

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

**TEMA**

Aprendizaje musical a través del juego.

**TÍTULO**

**Guía didáctica de juegos musicales para 2do Año de Educación General Básica en la  
Unidad Educativa Particular Bilingüe “Martín Cereré”**

Disertación previa a la obtención de la Licenciatura en Ciencias de la Educación con  
especialidad en Música

Autor  
Bernardo David Quintana Ramírez

Directora  
Mercy Vaca, Msc.

Quito, Noviembre 2015

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mi familia,  
porque siempre han estado apoyándome  
y apreciando mi trabajo.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco de sobremanera a Dios por darme todas las condiciones para hacer el trabajo que amo, a mi Directora de Disertación, Magister Mercy Vaca, y a las lectoras de este producto, Magíster Margarita Villamarín y Magíster Natalia Guerra, por sus valiosos comentarios, aportes y sugerencias.

## TABLA DE CONTENIDOS

TEMA.....	I
DEDICATORIA .....	II
AGRADECIMIENTOS.....	III
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I .....	6
DIAGNÓSTICO.....	6
Técnicas e instrumentos.....	6
Procedimiento de aplicación.....	7
RESULTADOS .....	8
ENTREVISTA REALIZADA A ROSELÍ DE GARCÉS, MSC., COORDINADORA ACADÉMICA DE LA EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARTÍN CERERÉ.....	8
ENTREVISTA REALIZADA A NATASHA KOVALENKO, CREADORA DE LOS LIBROS “MÚSICA MARAVILLOSA” DE MOZARTE EDICIONES Y SUB DIRECTORA DEL CONSERVATORIO DE MÚSICA MOZARTE. ....	10
ENCUESTA REALIZADA A DOCENTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARTIN CERERÉ .....	13
Conclusiones generales.....	17
ENCUESTA REALIZADA A PADRES DE FAMILIA DE SEGUNDO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARTIN CERERÉ .....	19
Conclusiones generales.....	24
ENCUESTA REALIZADA A ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARTIN CERERÉ .....	25
Conclusiones generales.....	29
CONCLUSIONES GENERALES DE LA TOTALIDAD DE ENCUESTAS .....	31
CAPÍTULO II .....	32
DATOS DE LA INSTITUCIÓN .....	32
1. GENERALIDADES.....	32
2. INFRAESTRUCTURA Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	32
3. CARACTERÍSTICAS.....	33
4. CONTEXTO .....	35
5. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA .....	35
CAPITULO III .....	38
MARCO TEÓRICO.....	38
1. MARCO REFERENCIAL.....	38
2. MARCO TEÓRICO.....	39

2.1. La música y el juego en la antigua Grecia.....	39
2.2. La importancia del juego en el proceso de aprendizaje.....	41
2.3. Historia de algunas metodologías en la enseñanza musical con estrategias lúdicas. ....	44
2.4. Los métodos musicales activos del siglo XX. ....	45
2.4.1. Método Dalcroze.....	45
2.4.2. Método Orff .....	47
2.4.3. Método Willems.....	48
2.4.4. Método Kodály .....	49
2.4.5. Método Martenot. ....	50
3. Las teorías de Piaget.....	52
3.1. Piaget y el juego .....	55
4. Vygotski y el aprendizaje educativo.....	58
4.1. El Juego Vygotskiano. ....	60
CAPÍTULO IV .....	62
CONCLUSIONES .....	62
CAPÍTULO V .....	67
EL PRODUCTO.....	67
Objetivo General .....	67
Recomendaciones metodológicas de uso .....	68
Juegos musicales para Segundo año de EGB .....	73
Glosario de términos.....	117
Bibliografía .....	120
ANEXOS .....	123

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo la creación de una **“GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS MUSICALES PARA SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR BILINGÜE MARTIM CERERÉ”**. Para la realización del presente trabajo de investigación, se tomaron en cuenta dos situaciones. En primer lugar, la necesidad de crear una guía didáctica que sirva de guía básica para los docentes de Música dentro de su planificación, ya que todavía, no existe un currículo oficial y actualizado con el cual el maestro pueda planificar sus clases de una forma organizada, debido a una diferencia entre la metodología de los llamados “Clubes escolares, 2014” (donde se incluye a la Música) y la metodología para la enseñanza sistemática de la asignatura de música.

En segundo lugar, se tomó en cuenta que las corrientes educativas actuales fomentan el juego como medio de aprendizaje, y por lo tanto es necesario adecuar la enseñanza musical a esta nueva realidad.

En el contexto educativo actual, el profesor de Música planifica y ejecuta su actividad educativa con el currículo desactualizado de Cultura Estética de 1997 y al mismo tiempo se ve presionado para aplicar desde el 2014 la nueva normativa para la implementación y funcionamiento de lo que se denomina “Clubes”, en los cuales la práctica musical resulta una actividad optativa de las instituciones educativas. Adicionalmente, es importante señalar que al ser muy reciente su expedición, hay bastante confusión al momento de poner en práctica las actividades planteadas por el Instructivo de Clubes escolares.

A pesar de esta situación ambigua en el área de la Educación Estética, la Unidad Educativa Martim Cereré presenta un gran interés en la aplicación del aprendizaje musical en sus estudiantes, y ha tratado de acoplarse con el mayor rigor a las exigencias ministeriales, tanto en la planificación, como en la elaboración de proyectos interdisciplinarios, generando oportunidades para sus docentes del área artística y en especial de música para que investiguen y desarrollen herramientas metodológicas necesarias para un adecuado desarrollo de sus actividades. Por esta razón, se considera que la institución en donde se desarrollará el presente proyecto, podrá resolver de una manera científica, sistemática y eficaz los problemas curriculares anteriormente descritos.

El objetivo general del trabajo de investigación es el de establecer una metodología lúdica y significativa para el aprendizaje musical en los niños de Segundo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Martim Cereré. Para lograr la consecución de dicho fin, se establecieron los siguientes objetivos específicos:

- Justificar teóricamente la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la asignatura de Música en segundo año de Educación Básica.
- Especificar necesidades y sugerencias descritas por profesores, padres de familia y estudiantes a través de encuestas, con la finalidad de presentar alternativas en el proceso de enseñanza—aprendizaje.
- Analizar las metodologías para los diferentes juegos musicales que pueden ser aplicados en los niños de segundo año de Educación Básica, ya sean mediante el canto, la escucha, reconocimiento sonoro y/o expresión corporal, mediante los

cuales los estudiantes van a ser introducidos a la apreciación del lenguaje musical básico.

- Organizar y seleccionar una guía didáctica con juegos musicales, en la cual los estudiantes van a poder apreciar secuencialmente los elementos del lenguaje musical y las características de los diferentes elementos sonoro—musicales.

Para el desarrollo de la investigación se utilizaron los métodos analítico-sintético, inductivo-deductivo e histórico-lógico para describir y caracterizar la fundamentación teórica de la enseñanza aprendizaje de la asignatura de música para 2do. Año de Educación Básica a través del vaciado bibliográfico. El método matemático-estadístico fue utilizado para la recolección de información a través de encuestas realizadas a niños, padres y profesores de la Unidad Educativa Martim Cereré. Finalmente, los métodos inductivo-deductivo, analítico-sintético y de modelación sirvieron de base para la elaboración del producto-propuesta.

En cuanto a los contenidos de cada capítulo, conforme el esquema propuesto por la Pontificia Universidad Católica para el tipo de disertación realizada en el presente trabajo de investigación, el primer capítulo se refiere a la etapa de diagnóstico en la institución donde se desarrolló esta propuesta, por lo tanto se indican los resultados obtenidos a partir de las encuestas realizadas a los profesores de la Unidad Educativa Martim Cereré, así como a los padres y estudiantes involucrados. Todos los instrumentos aplicados se encuentran debidamente analizados e interpretados.

En el segundo capítulo se encuentran descritos los datos informativos de la institución educativa en la cual el proyecto será realizado; es decir, se menciona la misión, visión, infraestructura, planta docente y demás datos de la Unidad Educativa Martim Cereré, concluyendo esta sección con la verificación del problema central que será resuelto a través de la implementación de la propuesta.

El marco teórico o referencial, descrito en el capítulo número tres, observa algunos aspectos: en primer lugar, se realiza un análisis histórico y educativo de los juegos dentro de la enseñanza en general, destacando a los principales autores que se refirieron a esta temática. Por otro lado, se ponen de manifiesto y explican las teorías pedagógico—musicales de carácter constructivista Dalcroze, Orff, Kodaly, Willems y Martenot. Por su propia naturaleza, dichas corrientes pedagógicas se apoyan en los juegos para la consecución de sus objetivos. Finalmente, para acceder al conocimiento específico de la realidad socio—evolutiva de los beneficiarios directos del proyecto, se analizan las teorías de Piaget y Vigotski, tanto en su concepción del aprendizaje conforme la edad de los educandos, como de su apreciación del juego como medio efectivo de enseñanza.

El contenido del cuarto capítulo se refiere a las conclusiones a las que se llegó luego de todo el proceso de investigación, seleccionando los contenidos más precisos y que son de mayor utilidad para el desarrollo del producto propuesto.

Finalmente, el capítulo quinto presenta la guía didáctica con todos los aspectos formales requeridos: presentación, objetivos generales y específicos, recomendaciones metodológicas de uso, síntesis de marco teórico y el producto en sí mismo.

## CAPÍTULO I

TÉCNICA	INSTRUMENTO
---------	-------------

### DIAGNÓSTICO

El diseño de investigación constituye “El plan o estrategia que se desarrolla para obtener información que se requiere en una investigación” (Hernández 2006, citado en Guía Didáctica Programa Nacional de Investigación UTPL 2013-2014, p. 16).

Mediante el diseño de investigación se conoce qué personas son estudiadas, cuándo, dónde y bajo qué circunstancia. La meta de un diseño de investigación sólido es proporcionar resultados que puedan ser considerados creíbles. Por lo tanto, para la realización del diagnóstico en el presente trabajo de investigación se tomó en cuenta la investigación descriptiva, con el método matemático-estadístico para la recolección de información, ya que en este periodo de investigación, se realizó una encuesta a los padres, profesores y estudiantes, las cuales proporcionan información para establecer la importancia del juego en la enseñanza-aprendizaje de la Música en segundo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Particular Bilingüe Martim Cereré.

#### **Técnicas e instrumentos**

En concordancia con lo indicado anteriormente, se utilizó las siguientes técnicas, con sus respectivos instrumentos de aplicación:

Entrevista estructurada	Banco de preguntas diseñado para la Magíster Roselí Garcés, Coordinadora Académica de la U.E. Martim Cereré y a Natasha Kovalenko, Subdirectora del Conservatorio de Música Mozarte.
Observación indirecta	Encuestas a profesores, padres y estudiantes de la Unidad Educativa Martim Cereré
Observación directa	Tomas fotográficas de la infraestructura de la institución y guía de observación de las actividades realizadas.

**Tabla No. 1.** Técnicas e instrumentos

### **Procedimiento de aplicación**

La entrevista estructurada realizada a Roselí de Garcés, Msc., fue efectuada por el investigador en la Dirección de la Unidad Educativa Martim Cereré el 26 de junio de 2015, aplicando el banco de preguntas que consta en el Anexo No. 1. La entrevista estructurada realizada a Natasha Kovalenko, autora de la serie de libros “Música Maravillosa” y Subdirectora del Conservatorio de Música Mozarte, fue realizada en las instalaciones de dicho instituto musical, ubicado en las calles El Batán E10-56 y 6 de Diciembre, durante el mes de mayo de 2015. El investigador realizó sus trabajos de observación directa en el lugar en el que suceden los hechos, es decir en la Unidad Educativa Particular Bilingüe “Martim Cereré”, ya que labora como docente en la institución educativa mencionada. Finalmente, la encuesta realizada tuvo como fuentes principales de información a los maestros, padres de familia y niños/as de segundo Año de Educación General Básica, matriculados en el año lectivo 2014—2015, es por eso que dichas encuestas se ejecutaron en el período de las dos últimas semanas del mes de junio de 2015.

## **RESULTADOS**

### **ENTREVISTA REALIZADA A ROSELÍ DE GARCÉS, MSC., COORDINADORA ACADÉMICA DE LA EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARTÍN CERERÉ.**

#### **Objetivo General.**

Conocer la importancia de la Enseñanza Musical en la Unidad Educativa Martim Cereré, y cómo esta se ha desarrollado a través de los años.

#### **Objetivos Específicos.**

- Indagar las razones por las cuales se sigue enseñando música en la institución.
- Formular la importancia de un proceso de enseñanza y aprendizaje musical e integral del individuo.
- Indagar sobre la relación de la música con otras materias.

#### **Exposición sumaria de los resultados de la entrevista.**

Los cuestionamientos realizados en esta entrevista se presentan debido a la situación de la Enseñanza Musical en las escuelas y la importancia que tiene la misma en la Unidad Educativa Martim Cerere, tomando en cuenta las nuevas normativas ministeriales.

En lo que tiene que ver a la importancia del arte y la Música en la malla curricular de la institución, la entrevistada señala que es importante tener al arte como una de las principales materias para que los estudiantes puedan tener un desarrollo completo en lo académico y por otro lado, que se fomente un desarrollo a la sensibilidades artísticas desde la niñez.

Adicionalmente, la coordinadora señala que la institución siempre ha tenido en cuenta la formación del coro, agrupaciones musicales instrumentales y la formación de grupos actorales para los diferentes proyectos anuales, los cuales han demostrado ser

actividades que motivan y enseñan a los estudiantes a resolver problemas de la cotidianeidad.

En cuanto a la formación personal, la entrevistada concuerda en que a través de la Música se pueden trabajar valores, respeto a la diversidad, tolerancia y la ética, porque mediante el trabajo grupal y las temáticas de los trabajos o canciones se insiste en la sensibilización del ser. Finalmente en cuanto al trabajo interdisciplinario, considera que es importante usar la materia de Música para el aprendizaje de materias como Matemáticas o Ciencias Sociales, porque las hacen más interesantes y en el futuro la educación va a estar casi en su totalidad relacionada interdisciplinariamente.

### **Conclusiones.**

La entrevistada está de acuerdo en que se debe tener a la Música y las Artes como materias de igual o mayor importancia que las materias calificadas como principales en la malla curricular. La Coordinadora también considera que las artes sensibilizan a la persona y aportan para su desarrollo integral y concluye apoyando la idea del trabajo interdisciplinario, como un trabajo que va a ser muy importante a largo plazo. Como comentario de parte del autor de la entrevista, se considera que la entrevista ha sido un apoyo positivo para continuar con la creación de la presente guía didáctica.

**ENTREVISTA REALIZADA A NATASHA KOVALENKO, CREADORA DE LOS  
LIBROS “MÚSICA MARAVILLOSA” DE MOZARTE EDICIONES Y SUB  
DIRECTORA DEL CONSERVATORIO DE MÚSICA MOZARTE.**

**Objetivo General.**

Establecer la importancia del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje en la materia de Música.

