que cuando los estudiantes están preparados para aprender una acción en particular, en términos de su nivel de desarrollo o de las habilidades que previamente han adquirido, las conductas que fomentan este aprendizaje serán reforzantes, por el contrario, cuando los estudiantes no están preparados para aprender o no poseen las habilidades con las que podrían hacerlo, tratar de aprender sería un castigo y una pérdida de tiempo. (Schunk, 2012, p.75)

Arancibia, Herrera y Strasser (2008) afirman que “El condicionamiento operante descrito por Edward Thorndike es el proceso a través del cual se fortalece un comportamiento que es seguido de un resultado favorable (refuerzo), con lo cual aumentan las probabilidades de que ese comportamiento vuelva a ocurrir” (p.53). El condicionamiento operante implica que se aprende aquello que es reforzado y tiene su discrepancia con el condicionamiento clásico, el cual se centra en el estímulo, mientras que el operante se centra en la respuesta.

Otra ley que propone Thorndike es la ley del ejercicio y del efecto. La ley del ejercicio se divide en dos partes: la ley del uso y la ley del desuso, la primera se fundamenta en un estímulo que recibe una respuesta, por consiguiente la conexión se fortalece; mientras que la segunda se fundamenta en la ausencia de una respuesta para un estímulo, como consecuencia la conexión se debilita, en conclusión una conexión se debilita cuando el tiempo de respuesta ante un estímulo se vuelve cada vez mayor. Por otra parte la ley del efecto se fundamenta cuando existe una conexión entre una situación y una respuesta, y van acompañadas por un estado de satisfacción, como consecuencia la conexión tiende a incrementarse; por el contrario cuando una conexión va acompañada por un estado de insatisfacción, su fuerza se debilita (Schunk, 2012).

En resumen, para que exista una respuesta efectiva, debe existir un estímulo positivo y disposición por parte del sujeto; además, para que la respuesta se reafirme, es necesaria la aplicación constante de dicho estímulo, teniendo en cuenta que un lapso mayor de tiempo entre éstas dos, puede tener como consecuencia el olvido de la respuesta.

La conexión que logra la Teoría del Aprendizaje de Thorndike con el tema de disertación es que los juegos de mesa musicales representan un estímulo para el estudiante, por ende habrá una respuesta y una mayor disposición por aprender debido a su estado de satisfacción, fortaleciendo la conexión entre pregunta-respuesta y juego-participante.

1.2.2 Teoría del Aprendizaje de Vygotsky

Para Vygotsky el aprendizaje precede al desarrollo, de esta manera hace una diferencia entre desarrollo efectivo y desarrollo potencial. La particularidad del desarrollo efectivo es que la persona logra realizar actividades de manera autónoma, es decir sin ayuda de otras personas; mientras que en el desarrollo potencial, el sujeto aborda una tarea con la ayuda de un mediador. Existe una diferencia entre estos dos tipos de desarrollo y es la zona de desarrollo próximo la cual cita Vygotsky como la más representativa. Tulviste (citado en Venet y Correa, 2014) piensa que para Vygotsky la zona de desarrollo próximo constituye el lugar de las funciones mentales superiores (memoria, atención voluntarias, razonamiento, metacognición), las cuales surgen en el contacto con la colectividad dentro del marco de la colaboración con otras personas y de las experiencias sociales, por lo que el lenguaje constituye la herramienta principal de mediación en estas últimas.

En la teoría sobre la zona de desarrollo próximo, Vygotsky propone dos niveles evolutivos: el primero se denomina Nivel Evolutivo Real y se caracteriza por dar a conocer el desarrollo de las funciones mentales del educando y es medible a través de test que parten de las actividades que los educandos pueden realizar por si solos, gracias a sus capacidades mentales. Al segundo nivel que propone Vygotsky en la zona de desarrollo próximo lo denominó Nivel de Desarrollo Potencial y tiene que ver con los problemas que el educando no puede resolver por sí solo y tiene que hacerlo a través de la ayuda de un mediador con mayores conocimientos en el tema.

Un ejemplo de la división de la zona de desarrollo próximo es que aunque dos educandos tengan la misma edad, su desarrollo mental puede llegar a ser diferente, logrando uno de ellos sin ninguna ayuda resolver problemas que confieren a edades superiores, mientras que el segundo sólo podría abordar cuestiones que tengan que ver con su edad cronológica y que además, necesitaría pedir ayuda a alguien con mayor conocimiento.

La ZDP define aquellas funciones que todavía no han madurado, pero que se hallan en proceso de maduración y que aún se encuentran en estado embrionario. Estas funciones, dice el autor, podrían denominarse “capullos” o “flores” del desarrollo, en lugar de “frutos” del desarrollo. (Arancibia, Herrera y Strasser, 2008, p.92)

El aprendizaje depende de las características individuales y sociales en las que el educando se rodee y crezca, gracias a ello desarrollará su nivel real o su nivel potencial. En definitiva el primero pertenece al desarrollo mental retrospectivo, mientras que la zona de desarrollo

próximo es el alcance mental prospectivo, es decir lo que el educando va a ser capaz de lograr con una adecuada instrucción.

La Teoría del Aprendizaje de Vygostky con el tema de disertación se conecta con el juego musical debido a que tiene implícita la Zona de Desarrollo Próximo, ya que el educando desarrolla la memoria auditiva a través de ejercicios didácticos de reconocimiento de sonidos; la atención voluntaria, concretada mediante los diversos juegos que atraen la participación y el razonamiento gracias a la ayuda de un mediador, que motivará al aprendiz a realizar actividades por sí solo a medida que domine cada tema.

1.3 Métodos activos musicales

La teoría del aprendizaje de Thorndike y Vygotsky con los Métodos Activos Musicales se relacionan en la manera en que cada uno de ellos le dan suficiente importancia a la educación, se preocupan por facilitarla, disfrutar el aprendizaje y que éste sea significativo para el educando. La ley de la disposición, el condicionamiento operante, la ley del ejercicio y el efecto de Thorndike se adaptan perfectamente a cualquier método activo musical, teniendo como base la predisposición, las actividades para el fortalecimiento de un comportamiento y una adecuada conexión entre un estímulo y una respuesta. En relación con la teoría de Vygotsky y la zona de desarrollo potencial, el aprendiz logra abordar actividades con la ayuda del docente de educación musical; en segundo lugar y posterior a ello, la zona de desarrollo efectivo se puede concretar con una adecuada guía por parte del educador, donde el estudiante puede hacer un correcto uso de los conocimientos para ponerlos en práctica y seguirlos ejercitando de manera autónoma; finalmente la zona de desarrollo próximo surge cuando el estudiante tiene contacto con la colectividad musical, por ejemplo, la participación en un coro.

Los métodos activos musicales se caracterizan por la renovación de la educación musical, además de considerarla desde el punto de vista del estudiante, teniendo en cuenta su nivel de actividad personal y como alumno; se desarrolla a través de actividades creativas, respetando los intereses y las motivaciones (Jorquera, 2004). En este tipo de método, es el aprendiz quien tiene el protagonismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de sumergirlo a muy temprana edad al mundo de la música, desarrollando su imaginación y creatividad partiendo del juego como estrategia didáctica.

Para el estudio de la presente investigación se abordarán las visiones de tres métodos en particular, ya que se relacionan con la propuesta. Se ahonda en actividades de percusión corporal a través del método Bapne o el body percussion; en actividades de movimiento corporal para trabajar la audición y el ritmo gracias al método Dalcroze; la relajación, respiración y el disfrute de juegos con el método Martenot. Todo ello con el fin de encaminar los contenidos y los encuentros hacia un ambiente ameno, de disfrute, motivación, trabajo en equipo, participación.

1.3.1. Método BAPNE

Este método se fundamenta en la percusión corporal y el desarrollo de las inteligencias múltiples, fue creado por Javier Romero y significa: Biomecánica, Anatomía, Psicología, Neurociencia y Etnomusicología. En BAPNE se desarrolla principalmente la lateralidad, partiendo de que el cuerpo se separa en dos partes a través de una línea antero-posterior, es decir de adelante hacia atrás, dividiéndolo en una parte derecha e izquierda, se debe tener en cuenta su aplicación, ya que debe ser correctamente secuenciada.

El cerebro humano posee una gran especialización y se configura en cuanto a estímulos, aunque los dos hemisferios no son iguales, entre ellos se comunican para realizar tareas en conjunto. Entre sus características físicas se encuentran que el lóbulo frontal derecho es más extenso y posee más protuberancia que el lóbulo frontal izquierdo, el lóbulo occipital izquierdo es más extenso y tiene más protuberancia que el lóbulo frontal derecho y la corteza frontal es más gruesa en el hemisferio derecho, dando como resultado mayor liberación de dopamina en el hemisferio izquierdo y norepinefrina en el hemisferio derecho, siendo estos neurotransmisores, el primero encargado de regular el placer, la motivación y la curiosidad, además de enviar señales al sistema nervioso central y el segundo siendo el responsable de la atención, la vigilia, la frecuencia cardíaca, la presión sanguínea, el estado de ánimo.

Aun cuando existe simultaneidad hemisférica, cada parte del cerebro se encarga de una tarea en específico y la fusión de todo el conjunto es lo que logra un equilibrio interpretativo musical. En cuanto a las destrezas musicales, el hemisferio derecho se encarga de la emisión melódica no verbal, es decir, de intervalos, intensidad, discriminación tímbrica, función espacial e imaginación musical; el hemisferio izquierdo se encarga del ritmo, del aprendizaje instrumental, la elaboración de secuencias, la ejecución y el canto. Esta interacción funciona por ejemplo: cuando se practica canto, es necesario la articulación de las palabras, la

elaboración de secuencias y de representaciones verbales, todas ellas localizadas en el hemisferio izquierdo, mientras que la entonación melódica de las palabras y la emoción que se transmite al cantar se encuentran localizadas en el hemisferio derecho, de igual manera, cuando se habla de emociones, se está hablando de neurotransmisores, es decir que en una interpretación musical se activan hasta las partes más profundas y específicas del cerebro, en conclusión, es una actividad holística.

Existen varios estímulos para desarrollar la lateralidad en el método BAPNE, uno de ellos es la coordinación óculo/audio-manual, que consiste en la coordinación de una extremidad superior, es decir la mano dominante, para evaluar la distancia y la precisión de un golpe con la ayuda de los sentidos auditivo y visual; otro tipo de estímulo es la coordinación óculo/audio-pedal, se centra en la coordinación de la extremidad inferior, en este caso el pie dominante para evaluar la trayectoria de un movimiento, la distancia y la precisión de un golpe con ayuda de los sentidos; como tercer estímulo se encuentra la coordinación óculo/audio-disociativa, la cual representa la alternancia entre la coordinación manual y pedal, teniendo en cuenta las capacidades auditivas y visuales (Romero, 2012).

La lateralidad se clasifica en unilateral y bilateral, la primera se centra en el movimiento de un brazo y/o una pierna de un lado del cuerpo, teniendo en cuenta la división antero-posterior; la segunda se basa en aplicar movimiento a ambos brazos o ambas piernas de manera alternada, es decir, se puede mover el brazo derecho y la pierna izquierda con alternancia y viceversa (Romero, 2012).

Lo que ocurre cuando se trabaja la lateralidad es que los dos hemisferios se conectan y transfieren información para realizar actividades en conjunto, de esta manera el hemisferio derecho se encarga de la parte motriz y de transferir información corporal y espacial; mientras que el hemisferio izquierdo se encarga de lo simbólico, lo cognitivo y el lenguaje. Para la aplicación correcta de la lateralidad el cerebro requiere que el cuerpo se encuentre en concordancia entre una correcta postura y un buen equilibrio (Romero, 2012).

Existen algunas dificultades en cuanto al desarrollo de la lateralidad en algunas personas, existirán grupos a los que se les facilite completamente el desarrollo del método BAPNE, a otros participantes se les complicará medianamente y finalmente hay quienes logran realizar un avance casi nulo. Las causas que pueden provocar la falta de coordinación pueden ser “problemas de coordinación motriz, neurológicos, de carácter cognitivo, falta de gateo en la

infancia, movimiento con alteraciones psicomotoras, lateralidad cruzada.” (Romero, 2012, p.45-49).

Los ejercicios de este método se clasifican en cuatro tipos: lateralidad somestésica, activada mediante estímulo táctil, visual, auditivo o gustativo; lateralidad percutida, que consiste en golpear ambas manos con la guía del pulso o del metrónomo; la lateralidad giratoria basada en el giro de las manos a través estímulos auditivos o kinestésicos y finalmente la lateralidad espacial, justificada en el desplazamiento del cuerpo hacia la derecha e izquierda mientras se realiza percusión corporal (Romero, 2012).

En conclusión, el método BAPNE busca que la persona se mueva correctamente, que el movimiento sea fluido y relajado. Existen problemas en el desarrollo de este método cuando el educando tiene dificultades en el andar, posiblemente por una mala posición de la espalda, hombros, cuello, cabeza, balanceo de las manos, posición de las piernas. Para desarrollar un aprendizaje basado en el movimiento es importante tener una posición vertical correcta y un correcto balanceo de las manos con alternancia de los pies.

1.3.2. Body Percussion

Entre los modelos de percusión corporal se puede encontrar el del español Fausto Roca, quien introduce en el medio artístico el trabajo con el ritmo a través del *body percussion*, su procedimiento trata de llevar la lectura rítmica a otro nivel para trabajarla de manera activa, logrando que la persona pueda sentir en su propio cuerpo lo que está leyendo; posibilitando un desarrollo mayor de la coordinación corporal, primordialmente entre manos y pies. Se basa en ejercicios escritos con una grafía especial en el pentagrama para ser leídos por medio de golpes corporales, por ejemplo: el sonido de las palmadas, el golpe de las paltas sobre los muslos, zapateos y finalmente los chasquidos de los dedos que representan las castañuelas, en síntesis es un cuarteto de instrumentos interpretado por una o varias personas.

Representación Gráfica de la escritura para los Instrumentos Corporales

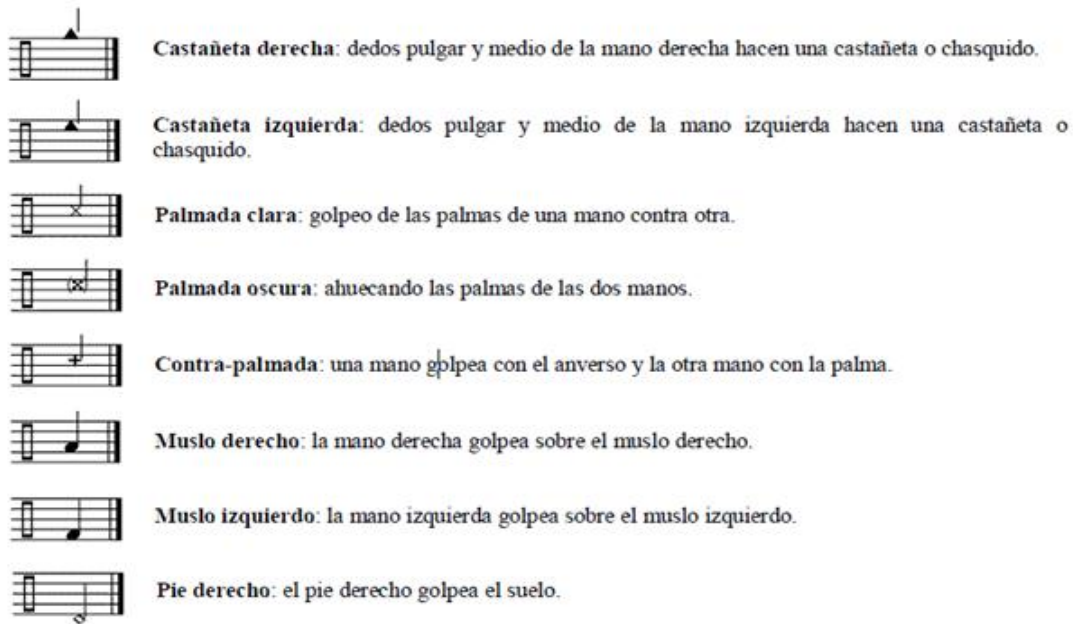


Imagen 1. Representación Gráfica de la escritura para los Instrumentos Corporales. En Percusión corporal (p. 4), por F. Roca, 2016, Madrid, España.

Los objetivos de la percusión corporal son: practicar la lectura de piezas y ejercicios rítmicos de manera activa, trabajar la lectura rítmica sin utilizar la voz, desarrollar la coordinación, sentir el ritmo de manera viva en el propio cuerpo; trabajar ostinatos, polirítmias, compases simples y compuestos, experimentar las formas musicales (ABA, Rondó, ABC), interpretar y memorizar piezas rítmicas (Roca, 2016).

La relación entre el Método Bapne, Body Percusion y el tema de disertación se concreta cuando el educando realiza ejercicios de percusión corporal, específicamente en el juego de mesa “Ritmus”, el cual desarrolla la lateralidad somestésica a través de estímulos visuales y la lateralidad percutida gracias a ejecuciones corporales de secuencias rítmicas.

1.3.3. Método Dalcroze

Emile Jacques Dalcroze (1865-1950) pedagogo y compositor nacido en Viena. Este autor establece una relación entre: espacio, tiempo y energía corporal; se centra en el ritmo ya que estimula el cuerpo y se convierte en la aproximación más cercana al sonido; de esta manera se puede aumentar la musicalidad gracias a los movimientos corporales en combinación con la imaginación y la audición.

Dalcroze se oponía al aprendizaje convencional de la música, por ello se centró en el movimiento corporal para trabajar la audición y el ritmo, logrando que pueda ser realizado en grupo, a través del cual propone el desarrollo de las capacidades de adaptación, imitación, reacción, integración y socialización (Vernia, 2012). Para el trabajo corporal es necesario la utilización de materiales auxiliares como pelotas, aros, cintas, pentagramas en el suelo, pañuelos, panderetas, claves, entre otros. A este método lo denominó “Euritmia” que quiere decir “regularidad del pulso”, caracterizado por desarrollar la motricidad global, parcial y fina, formando el oído a través del movimiento, donde el espacio forma parte de cada ejercicio y se establece contacto con la comunicación no verbal y la expresión personal.

Para Dalcroze el ritmo es la base del solfeo, ya que desarrolla la audición, lo tonal, lo melódico y lo armónico, por consiguiente estimula la audición interior, la lectura a primera vista, la notación musical y la teoría musical. Lo que llevó principalmente a este pedagogo a desarrollar su método, fueron las dificultades que encontró en sus estudiantes de armonía, quienes no tenían un desarrollo del oído interior para escuchar los acordes sin tocarlos, otros inconvenientes que presentaban era que no podían mantener el pulso durante una interpretación, se les dificultaba acelerar o retardar, interrumpían la ejecución, hacían acentos demasiado fuertes y poco precisos y no conseguían realizar matices ni fraseos.

Entre los objetivos principales del método Dalcroze se destacan los siguientes:

Facilitar el desarrollo del sentido rítmico, la atención, la memoria y, por encima de todo, el control y el dominio de uno mismo. Promover la coordinación de los movimientos corporales mediante el desarrollo del sentido rítmico. Desarrollar el sentido del orden y del equilibrio, a la vez que el instinto motor. Estimular las capacidades expresivas y creadoras. (Caicedo, 2010, p.12)

La educación rítmica debe seguir tres fases: la experiencia sensorio motriz, la concepción intelectual y la improvisación. De esta manera, todos y cada uno de los ejercicios corporales deben ser una nueva vivencia musical y a la vez debe ser una fusión entre lo intelectual, lo emotivo y lo físico. Gracias a la integración del pensamiento, sentimiento y acción, la ejecución corporal debe ser un objetivo importante por alcanzar.

La conexión entre el método Dalcroze y el tema de disertación teniendo en cuenta el Ritmo como base, se concreta en el momento en el cual el educando realiza ejercicios de lectura y los ejecuta a través de su cuerpo, esto gracias al juego “Ritmus”, el cual es la base del solfeo, posterior a ello se puede desarrollar la parte auditiva con el juego “Yenamus” a través del entrenamiento de intervalos y acordes, finalmente para el desarrollo de la teoría y audición simultánea, es importante aplicar el juego “Audimus”.

1.3.4. Método Martenot

Maurice Martenot (1898-1980) fue un compositor e intérprete francés. Para Martenot es necesario comprender que la música tiene la capacidad de liberar energías, vencer complejos y emanar buenos sentimientos, causa equilibrio en el ser humano ya que le permite expresarse con mayor libertad. Su postura se centra en la educación, en la metodología de clase y en todo lo que debe utilizar un maestro para volver ameno un ambiente de trabajo con sus educandos (Caicedo, 2010).

En cuanto a lo que se refiere a educación musical, es importante tener en cuenta que para trabajar con niños, es necesario utilizar una velocidad específica en la interpretación de melodías, ejercicios rítmicos o cantos, lo más recomendable es hacerlo en un tempo de 100 bpm, ya que un aumento causa agitación en los niños y por el contrario un tempo inferior produce falta de atención y baja actividad musical (Caicedo, 2010).

Propone la relajación y respiración en las clases musicales para mejorar la interpretación y llegar a sentir algo que para Martenot es indispensable “el silencio”. Es importante iniciar cada encuentro educativo primero con juegos y después con ejercicios de atención auditiva como el reconocimiento de melodías y timbres previamente conocidos por el educando, la discriminación de alturas mediante un pianísimo y no de un forte; además es importante generar un clima de confianza y respeto en cada encuentro para que el educando se sienta a gusto y pueda comunicar todas sus inquietudes al mediador.

Para Martenot es muy importante el ambiente musical, en especial el que desarrolla un docente a partir de su metodología y su personalidad, actitud, gestos, entusiasmo, la interacción con sus estudiantes y la confianza que transmite. En esta metodología es imprescindible dejar de lado los encuentros netamente teóricos y carentes de didáctica, para cambiarlos por clases más atrayentes y que generen interés en el educando.

En este método es sustancial la relajación, el descanso físico y mental, la respiración tranquila, esto con el fin de eliminar las tensiones. Las clases deben tener momentos de concentración y otros de relajación, los períodos de concentración deben ser liderados por juegos rítmicos y de creatividad, como segunda parte se pueden realizar ejercicios auditivos, de sensaciones y de entonación.

Los objetivos más importantes que se destacan en el método Martenot son los siguientes:

Hacer amar profundamente la música, facilitar los medios para integrarla en la vida del individuo, poner la formación musical al servicio de la formación integral, favorecer la expansión del ser humano, proporcionar los medios para canalizar las energías de los alumnos, transmitir los conocimientos teóricos a través de la vivencia musical, formar oyentes especialmente sensibles a la calidad, preparar musical y físicamente a los intérpretes desarrollando sus aptitudes auditivas y rítmicas. (Caicedo, 2010, p.40)

La conexión entre el método Martenot y el tema de disertación se conjugan en el momento en el que el ambiente de trabajo cambia y se vuelve más relajado gracias a que es un recurso didáctico que llama la atención del estudiante al ser innato para él; de igual manera Martenot propone juegos durante las clases para trabajar la concentración y relajación, estos dos aspectos pueden realizarse en un mismo juego mientras se toma el turno y se espera el siguiente.

1.4 El juego en la educación

1.4.1 El juego como método de enseñanza-aprendizaje

El juego es una actividad natural y libre del ser humano, la cual ayuda al equilibrio ya que tiene un carácter universal, además, contribuye a la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje. Los juegos inspiran el pensamiento y la creación, gracias a que utilizan actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa en el caso de la música, el seguimiento de instrucciones y el cumplimiento de reglas.

De manera más precisa, el juego supone la capacidad de comprensión y de retención en la memoria de elementos complejos como las diversas reglas de juego, al mismo tiempo que se mantiene la apertura a la invención y a la innovación, puesto que son los niños los que se dan a sí mismos sus propias reglas, mientras que, en el campo del saber escolar, la norma viene dada desde fuera. (Unesco, 1980, p.20)

El juego mejora la atención, la concentración y el comportamiento, se trabaja en equipo, se superan conflictos y dificultades, se crean estrategias, se descubren habilidades y talentos, contribuye a la comunicación, la motivación en la toma de decisiones, la solución de dificultades, el desarrollo de la personalidad y la capacidad para crear. La ayuda de la pedagogía permitirá realizar actividades que logren despertar el interés de la persona por el conocimiento. Un ambiente lleno de juegos puede transformar las relaciones verticales en horizontales entre pares y el facilitador, también ayuda a superar las tensiones y las contradicciones, volviendo más tranquilo el ambiente educativo.

El juego tiene diversas características: es libre ya que se puede jugar en cualquier momento, es divertido ya que causa satisfacción, es espontáneo ya que busca situaciones cómodas donde se cambia nuestra forma de actuar, es aventurero porque no se conoce el resultado, es ambivalente porque puede pasar de lo triste a lo alegre o viceversa, es comprometido porque nos lleva a participar activamente, es creativo porque cada juego tiene su estética y características, es simbólico ya que nuestra imaginación es libre, es serio porque debe seguir las reglas (Gómez, 2016, p.15).

Las actividades lúdicas desde el punto de vista psicológico aportan en la formación del yo, en la maduración, en el desarrollo mental y afectivo, en el desarrollo simbólico y en el aumento de la imaginación. El educando a medida que crece, se interesa por descubrir elementos que llamen su atención, busca actividades con contrincantes que requieran mayor agilidad mental y reflexión; explora juegos mesa, de piso, incluso video juegos en muchos casos, todo lo anterior con la finalidad de aprovechar su tiempo libre (UNESCO, 1980).

Desde el punto de vista sociológico, los juegos se encuentran relacionados con la sociedad, por ejemplo el Monopoly o el Risk se centran en el modelo socioeconómico actual, el primero se basa en la adquisición de bienes raíces para ganar poder sobre los demás; el segundo se centra en la conquista de tierras a través de estrategias de combate. Dos juegos que sin duda hacen un resumen del medio en el que se vive y las circunstancias que se deben afrontar, además de ello, se asemejan con el medio a través del cumplimiento de reglas, el trabajo en equipo, la solución de problemas, el respeto por el otro, la toma de decisiones, entre otros (UNESCO, 1980).

Desde el punto de vista pedagógico, el estudio debe ser para el niño un juego, esto a manera de verlo como algo natural y de mucho agrado para ser ejecutado, sin embargo, aún sigue distante de ser parte fundamental del medio educativo; en su lugar, el sistema de calificaciones se ha convertido en algo primordial en la formación estudiantil y tanto los docentes como los padres de familia se han preocupado más por ello que por ver a un educando feliz y disfrutando de un encuentro pedagógico. Para la educación tradicional es más importante el momento en el que el educando empieza a leer, escribir, calcular y posteriormente obtener un título universitario, finalmente el juego se convierte en este caso en una actividad de ocio destinada al tiempo libre (UNESCO, 1980).

Con la lúdica, el educador puede llegar hasta lo más profundo del pensar y actuar del educando, ya que, gracias al juego, el docente puede observar la comunicación, los valores, sus fortalezas y debilidades, en definitiva encontrará en cada estudiante la forma de relacionarse socialmente y las necesidades a suplir para que tengan un buen desarrollo.

Mediante el juego se instaura la comunicación entre los alumnos, o entre el maestro y los alumnos, cuando el lenguaje verbal falta. El juego, en fin, rompe el desarrollo de las actividades escolares y cotidianas compulsivas, suspende los imperativos de la disciplina de trabajo o de grupo, abriendo una escapatoria cuyo papel esencial como institución de la transgresión se ha puesto de manifiesto en la sección sobre el punto de vista sociológico. (UNESCO, 1980, p.19)

Cuando un juego se convierte en un reto, despierta en el individuo la curiosidad y la emoción, se activa la amígdala y con ella la secreción de dopamina, encargada de mejorar el rendimiento gracias a que genera una experiencia positiva tras cada actividad satisfactoria. Como resultado, el cerebro aumenta sus conexiones neuronales, su rendimiento y el desarrollo de las capacidades cognitivas (Guzmán, 2016). Generar un buen ambiente de trabajo es importante, además de aplicar continuamente actividades que estimulen la motivación del educando, ya que el juego aporta retos, afán de superación, retroalimentación, recompensas y emociones.

Según la psicóloga Núria Guzmán, el juego posibilita el desarrollo de cuatro tipos de aptitudes por ejemplo: la aptitud verbal, que es el instrumento más importante para la relación, la comunicación y la expresión; nos permite construir el pensamiento, la realidad, razonar, resolver problemas, interpretar y extraer información, intercambiar ideas, negociar; todo ello con el fin de alcanzar los objetivos que requiere cada juego.

Otra aptitud a desarrollar con el uso de juegos de mesa es la numérica, gracias a ella el educando tiene la capacidad de razonar a través de números, llegando a utilizarlos de manera ordenada y ágil, es el caso, por ejemplo del juego Ritmus que se presenta en la propuesta, en el cual el jugador tiene la oportunidad de realizar varias actividades de memorización sobre la duración de las diversas figuras musicales para su posterior lectura.

La tercera es la aptitud espacial y razonamiento lógico, la primera permite imaginar formas, dimensiones, mapas, coordenadas, figuras en tres dimensiones, ayuda en la orientación, la interpretación y la ubicación en el espacio. La segunda posibilita la resolución de problemas y la extracción de conclusiones; la unión entre las dos facilita las representaciones visuales a través de imágenes.

La cuarta aptitud es la atención y la memoria, la primera es un proceso de focalización, necesaria para absorber toda información, posterior a ella, la memoria es una función que permite codificar, registrar, retener, consolidar, almacenar, recuperar y evocar la información almacenada. Las dos se relacionan y requieren de estrategias de análisis, categorización, asociación y relación con los conocimientos anteriormente almacenados.

La conexión entre el juego como método de enseñanza-aprendizaje y el tema de disertación se logra concretar cuando el educando disfruta de la oportunidad de asumir retos, compromisos, trabajo en equipo, reglas. La creación, imaginación y memoria, se encuentran implícitas en el juego “Ritmus”, la escucha activa y la concentración se pueden poner en práctica en el juego “Yenamus” principalmente y como segunda opción en el juego “Audimus” a través de la discriminación de timbres.

1.5 Ámbito educativo - musical

La conexión entre la educación no formal y el tema de disertación se conjuga con lo siguiente: Los juegos en el medio educativo actual hacen parte de ofertas académicas fuera del currículum de educación, es decir en talleres y cursos, donde se puede aplicar con mayor facilidad las actividades lúdicas gracias a que no se centra en calificaciones sino en el disfrute y aprovechamiento del tiempo del aprendiz. En la actualidad, el tema de disertación sobre juegos de mesa musicales se ocupa a través de la educación no formal; con ello, la meta es lograr implementarlo en el medio educativo formal para generar mejores ambientes de trabajo, mayor inclinación hacia la música y finalmente motivar al educando a seguir una carrera artística.

1.5.1 Educación no formal

La educación no formal es tan importante como la educación formal, es decir como la escuela o la universidad, ya que aporta conocimientos extra en comparación a lo que el currículo nacional ofrece. La educación no formal se desarrolla paralela o independiente de la educación formal, no acredita títulos ni tampoco entra en el sistema escolar común que certifica su proceso. La educación no formal consiste en actividades educativas y de capacitación estructurada, de poca duración y que buscan cambios específicos dentro de una población con el fin de aumentar la calidad de vida.

La educación no formal es la modalidad educativa que comprende todas las prácticas y procesos que se desprenden de la participación de las personas en grupos sociales estructurados, deliberadamente educativos, pero cuya estructura institucional no certifica para los ciclos escolarizados avalados por el estado. (Pacheco, 2007, p.9)

El término Educación no Formal nace en la conferencia internacional sobre la crisis mundial de la educación, celebrada en el año 1967 en Virginia, Estado Unidos. Surge de la necesidad de abarcar de manera cualitativa y cuantitativa las necesidades de formación de una sociedad. Dentro de la educación no formal ingresan las siguientes prácticas educativas: las funciones

relacionadas con la educación formal, es decir los programas extracurriculares como los talleres de alfabetización para adultos realizados en las tardes o los fines de semana en instituciones educativas. Lo relacionada con el trabajo: tal como la formación ocupacional, es decir los programas de actualización laboral; la formación sindical, organizada con el fin de defender los intereses ante un gobierno; el extensionismo agrícola, con el objetivo de aplicar los avances científicos a la práctica agraria.

En cuanto a las funciones relacionadas con el ocio y la actividad cultural se encuentran: las actividades de educación artística, como dibujo, música, teatro, danza; la formación deportiva, tal como el fútbol, baloncesto, voleibol. En cuanto a la vida social se presentan: los programas de salud pública para prevenir enfermedades y mejorar la calidad de vida; la formación de padres para aquellos que se les dificulta la labor educativa desde el hogar o para quienes son padres a muy temprana edad; los cursos de economía doméstica, encargados de ayudar a equilibrar los gastos en cuanto a prioridades y ahorro.

Un joven que se compromete con una organización juvenil adquiere las competencias más buscadas por los empleadores: comunicación, trabajo en equipo, toma de decisiones, habilidades de organización y confianza en sí mismo. Además, los que realizan actividades de Educación no Formal en el extranjero adquieren el desarrollo superior de una lengua extranjera, habilidades de liderazgo y tolerancia. (Campos, 2016, p.57)

1.5.2 El coro como medio de aprendizaje musical

Para poder hablar del coro como medio de aprendizaje es importante citar al famoso e importante compositor y pedagogo Zoltán Kodály, quien habla sobre la importancia de la actividad musical. Para Kodály el canto coral debe realizarse primero desde la música tradicional, teniendo en cuenta que el cuerpo es el instrumento de percusión más importante y que las obras a escuchar deben tener la mejor calidad interpretativa. Se centra también en la afinación y el contenido melódico a través de la ayuda de los gestos manuales de Curwen.

La música folclórica y tradicional es la lengua materna para todo músico, a partir de ella puede aprender con mayor facilidad la función de una melodía, la rítmica, la forma, etc. para Kodály, antes de interpretar una canción es necesario interiorizarla a través de la escucha previa, aprendiéndola de memoria y cantándola frecuentemente, además de escuchar cada elemento por separado, ya sea melodía, armonía o ritmo. “La filosofía básica del método es enseñar y practicar un concepto de mil maneras y no mil conceptos de la misma manera” (Zuleta, 2004, p.78).

Es necesario citar al músico y pedagogo Dalcroze, para quien la voz es el elemento más importante de la música. El trabajo coral en semicírculo supone un trabajo grupal y de apoyo mutuo para llegar hacia un mismo objetivo que es la interpretación musical. Dalcroze propone diversos ejercicios para el trabajo coral, entre ellos están: mantenerse en círculo y de pie, ver a su compañero e imitar su respiración y sonido; ejercitar una escala con la ayuda de una palabra mientras se cambia el eje tonal paulatinamente; ejecutar ejercicios de pulso y ritmo a través de movimientos en el espacio.

Otro pedagogo y musicólogo que aunque no es característico del canto coral, es necesario citar a Edgar Willems, quien se centra en la didáctica a través del juego y la expresión corporal para entender la música y desarrollar lo sensorio-auditivo, lo rítmico y el tempo. Para Willems en un ensayo musical es importante el movimiento corporal en función del sonido para interiorizar y ejecutar esquemas rítmicos complejos con mayor facilidad; también es necesario marchar al compás de la música mientras se marca con las manos o los pies el pulso, además de acompañarlo con dinámicas. El canto coral contribuye al desarrollo de lo afectivo, lo social y lo intelectual.

El canto coral genera un sentimiento de pertenencia en quien lo interpreta, comúnmente los integrantes se ven motivados por los padres, los familiares, los profesores, los compañeros de colegio o por su propia decisión, para ser parte de un ensamble musical. El coro forma parte primordial en el desarrollo de un niño, adolescente o adulto, ya le que ayuda a enriquecer la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, la expresión personal, el fomento de valores, entre otros.

En el coro se realiza un trabajo tanto interno como externo, en el primero se generan actividades de ensayo con la guía de un director; el segundo permite evidenciar el esfuerzo realizado en cada encuentro teniendo en cuenta que las horas de estudio son mucho mayores al tiempo de presentación de un coro. La motivación de asistencia al coro por parte de un integrante puede ir desde la compañía a otro compañero, hasta la propia motivación del integrante por aprender. Un corista puede estar motivado por compartir con sus compañeros y con otros coros, también lo motiva aprender a cantar o aprovechar el tiempo libre en adquirir nuevos conocimientos.

El ensayo musical es el espacio donde el músico tiene la oportunidad de conocer el repertorio, es el momento de analizarlo, de perfeccionarlo y finalmente de interiorizarlo; en ellos se trabajan aspectos técnicos y artísticos, se desarrolla la discriminación auditiva, las

destrezas rítmicas, melódicas y armónicas; posteriormente la presentación del producto es la consolidación de todos los aspectos anteriormente nombrados y que progresivamente se van dominando, logrando con ello, adquirir poco a poco el profesionalismo en la interpretación, teniendo en cuenta que este último lleva a un músico a mejorar su sonido instrumental, su intención y su disciplina.