**Objetivos Específicos.**

- Identificar la situación en la que se encuentra la Enseñanza Musical en el Ecuador actualmente.
- Conocer las razones por las cuales fue necesario crear una variedad de textos educativos para la Enseñanza Musical.
- Conocer la metodología utilizada para la creación de los textos de educación musical.
- Explicar la problemática en las instituciones que regulan los procesos educativos.

**Exposición sumaria de los resultados de la entrevista.**

Los cuestionamientos realizados en esta entrevista buscan una opinión sobre el uso del juego en la Enseñanza Musical y la situación actual de las nuevas normativas ministeriales, debido a la falta de un currículo oficial actualizado de Música para la EGB.

En cuanto a la situación actual, la entrevistada considera que sí ha habido un cambio positivo en la Enseñanza Musical desde su llegada al Ecuador en 1993, año en que ella reconoce que la situación era bastante preocupante.

Por otro lado, considera que en lo que respecta a la enseñanza musical con juegos, los mismos son esenciales para eliminar la enseñanza rígida y dirigir una educación que sea espontánea y significativa.

Cuando se refiere a la metodología, sustenta que el desarrollo cerebral del niño dependiendo de su edad va a tener un mejor perfeccionamiento en capacidades como las áreas kinestésicas y visuales, con las cuales va a desarrollar sensibilidades, todo esto si hay una buena direccionalidad en los juegos que se estén planteando, los cuales en su conjunto pueden ser aplicados a través de la expresión corporal, el canto y el instrumento, en los cuales si la actividad abarca todas estas áreas se puede obtener un logro más significativo.

Sobre la creación de la secuencia de libros “Música Maravillosa”, señala que se vio motivada luego de vivir diez años en Ecuador, a contribuir con un material que pueda ser utilizado tanto en los conservatorios y el resultado fue mucho mejor porque también se lo utiliza en varias escuelas también. Sobre la falta de un currículum en el área de Música, señala que en 1997 se creó un currículum con muy buenas propuestas, pero que lastimosamente no se logró poner a la práctica debido a la desorganización en la interna del Ministerio de Educación.

Concluyendo, no está de acuerdo con las nuevas normativas ministeriales que proponen hacer una materia de arte donde se mezcle todo, ya que la carga horaria es baja y no se aprende a profundidad ninguna materia artística en específico; además señala que el problema es la falta de educadores y profesionales del currículum de Música que estén en

el ministerio ya que existe desinterés y desconocimiento en las personas encargadas de estos aspectos a nivel ministerial.

### **Conclusiones.**

Del análisis de la entrevista realizada, se puede confirmar que la entrevistada coincide en el hecho de que el currículo de 1997 en la materia de Música tiene un contenido interesante, pero la falta de profesionales en teoría curricular en el área de música, con una propuesta ministerial que no se puede aplicar debido a que cada institución educativa presenta una diferente realidad en cuanto a la enseñanza musical, han sido las principales razones de dicho problema. Por otro lado, ratifica la importancia que tiene el juego en el desarrollo musical de los niños, siempre y cuando sea bien dirigido y que abarque la mayor cantidad de elementos musicales posibles.

## **ENCUESTA REALIZADA A DOCENTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARTIM CERERÉ**

### **2.1. Objetivo general.**

Obtener información acerca de la percepción de los docentes acerca de la Música y su importancia en el proceso de enseñanza—aprendizaje, así como el nivel de conocimientos pedagógico musicales que los docentes poseen en la actualidad.

### **2.2. Objetivos específicos**

- Evaluar el nivel de conocimiento de los profesores sobre la enseñanza musical.
- Conocer la importancia que los profesores otorgan a la enseñanza musical dentro de la malla curricular.
- Indagar sobre la percepción de los métodos que se utilizan para la enseñanza musical en las instituciones educativas.

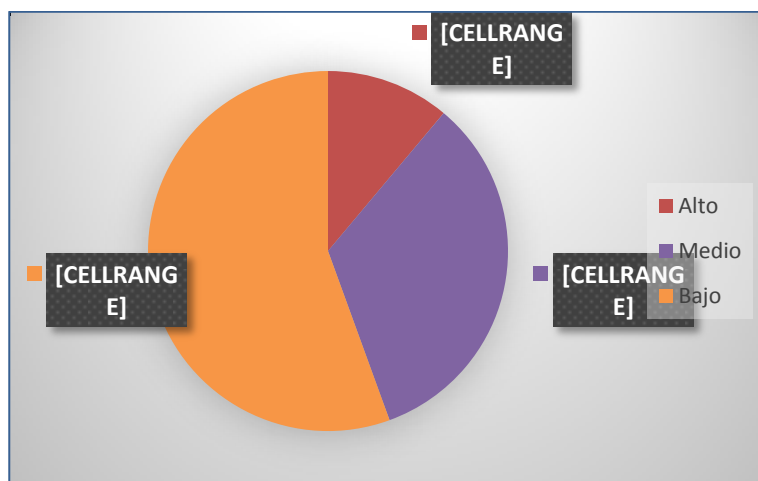
### **2.3. Elaboración y contenido de la encuesta**

La encuesta realizada fue aplicada a un total de veinte y cinco profesores de la Unidad Educativa Martim Cereré, que conforman la planta docente de la Educación Básica Elemental y Media (segundo a séptimo año de E.G.B), y que imparten diversas asignaturas: Lengua, Matemáticas, Ciencias Sociales, entre otras. Se elaboró un cuestionario de cinco preguntas de opción múltiple que abarcaron temáticas relacionadas con los objetivos planteados y que son descritas a continuación.

### 3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### Encuesta realizada a docentes de EGB

**Pregunta No. 1:** ¿En qué nivel considera su conocimiento sobre la enseñanza musical?



**Gráfico No. 1:** Conocimiento Musical de docentes de la EGB.

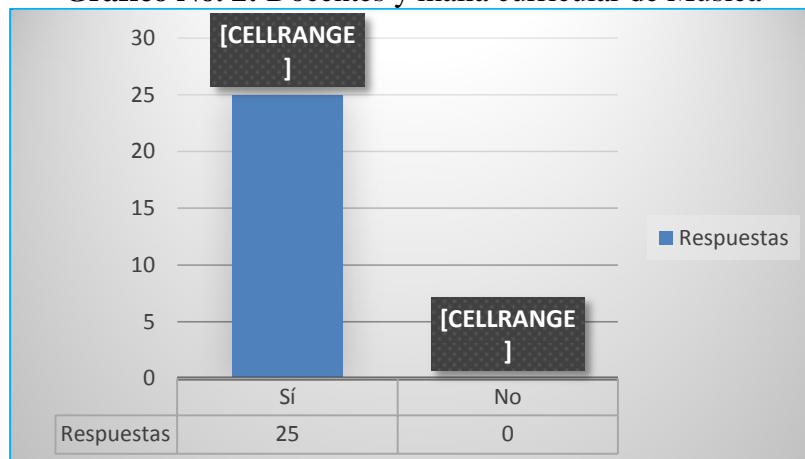
**Fuente:** Encuesta a docentes

#### Análisis e interpretación de resultados

De los resultados obtenidos, se aprecia que más de la mitad de los docentes consideran que sus conocimientos sobre la Enseñanza Musical son bajos, lo que es bastante justificable debido a que la mayoría de los encuestados no ha dado clases ni pertenece al área de Cultura Estética. Sin embargo, se hace evidente que una vez realizado el presente trabajo de investigación, sea socializado adecuadamente a los docentes para que puedan aprovechar los beneficios que ofrece.

**Pregunta No. 2:** ¿Considera usted que la Música debe estar en la malla curricular para nuestros estudiantes?

**Gráfico No. 2: Docentes y malla curricular de Música**



**Gráfico No. 2: La Música en la malla curricular.**

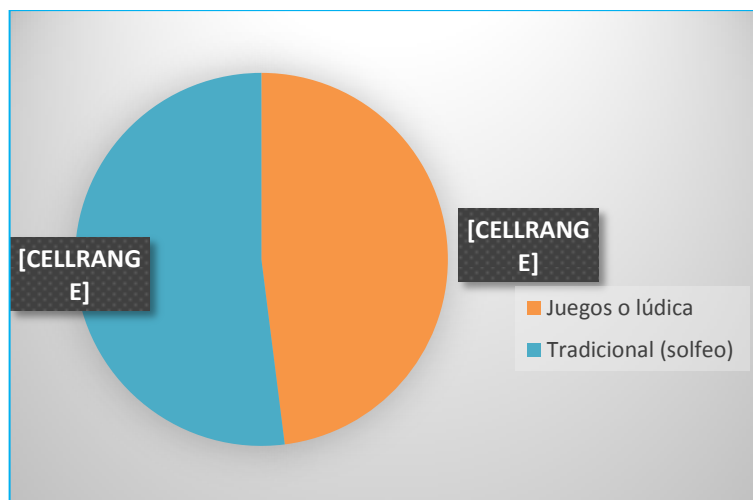
**Fuente:** Encuesta a docentes.

### **Análisis e interpretación de resultados**

El universo total de los encuestados (25 docentes) coincide en que la Música debe estar incluida en la malla curricular de enseñanza.

Conforme se puede observar, la importancia dada a la Música por parte de los docentes es generalizada, lo que implica que las propuestas encaminadas a mejorar el proceso de Enseñanza Musical serán bien receptadas y acogidas por parte de los maestros.

**Pregunta No. 3:** Según su apreciación, ¿Qué metodología es utilizada generalmente en la Enseñanza Musical de las escuelas?



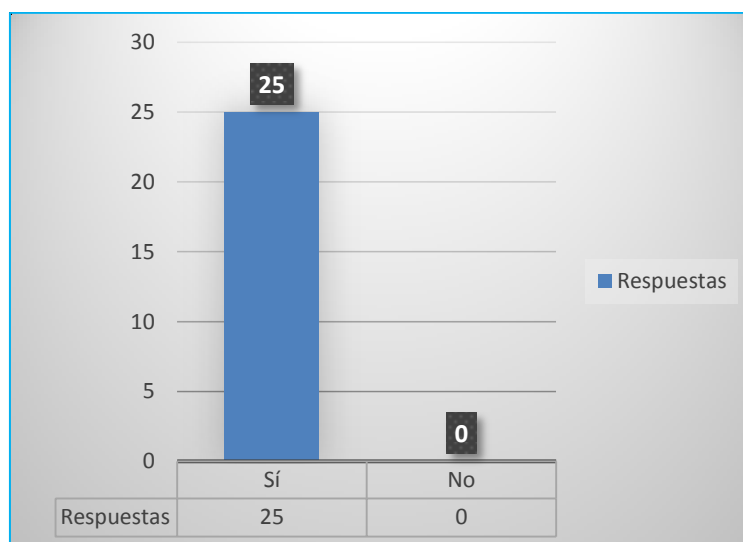
**Gráfico No. 3: Docentes y metodologías musicales**

**Fuente:** Encuesta a docentes

## **Análisis e interpretación de resultados**

De acuerdo a los resultados obtenidos, se puede apreciar que hay un cierto grado de equilibrio entre las posiciones establecidas. Debido a los resultados obtenidos, en un futuro con el aporte de los docentes y su experiencia se podrían determinar las fortalezas y debilidades de las metodologías indicadas y así mejorar la implementación de las mismas.

**Pregunta No. 4:** ¿Es de su conocimiento que el aprendizaje musical desarrolla capacidades cerebrales como la atención y la memoria desde la edad temprana para toda la vida?

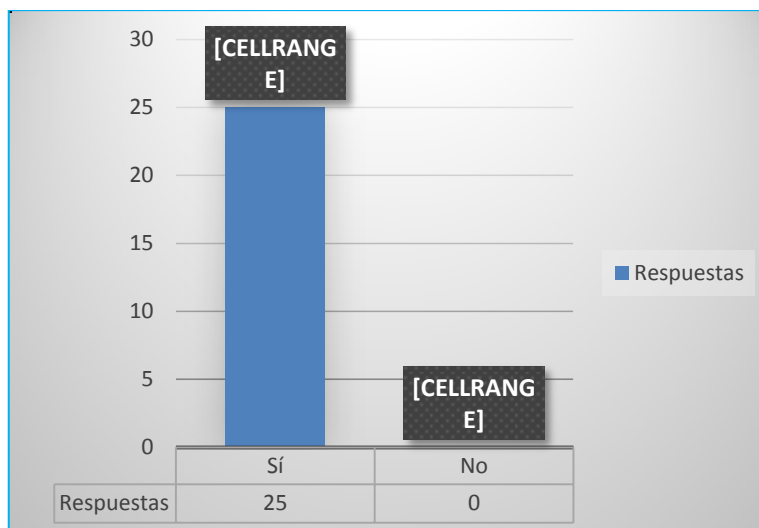


**Gráfico No. 4:** Docentes y beneficios de la Música  
**Fuente:** Encuesta a docentes

## **Análisis e interpretación de resultados**

El total de los encuestados conoce los beneficios que el aprendizaje musical desarrolla en los niños. De acuerdo a este resultado, es evidente que los maestros están conscientes de la importancia que la Enseñanza Musical tiene en las aulas de clase, y por lo tanto, la colaboración en actividades que impliquen el mejoramiento de las capacidades cognitivas de los estudiantes será muy notable por parte de los docentes.

**Pregunta No. 5:** ¿Considera que una enseñanza musical mediante juegos, aparte de desarrollar diversas habilidades e inteligencias en los niños, podría aportar para que ellos entiendan valores, el significado del orden y reglas, y para mejorar su desenvolvimiento en el grupo de clase?



**Gráfico No. 5:** Docentes y enseñanza musical lúdica  
**Fuente:** Encuesta a docentes

### **Análisis e interpretación de resultados**

Al igual que con la pregunta No. 4, todos los docentes encuestados coinciden en que una Enseñanza Musical aplicada mediante juegos puede aportar diversas capacidades en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes.

En concatenación con preguntas anteriores de la misma pertinencia, se puede observar que la realización de una metodología basada en aspectos lúdicos sería percibida como positiva por parte de los docentes, al estar plenamente conscientes de los beneficios que se pueden obtener del desarrollo de dicha propuesta.

### **Conclusiones generales**

Una vez realizado el análisis y la interpretación de los datos obtenidos en las encuestas a los docentes de la Unidad Educativa Martim Cereré, se puede concluir en términos generales la predisposición a la realización de actividades lúdicas dentro del

proceso de Enseñanza—Aprendizaje de la Música en el aula de clases, sobre la base del conocimiento pleno que tienen los docentes acerca de las potencialidades que la música desarrolla en los estudiantes, y que favorece intrínsecamente a las asignaturas que ellos imparten, pues los beneficios obtenidos en las diferentes áreas pueden ser aprovechados por todos los maestros. Sin embargo, se hace evidente que los maestros deben adquirir información sobre un determinado conocimiento musical básico y la relación que este tipo de destrezas pueda compartir con otro tipo de destrezas en sus materias, y poder de esta manera ver las posibilidades en las que se puedan compartir un mismo eje transversal.