Practicar la música ayuda a la formación integral ya que implica el desarrollo de la sensibilidad, atendiendo a la imaginación, la creatividad y la expresión personal; fomenta valores y actitudes democráticas como el respeto, la capacidad de cooperación y la solidaridad. (Ferrer, Tesouro, Puiggalí, 2015, p.67)

1.6 Historia de los juegos de mesa

Los humanos hace 12000 años se reunían en comunidades, vivían en casas, hacían trueques y dedicaban su tiempo libre al juego. En Mesopotamia por ejemplo jugaban con fichas desde hace dos mil años antes de Cristo, estos juegos sobrevivieron gracias a la transmisión verbal década tras década, modificándolos y dando pie a nuevos juegos, es decir evolucionó junto con las civilizaciones (Palomar, 2012).



Imagen 2. Juego Senet. En los juegos de mesa. Creación y producción (p. 12), por G. Palomar, 2012, Granada, España.

Dentro de la historia universal los primeros juegos de mesa se originan en el Antiguo Egipto entre el año 3000 y 2600 antes de Cristo. Entre los juegos de mesa más antiguos se encuentra el Senet, es el más arcaico y popular de esa época; en las tumbas primitivas de la clase baja se han encontrado algunas de sus partes, además de algunas pinturas que muestran a nobles y esclavos jugando entre sí; la clase baja lo jugaba trazando celdas en la arena y utilizando piedras o cerámicas como fichas; el material de elaboración de este juego dependía de la economía del

comprador, por consiguiente se han encontrado piezas de barro cocido, hueso, piedras preciosas, madera, nácar, etc. Se cree que este juego era importante para la transición de la vida a la muerte, por esta razón se encontraron cuatro de estos juegos en la tumba de Tutankamón para que pueda jugar durante la eternidad; Sennedyem, antiguo artesano al servicio de los faraones Seti I y Ramsés II, aparece en una pintura junto a su tumba, jugando junto con su esposa; Hesy, funcionario del antiguo Egipto durante la tercera dinastía, aparece en una pintura jugando con 7 y 10 peones por jugador. Se creía que el Senet permitía la entrada de los muertos al mundo de Osiris, por esta razón Nefertari, la reina egipcia de la dinastía XIX, aparece en una pintura junto a su tumba, jugándolo con un dios invisible, con el objetivo de vencerlo y habitar su mundo. En cuanto a las reglas, no existe nada escrito, se cree que era tan popular que era transmitido de manera oral de generación en generación (Palomar, 2012).



Imagen 3. Juego Real de Ur. En los juegos de mesa. Creación y producción (p. 16), por G. Palomar, 2012, Granada, España.

El Juego real de Ur es otro de los juegos más antiguos que se han descubierto. Originario en la antigua ciudad de Sumeria en la baja Mesopotamia, lo que hoy se conoce como actual Iraq, este juego data del año 4500 antes de Cristo y fue descubierto en unas excavaciones en las tumbas del desierto de Nasiriyah por un grupo de arqueólogos dirigidos por Leonard Woolley donde encontraron cinco tableros de este tipo, el mejor conservado data del año 2600 a. C. y está elaborado con incrustaciones de concha, piedra caliza y lapislázuli, que es una gema de color azul ultramar, apreciada por las joyerías en la antigüedad, pasta roja y piedra caliza roja.

Mientras tanto Irving Finkel, trabajador del museo británico y experto en escritura cuneiforme, descubre en la década de los 80's la mecánica de este juego, describe que se utilizaban dados en forma de tetraedros hechos con huesos de cordero y de buey, el tablero es grueso y posee casillas, cada jugador tenía cinco fichas y el objetivo era sacarlas todas del tablero (Palomar, 2012).



Imagen 4. Juego Go. En los juegos de mesa. Creación y producción (p. 16), por G. Palomar, 2012, Granada, España.

Entre los juegos antiguos y predecesores al Senet y al juego Real de Ur se encuentran el Go, originario de China hace aproximadamente 4000 años. En el siglo XVII y gracias al general Tokugawa, se crean cuatro escuelas de Go en todo Japón, mientras tanto en China, quienes lo dominaban recibían un título que era muy respetado por la sociedad. El Go fue hecho para dos jugadores, se compone de un tablero con 19 líneas horizontales y 19 líneas verticales, llegando a un total de 361 puntos; cada jugador tiene una cantidad ilimitada de fichas y tiene que ubicarlas en las intersecciones con el objetivo de rodear las fichas del oponente.



Imagen 5. Juego de ajedrez. Ajedrez a ciegas (p. 38), por M. Mattos, 2017, Buenos Aires, Argentina.

Otro de los juegos más representativos en la historia es el ajedrez. Nace en la India con el nombre de Chaturanga Indio, chatur significa cuatro y anga significa miembro, es decir cuatro miembros o fuerzas con el objetivo de simular una batalla sobre un tablero. Existe una disputa en la repartición de bandos, se cree que se jugaba entre cuatro personas, una con cada ejército o entre dos personas, con dos ejércitos cada una, además las fichas representativas eran el rey, el caballo, el elefante, el barco y cuatro soldados, además de la utilización de dos dados rectangulares.



Imagen 6. Juego Chaturanga.

Posteriormente, con la conquista de la India por parte de los persas, el Chaturanga se expandió por Persia y tomó el nombre de Chatranj persa, se considera que surgió a partir del siglo VII d.C. como consecuencia de la mezcla de culturas en Asia, el comercio, las guerras y las conquistas. En el Chatranj se eliminaron los dados y la guerra se cerró únicamente a dos bandos, uno por cada jugador; además, se aumentaron varias piezas, entre ellas la alferza que significa consejero, actualmente llamada reina o dama; los elefantes se sustituyeron por el alfil. La ventaja de este juego sobre el actual ajedrez es que se puede ganar una partida capturando todas las piezas contrarias excepto el rey. A partir del siglo VII y con la influencia árabe, el juego adquirió el nombre Shatranj y gracias a la expansión por Europa y el intercambio de costumbres, alimentos y culturas a causa de las cruzadas entre cristianos y musulmanes, el juego adquirió el nombre Xadrax y posteriormente ajedrez “en 1737 Philip Stamma de Aleppo engloba las reglas actuales del ajedrez con su libro El noble juego del ajedrez” (Palomar, 2012, p.24).



Imagen 7. Juego Alquerque.

El Alquerque es otro de los juegos representativos de la antigüedad, su práctica se remonta a Europa, Asia y África, la primera referencia escrita de este juego data del siglo X en el que se piensa que se originó en el medio oriente con el nombre de Al-Qirkat y como consecuencia de las conquistas se introdujo en España, tomando el nombre de Alquerque. Según la zona

geográfica este juego cambia de nombre y de estrategias, por ejemplo: en Marruecos se lo llama Felli y consta de seis fichas por jugador; en la India se lo conoce como Pretwa y consta de un tablero circular con nueve piezas por jugador; en Nuevo México se lo conoce como Awithlakannai en el que el tablero y la distribución de las piezas forman una serpiente; en el desierto del Sahara se lo denomina Zamma, se juega en un tablero cuatro veces más grande que el Alquerque y con cuarenta fichas; en Madagascar se llama Fanorona y tiene el tamaño de dos tableros de Alquerque. En conclusión, como consecuencia de las conquistas, este juego ha ido cambiando de nombres según la región y el intercambio de culturas, es además el precursor del actual juego de damas.



Imagen 8. Juego de dominó.

Dominó, conocido como los dados planos, surgió en China entre el 1000 y 1100 d.C. a partir de la transformación de los dados indios, para convertirlos en piezas planas con dos resultados en cada extremo. En el siglo XVIII llega a Europa a través de Italia y posteriormente al Reino Unido, donde se incorporaron las caras vacías, consiguiendo un total de 21 piezas que poco a poco fueron aumentando hasta llegar a 32 piezas hechas de marfil y ébano, divididas en dos, el ejército con fichas sin duplicar y los civiles con fichas duplicadas.



Imagen 9. Juego Parchis. En los juegos de mesa. Creación y producción (p. 29), por G. Palomar, 2012, Granada, España.

El juego del Parchís originario de la India y Pakistán, proviene de la palabra pacis que significa “veinticinco”, es decir la puntuación más alta que se consigue al lanzar los dados. Data del siglo IV d.C. y es descendiente del juego Chaupar. Los tableros son hechos de tela en forma de cruz, las piezas de madera y los dados de un molusco llamado caurí; se compone de 2 o 4 jugadores y la estrategia es lanzar los dados para poder avanzar en cada casilla hasta rodear por completo el tablero y salir con todas las fichas, ganando así la partida. En el siglo XVI el emperador hindú Akbar lo jugaba en un tablero gigante con casillas de mármol y en lugar de fichas utilizaba a mujeres vestidas con trajes rojos, amarillos, verdes y negros; normalmente las fichas eran hechas de hueso o marfil. En la actualidad este juego es llamado Ludo, aunque en otros países ha recibido nombres como: Pancha keliya en Ceylán; Nyout en Corea; Edris a jin en Siria; Parcheesi en USA; Parqués en Colombia; en Argentina, Chile, Perú, Uruguay y Venezuela, lo llaman Ludo. Parecido al parchís, fue el llamado Patolli, que es uno de los juegos más antiguos de la América Prehispánica. Lo jugaban los teotihuacanos (200 a.J.C.-1000 d.C.); los toltecas (750-1000 d.C.); los habitantes mayas de Chichén itza (1100-1300 d.C.) y los aztecas (1168-1521 d.C.)



Imagen 10. Juego Mehen.

La Oca es un juego de origen egipcio, conocido anteriormente como Mehen que quiere decir “lo que se enrosca”, debido a la forma del juego que se asemeja a una serpiente enroscada. Era practicado hasta con 6 jugadores, quienes empleaban dados y fichas, iniciando el juego desde la cola hasta la cabeza. Su expansión se debe gracias al II gran duque de Toscana Florentino Francesco I de Medici (1574-1587), quien le regaló al rey Felipe II de España, un Juego de la Oca y a partir de este momento se extendió por toda España y Europa. En la actualidad se lo conoce como serpientes y escaleras.

En el periodo de la revolución industrial sucedieron cambios sociales, tecnológicos y culturales en Europa, esto dio paso a la producción de juegos en serie gracias al desarrollo del capitalismo y la aparición de las grandes empresas; los costos de los juegos se redujeron y se expandieron hacia otros países debido a la migración. En el siglo XXI los juegos forman parte de la economía de los países sobre todo en Alemania y Estados Unidos donde son considerados un bien cultural. Con el paso de los años los juegos han adquirido características propias del medio, como es el caso del juego The landlord's game creado por Elizabeth Magie Phillips, precursora del posterior juego Monopoly, patentado por Charles Darrow en 1935, el cual se basa en el intercambio y compraventa de bienes raíces, es decir, promueve una mentalidad consumista. Otro de los juegos de mesa característicos de la actualidad es Risk, creado en 1950 por Albert Lamorisse con el objetivo ambientar la expansión imperialista y colonialista de unos países sobre otros.

Entre los juegos que aparecieron en el siglo XX se encuentran: Monopoly en 1935; Scrabble y Cluedo publicados en 1948; Risk publicado por Parker Brothers en 1957; Trivial Pursuit creado por un editor deportivo y un fotógrafo en 1979; otros juegos conocidos en la actualidad son: Twister, Conecta Cuatro, Jenga, Uno. Los más famosos diseñadores son: Sid Sackson, Alex Randolph, Gary Gygax, Dave Arneson, Reinier Knizia, Wolfgang Kramer y Martin Wallace.

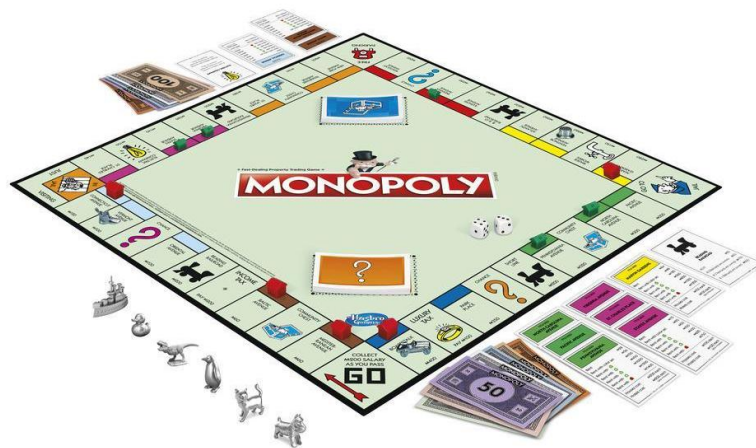


Imagen 11. Juego Monopoly. Hasbro

Monopoly tiene su origen en el juego patentado por Elizabeth Phillips en el año de 1904, llamado *The landlord's game*; este juego tuvo su auge en varias ciudades de Estados Unidos y en varias versiones. En 1935 Charles Darrow patentó la versión *Atlantic City* con el nombre de *Monopoly*, razón por la cual desde entonces se han generado varias disputas y demandas debido a los derechos del juego; posteriormente después de un intento fallido, surgió con una pequeña producción de ellos, vendiéndole los derechos de producción a la empresa *Parker Brothers* de Massachusetts, actualmente *Hasbro*. En un principio la producción era hecha a mano por su hijo, su esposa y Darrow, gracias a la gran demanda del juego, decidió imprimir los tableros en una imprenta de Filadelfia, logrando el record Guinness de 500 millones de jugadores hasta el año 1991, convirtiéndose en el juego de mesa más jugado en el mundo. La mecánica del juego es comprar la mayor cantidad posible de propiedades, cobrar impuestos y dejar en banca rota al contrincante.



Imagen 12. Juego Scrabble. Hasbro

El juego Scrabble fue creado por el arquitecto Alfred Mosher Butts en Nueva York. En el año de 1931 crea un juego llamado Léxico, el cual se utilizaba sin tablero y los puntajes eran repartidos según la longitud de las palabras y lo inusuales que fueran. En el año 1938 aprovechó la popularidad de los crucigramas y añadió a su juego la facilidad de combinar letras sobre un tablero, solicitó una patente para vender los derechos de producción, pero le fue negada; afortunadamente uno de los juegos llegó a manos de su amigo James Brunot, quien decidió arriesgarse a comercializarlo; posteriormente el 16 de Diciembre de 1948 lo registraron con el nombre de Scrabble, llegando a vender 6.000 unidades por semana en el año 1953. Scrabble es un juego de palabras cruzadas de 2 a 4 jugadores, similar a los crucigramas; los jugadores deben conseguir la mayor puntuación posible con los valores de las fichas y con las casillas del tablero, en total son 98 fichas y dos fichas en blanco, denominadas comodines, es decir hacen la función de cualquier letra pero sin obtener puntuación alguna; se puede formar cualquier palabra del diccionario, sin embargo el juego posee su propio diccionario de palabras permitidas; el tablero cuenta con una cuadrícula de 15 x 15, es decir que tiene un total de 225 casillas; la partida finaliza cuando ya no quedan más fichas para repartir, cuando ningún jugador puede formar una nueva palabras o cuando todos los jugadores pasan dos veces consecutivas.



Imagen 13. Juego Cluedo. Hasbro

Clue o más conocido como Cluedo en Norte América, significa en latín “yo juego”, fue publicado en Inglaterra por la fábrica de juegos Waddingtons en el año 1949. Sus creadores son el inglés Anthony Ernest Pratt y su esposa en el año 1944, quienes vendieron los derechos de producción a la fábrica de juguetes Parker Brothers para que el juego sea distribuido en América bajo el nombre de Clue. Cuando Hasbro compra ambas compañías, Waddingtons y Parker Brother, adquiere los derechos de venta y producción del juego y gracias a ello en el año 2008 logra lanzar a la venta una versión nueva del juego llamada Clue: Discover the Secret, la cual contenía nuevas habitaciones y armas, además de eliminar la pistola y el salón de billar. El juego fue diseñado para 3 a 6 jugadores ambientado en una casa, contiene un tablero, 6 piezas de colores, 6 armas, cartas de sospechosos y lugares, libreta de detective, sobre confidencial y un dado; el objetivo del juego es descubrir quién asesinó a Mr. Boddy.



Imagen 14. Juego Risk. Hasbro

Risk es un juego de guerra de carácter simple y abstracto, creado en 1950 por el director de cine francés Albert Lamorisse, quien lo puso en venta en el año 1957 bajo el nombre de “La Conquista del Mundo” y en el año 1958 la empresa Parker Brothers compró los derechos de producción. En 1959 salió a la venta en Estados Unidos con el nombre de Risk, cambio que tuvo que hacerse debido a que el nombre inicial era inapropiado ya a que los países aún se estaban recuperando de la segunda guerra mundial. El juego consta de un tablero ambientado en los continentes y sus países, 3 dados de color rojo, 2 dados de color blanco, 56 cartas repartidas en territorios, comodines, misiones secretas, y 6 grupos de ejércitos de diversos colores.



Imagen 15. Juego Trivial Pursuit. Hasbro

Trivial Pursuit es un juego de mesa creado por el editor del diario deportivo Scott Abbott y el fotógrafo Chris Haney en diciembre del año 1979, lanzando su juego al mercado en 1981. En 1984 se popularizó en estados Unidos, llegando a vender más de 20 millones de juegos;

posteriormente Parker Brothers compró los derechos de producción en 1998 y hasta el año 2004 se han vendido alrededor de 88 millones de ejemplares en 26 países y traducido en 17 idiomas. Está diseñado para que participen de 2 a 36 jugadores mayores de 10 años y se encuentra compuesto de un tablero con casillas que forman una rueda de seis radios, además de cada pregunta por casilla, el objetivo es responder las preguntas de todas las casillas en las que se posiciona, recoger 6 colores que vienen dados en las preguntas y terminar en el centro del tablero para responder una pregunta final.



Imagen 16. Juego Conecta Cuatro. Hasbro

El Juego conecta cuatro o también conocido como cuatro en línea es muy parecido al juego de lápiz y papel en los que se marca X y O, comúnmente conocido como tres en raya en España, Ecuador y Bolivia, michi en Perú, triqui traca en Colombia, cuadritos en Chile y México, tatetí en Argentina, tic-tac-toe en Estados Unidos. Se considera que el tres en raya nació del alquerque, ya que utiliza la misma dinámica, además de haber sido encontrado tallado en varias ruinas del Imperio Romano, conocido con el nombre de Terni Lapilli. En la actualidad, se juega el 4 en línea con la versión de Milton Bradley y es producido por la empresa Hasbro, quién lo sacó al mercado en 1974, en la actualidad su material de fabricación es el plástico. Es un juego para dos personas, con fichas de dos colores, el objetivo es formar una fila de cuatro fichas horizontales, verticales o diagonales para ganar la partida.