## **ENCUESTA REALIZADA A PADRES DE FAMILIA DE SEGUNDO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARTIM CERERÉ**

### **2.1. Objetivo general.**

Obtener información acerca de la percepción de los padres de familia acerca de la Música y su importancia en el proceso de enseñanza—aprendizaje, así como las metodologías usadas en el mismo y las preferencias que ellos tienen acerca de cómo enseñar Música a sus hijos.

### **2.2. Objetivos específicos**

- Verificar el conocimiento de los padres acerca de la enseñanza musical.
- Demostrar el nivel de interés de los padres ante una oferta educativa en la que se incluya la materia de Música.
- Indagar sobre la percepción de los métodos que se utilizan para la enseñanza musical en las instituciones educativas.
- Apremiar el conocimiento que tienen los padres de familia acerca de los beneficios de la enseñanza musical.

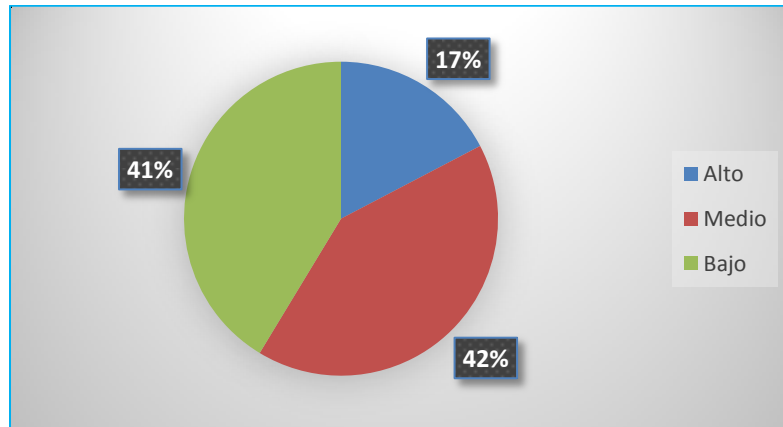
### **2.3. Elaboración y contenido de la encuesta**

La encuesta realizada fue aplicada a un total de setenta y cinco padres de familia de la Unidad Educativa Martim Cereré, cuyos representados se encuentran matriculados en tercer año de EGB del año lectivo 2014—2015. Al igual que la encuesta realizada a los docentes, se elaboró un cuestionario de cinco preguntas de opción múltiple que abarcaron temáticas relacionadas con los objetivos planteados.

### 3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### Encuesta realizada a Padres de Familia de Segundo año de EGB

**Pregunta No. 1:** ¿En qué nivel considera su conocimiento sobre la enseñanza musical?



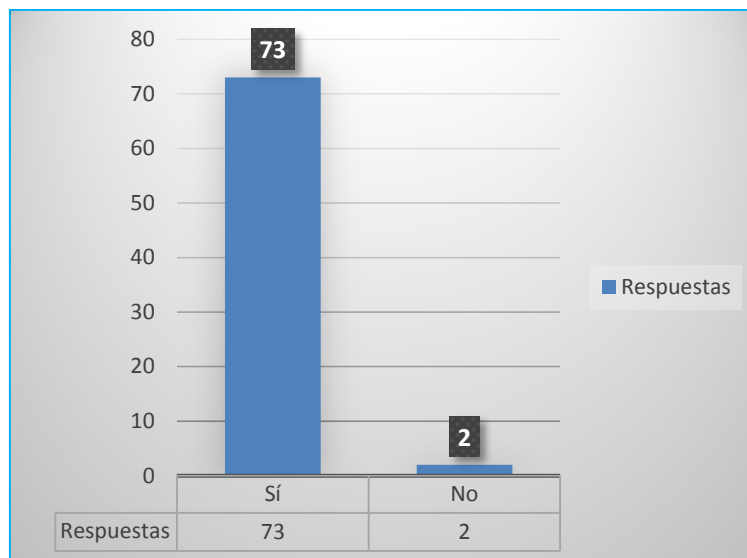
**Gráfico No. 6:** Conocimiento Musical de padres de familia

**Fuente:** Encuesta a padres de familia

#### Análisis e interpretación de resultados

Conforme se desprende de los resultados de esta pregunta, la gran mayoría de padres de familia no domina el conocimiento de la Enseñanza Musical, por lo que se hace necesario, al igual que en el caso de los docentes ya encuestados, que una vez realizado el presente trabajo de investigación, se capacite a los padres adecuadamente para que logren observar y darse cuenta de los beneficios de dicho proyecto.

**Pregunta No. 2:** ¿Considera usted que la Música debe estar en la malla curricular para nuestros estudiantes?

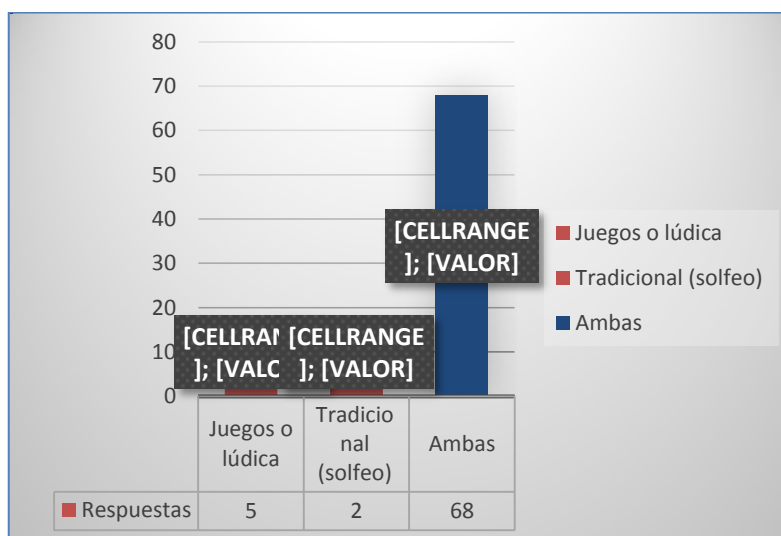


**Gráfico No. 7:** Padres y malla curricular de Música  
**Fuente:** Encuesta a padres de familia

### Análisis e interpretación de resultados

Cabe resaltar que a pesar de que en su gran mayoría los padres desconocen parcialmente las metodologías de enseñanza musical, apoyan que la materia de Música esté incluida, ya que en la actualidad la Enseñanza Musical tiene un carácter inclusivo y no selectivo.

**Pregunta No. 3:** ¿Mediante cuál metodología preferiría que sea la enseñanza musical con sus hijos?



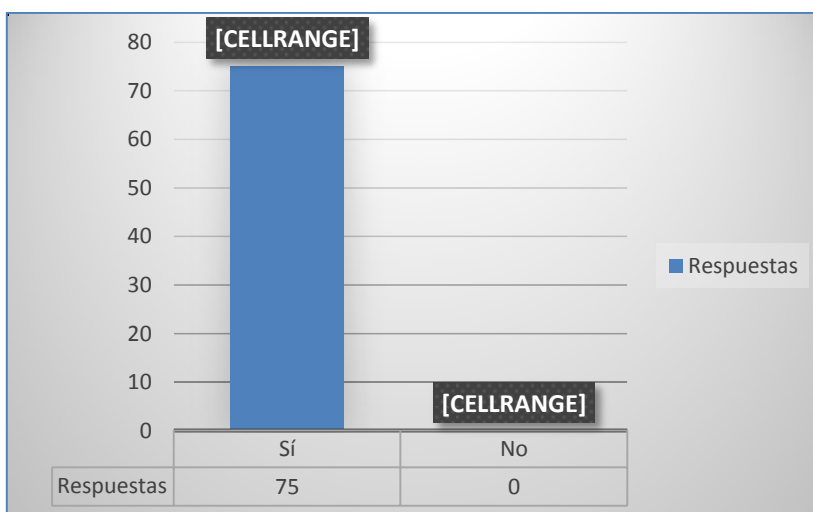
**Gráfico No. 8:** Padres y metodologías musicales  
**Fuente:** Encuesta a padres de familia

## Análisis e interpretación de resultados

La metodología de juegos o lúdica alcanza un 6% de los resultados. Por otro lado, un 2% prefiere que sus hijos sean educados bajo un modelo tradicional de enseñanza musical. Sin embargo, la gran mayoría un 90% consideran que la Enseñanza Musical debería ser enseñada aplicado las dos metodologías conjuntamente.

Se puede apreciar claramente la inclinación ecléctica de los padres de familia frente a los métodos preferidos para la enseñanza musical, quizás por desconocimiento de que una metodología basada en juegos puede ser tan eficaz y alcanzar resultados formales incluso más altos que la metodología tradicional, o quizás por la inclinación a creer que los juegos suelen ser actividades de ocio, no programadas y de las cuales no se pueden obtener beneficios. Por estas razones, la propuesta realizada deberá ser debidamente socializada para determinar sus alcances con precisión y recibir el apoyo requerido en casa.

**Pregunta No. 4:** ¿Es de su conocimiento que el aprendizaje musical desarrolla capacidades cerebrales como la atención y la memoria desde la edad temprana para toda la vida?



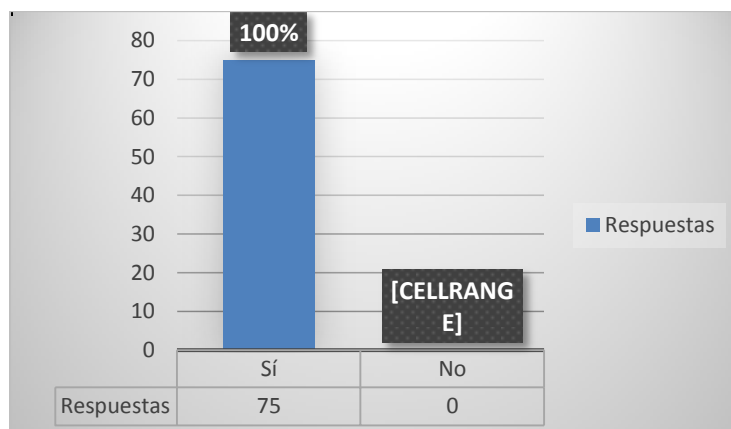
**Gráfico No. 9:** Padres y beneficios de la Música

**Fuente:** Encuesta a padres de familia

## Análisis e interpretación de resultados

El total de los encuestados conoce los beneficios que el aprendizaje musical desarrolla en los niños. Debido a este resultado, las respuestas obtenidas en la pregunta No. 2 en lo que se refiere a la inclusión de la Música en la malla curricular, cuya inclusión se apoyaba casi en su totalidad tienen una concatenación lógica: si un padre conoce el enorme potencial de la música en el desarrollo de sus hijos, es evidente que desee que se incluya dicha actividad en la planificación curricular de enseñanza.

**Pregunta No. 5:** ¿Considera que una enseñanza musical mediante juegos, aparte de desarrollar diversas habilidades e inteligencias en los niños, podría aportar para que ellos entiendan valores, el significado del orden y reglas, y para mejorar su desenvolvimiento en el grupo de clase?



**Gráfico No. 10:** Padres y enseñanza musical lúdica  
**Fuente:** Encuesta a padres de familia

## Análisis e interpretación de resultados

Como se puede observar, el 100% de los encuestados coincide en que una metodología basada en juegos puede mejorar los procesos emocionales, cognitivos y sociales de los estudiantes.

Por la razón mencionada, se puede esperar el apoyo a una iniciativa con las características mencionadas por parte de los padres de familia.

## **Conclusiones generales**

Del análisis y la interpretación de los datos obtenidos en las encuestas a los padres de familia de la Unidad Educativa Martim Cereré, se puede concluir que no existe un conocimiento muy específico de las metodologías musicales en el aula de clases, aunque sí existe una conciencia clara de la importancia de la Música en los procesos de enseñanza— aprendizaje. Por dichas razones, se puede apreciar la necesidad de crear talleres de capacitación a los padres para que logren acompañar a sus hijos en las actividades enviadas a casa y sobre todo, para que entiendan el gran valor didáctico que los juegos pueden tener en el desarrollo de sus representados.

# **ENCUESTA REALIZADA A ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARTIM CERERÉ**

## **2.1. Objetivo general.**

Obtener información acerca de las preferencias de los estudiantes con respecto a la manera de recibir clases de Música.

## **2.2. Objetivos específicos**

- Conocer el nivel de aceptación de la clase de música en los estudiantes
- Conocer la aceptación de los estudiantes sobre las actividades lúdicas y de una metodología basada en ese tipo de actividades.
- Conocer si existe influencia musical en los estudiantes por otros medios que no sean escolares

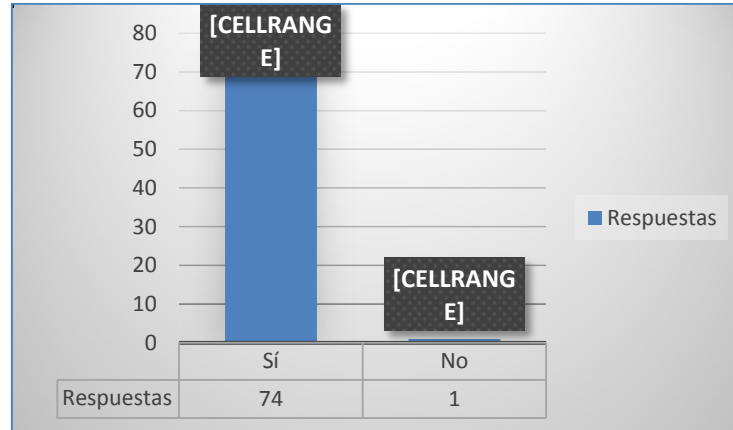
## **2.3. Elaboración y contenido de la encuesta**

La encuesta realizada fue aplicada a un total de setenta y cinco niños y niñas de la Unidad Educativa Martim Cereré, en el mes de septiembre de 2015, cuando los niños estaban iniciando su tercer año de EGB. Se elaboró un cuestionario de cinco preguntas con términos adecuados a la edad de los participantes y por la misma razón, se realizaron las preguntas de forma verbal, mientras que la persona encargada del trabajo de investigación anotó los resultados.