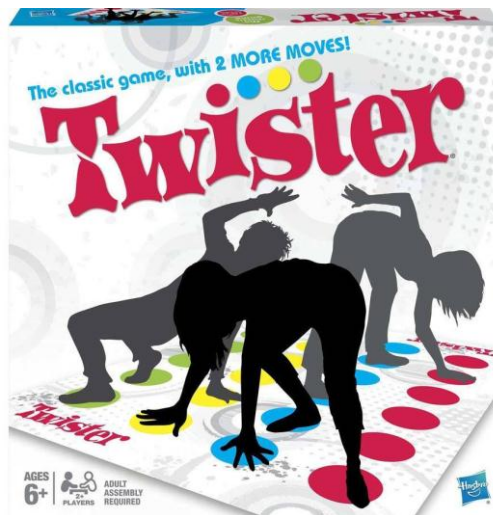


Imagen 17. Juego Twister. Hasbro

Twister es un juego de destreza física y motora, inventado en el año 1966 por Charles E. Foley y Neal Rabens, vendiendo los derechos de producción a la empresa de juegos de mesa Milton Bradley, hoy parte de Hasbro. El juego fue conocido originalmente como Pretzel, posteriormente se cambiaría a Twister, siendo el primer juego en el que las piezas eran el propio jugador, el juego fue tan aceptado en el mercado que en el primer año se vendieron tres mil copias. El juego contiene un tablero plástico de piso con 24 círculos de color amarillo, verde, azul, rojo y una ruleta, el objetivo es colocar la mano y/o el pie en el color que indique la ruleta pero sin dejar que el cuerpo toque el piso.



Imagen 18. Juego Jenga. Hasbro

Jenga es un juego de habilidad física a través de destrezas motoras, y mental a través de la solución de problemas. Su creadora fue Leslie Scott, una mujer radicada en Inglaterra y de origen africano, quien presentó el Jenga en una feria de juguetes de Londres en 1983, posteriormente vendió los derechos para Estados Unidos y Canadá a un empresario de California, quien distribuyó el juego bajo la compañía Prokonobe, que más tarde fue comprada por la fábrica de juguetes Milton Bradley, actualmente parte de Hasbro. Contiene 54 bloques rectangulares de madera que se organizan verticalmente formando una torre, el objetivo es remover un bloque para ponerlo en la cima de la torre que esta se caiga, gana quien no haya dejado caer la torre en todas las series de rondas.

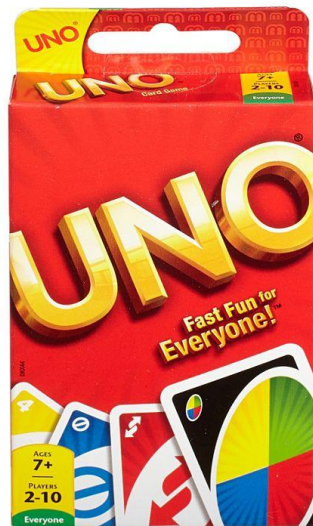


Imagen 19. Juego UNO. Mattel

El UNO es un juego de cartas creado por Merle Robbins en el año 1971, era un barbero de Ohio que pasaba muchas tardes en su casa jugando cartas con su familia. La creación del juego fue gracias un desacuerdo de sostuvo con su hijo cada vez que jugaban Ocho Loco, un juego de cartas, del cual Robbins no compaginaba con algunas de sus reglas de juego; de esta manera decidió diseñar con su familia un nuevo juego al que denominó UNO. El juego obtuvo tanto interés por su familia y amigos, que decidió invertir 8000 dólares para crear más de cinco mil copias para vender a sus clientes; diez años después en 1981, decidió vender los derechos a International Games por 50.000 dólares, compañía que más tarde sería parte de Mattel.

EL UNO posee 108 cartas de color amarillo, azul, rojo, y verde, que son cartas normales con números del cero al nueve, mientras que las cartas especiales son las que alteran el flujo normal

de la partida y se dividen en: invierte sentido, saltar, + 2 o roba 2 cartas, comodín cambio de color, Comodín +4 o roba 4 cartas y cambia de color. El objetivo del juego es deshacerse de las siete cartas y ser el primer jugador en obtener 500 puntos, además de decir la palabra UNO cuando se tenga la última carta.

Llegada la década de los 90's aparece de la mano del creador Klaus Teuber, el primer juego de mesa de estilo alemán llamado Los Colonos de Catán, el cual tuvo un enorme auge, llegando a ser traducido a 17 idiomas distintos y expandiéndose por Europa, Norteamérica, Japón y Corea; los juegos de mesa modernos poco a poco empezaron a ser conocidos por todo el mundo, ofreciendo nuevas mecánicas y estrategias como Monopoly y Risk. En esta década aparecen nuevos diseñadores que se convierten en los padres de los juegos actuales, entre ellos: Reinier Knizia, Wolfgang Kramer y Martin Wallace.

Gracias a la gran cantidad de creadores de juegos, llega la necesidad de unirse a un trabajo interdisciplinario con dibujantes e ilustradores para darle personalidad visual a cada uno según su temática. Los ilustradores de juegos más destacados son: Michael Menzel, Miguel Coimbra, Julien Delval, Pedro Soto.

En los posteriores años y con el auge del internet, llega una expansión aún mayor de los juegos de mesa gracias a las páginas web, tiendas online y multitud de foros de discusión. Gracias a la gran expansión de juegos y la cantidad de diseñadores, se han creado premios y reconocimientos en varios países como: Alemania, Estados Unidos, Austria, Francia y desde 2007 en España. El primer premio se celebró en 1979 en Alemania y se llamó Spiel des Jahres, fue un premio centrado en los juegos de mesa dirigidos al público en general.

En la actualidad la página web más importante de juegos de mesa es boardgamegeek la cual funciona desde al año 2006 y se ha convertido en la mayor base de datos a nivel mundial en cuanto a juegos se refiere. En ella se alojan fotos, reseñas, reglas, juegos y prototipos, también cuenta con un ranking donde se valoran todos los juegos registrados alrededor del mundo. Otra gran aportación de internet ha sido la creación de páginas web donde los aficionados crean sus propios juegos y variantes de juegos ya existente para que cualquier usuario pueda imprimirlos sin ningún costo y jugar inmediatamente.

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO

DIAGNÓSTICO

2.1 Enfoque de la investigación

La metodología elegida para el proceso de disertación es de carácter mixto, utilizando tanto la investigación cualitativa como cuantitativa. En la aplicación de los juegos musicales, es necesaria la investigación cualitativa ya que los actores también se inmiscuyen en los juegos a través de la reflexión y la comunicación, es decir no son solo un objeto de estudio inanimado; en segundo lugar se aplica la investigación cuantitativa puesto que se aplicaron encuestas de las cuales se extrajo datos estadísticos sobre las necesidades del entorno de enseñanza aprendizaje musical.

2.2 Técnicas

Una de las técnicas cualitativas que se utilizaron para el óptimo desarrollo del tema de disertación fue la entrevista semiestructurada, esta técnica se implementó para recoger información sobre los beneficios que ofrece la didáctica y las ventajas que podrían abarcar los juegos de mesa musicales en la educación, esto se realizó a través de un cuestionario de preguntas semiestructuradas que permitieron ahondar la investigación a través del diálogo, se implementó en 6 profesionales de manera satisfactoria.

La segunda técnica cualitativa fue la observación participante. A través de esta técnica, el facilitador pudo inmiscuirse en el grupo para participar en los juegos musicales de mesa y poder sacar conclusiones, recomendaciones de uso y las correcciones necesarias del juego.

A diferencia de las dos primeras técnicas, se necesitó la técnica de la encuesta perteneciente a la investigación cuantitativa. Esta técnica sirvió de ayuda para recolectar información de los integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre para adecuar los juegos de acuerdo a sus necesidades e intereses musicales. Esta técnica fue aplicada a 12 integrantes del coro.

2.3 Instrumentos

- Se utilizó el banco de preguntas para desarrollar la técnica de entrevista semiestructurada, aplicada a Licenciados en Pedagogía Musical y cantantes del Coro Mixto Ciudad de Quito.
- Se empleó una guía de observación para el desarrollo de la técnica de observación participante, con el fin de ser aplicada durante la participación e interacción de los jugadores en presencia del docente guía.
- Se realizó un cuestionario para aplicarlo a los integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre.

2.4 Población y Procedimiento

La población a la que se aplicó la técnica de entrevista semiestructurada fue la siguiente: Cesar Espinoza, Licenciado en Educación Musical y director del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre. Ariana Abadía, Licenciada en Educación Musical y soprano del Coro Mixto Ciudad de Quito. Vanessa Valladares, Licenciada en Educación Musical y soprano del Coro Mixto Ciudad de Quito. Sergio Enciso, Licenciado en Música con énfasis en Canto y Dirección Coral, barítono del Coro Mixto Ciudad de Quito. Nathaly Dávila, mezzosoprano del Coro Mixto Ciudad de Quito. Alejandro Roditti, tenor del Coro Mixto Ciudad de Quito. En segunda instancia, el cuestionario fue aplicado a 13 integrantes del coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre, con edades comprendidas entre 13 y 24 años.

Gracias a que el investigador pertenece a la Fundación Teatro Nacional Sucre, la obtención de la información fue suministrada con mayor facilidad, de igual manera la aplicación de los juegos se pudo realizar sin ningún contratiempo.

Las entrevistas fueron realizadas por el investigador dentro del Centro Cultural Mama Cuchara tanto en horas de la mañana como de la tarde para poder tener contacto directo con los entrevistados.

De igual manera las encuestas fueron realizadas por el investigador en el Centro Cultural Mama Cuchara únicamente en horas de la tarde cuando los integrantes del Coro Juvenil tenían sus encuentros musicales.

Finalmente el último procedimiento fue reunirse en horas de la tarde para poder aplicar los juegos y recoger la información pertinente gracias a la observación participante.

CAPÍTULO III

PRESENTACION Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

3.1 Resultados

3.1.1 Entrevista realizada a Cesar Espinoza, Licenciado en Educación Musical y director del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre; Ariana Abadía y Vanessa Valladares, Licenciadas en Educación Musical y sopranos del Coro Mixto Ciudad de Quito; Sergio Enciso, Licenciado en Música con Énfasis en Canto y Dirección Coral, barítono del Coro Mixto Ciudad de Quito; Nathaly Dávila, mezzosoprano del Coro Mixto Ciudad de Quito y Allejandro Roditti, tenor del Coro Mixto Ciudad de Quito.

- Objetivo general
Investigar sobre el interés e importancia de adaptar musicalmente juegos de mesa para el desarrollo auditivo, rítmico y teórico en integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre.
- Exposición sumaria de los resultados de la entrevista
 - Para el educando es importante verse rodeado de la didáctica, en muchas clases los profesores se dedican mucho a la retórica y a los estudiantes no les llama la atención este medio expresivo para llegar al conocimiento, en este caso el juego puede atraer totalmente su atención, además de que siempre se encuentran en constante relación con él.
 - Los juegos rompen con las clases tradicionales siempre y cuando el docente se adentre en el medio del niño, es decir en el juego, cuando se llega a él mediante la didáctica, se rompe con el paradigma de una clase tradicional. A nivel universitario, cuando no existe la didáctica en una clase, los estudiantes desertan de las carreras ya que se pierde el dinamismo y la atracción por la materia.
 - Los juegos generan un ambiente de trabajo positivo y dan al maestro la oportunidad para concentrarse en el alumno, finalmente el educando tiene la posibilidad de demostrar lo que ha aprendido y lo que puede hacer por sí solo.
 - En cuanto a la interacción vertical u horizontal entre educador y educando, es necesario que exista un guía que encamine el desarrollo de los juegos, que organice, que haga grupos, además es importante que cada grupo tenga un coordinador o alguien que ejerza un liderazgo, en este caso puede ser un estudiante,

ya que hay educandos que tiene un don de liderazgo, para ellos será necesario ver las fortalezas y debilidades de cada uno.

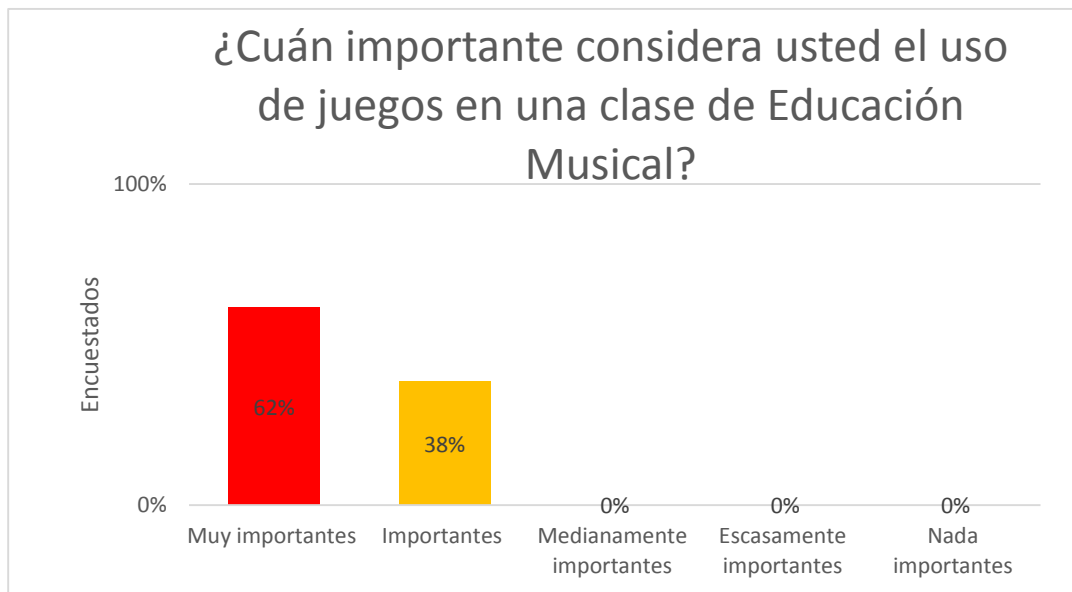
- Los juegos de mesa musicales son totalmente innovadores, con ellos se podrían generar más conocimientos y mayor facilidad de interiorizarlos, además cuando los juegos están listos para ser aplicados y desarrollados en grupo, convierten el ambiente de clase en un momento ameno y relajado.
- Los resultados de aprendizaje con la aplicación de juegos musicales de mesa será el aumento de la participación estudiantil, ya que los elementos educativos nuevos generan mayor interés, además ayudan a fomentar el trabajo en equipo la integración, la concentración y la memoria.
- En cuanto a destrezas, es importante trabajar el ritmo y con ello el movimiento corporal en el espacio, abordar lo auditivo, melódico y posterior a ello lo armónico.
- Los valores que se pueden desarrollar con los juegos son principalmente el trabajo en grupo, el compañerismo, la solidaridad, el orden, la disciplina, el afecto y el respeto.
- En cuanto al tiempo de ejecución de un juego de mesa se puede tomar como referencia la hora de clase, es decir entre 40 y 50 minutos, teniendo en cuenta que la retroalimentación de los conocimientos toma un par de minutos, por consiguiente será necesario tener un tiempo estimado de juego de entre 25 a 35 minutos.
- En los niveles de estrés que se vive en la actualidad, los estudiantes pueden relajarse a través de los juegos, crear bases de confianza y desarrollar mejor su aprendizaje, permanecen enfocados y concentrados; si ellos se identifican con el juego siempre van a querer seguir aprendiendo.
- Como consecuencia del uso y abuso de la tecnología, a los niños les cuesta trabajar en equipo y con los juegos de mesa musicales podrían sensibilizarlos.
- En la actualidad, es importante la utilización de medios tecnológicos para el desarrollo del conocimiento, además, no se lo puede desvincular de la educación y teniendo en cuenta el tema de la presente disertación, se podrían vincular los juegos de mesa con los avances tecnológicos.

3.1.2 Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta realizada a los integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre.

Pregunta N° 1

¿Cuán importante considera usted el uso de juegos en una clase de Educación Musical?

Gráfico N° 1



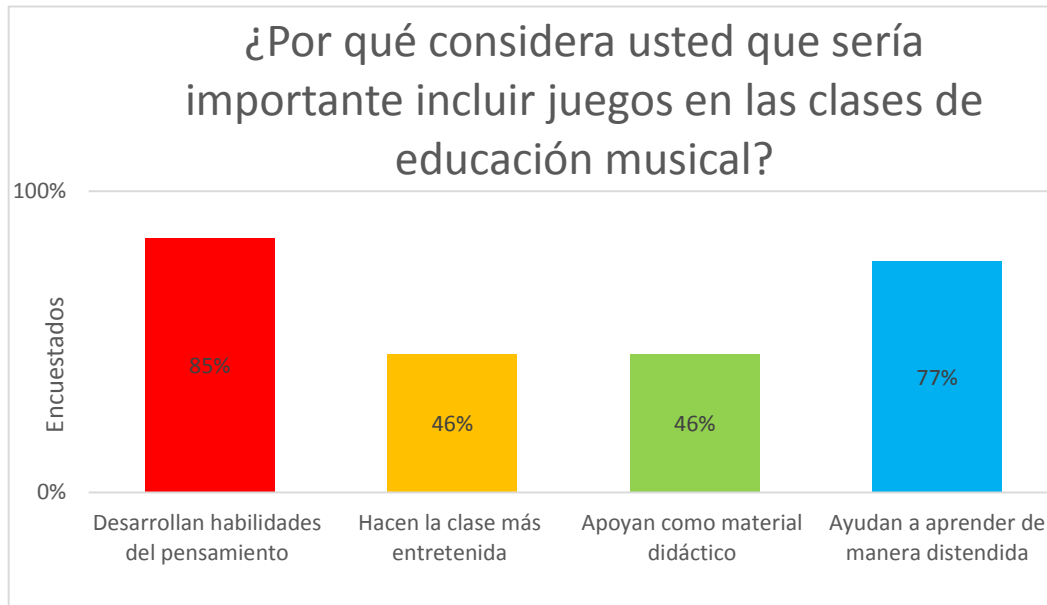
Análisis e interpretación

Teniendo en cuenta que la pregunta es de única respuesta, el 62% de los encuestados consideran muy importante el uso de juegos en una clase de educación musical, mientras que el 38% considera que es importante, ninguno considera que es medianamente, escasamente o nada importante. De los resultados obtenidos se puede evidenciar que entre los integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre existe gran aceptación por el uso de los juegos musicales.

Pregunta N° 2

¿Por qué considera usted que sería importante incluir juegos en las clases de educación musical?

Gráfico N° 2



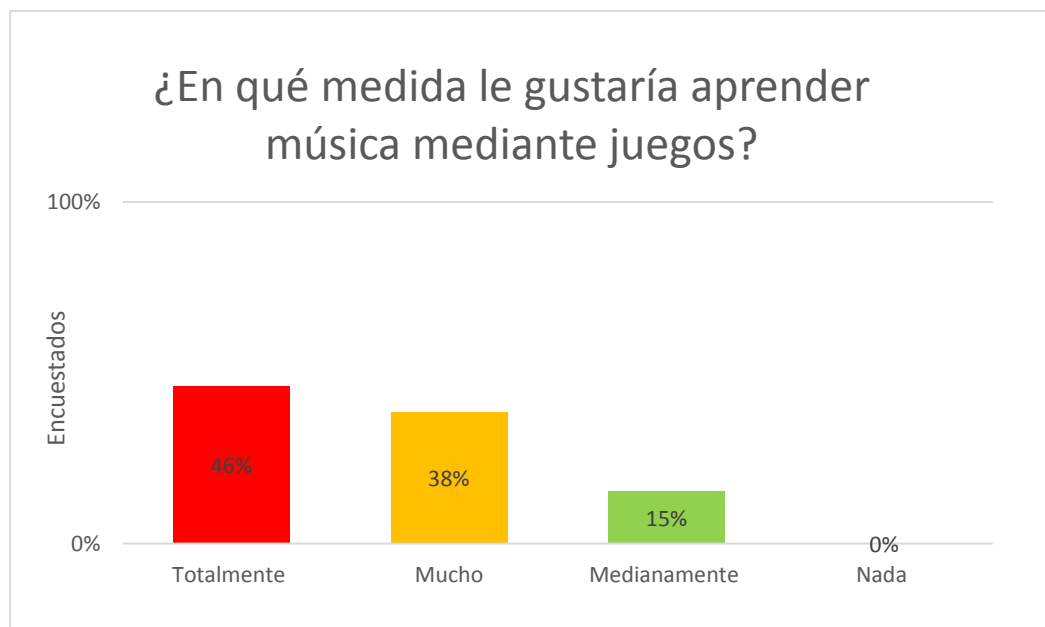
Análisis e interpretación

Teniendo en cuenta que la pregunta es de opción múltiple, el 85% de los encuestados consideran que sería importante incluir juegos en las clases de educación musical porque desarrollan habilidades del pensamiento, mientras que el 46% considera que hacen la clase más entretenida, el 46% porque apoyan como material didáctico y finalmente el 77% piensa que ayudan a aprender de manera distendida. De los resultados obtenidos se puede evidenciar que para los integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre es muy importante incluir juegos en las clases de educación musical.

Pregunta N° 3

¿En qué medida le gustaría aprender música mediante juegos?

Gráfico N° 3



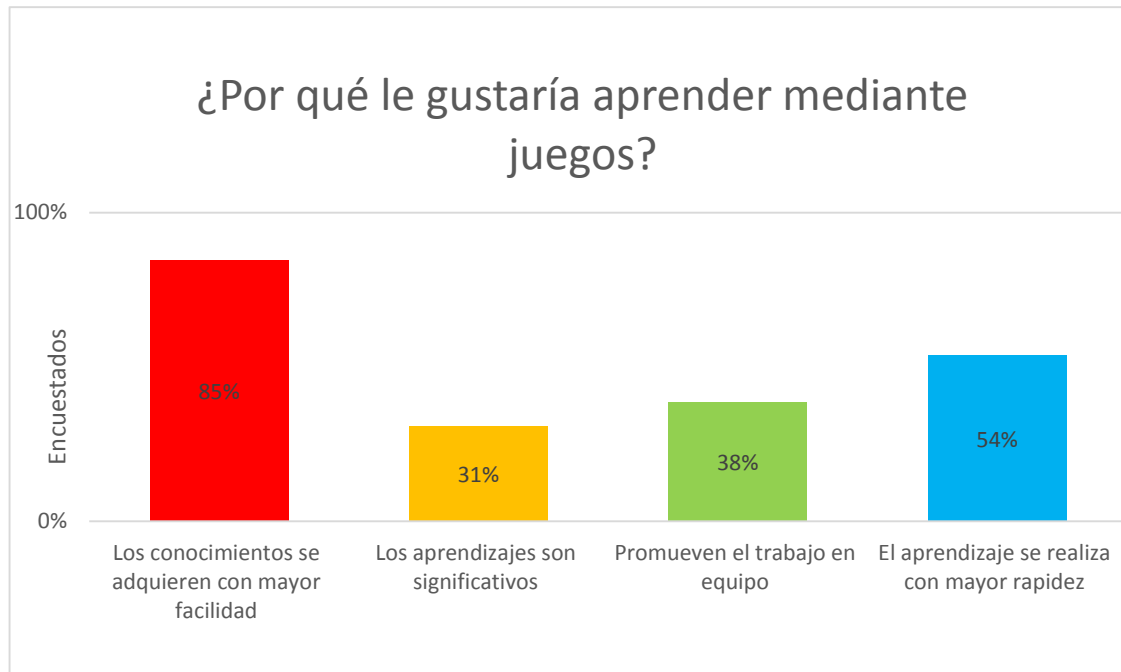
Análisis e interpretación

Teniendo en cuenta que la pregunta es de única respuesta, el 46% de los encuestados contestaron que les gustaría totalmente aprender música mediante juegos, mientras que el 38% considera muy importante, el 15% piensa que es medianamente importante y ninguno piensa que no es nada importante. De los resultados obtenidos se puede evidenciar que a los integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre les gustaría aprender música mediante juegos.

Pregunta N° 4

¿Por qué le gustaría aprender mediante juegos?

Gráfico N° 4



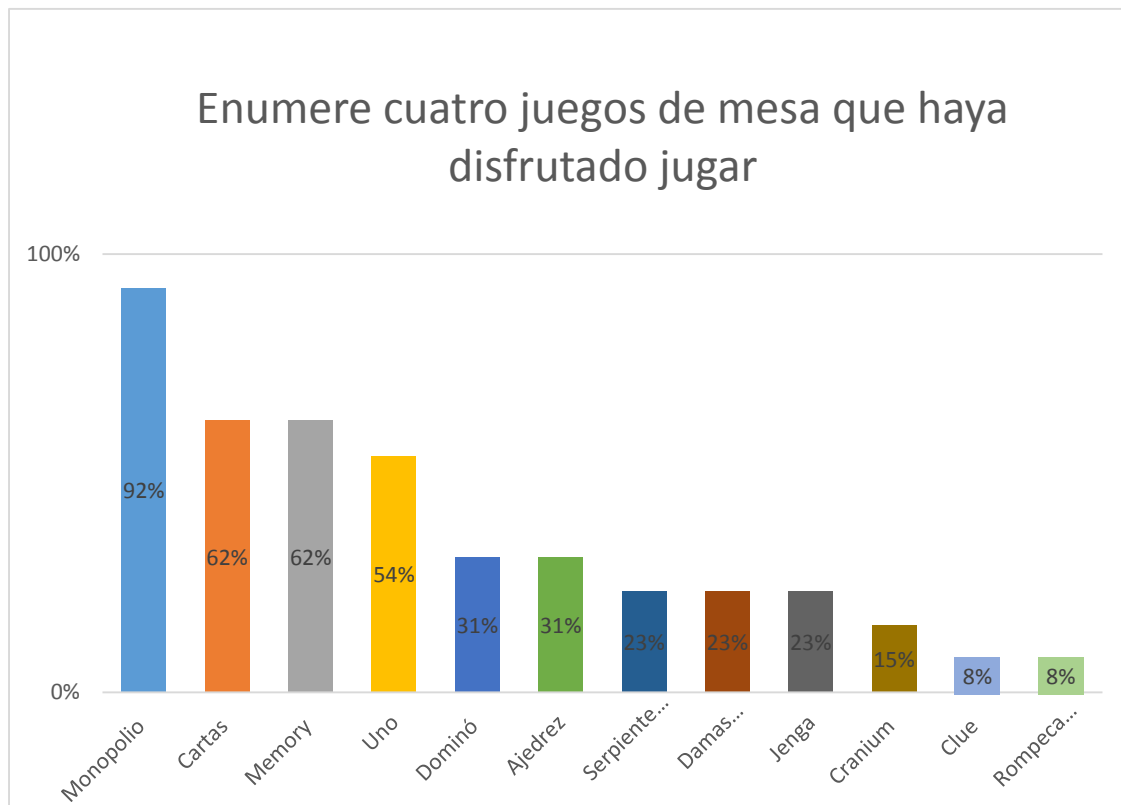
Análisis e interpretación

Teniendo en cuenta que la pregunta es de opción múltiple, el 85% de los encuestados consideran que les gustaría aprender música mediante juegos ya que los conocimientos de adquieren con mayor facilidad, mientras que el 31% consideran que los aprendizajes son significativos, el 38% piensa que promueven el trabajo en equipo y finalmente el 54% opina que el aprendizaje se realiza con mayor rapidez. De los resultados obtenidos se puede evidenciar que a los integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre les gustaría aprender música mediante juegos gracias a la facilidad con la que se adquieren los conocimientos.

Pregunta N° 5

Enumere cuatro juegos de mesa que haya disfrutado jugar.

Gráfico N° 5



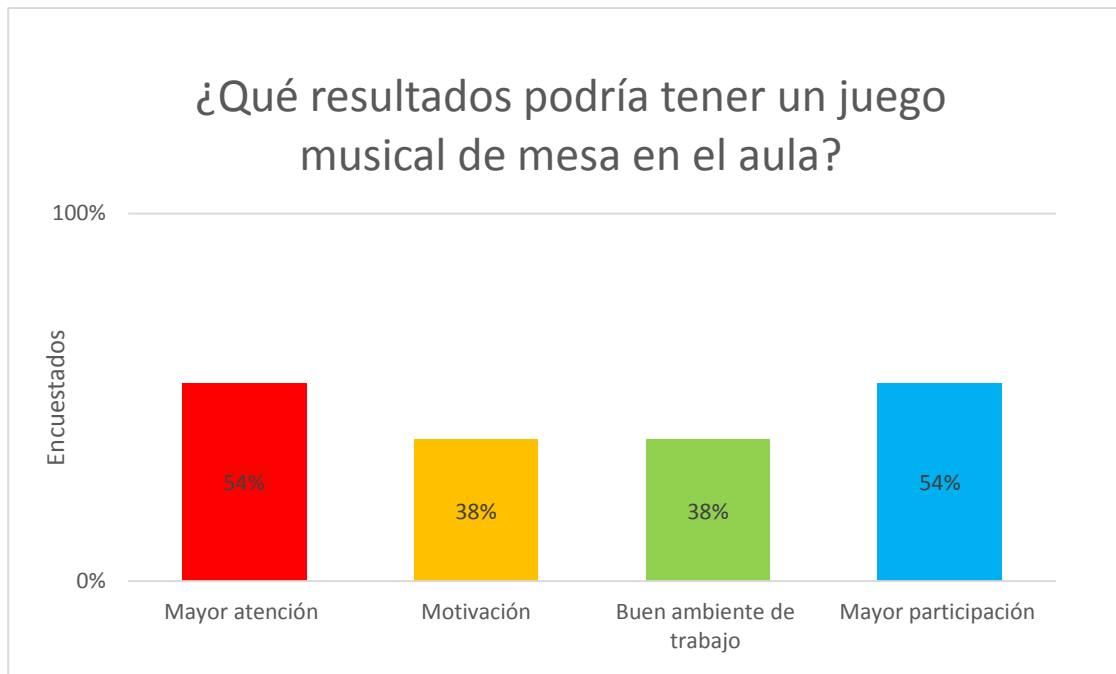
Análisis e interpretación

Teniendo en cuenta que la pregunta es de opción múltiple, el 92% de los encuestados consideran que el Monopolio es el juego que más han disfrutado jugar, mientras que para el 62% son las Cartas y el Memory, el 54% el Uno, el 31% el Dominó y el Ajedrez, el 23% las Damas chinas, serpientes y escaleras y el Jenga, el 15% el juego Cranium y finalmente el 8% el Clue y el Rompecabezas. De los resultados obtenidos se puede evidenciar que los integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre, en su mayoría han disfrutado jugar el Monopolio, los juegos de cartas y de memoria.

Pregunta N° 6

¿Qué resultados podría tener un juego musical de mesa en el aula?

Gráfico N° 6



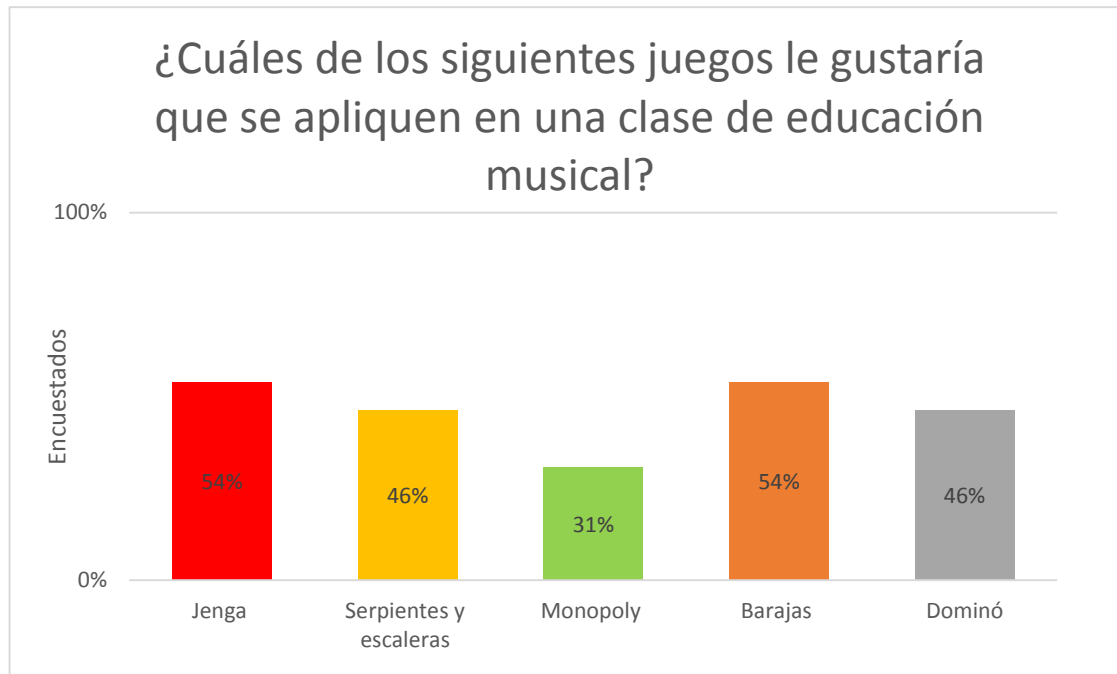
Análisis e interpretación

Teniendo en cuenta que la pregunta es de opción múltiple, el 54% de los encuestados consideran que un juego musical de mesa en el aula genera mayor atención, mientras que el 38% consideran que ayuda a la motivación, el 38% piensa que promueven un buen ambiente de trabajo y finalmente el 54% opina que exige mayor participación. De los resultados obtenidos se puede evidenciar que a los integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre les gustaría aprender música mediante juegos gracias a los resultados que obtienen durante el juego.

Pregunta N° 7

¿Cuáles de los siguientes juegos le gustaría que se apliquen en una clase de educación musical?

Gráfico N° 7



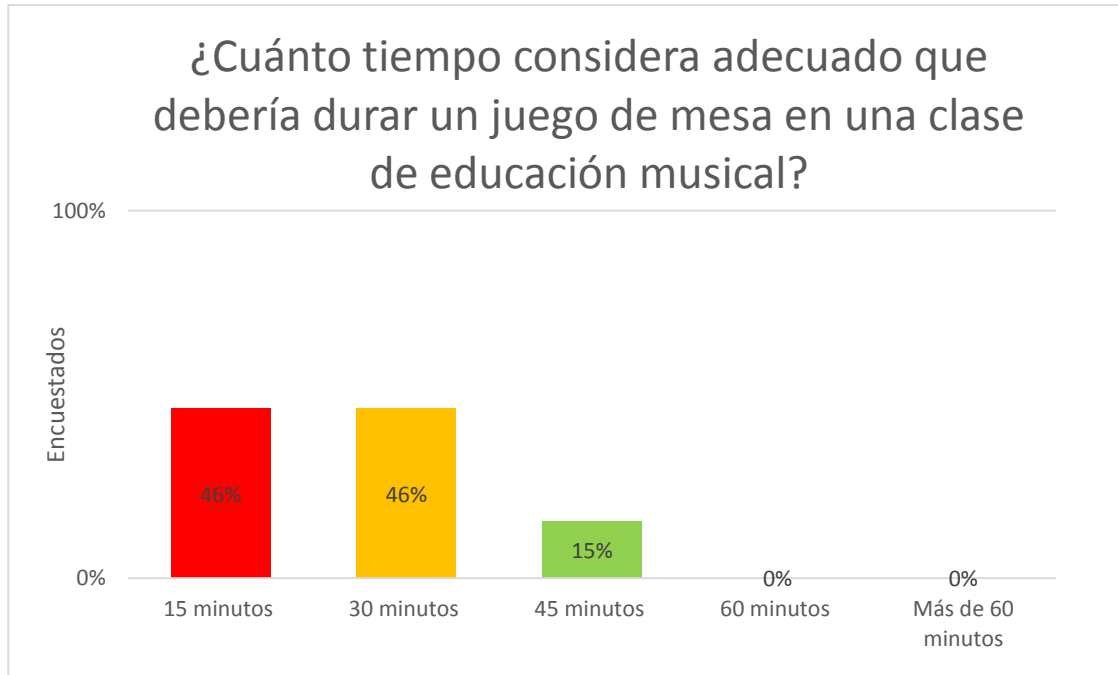
Análisis e interpretación

Teniendo en cuenta que la pregunta es de opción múltiple, el 54% de los encuestados consideran que se aplique el Jenga en una clase de educación musical, mientras que el 46% consideran que les gustaría el juego de Serpientes y Escaleras, el 31% el monopolio, el 54% el juego de Barajas y finalmente el 46% el Dominó. De los resultados obtenidos se puede evidenciar que a los integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre tienen interés por aprender música mediante diferentes juegos musicales.