## **3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

## Encuesta realizada a niños de Segundo año de EGB

**Pregunta No. 1:** ¿Te gusta que en el "Martim Cereré" te enseñen Música?

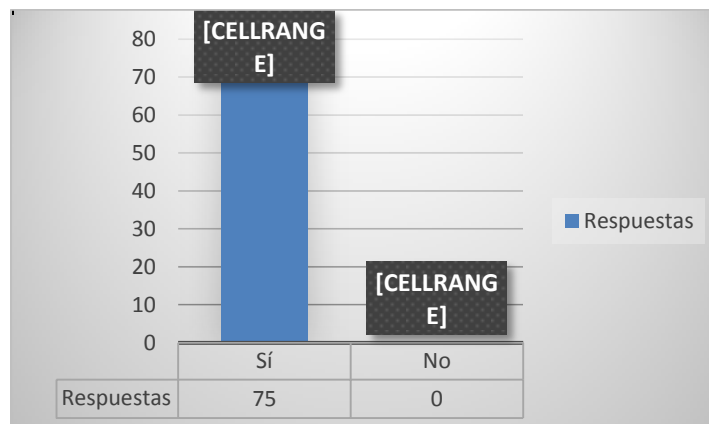


**Gráfico No. 11:** Opinión de niños sobre Música  
**Fuente:** Encuesta a estudiantes

### Análisis e interpretación de resultados

La casi totalidad de los encuestados (74 estudiantes) mantienen un gusto por las clases de Música que se imparten en la institución. En este sentido, los resultados son alentadores, ya que los estudiantes tienen una buena predisposición a recibir conocimientos musicales y la propuesta tendrá una buena acogida.

**Pregunta No. 2:** ¿Te gustan los juegos que se hacen en la clase de Música?

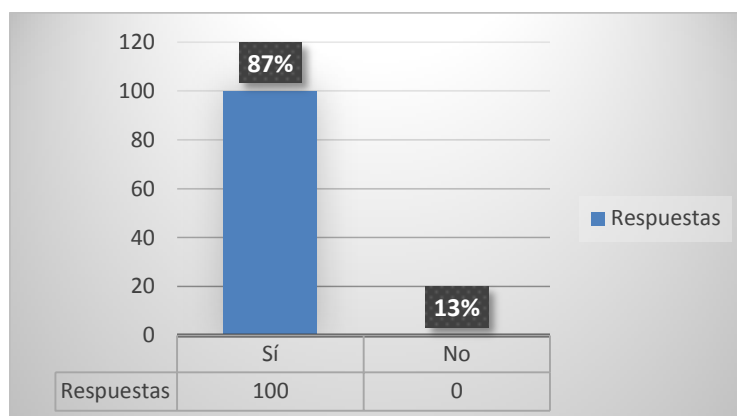


**Gráfico No. 12:** Niños y actividades lúdicas  
**Fuente:** Encuesta a niños

## **Análisis e interpretación de resultados**

El resultado de la pregunta realizada es evidente: la totalidad de los niños encuestados coinciden en su predilección por los juegos realizados en el aula de Música, lo que garantiza la predisposición de los estudiantes a la implementación de proyectos en los cuales se incluyan actividades lúdicas.

### **Pregunta No. 3: ¿Has aprendido música en otra escuela o en otros lugares?**



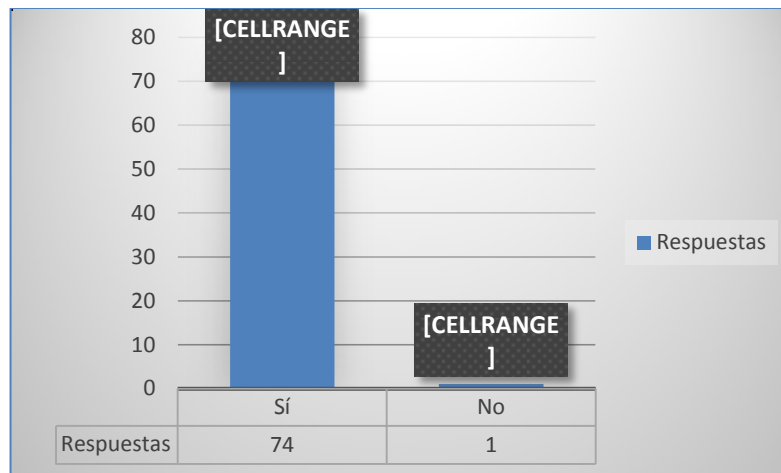
**Gráfico No. 13:** Niños y otras influencias musicales  
**Fuente:** Encuesta a niños.

## **Análisis e interpretación de resultados**

Como se puede apreciar en el gráfico No. 13, la mayoría de los niños encuestados (87%, 65 niños), no recibió ni recibe educación musical de otra fuente que no sea la escuela. Por otro lado, el 13% de los encuestados (10 estudiantes), afirman que sí han recibido formación musical externa.

De acuerdo a los resultados obtenidos, se puede constatar la importancia del proyecto generado, porque en la mayoría de casos, la educación musical recibida en la escuela será la única oportunidad que los niños tengan de acercarse a la música y de aprovechar sus beneficios. Por esta razón, es de vital importancia el desarrollo de una propuesta que sea atractiva a los niños y que logre obtener los mejores efectos.

**Pregunta No. 4:** ¿Hay algún músico en casa?

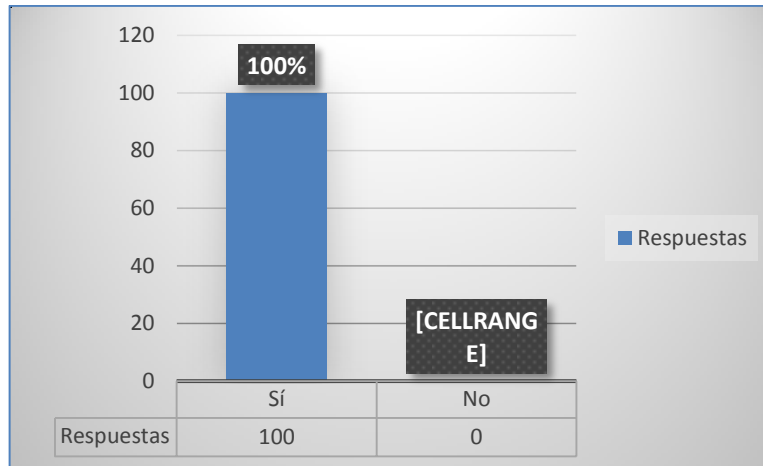


**Gráfico No. 14:** Niños y familiares músicos  
**Fuente:** Encuesta a niños

**Análisis e interpretación de resultados**

De los resultados obtenidos, se aprecia una diferencia notable entre las respuestas obtenidas en esta pregunta en comparación con la pregunta No. 3, que cuestionaba acerca de la enseñanza externa de la música en los estudiantes. Se puede observar que la existencia de músicos dentro de la familia no implica necesariamente que los niños tengan un apoyo externo de educación musical. Por esa razón, el trabajo de investigación tiene que ser realizado para el beneficio de la mayoría de los niños con los cuales será aplicado.

**Pregunta No. 5:** ¿Te gustaría que haya más juegos musicales en la clase?



**Gráfico No. 15:** Niños y enseñanza musical lúdica  
**Fuente:** Encuesta a niños

### **Análisis e interpretación de resultados**

Como se puede observar, el 100% de los encuestados coincide en su predilección por los juegos musicales en el aula de clases, situación evidente debido a la edad de los niños y a su energía dentro del aula, que en la mayoría de casos puede ser direccionada de una manera positiva a través de juegos.

### **Conclusiones generales**

Del análisis y la interpretación de los datos obtenidos en las encuestas a los niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa Martim Cereré, se puede verificar que los niños aprecian mucho las actividades lúdicas en el aula de clases, que se sienten motivados por las mismas y que desearían continuar con el mismo proceso de enseñanza—aprendizaje. Por otro lado, queda muy claro que debido a las circunstancias del medio en que los estudiantes se desenvuelven, la escuela se convierte en un espacio de vital importancia para el desarrollo de la inteligencia musical, ya que los casos de apoyo externo no siempre están siendo recibidos por todos los estudiantes, son solamente un determinado

grupo de estudiantes que realiza alguna otra actividad relacionada con la música o algún instrumento musical fuera de la institución.

## **CONCLUSIONES GENERALES DE LA TOTALIDAD DE ENCUESTAS**

Es importante resaltar la importancia que tanto los maestros como padres de familia otorgan a la Música dentro del Currículo oficial de enseñanza. Por otro lado, se verifica la necesidad de socializar en ambos grupos de entrevistados la importancia del juego como actividad de desarrollo cognitivo, físico, social y afectivo, ya que algunas respuestas obtenidas confirman una percepción equivocada de lo que implicaría una metodología basada en los juegos como herramienta principal. Sin embargo, y a pesar de estos pequeños detalles, de los resultados obtenidos se puede apreciar un apoyo sostenido al área de Música dentro de la Institución, así como a la implementación de proyectos innovadores en el aula. Finalmente, los niños manifiestan su interés e inclinación por la realización de actividades lúdicas en el área de Música, lo que conlleva el futuro éxito de la propuesta.

## CAPÍTULO II

### DATOS DE LA INSTITUCIÓN

#### 1. GENERALIDADES

**Nombre de la Institución:** Unidad Educativa Particular Bilingüe “Martim Cereré”

**Ubicación:** De los Guayacanes N51-01 y Álamos.

**Jornada de Trabajo:** Matutina.

**Número total de Alumnos:** 970

**Número de secciones, grados, cursos y paralelos:** Pre escolar, básica y bachillerato.

**Número aproximado de alumnos por sección, grado o curso:** 20 -25

**Horario de clases:** Desde las 7:10 hasta las 14:10.

**Directivos:** Rector, Vicerrector, Coordinadores Académicos de Pre escolar, primaria y secundaria.

**Número total de profesores:** Primaria: 46; Secundaria: 40.

**Número de profesores de música:** 3.

#### 2. INFRAESTRUCTURA Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- Aulas: 42
- Laboratorios:7
- Biblioteca: 3 (inicial, primaria y secundaria)
- Salas de Reunión:3
- Espacios de uso múltiple: Parques, canchas, jardines, bar.
- Espacios de recreación: Patios, canchas y juegos.
- Centros de apoyo: 5.

- Salones para la enseñanza musical: 2.

### **3. CARACTERÍSTICAS**

La Unidad Educativa Particular Bilingüe Martim Cereré, fue creada en el año de 1974, está ubicada en la ciudad de Quito en el sector de San Isidro del Inca. El nombre de la Institución fue tomado sobre la base de un personaje mitológico creado por el escritor brasileño de literatura infantil Monteiro Lobato. El personaje Martim Cereré es un niño de piel oscura al cual le falta una pierna y tiene siempre una pipa en la mano, posee una alegría muy inocente, una pureza singular al expresarse, pero también es bastante confiado. Este personaje incursionó por bastantes aventuras y travesuras, para después a través de sus experiencias crear una filosofía que sea servicial para los niños. Esta filosofía tiene puntos muy importantes como el rescate de los valores de los seres humanos, el respeto a la naturaleza, la magia que se puede encontrar en las flores y la sabiduría de los animales.

Es así que las ideas e historias que Martim Cereré tiene para los niños, son una fuente de inspiración para que ellos pongan en práctica su creatividad con una profunda conciencia humanista en valores y del mundo actual.

#### **Misión**

La misión de la Unidad Educativa Martim Cereré es la siguiente:

Formar personas íntegras, libres, con pensamiento crítico, conciencia nacional, mentalidad internacional y sólida actitud de servicio, en base a los Valores institucionales de identidad, equidad, honestidad y responsabilidad, en espacios de reflexión, calidad y liderazgo pedagógico; para entregar a la sociedad seres

humanos de excelencia, cuyos proyectos de vida se orienten, en lo sustancia, a la construcción de un mundo mejor. (Misión/Visión, 2015).

## **Visión**

La Unidad Educativa Particular Bilingüe “Martim Cererê”:

...proyecta formar ciudadanos competentes, libres, autónomos, con pensamiento crítico, conscientes de su realidad socio cultural y capaces de encontrar soluciones válidas para situaciones del cotidiano vivir, en el ámbito personal y en el de su entorno.

En la Comunidad Educativa “Martim Cererê”, se practica valores que fortalecen la comunicación, armonía, equidad social, integración familiar y, búsqueda del Buen Vivir.

La implementación de modelos pedagógicos flexibles e innovaciones en el campo técnico—educativo, en un ambiente acogedor para el aprendizaje significativo, constituyen práctica común en la institución. Nuestros estudiantes demostrarán, como integrantes de la sociedad, tener las competencias necesarias en lo físico, intelectual, afectivo y social, para constituirse en ciudadanos comprometidos, poseedores de una fuerte identidad nacional y una marcada apertura hacia la comunidad mundial (Misión/Visión, 2015).

#### **4. CONTEXTO**

La Unidad Educativa Martim Cereré es una institución particular privada, ubicada al norte de la ciudad de Quito. Los estudiantes que acceden a sus servicios son en su mayoría parte de un grupo económico—social medio alto a alto. La pensión que se cancela mensualmente por los servicios educacionales prestados supera los cuatrocientos dólares. A partir del año 2015—2016, la institución se encuentra avalada como parte del Programa de Diploma del Bachillerato Internacional. Adicionalmente, cabe recalcar que la Unidad Educativa maneja un alto nivel de bilingüismo, con un 40% de sus materias dictadas en el idioma inglés, entre las cuales se incluye también a la Educación Musical.

#### **5. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

En el año de 1996 el Ministerio de Educación realizó la Reforma Curricular Consensuada de la Educación General Básica, y en 1997 en el área de Cultura Estética en donde se encuentra ubicada la asignatura de Música con determinados contenidos y destrezas a desarrollar.

Además en el año 2007, la Dirección Nacional de Currículo realizó la evaluación a la Reforma Curricular de 1996, cuyos resultados fueron, entre otros: desactualización de la Reforma, incongruencia entre los contenidos planteados en el documento curricular y el tiempo asignado para su cumplimiento, desarticulación curricular entre los diferentes años de la Educación General Básica.

Por lo tanto, “el Ministerio de Educación, sobre la base de estos resultados, elaboró la **Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica**, la cual entró en vigencia desde septiembre de 2010 en el régimen Sierra, y desde abril de 2011 en el régimen Costa.” (Ministerio de Educación, 2010)

Actualmente para el nivel de la Educación General Básica, existen los currículos de Primer Año, de las asignaturas de Entorno Natural y Social, Lengua y Literatura, Matemática, Estudios Sociales, Ciencias Naturales y Educación Física; con respecto al currículo de Educación Estética, en donde está incluida la asignatura de Música, el Ministerio de Educación señala que todavía se encuentra en elaboración, ya que solamente la Danza tiene un currículum elaborado por el Ministerio.

Posteriormente, en el año 2014 el Ministerio de Educación implementó en todas las instituciones educativas los “clubes escolares”. Entendiéndose que “el club es un espacio de aprendizaje interactivo, donde se trabaja en equipo sobre una temática de interés común, utilizando la metodología del aprendizaje basado en proyectos, con un enfoque interdisciplinario que busca estimular el trabajo cooperativo...” (Ministerio de Educación, 2014, p. 7).

El problema principal es que hay una diferencia entre la metodología de los clubes y la metodología para la enseñanza sistemática de la asignatura de música. Por esta razón, es necesaria una seria reflexión de la enseñanza aprendizaje de las asignaturas de las expresiones artísticas.

En este contexto el docente de música planifica y ejecuta su actividad educativa con el currículo desactualizado de Cultura Estética de 1997 y la necesidad de aplicar desde el 2014 la nueva normativa para la implementación y funcionamiento de lo que se denomina “Clubes”, en los cuales puede existir la práctica musical. Dicha normativa propone y exige el cumplimiento de actividades y proyectos con una determinada carga horaria. Por otro lado es importante señalar que al ser muy reciente su aplicación, hay alguna confusión en la aplicación metodológica de los clubes.

A pesar de esta situación ambigua en el área de la Educación Estética, existen Unidades Educativas que presentan interés en la aplicación del aprendizaje musical en sus estudiantes, y que al máximo tratan de acoplarse a las exigencias ministeriales, tanto en la planificación, como en la elaboración de proyectos interdisciplinarios, dando oportunidad a sus docentes del área artística y en especial de música para que se investiguen y desarrollen herramientas metodológicas necesarias para su implementación.

En esta línea la U.E. Martim Cereré, continúa fortaleciendo los alcances que el aprendizaje del arte musical puede dejar en los niños, ya que es un aprendizaje beneficioso para toda la vida. Es así que la creación de este proyecto educativo para los estudiantes de segundo de básica, busca aportar con una enseñanza musical significativa para lo cual deberá tener en un gran porcentaje juegos musicales incluidos.

## CAPITULO III

### MARCO TEÓRICO

#### 1. MARCO REFERENCIAL.

El niño y el juego establecen una relación que va desde los primeros años en su desarrollo, el juego representa la realidad del entorno en el cual el niño se va desenvolviendo con libertad y espontaneidad. En este proceso de desarrollo el niño va adquiriendo experiencias desde niveles de complejidad muy sencillos, los cuales va mejorando a través de nuevos procesos individuales y poco a poco a procesos en la colectividad también, es por este motivo que el juego ha sido estudiado y llevado como una práctica pedagógica.

Percy Morante (2010), educador cubano, señala que los objetivos de la enseñanza con juegos musicales sirven para fomentar una mejora en el desarrollo integral y creativo en ellos, además que mediante el uso del cuerpo relacionado al medio ambiente, se podrá desarrollar una motivación en ellos, ya que la dimensión de los juegos musicales no solamente deben llevar un contenido del lenguaje musical para ser aprendido, sino también un reconocimiento al lugar al que pertenecen.

Olga Ballesteros (2011) en su tesis *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas* de la Universidad Nacional de Colombia señala:

El juego está presente en el ser humano durante toda su vida adoptando diferentes formas. Cuando se es niño o adolescente, los juegos se caracterizan por ser impulsivos y de gran movimiento; mientras que en la edad adulta se relaciona más con actividades lúdicas como juegos de mesa, deportes o actividades artísticas; pero el fin del juego sigue siendo el mismo: la superación de obstáculos sin la responsabilidad que esto conlleva en la vida real,

lo cual genera placer y satisfacción que contribuyen a la realización personal y social.  
(p.15)

Carmen Minerva Torres (2007), señala que hay una concepción constructivista en la enseñanza mediante el juego, a través de los aportes de la Psicología Cognitiva Genética de Piaget y la teoría socio cultural de Vigotsky. De esta manera se toma en cuenta el desarrollo psicológico del individuo, sin descuidar los múltiples aspectos que conforman la personalidad, ya sean estos los intereses, motivaciones, necesidades, expectativas y todos los valores que hay en estas. Existe un aspecto afectivo en las interacciones entre el estudiante y el entorno, o sea con las personas, es por esa razón que se consolidan los procesos sociales, morales e intelectuales que se han ido mediando con la cultura. Esta mediación también la señala Vigotsky, afirmando los procesos psicológicos del pensamiento, la memoria, el lenguaje, anticipación al futuro, entre otros.

Son estos señalamientos los que merecen ser evidenciados mediante prácticas pedagógicas lúdicas, para que de esta manera puedan dejar un aprendizaje significativo en el niño en el presente y que además pueda proporcionarle herramientas para su proceso de pensamiento reflexivo en el futuro.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. La música y el juego en la antigua Grecia.**

En la antigüedad, los griegos fueron los primeros en considerar a la música como un arte, ya que era prácticamente casi una actividad ciudadana, la cual dejó una marcada influencia hasta la actualidad. En primera instancia los griegos eran capaces de usar los

poemas y la música a través de la recitación de poemas y versos en una magnitud que se podía alargar por horas.

La importancia de la Música en el mundo griego fue avanzando con los años, hasta llegar a considerar que a través de los músicos los dioses llegaban a la gente, además que también varios filósofos la usaron para hacer ciencia. Entre ellos está Pitágoras, quien relacionó las matemáticas con el desarrollo y funciones del universo utilizando relaciones entre los intervalos.

Entre las innovaciones y definiciones formuladas por Pitágoras tenemos:

- El uso de las Matemáticas para la creación de la escala de 12 sonidos.
- Descubrió que la vibración y altura del sonido a través de una cuerda depende de la intensidad con la cual es utilizada y el grosor de la cuerda también.
- Establecía que la filosofía estaba fundamentada entre la música y las Matemáticas.

En cuanto a la educación musical y el juego, Platón fue un personaje importante en la antigua Grecia, ya que consideraba que el niño y niña debían tener desde sus primeros años una educación igualitaria, por lo tanto según García (2013) para Platón la educación es:

El proceso que permite que al hombre tomar conciencia de la existencia de otra realidad, y más plena, a la que está llamado, de la que procede y hacia la que dirige. Por tanto la educación es la desalineación, la ciencia es liberación y la filosofía es alumbramiento. Este filósofo idealista, concebía la educación como la luz del conocimiento. Creía que entre cuerpo y alma existía una relación. Propuso que a partir de los cinco años los niños fuesen a institutos especiales, de manera que fueran educados tanto en la parte física como en la espiritual para desarrollar el alma y el cuerpo. (García, 2013, p.1)

Para Platón era muy importante que los niños aprendan mediante el juego entre los 3 y los 6 años, este filósofo señaló la importancia al aplicar metodologías en la educación y aprendizaje para no crear niños excesivamente mimados y caprichosos; y de esta manera evitar que exista un ambiente donde se puedan presentar humillaciones entre los niños, además de evitar castigos de los maestros y los padres hacia sus hijos, es por eso que en Atenas se aplicaba la ley de la educación por el juego.

Espinar (2011) señala lo siguiente:

Platón, al igual que otros filósofos anteriores y posteriores, como el propio Aristóteles, pensaba que la música, del mismo modo que influía en el alma y el carácter de los hombres, también lo hacía en sus cuerpos, por lo que se usaba como terapia para devolver el equilibrio a la mente y al cuerpo. Así, se empleaba música estimulante para despabilar a los aletargados, autistas y débiles, y música suave para apaciguar a los nerviosos, hiperactivos y coléricos, mientras que para la educación se usaba música y ritmos armónicos y equilibrados, es decir, ninguna de las dos anteriores, pues se trataba de inculcar al alumno moderación. (Espinar, 2011, p.155).

## **2.2. La importancia del juego en el proceso de aprendizaje.**

Antes de señalar el juego como proceso de aprendizaje, es importante definir lo que es el juego. En su estudio Minerva (2007) señala:

El juego es un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e inter-grupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos, los valores, facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Conocimientos que aunque inherentes a una o varias áreas, favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional, individual y social; sanos de los participantes con la única finalidad de proporcionarles un desarrollo integral y significativo, y al docente hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente. (Minerva, 2007, p.117).

El juego en sí mismo es una práctica que se da en la infancia, a veces no necesariamente se planifica para presentarlo como un juego, ya que en ocasiones los niños crean sus propios juegos, lo cual quiere decir que un juego puede ser producto de una actividad lúdica direccionada y en otros casos simplemente es un tipo de conducta que demuestran los niños al presentarse alguna situación donde ellos crean o practican un juego sin una predisposición.

Rael Fuster (2009) señala: “Se considera que el juego es una actividad placentera y voluntaria en la que no se produce una conexión medios-fines” (p.2). Además bajo lo que Rael Fuster ha investigado según otros autores, se podría explicar algunas de las características del juego, por ejemplo:

- Es una actividad placentera, donde la principal logro de los participantes es el placer que produce el juego.
- No hay propósitos, metas u objetivos en sí mismos, tampoco finalidades establecidas, sino que el placer que genera el juego es el principal elemento sensitivo.
- A la vez es estimulante y relajador, ya que existen ciertos momentos de tensión cuando en el juego existen etapas de superación y niveles, dejando al final cual sea el resultado una sensación de relajación.

- En los juegos de los niños todo es posible, ya que no tiene límites ilusorios, y la ilusión es el marco donde parten las ideas, personajes, acciones que los niños disfrutan representando.
- El mundo lúdico en el cual los niños se desarrollan tiene momentos de ir a la ilusión y a la vez relacionarlo con la realidad, es por eso que el niño genera una realidad que es ilusoria, pero con elementos de su propia realidad.
- Jugando el niño aprende y con la repetición refuerza el aprendizaje.
- El juego estimula al niño, lo motiva e impulsa a que ponga en práctica sus conocimientos, habilidades; además que se relaciona e interactúa con los demás, es una exposición de su propia personalidad y no debe ser una obligación.

Desde los años 70 el juego ha sido una herramienta muy aplicable en la enseñanza, no solamente en niños sino también en actividades con adultos. George Bernard en su libro *Actividades lúdicas* citado por Etcheverry y Gómez (2007), plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de actividades lúdicas en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje; estos juegos no deben ser realizados en un entorno serio y con enfoque profesional, porque no representaría una realidad donde la estimulación y auto búsqueda sean requisitos para aprovechar este espacio.

El estudio de (Gálvez y Rodríguez, 2005) se refiere al por qué es sano y beneficioso el juego. En primer lugar en el campo educativo señalan la importancia del juego entre los niños y también la importancia de que los padres jueguen con sus hijos también. El juego

como un aporte en su educación fomenta el desarrollo de la imaginación y práctica de la creatividad e inteligencia en los diferentes ámbitos y ambientes en los que pueda desenvolverse diariamente en la escuela, es en ese lugar donde en varias situaciones podrá desarrollarse y disfrutar de sus logros.

El desarrollo de las habilidades físicas y de motricidad mediante el juego, ayudan al niño a que pueda manejarse de mejor manera en su espacialidad y también entender las intenciones con las que el cuerpo puede jugar en movimiento.

Es muy notorio que muchas veces el niño no se va a poder expresar con palabras, eso suele ocurrir cuando también necesitan expresar y descargar sus emociones, por otra parte para fortalecer su personalidad positivamente en los juegos el niño podrá y tendrá que tomar decisiones, ya sea en juegos donde haya una amplia libertad y también en juegos donde existan reglas diferenciadas.

A través del juego el niño también va entendiendo su entorno social y cultural, es ahí donde pasa a formar parte de un contexto donde por muchos instantes del juego está pensando y actuando en un contexto más real que ilusorio.

### **2.3. Historia de algunas metodologías en la enseñanza musical con estrategias lúdicas.**

En el siglo XVIII, Jean Phillippe Rousseau fue uno de los primeros en utilizar la música como un lenguaje universal, el cual debía ser aplicado en la educación con los niños.

En el siglo XIX aparecen los primeros educadores de lo que se va a llamar la *Escuela Nueva*. Estos pedagogos continuaron las bases planteadas por Rousseau, entre ellos tenemos a Pestalozzi y Froebel, quienes consideraban que en el aprendizaje debe estar

involucrado el juego, la alegría y un ambiente de confianza, para mediante este proceso estimular la creatividad en los niños.

#### **2.4. Los métodos musicales activos del siglo XX.**

Aquellos que después se denominaron “métodos activos” en la enseñanza de la Música, fueron estrategias de enseñanza desarrollados por Dalcroze, Orff, Willems, Kodály y Martenot. Estos pedagogos se centraron totalmente en el niño y sus necesidades, cuestionando la rigidez de la enseñanza tradicional.

La escuela nueva tiene una propuesta en la cual el centro es el niño, y todas las actividades lúdicas que se puedan practicar son para una enseñanza musical donde el estudiante pueda realizar y participar sintiéndose en confianza con sus compañeros y el docente, siendo estos juegos con o sin movimiento corporal. A través de estos recursos el niño podrá tener un acercamiento al desarrollo rítmico, melódico, armónico, teniendo siempre su cuerpo o el instrumental necesario para poder participar activamente en el aprendizaje.

##### **2.4.1. Método Dalcroze**

La importancia del ritmo en la música hizo que Dalcroze creara su propio pensamiento y metodología llamada: “Método de la educación por el ritmo y para el ritmo”. En este caso el ritmo es pensado como una manifestación vital, desde lo más simple hasta lo más desarrollado, de tal forma así se puso como punto de partida el desarrollo de muchas de las actividades propuestas por este pedagogo.

Como el método indicado concibe el ritmo como la base de todas las manifestaciones del ser humano, Bachmann (1988) señala sobre las propias palabras expresadas por Dalcroze que: “El ritmo es, al mismo tiempo, el orden, la medida en el movimiento y la

manera personal de ejecutar ese movimiento. El estudio del ritmo debe llevar a que nos conduzcamos de una manera individual en todas las manifestaciones de la vida” (Dalcroze, E., citado por Bachmann, 1998)

Entre los principales fundamentos de la metodología Dalcroze podemos señalar:

- Después del pensamiento viene el movimiento del cuerpo como respuesta al estímulo.
- Al escuchar música el ritmo es una de las partes más comunes en sugerir ideas, entonces el movimiento proviene de las imágenes motrices creadas con anterioridad.

Adicionando otros datos sobre esta metodología Burgos (2007) señala:

La existencia de redes asociativas entre las zonas cerebrales (comprobadas recientemente) corroboran la creencia de que las aptitudes musicales no residen sólo en la capacidad auditiva, sino en representaciones multimodales. Por esta razón diseñaría numerosos ejercicios de estimulación de todas las modalidades sensoriales: Ejercicios que obligan a los músculos a ejecutar con precisión las órdenes (de inicio de movimiento o inhibición) con los que buscaba desarrollar la rapidez de las reacciones motrices del cerebro; ejercicios reforzadores de las imágenes motrices, orientados a automatizar series de movimientos; ejercicios que buscaban eliminar las inervaciones inútiles en la acción motriz; o ejercicios para individualizar las sensaciones musculares. (Burgos, 2007, p.6).

A través de esta lectura podemos establecer algunos objetivos:

- Observar variantes y posibilidades en el movimiento.
- Trabajar el control y el dominio de los movimiento corporales.