Pregunta N° 8

¿Cuánto tiempo considera adecuado que debería durar un juego de mesa en una clase de educación musical?

Gráfico N° 8



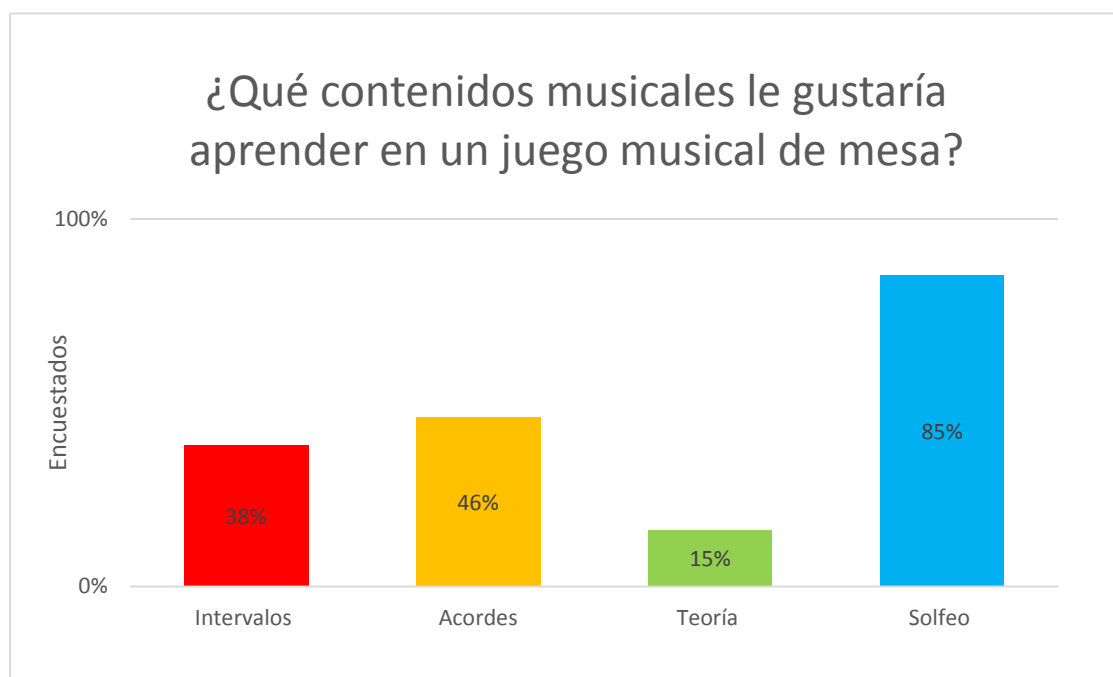
Análisis e interpretación

Teniendo en cuenta que la pregunta es de opción múltiple, el 46% de los encuestados consideran que un juego de mesa en una clase de educación musical debe durar 15 minutos, mientras que el 46% consideran que son necesarios 30 minutos y finalmente el 15% piensan que deben ser 45 minutos. De los resultados obtenidos se puede evidenciar que los integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre creen pertinente que los juegos musicales no sobrepasen los 45 minutos, es decir la hora clase de una institución educativa.

Pregunta N° 9

¿Qué contenidos musicales le gustaría aprender en un juego musical de mesa?

Gráfico N° 9



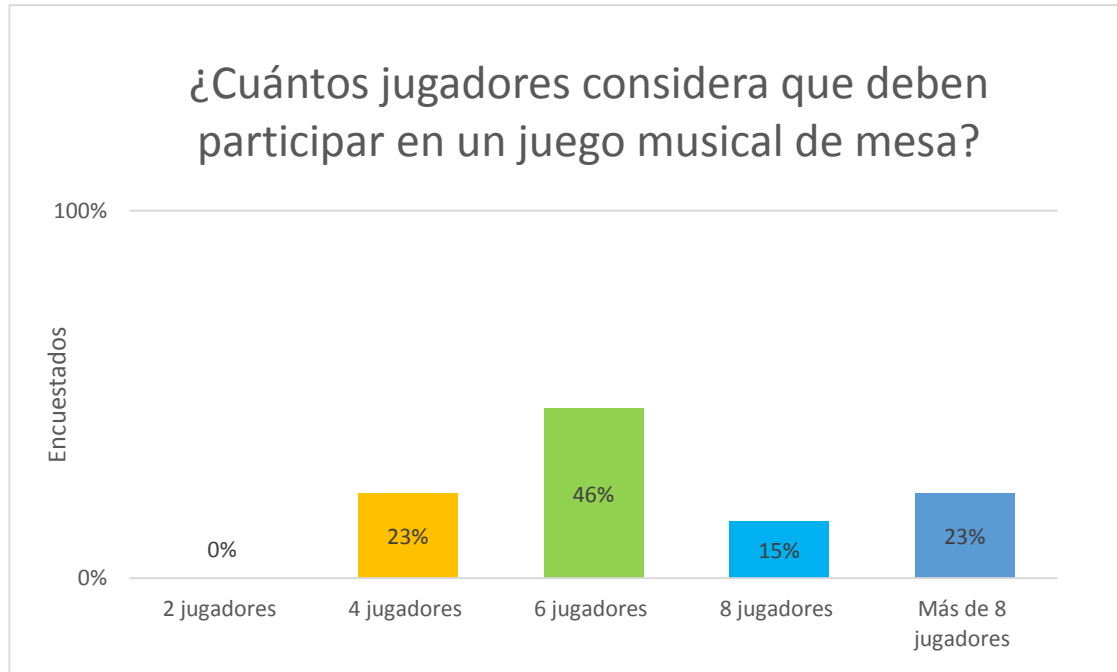
Análisis e interpretación

Teniendo en cuenta que la pregunta es de opción múltiple, el 38% de los encuestados consideran que en un juego musical de mesa les gustaría aprender Intervalos, mientras que el 46% consideran que les atraería practicar Acordes, al 15% agrada Teoría y finalmente el 85% está decidido a aprender Solfeo. De los resultados obtenidos se puede evidenciar que los integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre se interesan más por aprender destrezas auditivas y de lectura musical.

Pregunta N° 10

¿Cuántos jugadores considera que deben participar en un juego musical de mesa?

Gráfico N° 10



Análisis e interpretación

Teniendo en cuenta que la pregunta es de opción múltiple, el 23% de los encuestados consideran que en un juego musical de mesa deben participar 4 jugadores, mientras que el 46% piensa que deberían ser 6 jugadores, el 15% estima que sean 8 jugadores y finalmente el 23% se decidió por más de 8 jugadores. De los resultados obtenidos se puede evidenciar que los integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre se interesa por la interacción entre compañeros en el momento de adquirir conocimientos.

CAPÍTULO IV

NovArte



4.1. Presentación

NovArte es una gama musical de juegos de mesa para el desarrollo auditivo, rítmico y teórico. Los juegos NovArte han sido diseñados a partir de un marco teórico acerca de las teorías, métodos y enfoques de la enseñanza, utilizados desde la educación musical; también se han construido desde un diagnóstico previo a profesionales e integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre, en relación a las necesidades que se requieren desde el ámbito educativo musical.

La intención general de los juegos de mesa NovArte es cambiar la realidad educativa musical sobre la cual se vive, es decir, cambiar el estilo de clases convencionales por juegos de mesa lúdicos y de igual manera aportar actividades de mayor interés para el educando, esto con el fin de generar en los docentes de otras áreas, una mayor reflexión sobre sus clases convencionales, finalmente, en el ámbito educativo musical, el objetivo es generar mayor atracción hacia esta disciplina.

Los principales destinatarios son los adolescentes, ya que gracias a ellos la música continúa en constante evolución; como parte de los destinatarios principales se encuentran los docentes de educación musical, ya que dependiendo de su método de enseñanza, los alumnos podrán tener un mayor y ameno acercamiento hacia esta disciplina; como destinatarios secundarios se encuentran los docentes de otras áreas educativas ya que a través de la apreciación de los juegos de mesa musicales, ellos tendrán una mayor motivación por aplicar nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje y captar una mayor atención de sus educandos hacia su materia.

NovArte “Pedagogía Musical” consta de tres juegos musicales de mesa repartidos de la siguiente manera: un juego de entrenamiento auditivo de intervalos y acordes, representado por

el juego Yenamus; un juego para el desarrollo rítmico y auditivo representado por el juego Ritmus y un juego de teoría y audición sobre instrumentos musicales representado por el juego Audimus. Cada uno de los juegos musicales de mesa tiene su respectiva guía de aplicación para que tanto el educador como el educando puedan hacer un correcto uso del mismo.

4.2. Objetivo general

Adaptar musicalmente juegos de mesa para el desarrollo auditivo, rítmico y teórico en integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre.

4.3. Recomendaciones generales

4.3.1 Recomendaciones Metodológicas

- Los juegos no se centran en calificaciones, se centran en el desarrollo musical del educando, por ello es el educador quien debe dar un valor a cada respuesta según su método de trabajo.
- Los juegos están diseñados para trabajar de manera individual y grupal, es el educando o el educador quien decidirá cómo desarrollarlo.
- Es recomendable que en una clase se utilicen varios ejemplares de un mismo juego para trabajar en grupos cuando la cantidad de educandos es alta, esto con el fin de tener control sobre los aprendizajes que se van desarrollando y que los estudiantes no pierdan el interés por aprender.
- Tomar en cuenta que el entrenamiento auditivo es progresivo, es decir, entre más veces se ejercite, mayor será el nivel de dominio. Es recomendable utilizar el juego constantemente para dominar el entrenamiento auditivo de intervalos y triadas.
- Para participar en el juego musical Ritmus se puede tener cualquier nivel de conocimiento sobre el tema, sin embargo es necesario tener en cuenta que antes de iniciar el juego los integrantes deben ser reunidos sobre un mismo nivel de conocimiento para poder jugarlo y realizar un correcto proceso de enseñanza-aprendizaje. Para averiguar el nivel de conocimiento de los jugadores, el educador puede hacer una prueba de diagnóstico a través de la utilización de algunas cartas de la baraja.

- El entrenamiento rítmico es progresivo, es decir, entre más veces se ejercite, mayor será el nivel de dominio. Es recomendable utilizar el juego constantemente para dominar la lectura de figuras musicales.
- Para utilizar el juego Audimus, es recomendable realizar un conocimiento previo tanto auditivo como teórico sobre los instrumentos musicales presentes en el juego.
- Audimus contiene un CD con todos los audios para reconocer el timbre de cada pregunta auditiva, para ello será necesario contar con una computadora o reproductor de música.
- Ya que la cantidad de preguntas es alta en el juego Audimus, es posible trabajar en dos o más secciones, es decir, se pueden escoger una serie de preguntas para dominarlas en el transcurso de cada encuentro y posteriormente añadir más preguntas.
- El juego Yenamus tiene la ventaja de trabajar con todos los niveles de reconocimiento auditivo de intervalos y acordes, es decir, es el docente quien decidirá qué tipos de intervalos y acordes podrá trabajar teniendo en cuenta el nivel de conocimiento de sus estudiantes.
- Yenamus contiene un CD con todos los audios para reconocer de manera auditiva todos los intervalos y acordes, para ello será necesario contar con una computadora o reproductor de música.
- En Yenamus es muy importante tener en cuenta que para abordar el entrenamiento auditivo de un intervalo, es necesario el reconocimiento previo del mismo a través de una canción.

4.4 Ficha informativa del juego Yenamus

YENAMUS



Diseño de Carlos Andrés Pallo C.

OBJETIVO DIDÁCTICO

Reconocer de manera auditiva intervalos y acordes a través de la escucha activa.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

YENAMUS es un juego musical de mesa de entrenamiento auditivo de intervalos y acordes, posee un CD con intervalos de 2da menor, 2da mayor, 3ra menor, 3ra mayor, 4ta justa, 4ta aumentada o 5ta disminuida, 5ta justa, 6ta menor, 6ta mayor, 7ma menor, 7ma mayor y 8va justa, ascendentes y descendentes; posee también audios de acordes Mayores, Menores, Aumentados y Disminuidos ascendentes y descendentes.

<p style="text-align: center;">DESTREZAS MUSICALES A DESARROLLAR</p> <p>Discriminación auditiva de intervalos melódicos ascendentes y descendentes y acordes Mayores, menores, Aumentados y Disminuidos.</p>	<p style="text-align: center;">RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es muy importante tener en cuenta que para abordar el entrenamiento auditivo de un intervalo, es necesario el reconocimiento previo del mismo a través de una canción. • Contiene un CD con todos los audios para reconocer de manera auditiva todos los intervalos y acordes, para ello será necesario contar con una computadora o reproductor de música.
<p style="text-align: center;">NÚMERO DE PARTICIPANTES</p> <p style="text-align: center;">2 a 8 participantes</p>	<p style="text-align: center;">DIFICULTAD</p> <p>Tiene la ventaja de trabajar con todos los niveles de reconocimiento auditivo de intervalos y acordes, es decir, es el docente quien decidirá qué tipos de intervalos y acordes podrá trabajar teniendo en cuenta el nivel de conocimiento de sus estudiantes.</p>
<p style="text-align: center;">INSTRUCCIONES DEL JUEGO</p> <p>Se debe elegir un moderador para que guíe el juego y reproduzca los audios de intervalos y acordes desde un CD que viene incluido, posterior a ello se elige que tipos de acordes e intervalos va a identificar y entonar cada jugador. Quien inicia el juego debe remover un bloque de cualquier parte de la torre utilizando solamente una mano, está permitido tocar los bloques para determinar cuál de ellos es más fácil de remover, cada uno de ellos contiene una serie de palabras que el jugador de turno deberá leer en voz alta, si el bloque contiene la palabra “Intervalo-Reconocer” o “Acorde-Reconocer”, el moderador del juego deberá reproducir el intervalo o acorde para que el jugador de turno lo reconozca. Si contiene la palabra “Intervalo-Entonar” o “Acorde-Entonar”, el moderador del juego deberá elegir el intervalo o acorde para que el jugador de turno lo entone. Si un jugador obtiene la ficha de “Penitencia”, podrá escoger entre reconocer o entonar un intervalo o un acorde. Posterior a la respuesta, deberá colocar la ficha en la parte superior de la torre y ganará un punto por cada pregunta acertada. Cuando la torre caiga, el jugador que más puntos tenga será quien gana el juego.</p>	

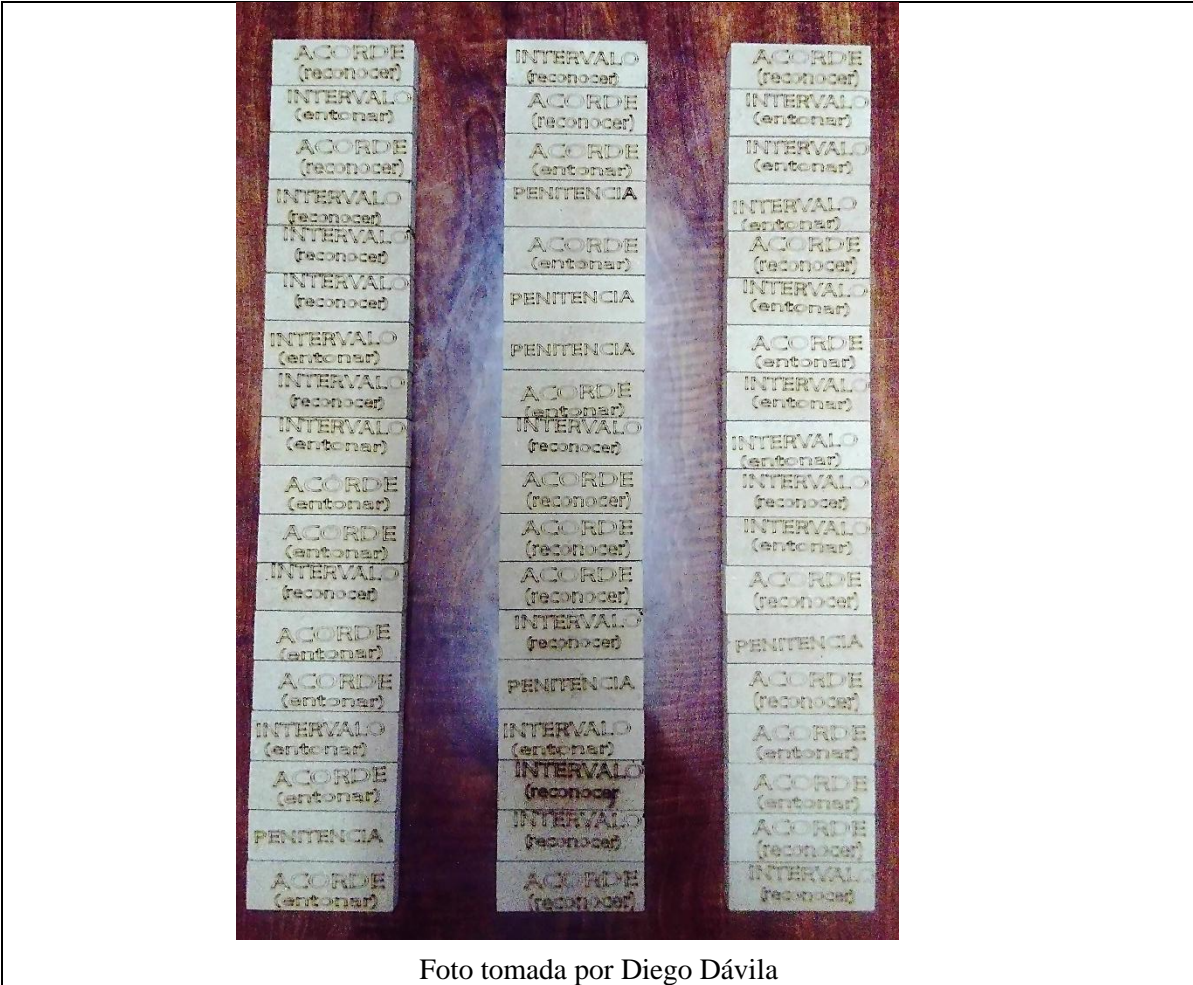


Foto tomada por Diego Dávila

4.5 Ficha informativa del juego Ritmus

<h1>RITMUS</h1>	
OBJETIVO DIDÁCTICO	DESCRIPCIÓN DEL JUEGO
Desarrollar la lectura rítmica a través de la utilización del compás simple y las figuras musicales.	RITMUS parte de la interacción con 81 cartas que contienen compases binarios, ternarios, cuaternarios, con denominador 4, 2, 8 y figuras musicales; incluye además tres cartas “Ritmus-Base” que informan sobre la utilización del compás y las figuras musicales; propone siete tipos de juegos de mesa: Composición, Memoria, Pares, Tríos, Escaleras, Guerra de cartas y Solitario.
	