- Comprender el espacio, la métrica y el tiempo de los movimientos.
- Desarrollar el control del movimiento corporal, la memoria, concentración y atención.
- Encontrar diferencias entre las diferentes velocidades del movimiento.
- Comprender si se va a comenzar a tiempo o destiempo, corregir estos movimientos cuando sea necesario.

Entre los contenidos musicales, Dalcroze trabaja:

- El cuerpo como eje e instrumento.
- Percepción corporal, espacial, temporal y coordinación motriz.
- Desarrollo del ritmo: pulso, acento, compás.
- Desarrollo melódico: altura, dirección, diseño melódico.
- El tempo y la intensidad.

#### **2.4.2. Método Orff**

Carl Orff es un compositor y pedagogo alemán, en su trabajo como compositor se destaca mucho la música coral pero también desarrolló una metodología para la enseñanza musical, la cual hasta la fecha tiene todavía una gran importancia debido a que es muy utilizado en la enseñanza musical en las escuelas a nivel primario, también llamada escuela “Orff-schulwerk”.

La metodología de Orff, pretende que el estudiante tenga una idea y acercamiento a los elementos musicales como el ritmo, armonía, melodía y timbre, con trabajos sencillos pero elementales donde también esté incluido el canto y el movimiento.

Entre los objetivos de la metodología tenemos:

- Desarrollar la motricidad corporal a través del movimiento, intelectual y energéticamente.
- Poder hacer un trabajo integrador para que los niños sientan un espacio donde van a poder intervenir con confianza y soltura, haciendo de estas actividades una participación activa por parte de los estudiantes.

Contenidos:

Ritmos creados mediante el contexto de los estudiantes, rimas o adivinanzas.

Ritmos de percusión que se practiquen como patrones principales.

Cantos utilizados como canon, ostinatos o ecos.

Canciones populares dependiendo de la cultura de la región, uso de melodías folclóricas.

Juegos de coordinación rítmico—motriz.

### **2.4.3. Método Willems**

Edgar Willems es un pedagogo francés y seguidor de la metodología Dalzcroze, a quien le interesaba despertar y armonizar las facultades del ser humano, lo que quiere decir el desarrollo (motriz y sensorial), intuitivo y mental, o sea trabajar las relaciones entre música y el ser humano. A Través de sus principios vitales, como la voz o el movimiento, de esta manera señala que existen dos variantes en la educación musical: la que enseña a escuchar la música y la que enseña a apreciarla.

Complementando con lo anterior, Burgos (2007) considera que:

El sonido y el ritmo son anteriores a la música misma. Relaciona a los tres elementos musicales fundamentales (ritmo, melodía y armonía) con tres facetas vitales: la fisiológica,

la afectiva y la mental, respectivamente. De esta forma el ritmo ayudará al niño y al adulto a encontrar sus energías vitales, instintivas e innatas; la melodía, y la canción como su manifestación más natural, le facilitará el poder de expresar sus estados de ánimo; y finalmente, la práctica coral, la polifonía y la armonía desarrollarán la inteligencia. (P.7)

Entre los objetivos de la metodología tenemos:

- La enseñanza musical con profundidad en las facultades humanas.
- Inculcar el amor hacia la música.
- Generar el sentido artístico con las diferentes actividades.
- Desarrollar la memoria, imaginación y la expresión.
- Desarrollar el oído musical, trabajando las diferentes áreas: la melodía a través de la sensibilidad afectiva y emotiva, juegos de audición para descubrir y reconocer instrumentos o sonidos.
- Desarrollar el sentido rítmico a través del movimiento corporal como por ejemplo: saltos, desplazamientos, choques entre los diferentes sonidos, golpes, etc.
- Improvisaciones rítmicas y melódicas.

#### **2.4.4. Método Kodály**

Kodaly es un pedagogo húngaro, muy conocido por sus investigaciones junto a Béla Bartók sobre las melodías y música del folclor húngaro, de tal manera que ellos crearon cancioneros recopilatorios y material didáctico distribuido en niveles variados.

Uno de los elementos principales para Kodály es el canto, la voz es el primer y más versátil instrumento musical el cual es de mucha importancia aprenderlo a utilizar antes o a la par que los instrumentos musicales, de esta manera además el canto se va a poder transformar en un elemento que va a ayudar al proceso del aprendizaje de la lectura

musical, no solamente entonando las notas sino que también se transforme en una herramienta para llegar a la expresión artística.

Para la aplicación de este método, se explica a continuación las siguientes consideraciones:

- Usar ejemplos musicales teniendo en cuenta la tesitura de cada estudiante, para que el docente pueda trabajar conjuntamente con el estudiante en esa tesitura.
- Antes de presentar y trabajar un ejemplo musical, el docente debe hacer un análisis de la estructura formal, rítmica figurativa, armónica, modos y dinámica, con el fin de aprovechar las posibilidades de cada agrupación.

#### **2.4.5. Método Martenot.**

La metodología musical de Maurice Martenot tiene importancia para la formación global de la persona, despertando las facultades musicales del niño en la edad escolar. Este método se fundamenta en la investigación acerca de los materiales acústicos en la psicopedagogía y en la observación directa del niño, realizando actividades lúdicas para trabajar separadamente el solfeo, la armonía y la melodía. Con este proceso se intenta lograr la expresión musical sin hacer trabajos formales, sino que mediante este desarrollo y lo aprendido lúdicamente, lo niños puedan ingresar al aprendizaje formal teniendo además un sentido más próximo a improvisar, interpretar y componer.

La educación musical según Martenot va a constar de los siguientes contenidos:

- Sentido rítmico.
- Relajación.
- Entonación.
- Atención auditiva.

- Armonía y transporte.
- Equilibrio tonal.

#### Fundamentación pedagógica:

- La expresión musical debe generarse en un ambiente donde el niño pueda sentirse libre, haciendo del ejercicio musical una acción liberadora y generadora de sentimientos que proporcionen armonía y equilibrio al estudiante.
- Martenot propone cualidades en el docente como: activo, acogedor, firme/suave, que muestre confianza y respeto.
- En el ambiente el docente deberá trabajar la relajación, la respiración tranquila y el equilibrio gestual, que son necesarios para la salud y para la interpretación musical.
- Trabajar el sentido que existe en el silencio para escuchar con atención los sonidos, tanto como respeto para cuando otros trabajan, también como el sentido del respeto exterior y el por qué del silencio en la música.

#### En las actividades musicales se pueden aplicar los siguientes métodos:

- La entonación a través del canto y el trabajo auditivo, usar el recurso de la imitación.
- La percepción rítmica a través de: variar ritmos y sonidos, repetición de sonidos expresivamente.
- La lectura cantada.
- El fraseo en la entonación.
- Frases habladas.
- Cuentos musicales.

- Dibujos para relacionar con las duraciones y valores y rítmicos.

### **3. Las teorías de Piaget.**

Piaget centra su investigación en la genética del ser humano en la cual señala las diferentes etapas evolutivas llamadas también estadios: sensomotriz, pre operacional, de las operaciones concretas y las operaciones formales. En cada estadio el juego es analizado sin la intención de encontrar un fundamento sobre el contenido, la función y el origen.

Antes de centrarse en el planteamiento de Piaget sobre el juego, es importante presentar lo que es el desarrollo del pensamiento. Según Piaget dicho desarrollo cambia desde el nacimiento hacia la madurez en diferentes etapas: maduración biológica, actividad, experiencias sociales y equilibrio.

La maduración consiste en el conjunto de cambios que se presentan en el ser humano durante toda su vida y que son de carácter genético.

La actividad se presenta mientras en el entorno se van adquiriendo conocimientos, los cuales pertenecen a una cultura y entorno. Según Piaget aprendemos de los otros y también por la transmisión social cultural, lo cual es el propio desarrollo cognoscitivo del ser humano.

Piaget señala como herencia aquello que en el pensamiento del ser humano existe se llama funciones invariables, lo que quiere decir que el ser humano posee internamente una organización ante cualquier actividad y que se desarrolla entre lo que es combinar, ordenar, volver a ordenar conductas y pensamientos de manera sistemática y coherente, las

cuales se llevan a combinar en otra etapa que es la organizativa llamada adaptación y participación en el entorno.

Antes de entrar en el tema Piaget y el juego, es necesario concretar los principales aspectos de sus teorías, en las cuales el trata principalmente el desarrollo del pensamiento, donde se instalan dos procesos: el desarrollo y el aprendizaje.

**Desarrollo:** Se trata de los mecanismos de acción y pensamientos, los cuales como resultado se demuestran con el intelecto.

**Aprendizaje:** Las habilidades, datos y la memorización de la información, son aprendizajes que se desarrollan dentro del el proceso del desarrollo de la inteligencia como instrumento de aprendizaje.

Sobre la interacción de estos dos procesos se establecen puntos específicos en la teoría de Piaget:

- El ser humano desarrolla la inteligencia en medio de la herencia genética, herencia del ambiente/contexto y la maduración psicológica. A este proceso Piaget lo denomina “factor de equilibrio”.
- El pensamiento y el lenguaje son procesos distintos, además diferentes en cuanto al tiempo en que se van desarrollando. El pensamiento se va regulando desde la edad temprana, mientras que el lenguaje y a un nivel superior el lenguaje social aparece después. Es por esta situación que Piaget establece la diferencia entre lo que es la palabra como conocimiento, y por otro lado llevar una situación a la inteligencia y comprenderla, además de la complejidad del funcionamientos de los pensamientos formales y su complejidad al llevarlos a cabo en el lenguaje hablado. De esta manera se puede decir que el niño sabe

más de lo que habla, porque el pensamiento del niño se presenta más desarrollado que su lenguaje.

- En una parte importante del desarrollo de la inteligencia en los niños va hasta los 12 años, se debe señalar que existen motivaciones de tipo externas, las cuales son vistas desde afuera por el niño y además son adoptadas para el desarrollo de su inteligencia y motivaciones internas o intrínsecas. De esta manera Piaget muestra la distinción entre la conducta evolutiva y del aprendizaje, además de los diferentes tipos de motivación que hay para estos.
- Piaget se centra en la estructura del pensamiento, más no en la edad y conocimientos que cada uno tenga en los diferentes estadios, ya que para él es importante destacar las diferencias en los procesos de pensamiento.

### **Etapas del desarrollo.**

Desde los primeros meses, el bebé a través de movimientos muy elementales y su percepción, puede acercarse a objetos que se le puedan facilitar. El desarrollo de esas acciones con el pasar de los primeros meses y años, los trabaja mediante su memoria e inteligencia. Después en una etapa de la niñez entre los 6 y 10 años va a reforzar este proceso mediante la inteligencia lógica a través de las operaciones concretas y luego las abstractas.

**a. Etapa sensoriomotriz:** (0-2 años). Aprendizaje mediante el cuerpo y sus movimientos a través de la repetición. Reconocimiento de objetos y metas en el aprendizaje.

**b. Etapa pre operacional:** (2-7 años) Se manifiesta mediante el pensamiento simbólico y el desarrollo del lenguaje. El pensamiento posee una lógica y dirección.

**c. Etapa operacional concreta:** (7-11 años). Varias situaciones o problemas las va poder distinguir y resolver porque aparecen de forma concreta y son tangibles.

**d. Etapa de operación formal:** (11 años en adelante). Resuelve problemáticas abstractas de forma lógica, se desenvuelve en la sociedad donde además siente la necesidad de tener una imagen y personalidad. (Pecci Ma. Carmen, Herrero T, López M, Mozos A, 2010)

### **3.1. Piaget y el juego**

Piaget (1990) en el libro “La formación del símbolo en el niño” indica:

Para clasificar los juegos sin comprometerse a priori con una teoría explicativa, o dicho de otra forma, para que la clasificación sirva a la explicación en lugar de presuponerla, es necesario limitarse a analizar las estructuras como tales, como las testimonia cada juego: grado de complejidad mental de cada uno, desde el juego sensorio motor elemental hasta el juego social superior. (p.151)

En el desarrollo del estadio **sensorio motriz** entre los 0 a los 2 años, predomina el juego funcional o de ejercicio. Este tipo de juegos se van aprendiendo y luego se van cambiando por otros que van a ser una novedad cada vez sigan apareciendo, a este tipo de juegos se los denomina juegos de construcción, generalmente se presentan en el primer año de vida.

#### **Juego funcional o de ejercicio.**

Este tipo de juegos se presenta en los primeros años de vida, se van perfeccionando mediante la repetición de los mismos y también porque hacerlos genera placer en el bebé.

Entre las actividades que se presentan en este tipo de juego está: gatear, arrastrarse, balancearse; los cuales gracias al movimiento son juegos de ejercicio con el propio cuerpo.

La manipulación de objetos con las manos y la boca también están clasificados en este tipo de juegos, así también como sonreír, esconderse y otros juegos pertenecen a juego de ejercicio social.

Entre los beneficios del juego de ejercicio según Pocci (2010) podemos señalar:

- Desarrollo sensorial.
- La coordinación de los movimientos y desplazamientos.
- El desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- La comprensión del mundo que rodea al bebé.
- La auto superación.
- La interacción social.
- La coordinación óculo-manual.

### **El juego simbólico.**

En el estado pre operacional entre los 2 a los 6 y 7 años, aparece el juego simbólico, el cual consiste en simbolizar y emular diferentes situaciones, objetos y personajes que no están presentes materialmente en el juego. A este tipo de juego también se lo puede llamar juego de ficción.

Entre los beneficios del juego simbólico según Pocci (2010) podemos señalar:

- Comprender y asimilar en mundo que nos rodea.
- Aprender y practicar conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad adulta.

- Desarrollar el lenguaje ya que los niños verbalizan e imitan mientras realizan este tipo de juego.
- Favorece a la creatividad e imaginación del niño.

En el juego simbólico el niño en un principio se desenvuelve de manera individual y en algún momento va a relacionarse con otras personas u otros niños. Cuando empieza el juego relacionado con otros niños podemos señalar que existe un juego paralelo, en el cual juegan juntos pero no se relacionan, en este tipo de juego aparecen imitaciones entre los participantes y es un tipo de juego que se da entre los 2 a 4 años.

A partir de los 4 años los niños comparten en sus juegos, a lo que se llama juego compartido.

### **El juego de reglas.**

El uso o la disposición a acatar reglas se originan desde una temprana edad en los niños, pero los juegos reglados aparecen entre los 6 y 7 años. Este tipo de juegos a veces son enseñados por un adulto, el cual reparte roles y otorga personajes, en los cuales cada uno deberá cumplir una función específica en el juego. Este tipo de juego es bastante importante en esta edad ya que el niño conforme van pasando los años va adquiriendo responsabilidades y una de ellas es cómo mantener relaciones sociales equilibradas.

Entre los beneficios de los juegos de reglas se puede mencionar.

- Debido a que desarrollan el trato y contacto social, los niños aprenden en situaciones a diferenciar el ganar y perder, así como también a saber ganar y perder. Por otro lado también son juegos donde en la interacción pueden aprender sobre valores como la equidad y el respeto, también a conocer el sentido de la amistad y el compañerismo.

- Se desarrollan habilidades y conocimientos, también se desarrolla el lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y el pensamiento reflexivo.

#### **4. Vygotski y el aprendizaje educativo.**

En el campo de la educación, es importante señalar que diariamente los niños atraviesan prácticas socioculturales mientras evoluciona su desarrollo cognitivo, lo cual también puede ser señalado como desarrollo humano. Comprender este desarrollo según Vielma y Salas (2000) quiere decir el desarrollo entre las interrelaciones emocional-afectiva-intelectual-moral-social.

Vygotski se interesó en el ser humano primordialmente en su desarrollo orgánico y la historia o bagaje cultural que traiga consigo, a lo que él denominaba el desarrollo de la personalidad del niño y la concepción que este tenga con el mundo. Esto quiere decir según Vygotski que debe existir una relación entre determinado nivel de desarrollo y las capacidades que en ese instante tenga el niño para el aprendizaje.

Según Rodríguez y Wanda en su estudio “El legado de Vygotski y Piaget a la educación” señalan:

El planteamiento central de Vygotski es que la actividad mental propiamente humana se caracteriza porque está culturalmente mediada, se desarrolla socio históricamente y surge de la actividad práctica (Cole, 1990). De acuerdo con Vygotski, las estructuras cognoscitivas no surgen y se transforman por la sola actividad de un pensador que busca otorgar sentido a su mundo sino por la forma que dan a dicha actividad las herramientas y signos que nos provee la cultura. Estas herramientas y signos, creaciones humanas en el devenir histórico, permiten operar transformaciones en el ambiente físico y social. La actividad práctica que resulta en estas transformaciones y los artefactos creados y utilizados para realizarla constituyen una unidad indivisible, sin la cual no es posible entender el

origen y el desarrollo del pensamiento. En otras palabras, las herramientas de que se dispone condicionan el alcance y los límites de nuestra actividad constructiva y, en consecuencia, nuestro pensamiento. A partir de esta línea de análisis, Vygotski concluye que el conocimiento tiene origen social y sus manifestaciones emergen de condiciones histórico-culturales específicas. (Rodríguez y Wanda, 1997, p.483,484).

Para Vygotski los factores sociales en el desarrollo del individuo son más importantes que los factores genéticos, por cuanto el desarrollo es un proceso social que aparece desde el nacimiento donde los adultos lo asisten para comenzar con diferentes habilidades como el lenguaje, manejo de tecnología y todo lo que en ese momento en el contexto cultural pueda movilizarse. En este espacio el niño está bajo custodia de terceras personas ya que se encuentra en un estado en el cual todavía no puede valerse totalmente por sí mismo porque se encuentra en proceso de maduración, a este proceso Vygotski lo llama Zona de Desarrollo Próximo, lo que quiere decir que hay actividades o situaciones donde el niño puede desenvolverse con independencia y en otras situaciones necesita hacerlo conjuntamente con otra persona. Este trabajo en conjunto es una etapa que mantiene al niño en un proceso llamado de interiorización. (Rodríguez y Wanda, 1997 *“El legado de Vygotski y Piaget a la educación”*)

En la edad temprana Vygotski encontró que el aprendizaje del lenguaje es un momento importante y decisivo en el desarrollo cognitivo, ya que funciona como un instrumento donde se puede observar el comportamiento del niño a un nivel superior, además de que adquiere conocimiento a través de la memoria la cual se varía y mejora entre repeticiones y mutaciones, para de esta manera crear nuevos procesos en el pensamiento.

De esta manera podemos decir que el lenguaje como función comunicativa, funciona para el niño como la apropiación del mundo externo mediante la repetición, reinterpretación de conceptos, significados y todos los conocimientos que va adoptando.

Sobre la adquisición y desarrollo del lenguaje Lucci (2007) señala:

De acuerdo con Vygotsky, el lenguaje materializa y constituye las significaciones construidas en el proceso social e histórico. Cuando los individuos las interioriza, pasa a tener acceso a estas significaciones que, por su parte, servirán de base para que puedan significar sus experiencias, y serán, estas significaciones resultantes, las que constituirán su conciencia, mediando, de ese modo, en sus formas de sentir, pensar y actuar. (p.9)

#### **4.1. El Juego Vygotskiano.**

Vygotsky señala la importancia del proceso cognitivo y las emociones, a este proceso Shuare y Montealegre (1997) señalan:

El juego es la realización imaginaria, ilusoria de deseos, tendencias, necesidades, impulsos, intereses; que no pueden ser satisfechos inmediatamente. Además para Vygotski el juego tiene una naturaleza, un origen y un fondo. La naturaleza del contacto entre las personas, la cultura a donde pueden pertenecer determinados juegos y el marco social en el cual hay una participación comunal. (p.84)

Para Vygotski el juego constituye una situación imaginaria, esto quiere decir que los impulsos y las emociones en el niño no son respuestas a lo que ellos puedan encontrar como simbolismo, sino que son resultados de lo que está sucediendo internamente en él, o sea no parten de las cosas que él ve al exterior.

El niño no participa en el juego en su totalidad libremente según Vygotsky, ya que en el imaginario del juego también existen las reglas, sobre este punto Shuare y Montealegre (1997) señalan:

Por otra parte criticando la concepción de que en el juego el niño es absolutamente libre, Vygotski afirma que allí donde hay juego, o sea donde el niño actúa en una situación imaginada o imaginaria, lo hace según normas y reglas. Esta situación lleva implícitas las normas de conducta correspondientes. Por ejemplo, cuando una niña juega que es la mamá y su muñeca preferida es su hija, solo las acciones adecuadas a las normas de la situación imaginada son acciones lúdicas adecuadas y las únicas que la niña realiza. Cualquier intento por parte del adulto para que actúe de acuerdo a otras normas es rechazado de plano, como algo que destruye el juego. (p.85)

Entonces es importante señalar que en el juego hay reglas que se pueden proponer abiertamente antes de practicarlo y en otros instantes las reglas no están a la vista pero están implícitas. Este reglamento entra en los juegos de los niños de 6 a 7 años, los cuales provienen de la imaginación, lo cual a su vez es una liberación de lo realidad a la que ellos viven, es en ese instante donde mediante los reflejos, la impulsividad que parten de sus propias cosas, se va a poder evidenciar que es una actividad afectivo-motora, es decir la percepción va a ser un estímulo para generar movimiento-actividad.

## **CAPÍTULO IV**

### **CONCLUSIONES**

Para la realización de este capítulo, se expondrán las conclusiones de acuerdo a los objetivos específicos planteados al inicio de este trabajo de investigación.

En primer lugar, y con la finalidad de justificar teóricamente la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la asignatura de Música se realizó el análisis de las teorías educativas que apoyan esta propuesta, así como de la historia de las propuestas lúdicas en la educación.

En relación al currículo de música para la EGB en el Ecuador, tenemos que hasta la actualidad se mantiene vigente una malla curricular para Cultura Estética (en donde se encuentra la asignatura de música) presentada en el año 1997, luego en el año 2010 que aparece la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, no se incluyeron nuevos lineamientos curriculares para dicha área; esto ha provocado que la mayoría de instituciones educativas se manejen de manera independiente en cuanto a lo que se debe enseñar en Música. Finalmente en el ciclo lectivo 2014-2015 el Ministerio de Educación decretó nuevas normativas donde se puede incluir a la música y otras disciplinas en los llamados “clubes” o “proyectos escolares”

Por las razones indicadas, la Enseñanza Musical y su respectivo plan anual no se ha definido con profundidad, sin embargo esta situación se presenta como una oportunidad para el docente para investigar y también desarrollar lo que crea pertinente en el

aprendizaje de los estudiantes de segundo grado de EGB, sobre las destrezas que están planificadas para cumplir el plan anual.

En un segundo aspecto, y con la finalidad de obtener información veraz acerca de la enseñanza musical en la Unidad Educativa Martim Cereré, y de esta manera desarrollar una guía didáctica de juegos musicales, en esta investigación se realizaron entrevistas a Roselí de Garcés, Coordinadora Académica de la institución y Natasha Kovalenko, docente y creadora de la secuencia de libros “Música Maravillosa. Por otro lado, se obtuvo valiosa información a través de la realización de encuestas a los docentes, padres de familia y estudiantes de la Unidad Educativa acerca de sus percepciones sobre la utilidad de una metodología lúdica en el aprendizaje.

De las entrevistas realizadas se pudo determinar la realidad en cuanto a la institución educativa y sus políticas de enseñanza musical, así como un panorama general sobre este tema. En la Unidad Educativa Martim Cereré, se evidencia que el aprendizaje mediante juegos musicales será debidamente apoyado, ya que existe flexibilidad de metodologías, al no existir una malla curricular actualizada y que se ajuste a las necesidades de los estudiantes. Por otro lado, para Natasha Kovalenko, lo más importante es generar espacios lúdicos en el aula, en donde los estudiantes se sientan cómodos y que puedan disfrutar con espontaneidad de los conocimientos impartidos. Es evidente el apoyo a una metodología basada en actividades lúdicas.

En cuanto a las encuestas realizadas, se pudo apreciar que los docentes y padres de familia concuerdan con la aplicación de métodos innovadores de enseñanza, aunque sería necesario socializar los mismos para que exista una comunicación fluida entre docentes,

padres y estudiantes. Los niños encuestados son muy receptivos a los juegos y actividades que involucren el desarrollo lúdico de sus aprendizajes.

Finalmente, sobre la base del análisis de las metodologías para los diferentes juegos musicales que pueden ser aplicados en los niños de segundo año de Educación Básica, se obtuvieron las siguientes conclusiones:

La Enseñanza Musical en su desarrollo histórico, ha pasado de procesos rígidos a procesos donde se ha podido evidenciar que el niño aprende jugando en un ambiente de espontaneidad, libertad y con una debida guía; en este ambiente no solamente aprende destrezas sino que también, el niño aprende a desarrollarse como un ser integro que se desarrolla en un espacio colectivo.

Los diferentes juegos musicales son producto de la investigación sobre el pensamiento pedagógico de autores como Dalcroze, Orff, Willems, Kodály y Martenot, adaptando a las necesidades y temas que se desarrollan en el segundo año de EGB. A continuación se procede a detallar las diferentes características de estos pedagogos musicales.

El método Dalcroze tiene una propuesta sobre el desarrollo del ritmo con diferentes variantes como el movimiento corporal, la rapidez y precisión en los movimientos y reacciones motrices del cerebro, el control, velocidades, dinámicas y continuidad a las secuencias en las actividades a realizar.

El pedagogo y compositor Carl Orff, propone el trabajo rítmico y melódico, explotando los recursos vocales e instrumentales, los cuales como un gran resultado lograron conformar lo que hoy se utiliza en la pedagogía musical, los denominados ensambles instrumentales y corales.

La metodología de Willems parte de una enseñanza que estimule la apertura por el arte con los estudiantes, que estos lleguen a sensibilizarse con las actividades artísticas y así puedan amar a la música. Las actividades de Willems proponen un desarrollo el sentido auditivo y el ritmo, haciendo que la memoria contribuya a la imaginación y la expresión.

Para Kodály, lo importante es el canto para el desarrollo auditivo, afinación; así de esta manera los estudiantes puedan desarrollar a una lectura musical desde la partitura con más agilidad.

La metodología de Martenot, propone antes de comenzar cualquier actividad, trabajar la relajación y correcta respiración con los estudiantes, para que de esta manera ellos puedan prestar atención, escuchar y entonar afinadamente lo que se proponga en clase, llegando así hacia un equilibrio tonal armónico.

Finalmente, una vez examinadas las metodologías ya descritas, se analizaron los diferentes juegos musicales que pueden ser aplicados en los niños de segundo año de Educación Básica, y se organizó la guía didáctica propiamente dicha, en donde se aprecian las recomendaciones metodológicas de uso y existe la indicación de los objetivos, métodos, materiales y elementos musicales abarcados.

Concluyendo, es importante señalar que la creación de esta guía didáctica con juegos musicales, ha sido adaptada en su mayoría, a los temas que los estudiantes de

segundo año de EBG desarrollan durante el año y que tratan sobre el lenguaje musical básico. Es así que esta guía pretende apoyar al docente para con sus estudiante en el proceso de enseñanza como un aporte estimulante, vivo y desafiante; para que mediante esto, se pueda complementar el desarrollo integral de los estudiantes en cuanto a las habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

## **CAPÍTULO V**

### **EL PRODUCTO**

#### **Presentación**

El producto desarrollado consiste en una Guía didáctica de juegos musicales para segundo Año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Particular Bilingüe Martim Cereré de la ciudad de Quito. El producto fue diseñado sobre la base de la normativa educativa que se encuentra vigente en la actualidad, acoplándose a la misma y procurando plantear una innovación desde las metodologías musicales lúdicas. Para lograr dicho cometido, se ha procurado que a través del desarrollo de un marco teórico y una investigación de campo en la institución educativa destinataria del producto, la guía desarrollada se convierta en un instrumento por medio del cual los docentes de Música y sobre todo, los niños de segundo año de EGB, puedan desarrollar a través de medios lúdicos el máximo de su potencial cognitivo, psicomotriz y social. La guía contiene diez y seis actividades lúdicas diseñadas para ser implementadas en las clases de Música, tomando en cuenta los objetivos planteados por el docente, y que se pueden verificar fácilmente al inicio de la explicación de cada actividad.

#### **Objetivo General**

Desarrollar actividades musicales por medio de las cuales los estudiantes abarcarán secuencialmente los elementos del lenguaje musical y las características de los diferentes elementos sonoro musicales, con la finalidad de organizar y potenciar la clase de Música al mismo tiempo que los estudiantes aprecien la materia y desarrollen sus capacidades integralmente.

## **Recomendaciones metodológicas de uso**

Como un aporte y complemento del contenido académico que se enseña en las clases de Música en los segundos grados de Educación General Básica, esta guía didáctica con juegos musicales pretende ser parte tanto de una clase programada o también, como la clase entera propiamente dicha, todo dependiendo de la duración del juego y en número de estudiantes, pero siempre relacionando las actividades con los contenidos que los estudiantes están aprendiendo en determinado nivel o ciclo, para que contribuya significativamente en el proceso de enseñanza—aprendizaje.

Para un uso efectivo de esta guía didáctica se recomienda:

- Seleccionar los juegos de acuerdo al cronograma o planificación en los ciclos de aprendizaje.
- Seleccionar los juegos que el docente crea necesarios de acuerdo a la necesidad de la clase.
- Tener a disposición en algunos juegos a un asistente, sobre todo donde haya que controlar el desarrollo y circulación de los estudiantes y también cuando se requiera el manejo de equipos tecnológicos de audio y video.
- Lograr que los estudiantes estén relajados y en silencio para comenzar cada juego.
- Tomar en cuenta que los juegos también se pueden adaptar a la realidad o necesidad con la que disponga el docente en su aula de clase.