Diseño de Carlos Andrés Pallo C.	



Diseño de Carlos Andrés Pallo C.

RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS

- Los juegos no se centran en calificaciones, el enfoque está en el desarrollo musical del educando, por ello es el educador quien debe dar un valor a cada respuesta según su método de trabajo.
- El entrenamiento rítmico es progresivo, es decir, entre más veces se ejercite, mayor será el nivel de dominio. Es recomendable utilizar el juego constantemente para dominar la lectura de figuras musicales.
- Es recomendable utilizar primero los tipos de juego **Pares, Tríos, Escaleras y Solitario**, ya que sirven como retroalimentación de los conocimientos rítmicos previos. Posteriormente se recomienda utilizar los juegos **Composición, Memoria y Guerra de Cartas**, ya que consolidan los conocimientos.

DIFICULTAD

Para participar en el juego musical RITMUS se puede tener cualquier nivel de conocimiento sobre el tema, sin embargo es necesario tener en cuenta que antes de iniciar el juego los integrantes deben ser reunidos sobre un mismo nivel de conocimiento para poder jugarlo y realizar un correcto proceso de enseñanza-aprendizaje. Para averiguar el nivel de conocimiento de los jugadores, el educador puede hacer una prueba de diagnóstico a través de la utilización de algunas cartas de la baraja.

<p>NÚMERO DE PARTICIPANTES</p> <p>Según el juego seleccionado, pueden participar de 1 a 6 personas.</p>	<p>DESTREZAS MUSICALES A DESARROLLAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de compases de 2/2, 2/4, 2/8; 3/2, 3/4, 3/8 y 4/2, 4/4, 4/8. • Lectura rítmica de semicorchea, silencio de semicorchea, corchea, silencio de corchea, corchea con punto, silencio de corchea con punto, negra, silencio de negra, negra con punto, silencio de negra con punto, blanca, silencio de blanca, blanca con punto, silencio de blanca con punto, redonda, silencio de redonda, redonda con punto, silencio de redonda con punto.
--	---

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Nota: las cartas “Ritmus-Base” son únicamente informativas y no participan en ninguno de los siguientes juegos.

- **Composición:** de 2 a 6 jugadores. Se retiran todos los tiempos. Se coloca un tipo de compás en la mesa de juego, a un lado las cartas boca abajo, se gira una carta por turno y se pone sobre la mesa, el jugador que complete el compás en su turno de juego deberá leer la secuencia rítmica, si acierta en la lectura se lleva todas las cartas, de lo contrario deberá dejarlas sobre la mesa hasta que alguno de los jugadores logre completar el segundo compás y tenga derecho a leer las dos secuencias rítmicas para poder llevárselas. Al terminar con la baraja, se hace un conteo de la totalidad de tiempos que haya ganado cada jugador, quien más tiempos tenga será el ganador.



- **Memoria:** de 2 a 6 jugadores. Se retiran todos los compases y se coloca el resto de los naipes boca abajo, cada jugador tiene la oportunidad de girar dos naipes por cada turno, para poder ganarlos deberá girar una figura musical y su valor en números, o un silencio musical y su valor en números; el jugador que saque el par, tendrá la oportunidad de tomar su turno nuevamente. Al finalizar la primer ronda, cada jugador deberá elegir un compás, armar una secuencia rítmica con las cartas que ganó y percutirla a través de su cuerpo, si acierta se gana las cartas de manera definitiva, si se equivoca deberá regresarlas a la mesa de juego. Gana quien tenga más cantidad de naipes al final del juego.



- **Pares:** de 2 a 4 jugadores. Se retiran todos los compases y se reparten cinco naipes a cada jugador, los turnos de juego deben seguirse al contrario de las manecillas del reloj; si el jugador de su derecha tiene el par de la carta que usted lanzó, se lleva las dos. Un jugador podrá levantar un par siempre y cuando sea una figura y su equivalencia en números, o un silencio y su equivalencia en números. Gana quien tenga más cantidad de naipes al final del juego.



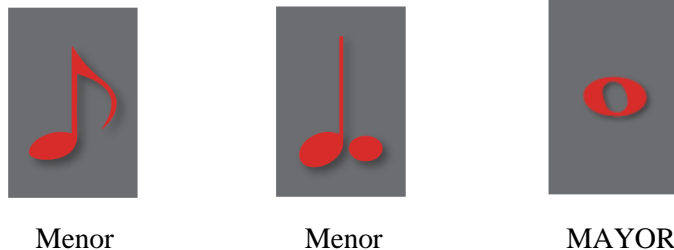
- **Tríos:** de 2 a 6 jugadores. Se retiran todos los compases y dos tiempos por cada figura musical. Se reparten tres naipes a cada jugador, los naipes restantes se dejan sobre la mesa boca abajo. Los turnos de juego deben seguirse al contrario de las manecillas del reloj; un jugador en turno deberá tomar el primer naipe de la mesa y formar un trío conformado por una figura musical, su silencio y su equivalencia en número; si la carta que tomó de la mesa le ayuda a formar el trío, deberá quedarse con ella y devolver sobre la mesa boca arriba una carta de su mano de bajas que no le haya ayudado con su objetivo; al continuar el juego, el siguiente jugador podrá escoger entre levantar la carta que lanzó el anterior jugador o tomar la siguiente carta del mazo de barajas. La primera persona en completar un trío ganará la partida.



- **Escaleras:** de 2 a 6 personas. Se retiran todos los compases, todos los tiempos, dos redondas con punto, dos silencios de redonda con punto, dos semicorcheas y dos silencios de semicorchea. Se reparten cuatro naipes a cada jugador, los naipes restantes se dejan sobre la mesa boca abajo. Los turnos de juego deben seguirse al contrario de las manecillas del reloj; un jugador en turno deberá tomar el primer naipe de la mesa y formar una sola secuencia ya sea con figuras musicales o silencios, por ejemplo: corchea, corchea con punto, negra y negra con punto. Si la carta que tomó de la mesa le ayuda a formar una escalera, deberá quedarse con ella y devolver sobre la mesa boca arriba una carta de su mano de bajaras que no le haya ayudado con su objetivo; al continuar el juego, el siguiente jugador podrá escoger entre levantar la carta que lanzó el anterior jugador o tomar la siguiente carta del mazo de barajas. La primer persona en completar una escalera ganará la partida.



- **Guerra de cartas:** de 2 a 4 jugadores. Se retiran los compases y todos los tiempos de la baraja. Se reparten todos los naipes en partes iguales a todos los participantes. Se ponen boca abajo sobre la mesa y al mismo tiempo todos los jugadores deberán girar una carta de su mano de barajas, el jugador que posea el número mayor ya sea en figura musical o en silencio de la figura, deberá elegir un compás, armar una secuencia rítmica y percutirla a través de su cuerpo, si acierta se lleva las cartas, si se equivoca podrá leerlas el jugador de su derecha y llevárselas en su lugar. Gana quien tenga más cantidad de naipes al final del juego.



- **Solitario:** para un jugador. Se retiran todos los compases de la baraja y se ubica de manera vertical la figura musical de menor valor, seguido de su equivalencia en silencio y finalmente su equivalencia en tiempo; en la siguiente columna se ubica la figura musical que precede a la anterior y de forma vertical se continúa ubicando su equivalencia en silencio y finalmente su equivalencia en número; esta secuencia se realiza hasta terminar toda la baraja.



4.6 Ficha informativa del juego Audimus

<h1>AUDIMUS</h1>	
<p>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconocer de manera auditiva el timbre de diferentes instrumentos musicales.• Conocer aspectos teóricos sobre los instrumentos musicales	 <p style="text-align: center;">Diseño de Carlos Andrés Pallo C.</p>
<p style="text-align: center;">DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</p> <p>AUDIMUS es un juego musical de mesa que propicia el desarrollo auditivo y teórico de instrumentos musicales. Posee un CD con los timbres de varios instrumentos musicales y una serie de tarjetas de preguntas, además de un par de dados con figuras musicales.</p>	<p style="text-align: center;">RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS</p> <ul style="list-style-type: none">• Para utilizar el juego Audimus, es recomendable conocer previamente tanto a nivel auditivo como teórico sobre los instrumentos musicales presentes en el juego.• Ya que la cantidad de preguntas es alta en el juego Audimus, es posible trabajar en dos o más secciones, es decir, se pueden escoger una serie de preguntas para dominarlas en el transcurso de cada encuentro y posteriormente añadir nuevas preguntas.
<p>DESTREZAS MUSICALES A DESARROLLAR</p> <ul style="list-style-type: none">• Discriminación auditiva de timbres musicales.• Conocimiento de aspectos teóricos relacionados con los instrumentos musicales.	

NÚMERO DE PARTICIPANTES

2 a 8 participantes

DIFICULTAD

- Media

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Para iniciar el juego los participantes deben lanzar los dados, inicia la partida quien más cantidad de tiempos tenga en la suma de sus dos dados, los siguientes lanzamientos deben realizarse hacia la derecha de quien inicia el juego. Si el participante cae en una casilla dorada, deberá responder una tarjeta del mismo color, en este caso responderá una pregunta auditiva sobre instrumentos musicales; si el participante cae en una casilla amarilla, deberá responder una tarjeta del mismo color, en este caso responderá una pregunta teórica sobre instrumentos musicales; se debe considerar que cada respuesta se encuentra escrita en la parte inferior de cada tarjeta, por esta razón quien lee la tarjeta de pregunta deberá ser un participante que no se encuentre en turno de juego. Cuando un jugador llega a una casilla donde inicia una escalera, deberá subir hasta la casilla en la que esta termina, si no acierta la pregunta final, deberá volver al inicio de la escalera y responder la pregunta correspondiente al color de la casilla, si acierta se queda, de lo contrario deberá volver a la casilla desde la cual lanzó los dados; si un participante llega a una casilla donde inicia la boca de la serpiente, deberá bajar hasta la casilla donde su cola termina sin responder ninguna pregunta. Cuando los jugadores lleguen a casilla 94, deberán utilizar un solo dado hasta avanzar a la casilla final. Cada tarjeta respondida deberá ser colocada al final de la baraja y por cada pregunta acertada, el participante ganará un punto, el objetivo del juego musical es llegar a la casilla final con la mayor cantidad de puntos posibles para ganar el juego al final de la partida.

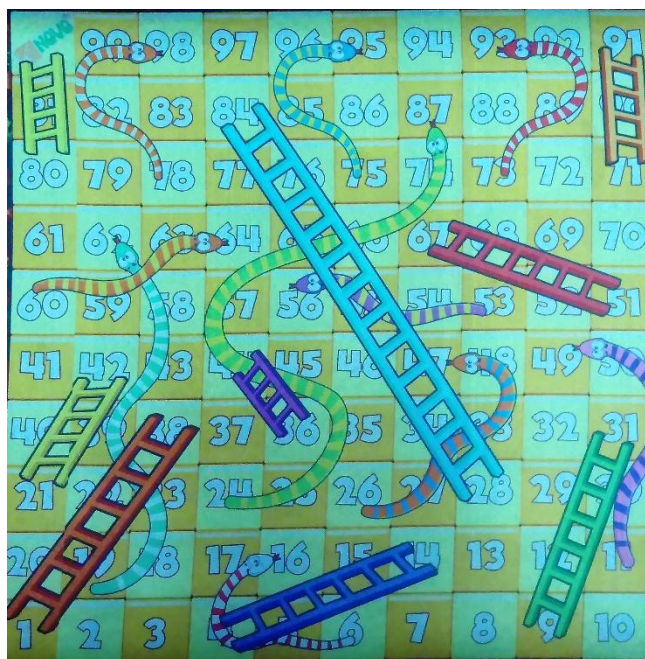


Foto tomada por Diego Dávila

CONCLUSIONES

- Los juegos de mesa aplicados en la enseñanza-aprendizaje tienen como objetivo crear un ambiente distendido, favoreciendo una mayor motivación por adquirir conocimientos y mejorar el ambiente de trabajo.
- El aprendizaje musical a través de juegos de mesa favorecen la colaboración grupal, el respeto por el espacio, el turno y las ideas del otro.
- El aspecto lúdico del juego permite que actividades consideradas difíciles o estresantes como el dictado musical, sean más fáciles de interiorizar.
- La teoría a través del juego es más factible de abordar, además promueve el constante estudio.
- El aprendizaje a través de los juegos motiva a los estudiantes a seguir aprendiendo a diario a través de los mismos.
- Se evidencia en los estudiantes encuestados la atracción que tienen por los juegos de mesa más populares, además se hallan en contra del sistema educativo actual basado en calificaciones.
- Los docentes entrevistados se interesan mucho por el trabajo en equipo, por el respeto hacia el espacio del otro y el diferente pensar.
- Los integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre sienten mucha necesidad de trabajar solfeo a través de juegos musicales, además de los temas como el ritmo, el entrenamiento auditivo y la teoría.

RECOMENDACIONES

- Es importante que cada juego represente un reto, esto con el fin de llamar más la atención del estudiante para generar el gusto por jugar y por consiguiente aprender; para que los retos aumenten, se pueden utilizar pequeñas herramientas como temporizadores, cronómetros o penitencias extras.
- Se recomienda trabajar en juegos de mesa musicales para edades tempranas, niños y niñas escolares.
- Es necesario abordar destrezas de interpretación musical a través de juegos.
- Las actividades de clase no son suficientes a la hora de abordar un tema, por ello es importante seguir desarrollando temáticas musicales a través de varios juegos de mesa ya la variedad favorece la atracción de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, R. (2013). *La música y su rol en la formación del ser humano*. Repositorio Académico Universidad de Chile FACSO
URI: <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/122098> Recuperado el 3 de marzo de 2018 de http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/122098/La_musica_y_su_rol_en_la_formacion_del_ser_humano.pdf;sequence=1
- Arancibia, V., Herrera, P., y Strasser, K. (2008). *Manual de psicología educacional*. Recuperado el 16 de agosto de 2018 de <https://bibliotecafrancisco.files.wordpress.com/2016/06/manual-de-psicologc3ada-educacional-arancibia-v-herrera-p-strasser-k.pdf>
- Caicedo, O. (2010). *Metodologías aplicadas a la enseñanza-aprendizaje del solfeo en los alumnos del nivel inicial del conservatorio de artes de la Universidad Técnica de Manabí en el periodo 2009-2010* (tesis de maestría). Repositorio Universidad Tecnológica Equinoccial, Quito, Ecuador. Recuperado el 22 de marzo de 2018 de http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/12022/1/41579_1.pdf
- Campos, S. (2016). *Impacto de la educación no formal en el desarrollo de competencias para la educación superior*. Repositorio Universidad Tecnológica de El Salvador. URI: <http://hdl.handle.net/11298/287>. Recuperado el 16 de abril de 2018 de <file:///C:/Users/ACER%20ONE/Documents/DOCUMENTOS%20NUEVOS/TESIS/6089-20512-1-SM.pdf>
- Carrion, J. (2014). *Cambios sociales en la adolescencia*. Red de publicación y opinión profesional. Recuperado el 18 de abril de 2018 de <https://www.reeditor.com/columna/12941/24/psicologia/cambios/sociales/la/adolescencia>
- Cepeda, M. (2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Magisterio. Recuperado el 14 de abril de 2018 de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>.
- Ferrer, R., Tesouro, M., y Puiggali, J. (2015). *Las principales motivaciones para cantar en un coro infantil o juvenil según la opinión de algunos directores*. Eufonía, didáctica de la

música, num. 64. Universidad de Girona. Recuperado el 18 de abril de 2018 de <https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/12165/principales-motivaciones.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fundación Teatro Nacional Sucre, (2017). *Estructura orgánica por procesos de la Fundación Teatro Nacional Sucre*. Ecuador. Recuperado el 27 de enero de 2019 de https://www.teatrosucre.com/plantillas/lotaip/2017/a/estructura_organica_por_procesos_FTNS.pdf

Guido, L. (2012). *Aprender a aprender*. ISBN 978-607-733-180-3. México. Recuperado el 16 de abril de 2018 de http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Educacion/Aprender_a_aprender.pdf

Gómez, M. (2016). *¿Aprender jugando? El juego como recurso didáctico* (tesis de pregrado). Universidad de Sevilla, Sevilla, España. Recuperado el 23 de agosto de 2018 de <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/45069/TFG%20Marta%20M%C2%A%A%20Gomez%20Alvarez.pdf?sequence=1>

Guzmán, N. (2016). *Neuroeducación y juegos de mesa*. Decálogo del juego. Barcelona. Recuperado el 2 de noviembre de 2018 de <http://psicologiamoralzarzal.es/wp-content/uploads/2018/03/Guia-didactica-Neuroeducaci%C3%B3n-y-juegos-de-mesa.pdf>

Iglesias, M., y Cortès, M. (2004). *Generalidades sobre metodología de la investigación*. Universidad Autónoma del Carmen. Ciudad del Carmen, Campeche, México. Recuperado el 18 de abril de 2018 de http://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf

Jorquera, M. (14 de noviembre de 2004). *Métodos históricos o activos en educación musical*. Revista electrónica de Leeme. Universidad de Sevilla, España. ISSN: 1575-9563 p. 31. Recuperado el 11 de julio de 2018 de <http://musica.rediris.es/leeme/revista/jorquera04.pdf>

Lacarcel, J. (2003). *Psicología de la música y emoción musical*. Murcia, España: educatio, n.º 20-21. Recuperado el 12 de julio de 2018 de <http://revistas.um.es/educatio/article/viewFile/138/122>

- Lázaro, R. (2013). *Psicología del adolescente y su entorno*. Ediciones Maya. Alcalá de Henares (Madrid). Servicio Madrileño de Salud. Recuperado el 27 de enero de 2019 de <http://www.sietediasmedicos.com/contacto/item/3286-psicologia-del-adolescente-y-su-entorno#.XE5LH1VKjIU>
- León, A. (2007). *Que es la educación*. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal. Educere, vol. 11, núm. 39. Universidad de los Andes, Venezuela. ISSN (Versión impresa): 1316-4910 Recuperado el 28 de abril de 2018 de <http://www.redalyc.org/pdf/356/35603903.pdf>
- Liscano, A. *La pedagogía como ciencia de la educación*. Recuperado el 10 de abril de 2018 <http://www.revistas.unam.mx/index.php/archipelago/article/viewFile/19931/18922>
- Manresa, S. (2015). *Creación de una intervención musical para el aula de infantil basada en el movimiento (tesis de pregrado)*. Universidad de Valladolid, Soria, España. Recuperado el 12 de julio de 2018 de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/12978/1/TFG-O%20493.pdf>
- Maya, E. (2014). *Métodos y técnicas de investigación*. Universidad Nacional Autónoma de México. ISBN: 978-97032-5432-3. Recuperado el 28 de abril de 2018 de http://arquitectura.unam.mx/uploads/8/1/1/0/8110907/metodos_y_tecnicas.pdf
- Meneses, M., y Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Educación, vol. 25, núm. 2 Universidad de Costa Rica, Costa Rica. ISSN: 0379-7082. Recuperado el 30 de marzo de 2018 de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio de educación (2010). *Psicología del desarrollo del adolescente*. Carpeta de Trabajo. UNEFCO Tarija: SIRENA. Bolivia. Recuperado el 14 de agosto de 2018 de http://www.minedu.gob.bo/micrositios/biblioteca/disco-2/formacion_complementaria/cuadernos_planificacion/421.pdf
- Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Universidad Surcolombiana. Neiva, Colombia. Recuperado el 25 de julio de 2018 de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

- Moraga, J. & Sepúlveda, C. (2013). *La rítmica corporal: Repertorio y propuesta metodológica* (Seminario de titulación). Universidad de Chile, Santiago, Chile. Recuperado el 11 de julio de 2018 de http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/117610/Moraga_Sep%C3%BAAlveda.pdf?sequence=1
- Munarriz, B. (1992). *Técnicas y métodos de investigación cualitativa*. ISBN 84-600-8006-4. Recuperado el 24 de julio de 2018 de <https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/8533/CC-02art8ocr.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ortega, E. & Tovar, M. (2016). *Actividades musicales como estrategia didáctica para el fomento de la enseñanza musical en los niños de educación inicial de la U.E. “Carmen María Rodríguez” en Palma Sola, municipio Juan José Mora, Estado Carabobo* (Tesis de pregrado). Universidad de Carabobo, Bárbula, Venezuela. Recuperado el 13 de julio de 2018 de <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/3540/12426.pdf?sequence=4>
- Pacheco, M. (2007). *Educación no formal*. Gabinete de educación ambiental y divulgación de la ciencia. Recuperado el 27 de agosto de 2018 de <https://comenio.files.wordpress.com/2007/08/noformal.pdf>
- Palma, j. & Espinoza, E. (2017). *La música como recurso didáctico para estimular el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la unidad educativa fiscal Francia del cantón Portoviejo parroquia Picoazá de la provincia de Manabí en el año 2016* (Tesis de pregrado). Universidad de Manabí, Manabí, Ecuador. Recuperado el 11 de julio de 2018 de <http://repositorio.utm.edu.ec/bitstream/123456789/1008/1/lamusicacomorecursodidactico para estimular el aprendizaje.pdf>
- Palomar, G. (2012). *Los juegos de mesa, creación y producción* (tesis de maestría). Universidad de Granada, España. Recuperado el 18 de abril de 2018 de http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/29363/1/German_Palomar.pdf
- Quinde, V. (2015). *La enseñanza del lenguaje musical a través de juguetes didácticos musicales en niños de 5 y 6 años* (Tesis de pregrado). Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador.

Recuperado el 13 de julio de 2018 de <http://docplayer.es/43195381-Universidad-de-cuenca-facultad-de-artes-escuela-de-artes-musicales.html>

Quintana, B. (2015). *Guía didáctica de juegos musicales para 2do Año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Particular Bilingüe “Martín Cereré”* (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica Del Ecuador, Quito, Ecuador. Recuperado el 13 de julio de 2018 de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/9920/PROYECTO%20PRODU%20BERNARDO%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Roca, F. (2016). *Percusión corporal*. Madrid, España. ISBN 978-84-945864-4-6 Recuperado el 8 de abril de 2018 de <file:///C:/Users/ACER%20ONE/Documents/DOCUMENTOS%20NUEVOS/TESIS/Percusi%C3%B3n%20Corporal.pdf>

Roca, F. (2016). *Percusión corporal* [imagen 1]. Madrid, España. ISBN 978-84-945864-4-6 Recuperado el 1 de noviembre de [file:///C:/Users/ACER%20ONE/Documents/DOCUMENTOS%20NUEVOS/TESIS/Percusi%C3%B3n%20Corporal%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/ACER%20ONE/Documents/DOCUMENTOS%20NUEVOS/TESIS/Percusi%C3%B3n%20Corporal%20(1).pdf)

Romero, F. (2012). *Percusión corporal y lateralidad. Método BAPNE*. ISSN 0214-4786. Recuperado el 20 de agosto de 2018 de <http://jordijauset.es/wp-content/uploads/2013/08/Bodypercussion-Bapne-Lateralidad.pdf>

Ruiz, L. (2013). *Psicología del adolescente y su entorno*. Ediciones Maya. Madrid, España. Recuperado el 18 de abril de 2018 de <http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Psicolog%C3%ADa%20del%20Adolescente%20y%20su%20entorno%20P.J.Ruiz%20L%C3%A1zaro.pdf>

Ruiz, A. (2015). *El papel de la música en la construcción de una identidad durante la adolescencia*. Revista de musicología. Recuperado el 29 de enero de 2019 de <http://www.sineris.es/adolescentes.pdf>

Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje*. México. ISBN: 978-607-32-1475-9 Recuperado el 17 de agosto de 2018 de

http://visam.edu.mx/archivos/_LIBRO%206xta_Edicion_TEORIAS_DEL_APRENDI_ZAJE%20-%20DALE%20H%20SCHUNK.pdf

Touriñan, J., y Longueira, S. (2010). *La música como ámbito de educación. Educación «por» la música y educación «para» la música*. Ediciones Universidad de Salamanca. ISSN: 1130-3743 Recuperado el 4 de marzo de 2018 de https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/121601/1/La_musica_como_ambito_de_educacion_Educa.pdf

Trives, E., y Vicente, G. *Percusión corporal y los métodos didácticos musicales*. Universidad de Murcia. Recuperado el 10 de abril de 2016 de <https://web.ua.es/en/ice/jornadas-redes/documentos/2013-oral-communications/335235.pdf>

Unesco (1980). *El niño y el juego, planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Paris, Francia. ISBN 92-3-301658-7. Recuperado el 24 de agosto de 2018 de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

Vernia, A. (2012). *Método pedagógico musical Dalcroze*. Recuperado el 14 de abril de 2018 de <file:///C:/Users/ACER%20ONE/Documents/DOCUMENTOS%20NUEVOS/TESIS/Dialnet-MetodoPedagogicoMusicalDalcroze-3946014.pdf>

Venet, M. y Correa, E. (2014). El concepto de zona de desarrollo próximo: un instrumento psicológico para mejorar su propia práctica pedagógica. *Pensando Psicología*, 10(17), 7-15. doi: <http://dx.doi.org/10.16925/pe.v10i17.775>. Recuperado el 10 de marzo de 2018 de <file:///C:/Users/ACER%20ONE/Documents/DOCUMENTOS%20NUEVOS/TESIS/75-1896-1-PB.pdf>

Zambrano, A. (2016). *Pedagogía y didáctica: esbozo de las diferencias, tensiones y relaciones de dos campos*. Universidad Pedagógica y tecnológica de Colombia, Colombia. DOI: <http://dx.doi.org/10.19053/22160159.4159> Redalyc: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477248173003>. Recuperado el 16 de abril de 2018 de <http://www.redalyc.org/jatsRepo/4772/477248173003/477248173003.pdf>

Zuleta, A. (2004). *El método Kodály y su adaptación en Colombia*. Pontificia Universidad Javeriana, Colombia. Recuperado el 16 de octubre de 2018 de

file:///C:/Users/ACER%20ONE/Documents/DOCUMENTOS%20NUEVOS/TESIS/6420-Texto%20del%20art%C3%ADculo-24612-1-10-20131002.pdf

IMÁGENES

Roca, F. (2016). *Representación gráfica de la escritura para los instrumentos corporales* [imagen]. En F. Roca, *Percusión corporal* (p. 4). Madrid, España. Recuperado de file:///C:/Users/ACER%20ONE/Documents/DOCUMENTOS%20NUEVOS/TESIS/Percusi%C3%B3n%20Corporal%20(1).pdf

Palomar, G. (2012). *Juego senet* [imagen]. En *los juegos de mesa. Creación y producción* (p. 12). Granada, España. Recuperado de http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/29363/German_Palomar.pdf

Palomar, G. (2012). *Juego real de ur* [imagen]. En *los juegos de mesa. Creación y producción* (p. 16). Granada, España. Recuperado de http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/29363/German_Palomar.pdf

Palomar, G. (2012). *Juego go* [imagen]. En *los juegos de mesa. Creación y producción* (p. 16). Granada, España. Recuperado de http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/29363/German_Palomar.pdf

Mattos, M. (2017). *Juego de Ajedrez* [imagen]. En *ajedrez a ciegas* (p. 38). Buenos Aires, Argentina, recuperado de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/Cactus/article/viewFile/17278/17005>

Juego Chaturanga. Recuperado de <https://www.taringa.net/posts/imagenes/1598572/Chaturanga.html>

Juego Alquerque. Recuperado de <https://rulesofplay.co.uk/products/alquerque>

Juego de Dominó. Recuperado de <http://99pokerdomino.club/trik-singat-memenangkan-ceme-online-bagi-pemula/>

Palomar, G. (2012). *Juego Parchis* [imagen]. En *los juegos de mesa. Creación y producción* (p. 29). Granada, España. Recuperado de

http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/29363/German_Palomar.pdf

Juego Mehen. Recuperado de <http://www.lecomptoirdesjeux.com/mehen-en-pierre.htm>

Juego Monopoly. Hasbro. Recuperado de <https://shop.hasbro.com/es-lam/product/monopoly-classic-game:7EABAF97-5056-9047-F577-8F4663C79E75>

Juego Scrabble. Hasbro. Recuperado de <https://scrabble.hasbro.com/en-us/product/scrabble-deluxe-edition-game:3EBBA319-5056-9047-F518-95AD1EF2B5F2>

Juego Cluedo. Hasbro. Recuperado de <https://shop.hasbro.com/en-us/product/clue-game-2013-edition:9BCB9C5E-5056-9047-F505-6D1166C5961E>

Juego Risk. Hasbro. Recuperado de <https://www.bargainmax.co.uk/hasbro-risk-board-game-7784.html>

Juego Trivial Pursuit. Hasbro. Recuperado de <https://shop.hasbro.com/en-us/product/trivial-pursuit-game-classic-edition:84F22523-5056-9047-F54B-FDCC568E1CAE>

Juego Conecta Cuatro. Hasbro. Recuperado de <https://shop.hasbro.com/en-us/product/connect-4-grab-and-go-game:0C135182-5056-9047-F5E5-D31FBA79A676>

Juego Twister. Hasbro. Recuperado de <https://shop.hasbro.com/en-us/product/twister:C71921FA-5056-900B-10D3-25880E1E5284>

Juego Jenga. Hasbro. Recuperado de <https://shop.hasbro.com/en-us/product/classic-jenga:2622533E-5056-9047-F5C4-A77AA2A86686>

Juego UNO. Mattel. Recuperado de <https://shop.mattel.com/shop/en-us/ms/uno-card-game-dkx44>

**ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA SOBRE EL USO DE JUEGOS DE MESA
COMO RECURSO DE APRENDIZAJE MUSICAL**

Objetivo: Investigar sobre el interés e importancia de adaptar musicalmente juegos de mesa para el desarrollo auditivo, rítmico y teórico en integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre.

PREGUNTAS

1. ¿Considera importante el uso de juegos en una clase de Educación Musical?
2. ¿Considera que los juegos rompen el estándar de las clases tradicionales?
3. ¿Considera que los juegos promueven un ambiente de trabajo positivo? ¿por qué?
4. ¿Considera que los juegos eliminan la interacción vertical entre educador y educando?
5. ¿Considera innovador la creación de juegos de mesa para el desarrollo de destrezas musicales?
6. ¿Qué resultados de aprendizaje considera que podrían generarse con la realización de un juego musical como estrategia didáctica?
7. ¿Qué destrezas musicales considera que podrían desarrollarse a través de la ejecución de un juego de mesa?
8. ¿Qué valores considera usted que se pueden desarrollar en una clase con juegos musicales?
9. ¿Cuánto tiempo considera adecuado que debería durar un juego de mesa en una clase de educación musical?
10. ¿Cuántos jugadores considera que deben participar en un juego musical de mesa para un óptimo desarrollo de destrezas?

ENCUESTA SOBRE EL USO DE JUEGOS DE MESA COMO RECURSO DE APRENDIZAJE MUSICAL

Objetivo: Investigar sobre el interés e importancia de adaptar musicalmente juegos de mesa para el desarrollo auditivo, rítmico y teórico en integrantes del Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre.

Datos Generales

Género:	<input type="checkbox"/> M	<input type="checkbox"/> F
Edad:		

Cuestionario

Indicación: por favor conteste el siguiente cuestionario según su criterio, marque con una X

1. ¿Cuán importante considera usted el uso de juegos en una clase de Educación Musical?

Muy importantes	
Importantes	
Medianamente importantes	
Escasamente importantes	
Nada importantes	

2. ¿Por qué considera usted que sería importante incluir juegos en las clases de educación musical?

Desarrollan habilidades del pensamiento	
Hacen la clase más entretenida	
Apoyan como material didáctico	
Ayudan a aprender de manera distendida	

Otros: _____

3. ¿En qué medida le gustaría aprender música mediante juegos?

Totalmente	
Mucho	
Medianamente	
Nada	

4. ¿Por qué le gustaría aprender mediante juegos?

Los conocimientos se adquieren con mayor facilidad	
Los aprendizajes son significativos	
Promueven el trabajo en equipo	
El aprendizaje se realiza con mayor rapidez	

Otros: _____

5. Enumere cuatro juegos de mesa que haya disfrutado jugar.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

6. ¿Qué resultados podría tener un juego musical de mesa en el aula?

Mayor atención	
Motivación	
Buen ambiente de trabajo	
Mayor participación	

Otros: _____

7. ¿Cuáles de los siguientes juegos le gustaría que se apliquen en una clase de educación musical?

Yengha	
Serpientes y escaleras	
Monopoly	
Ludo	
Barajas	
Dominó	

Otros: _____

8. ¿Cuánto tiempo considera adecuado que debería durar un juego de mesa en una clase de educación musical?

15 minutos	
30 minutos	
45 minutos	
60 minutos	
Más de 60 minutos	

9. ¿Qué contenidos musicales le gustaría aprender en un juego musical de mesa?

Intervalos	
Acordes	
Teoría	
Solfeo	

Otros: _____

10. ¿Cuántos jugadores considera que deben participar en un juego musical de mesa?

2 jugadores	
4 jugadores	
6 jugadores	
8 jugadores	
Más de 8 jugadores	

GUÍA DE OBSERVACIÓN



Nombre de la institución: Centro Cultural Mama Cuchara – Coro Juvenil del Teatro Nacional Sucre

Nombre del observador: Diego Fernando Dávila Acosta

Objetivo: identificar la importancia del uso de juegos de mesa como recurso de aprendizaje musical.

No.	ASPECTOS A EVALUAR	SI	PARCIALMENTE	NO	OBSERVACIONES
1	El ambiente de trabajo es distendido				
2	Las clases son entretenidas				
3	Adquieren el conocimiento con mayor facilidad				
4	Se promueve el trabajo en equipo				
5	Aumenta la atención				
6	Aumenta la motivación				
7	Aumenta la participación				
8	Existe un clima de respeto				
9	Se propicia la creatividad				
10	Se propicia la toma de decisiones				
11	Se propicia el pensamiento crítico				
12	Promueve la honestidad				

Glosario de términos

Juego: Díaz (como se citó en Meneses y Monge, 2001) piensa que el juego es una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien.

Música: Angel, Camus y Mansilla (como se citó por Alvarado, 2013) piensa que la música es una de las expresiones creativas más íntimas del ser, ya que forma parte del quehacer cotidiano de cualquier grupo humano tanto por su goce estético como por su carácter funcional y social. La música nos identifica como seres, como grupos y como cultura, tanto por las raíces identitarias como por la locación geográfica y épocas históricas. Es un aspecto de la humanidad innegable e irremplazable que nos determina como tal.

Pedagogía: la actividad pedagógica se interroga sobre el siempre complejo contexto social dentro del cual se despliega el proceso educativo; sobre la familia y sus diversas determinaciones; sobre el educador y el educando; sobre los valores a transmitir; sobre las inequidades; sobre las prácticas pedagógicas convenientes o inconvenientes; en fin, sobre los problemas profundos que plantea el hecho educativo. (Liscano, p.25)

Aprendizaje: es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, que refleja una adquisición de conocimientos o habilidades a través de la experiencia y que puede incluir el estudio, la instrucción, la observación o la práctica. Los cambios en el comportamiento son razonablemente objetivos y, por tanto, pueden ser medidos. (Guido, 2012, p.44)

Metodología: “es la ciencia que nos enseña a dirigir determinado proceso de manera eficiente y eficaz para alcanzar los resultados deseados y tiene como objetivo darnos la estrategia a seguir en el proceso” (Iglesias y Cortés, 2004, p.8).

Método: Martínez (como se citó en Maya, 2014) piensa que el método es un procedimiento racional e inteligente de dar respuesta a una serie de incógnitas, entendiendo su origen, su esencia y su relación con uno o varios efectos.

Educación: La educación busca la perfección y la seguridad del ser humano. Es una forma de ser libre. Así como la verdad, la educación nos hace libres. De allí la antinomia más intrincada de la educación: la educación busca asegurarle libertad al hombre, pero la educación demanda disciplina, sometimiento, conducción, y se guía bajo signos de obligatoriedad y a veces de autoritarismo, firmeza y direccionalidad. Libertad limitada. (León, 2007, pg.596)

Didáctica: es la unión entre la teoría y la práctica el tema clave de su objeto se expresa en las preguntas ¿cómo aprenden los niños? ¿Cómo enseñar el contenido —conceptos, nociones, elementos— de una disciplina? y ¿Cómo generar una adecuada apropiación del contenido de las disciplinas en términos de saber? Si esto sucedía del lado del aprendiz, del lado del profesor la pregunta clave seguirá siendo ¿Qué enseña un profesor y cuál es su relación con el conocimiento de su disciplina? (Zambrano, 2016, p.10)