## **Síntesis de marco teórico.**

Básicamente, el marco teórico desarrollado para la realización de la presente guía didáctica, contempló un análisis del juego y su importancia dentro del proceso de enseñanza—aprendizaje, a través de la definición de lo que un juego significa y un

recuento histórico de los principales autores que otorgaron importancia a las actividades lúdicas dentro de la educación. Adicionalmente, se hace un estudio de los métodos activos de educación musical y sus principales aportes. Finalmente, el marco teórico se enfoca en los autores Jean Piaget y Lev Vigotski tanto en sus teorías sobre el desarrollo psicológico, cognitivo y social de los seres humanos como en sus contribuciones acerca del juego durante las etapas del crecimiento y en su relación con los otros.

La cultura griega fue la primera civilización que toma al juego como un medio de aprendizaje del ser humano, a tal punto que le otorgaron una importancia tan grande que aún perdura hasta la actualidad, a través de muchos deportes y disciplinas como el atletismo, lanzamiento de jabalina, gimnasia, entre otros. En el caso específico de la Música, los griegos consideraban a los músicos como vínculos con la divinidad y por lo tanto fomentaron su desarrollo notablemente. Pitágoras relacionó la música con las matemáticas, y Platón impulsó una educación musical como una forma de tranquilizar el espíritu.

Conforme avanzó la humanidad, el juego se fue consolidando como una parte importante dentro del aprendizaje, al ser no solo una actividad placentera, sino que además promueve valores sociales de cooperación, integración y tolerancia. Hay que tomar en cuenta, adicionalmente, que un juego bien elaborado y enfocado puede ayudar a desarrollar las capacidades de los involucrados.

De acuerdo a la última idea mencionada en el párrafo anterior, surgieron metodologías de enseñanza musical que tomaron al juego como el mejor medio para lograr los mejores resultados rítmicos, auditivos y de improvisación.

En primer lugar, Emile—Jaques Dalcroze, pedagogo nacido en Viena, propuso que el sonido tiene una íntima relación con el movimiento, por lo que desarrolló una metodología cuyos objetivos buscaban desarrollar el control del movimiento corporal, la memoria, concentración y atención en relación con los sonidos percibidos, trabajando principalmente el desarrollo del ritmo (pulso, acento y compás), así como el desarrollo melódico (altura, dirección y diseño melódico).

Por otro lado, la metodología de Carl Orff, pretende que el estudiante tenga una idea y acercamiento a los elementos musicales como el ritmo, armonía, melodía y timbre, con trabajos sencillos pero elementales donde también esté incluido el canto y el movimiento. De esta forma, se busca desarrollar la motricidad corporal a través del movimiento, intelectualmente y energéticamente a través de ritmos creados mediante el contexto de los estudiantes, rimas o adivinanzas, cantos en canon, ostinatos, o ecos y juegos de coordinación rítmico motriz.

Edgar Willems, a través de su metodología pretende desarrollar la memoria, imaginación y la expresión musical, sobre la base de una enseñanza musical con raíces profundas en el respeto hacia el lado afectivo del ser humano. Por esta razón, trabaja la melodía a través de la sensibilidad afectiva y emotiva, juegos de audición para descubrir y reconocer instrumentos o sonidos, así como el sentido rítmico a través del movimiento corporal como por ejemplo: saltos, desplazamientos, choques entre los diferentes sonidos, golpes, etc.

Zoltán Kodaly, en su metodología, considera la voz como el primer y más versátil instrumento musical, por lo cual es de mucha importancia aprenderlo a utilizar antes o a la par de los instrumentos musicales. Ante esta circunstancia, usa ejemplos musicales teniendo en cuenta la tesitura de cada estudiante, desarrolla un método visual de ubicación

de la altura de las notas (fonomimia), así como el DO movable, que consiste en reemplazar las notas de cualquier escala mayor con las notas de la escala de DO, para facilitar el aprendizaje de los intervalos y las relaciones entre los sonidos.

De acuerdo a la metodología implementada por Martenot, la expresión musical debe generarse en un ambiente donde el niño pueda sentirse libre, haciendo del ejercicio musical una acción liberadora y generadora de sentimientos que proporcionen armonía y equilibrio al estudiante. Para lograrlo, el docente debe ser activo, acogedor, firme/suave, confiable y respetuoso. Este método trabaja la entonación a través del canto y el trabajo auditivo, con el recurso de la imitación y la percepción rítmica a través de variar ritmos y sonidos o la repetición de sonidos expresivamente.

Una vez estudiadas las metodologías musicales, se analizará a Jean Piaget y sus valiosas contribuciones a la educación y su relación con los juegos. Piaget centra su investigación en el desarrollo del ser humano en la cual señala las diferentes etapas evolutivas llamadas también estadios: sensomotriz, pre operacional, de las operaciones concretas y las operaciones formales.

En el estadio sensorio motriz entre los 0 a los 2 años, predomina el juego funcional o de ejercicio: gatear, arrastrarse, balancearse, etc., actividades por medio de las cuales gracias al movimiento se realizan ejercicios con el propio cuerpo y que permiten el desarrollo sensorial, coordinación del movimiento y del equilibrio, así como la comprensión del mundo que rodea al bebé (interacción social).

En el estado pre—operacional entre los 2 a los 6 y 7 años, aparece el juego simbólico o de ficción, el cual consiste en simbolizar y emular diferentes situaciones, objetos y personajes que no están presentes materialmente en el juego. Entre sus mayores

beneficios se encuentran el comprender y asimilar el mundo físico y social que nos rodea, desarrollar el lenguaje y la imaginación del niño.

Finalmente, Piaget indica que los juegos reglados aparecen entre los 6 y 7 años. Este tipo de juegos a veces son enseñados por un adulto, el cual reparte roles y otorga personajes, los cuales cada uno deberán cumplir una función específica en el juego. Este tipo de juego es bastante importante en esta edad ya que conforme van pasando los años el niño va adquiriendo responsabilidades y una de ellas es cómo mantener relaciones sociales equilibradas.

Para concluir el estudio realizado en el trabajo de investigación, se hace un recuento de las teorías de Lev Vigotski, quien respecto al juego señala que en el mismo hay reglas que se pueden proponer abiertamente antes de practicarlo y en otros instantes las reglas no están a la vista pero están implícitas. En definitiva, el juego es importante porque permite establecer y orientar las normas sociales que los niños van adquiriendo desde los primeros años hasta su niñez, en donde los juegos ya son planteados con reglas específicas que se deben seguir para lograr satisfacción en su realización.

## DESARROLLO DEL PRODUCTO

### Juegos musicales para Segundo año de EGB

Mediante esta guía didáctica se pretende entregar al docente un material con el que pueda trabajar de manera práctica, sencilla y directa los diferentes juegos aquí planteados, los cuales además han sido desarrollados bajo la investigación bibliográfica y con las características de los pedagogos musicales ya descritos.

La mención completa con los derechos de autor de las imágenes consta en acápite al final del trabajo de investigación.

#### Juego No. 1.



Figura 1. El sonido y sus cualidades. Copyright 2015 por Classmint. Reimpreso con permiso

**Nombre:** *Sonidos en el aire.*” Un pequeño cuento sonoro sobre los sonidos en el entorno.

**Metodología:** Dalcroze/Willems.

**Objetivo:** Reconocer, reproducir e interpretar sonoridad a partir de la significación simbólica de lo cotidiano y su producción sonora.

**Materiales:** Voz y computadora con banco de sonidos para la producción sonora, imágenes y sonidos producidos en el instante mediante un profesor asistente.

**Elementos Musicales:** Características y fuentes del sonido.

### Desarrollo

1. El docente ubica a los estudiantes sentado en el piso antes de comenzar a contar este cuento, el cual va a estar asistido otra persona que simultáneamente va a proyectar y/o sonorizar lo señalado en negrita en el texto:

“Me desperté muy temprano y lo que siempre me voy a acordar de este verano son esos **vientos fuertes**, ya que ni bien abrí mis ojos, escuché algunas **ventanas chocándose**, además que el viento mueve tan fuerte las **ramas de los árboles**, que me imagino a un gigante acercándose y soplando muy fuerte. De repente, algo rompe con mi imaginación y escucho **toc-toc....toc-toc** ...¿Juan Manuel, estás despierto?, es esa voz que siempre me llama en las mañanas, pero ¡Ja!, muchas veces ya estoy despierto antes de que golpee mi puerta y de todas maneras respondo ¡sí! ¡¡Buenos días, estoy despierto!! El impulso de mi **bostezo** me ayuda a salir de la cama e ir a ver mi ropa y como la dejé lista desde la noche anterior, ya sé lo que hoy voy a ponerme, porque además hoy en la escuela nos dijeron que no vayamos con el uniforme.

Al bajar a desayunar, alguien escucha las **noticias por la radio**, pero de inmediato alguien cambió las noticias por música, y me pregunto ¿será que se aburrió de las noticias?, ¡Ja! me río solo. El desayuno está listo, el plato es puesto sobre la mesa y la **licuadora** deja de sonar. Mientras desayuno veo como se mueven los árboles por la ventana, ¡Uyyy!, parece que se fueran a romper de lo fuerte que sopla el viento, pero no escucho nada y sólo veo movimiento a través de la ventana, me quedo concentrado en ese momento y me digo ¡¡Ohh, qué interesante silencio!!.

Mi curiosidad por escuchar hace que **abra una ventana**, al abrirla se escapa de mi mano y el viento hace que se golpee muy fuerte contra la pared, lo cual causa un sonido fuerte, luego además escucho otro sonido aún más fuerte, es el grito de mi vecino... ¡Cuidado!, me dice, y bueno, me percaté que debo irme a la escuela.

En la escuela entendí que la cantidad de sonidos aumentó: solamente al llegar **todos conversaban** antes de entrar a clase, de pronto escuchando al profesor todos hacían silencio, cuando de repente **sonó el timbre** para nuevamente comenzar otra clase, en el recreo la cantidad de **voces que escuchaba** y la cantidad de amigos con los que jugué a tantas cosas me hizo pensar en que el sonido viaja por el aire y que si pongo atención puedo darme cuenta que muchas cosas están pasando.

Al llegar a casa sentí mucha curiosidad y empecé a poner atención en todo lo que sucedía, **las palabras en las conversaciones, el sonido de los platos mientras comíamos, la televisión encendida**, el movimiento mientras todos van terminando, hasta que decidí esperar que todos se vayan. Me quedé sentado en la mesa y nuevamente en ese silencio podía ver por la ventana que un fuerte viento nuevamente movía los árboles de mi jardín de un lado a otro, algunos autos pasaban por la calle y algunas conversaciones que apenas se podían escuchar.

De pronto ahí sentado y pensativo llegué a una conclusión: Si pongo atención puedo escuchar como todo está sucediendo, los sonidos se producen mediante los movimientos de la naturaleza, también los sonidos e imitaciones que hacen los seres humanos en sus conversaciones, con gestos y movimientos, y recuerdo que también durante el día escuché máquinas y aparatos que están por todos lados.

Sentí más curiosidad y emoción, ya que llegué a preguntarme cómo y con qué podría yo hacer y construir mis propios sonidos”.

## Juego No. 2



Figura 2. Cualidades del sonido y fundamentos físicos. Copyright 2015. Música Pedro García Aguilera. Reimpreso con permiso

**Nombre:** *Haciendo percusión.*

**Metodología:** Willems/Vygotski

**Objetivo:** Exponer e identificar las diferentes posibilidades sonoras a través de la percusión.

**Materiales:** Metalófono, baquetas, placas de madera, platillos, panderetas, maracas, botellas, tapas, ollas, pedazos de aluminio grueso, etc.

**Elementos Musicales:** Movimiento corporal, manipulación de instrumentos o materiales e identificación de fuentes sonoras.

**Sonidos a ejecutar:** Todos los proporcionados por los instrumentos, además de los siguientes sonidos ejecutados de la siguiente manera: Golpes con las palmas, golpes en el piso de madera y golpes en el cuerpo.

## Desarrollo

### **a. Primera actividad:** Discriminación de tipo de movimiento.

En el comienzo de la clase se hablará sobre el resultado auditivo de varios tipos de movimientos, los cuales al realizarlos van a causar sonoridades dependiendo de los materiales, impulso y contacto al que son puestos con diferentes superficies en cada acción. De esta manera se podrá especificar los diferentes movimientos tales como:

- Agitar un objeto
- Golpe contra el piso.
- Golpe contra el cuerpo, puede ser palmas, palmas- pecho o palmas-estómago.
- Agitar y golpear un objeto.
- Golpe contra placa metálica.
- Golpe contra una membrana.
- Amasar un objeto.

Es indispensable hablar y nombrar los diferentes instrumentos o materiales con los que se puede percutir.

### **b. Segunda actividad:** Reconocer los diferentes instrumentos señalados como materiales.

El docente organiza la clase de tal manera que los estudiantes no puedan ver los instrumentos, esto se puede lograr haciendo que entren a la clase de espaldas y luego a cada estudiante se le vendarán los ojos. Después, el profesor realiza los diferentes movimientos, golpes, manipulaciones necesarias para que ellos respondan qué tipo de golpe o movimiento reconocen según lo estudiado en la primera actividad.

Luego por grupos los estudiantes propondrán diferentes sonoridades con los instrumentos, de esta manera se podrá también desarrollar el sentido de la integridad en los estudiantes.

**c. Tercera actividad:** Reconocer diferentes sonoridades a través del uso de los instrumentos convencionales con los no convencionales.

Poniendo nuevamente a los estudiantes de espaldas o vendados para que sean reconocidos por su nombre o material característico, deben reconocer diferentes sonoridades a través de la percusión de varios instrumentos, ya sean dos o tres simultáneamente.

### Juego No. 3



Figura 3. Música y movimiento corporal. Copyright 2011. Expresión musical. Reinibeth León. Reimpreso con permiso

**Nombre:** *Jugando a los instrumentos de percusión a través de la voz y el movimiento corporal.*

**Metodología:** Willems/Martenot

**Objetivo:** Reconocer y reproducir los diferentes sonidos con los cuales los estudiantes van a representar los diferentes personajes en el “Cuento de Mario”.

**Materiales:** Metalófono, placas de madera, platillos, maracas, botellas.

**Elementos musicales:** Simular y reinterpretar el sonido de varios instrumentos de percusión con la voz, para la identificación de fuentes sonoras, además de los matices y dinámicas que se utilizan en el lenguaje musical.

**Sonidos a imitar:** Los estudiantes imitan con la voz lo más cercano a la sonoridad del instrumento elegido, y además hacen los movimientos necesarios para que puedan reflejar cómo suena cada instrumento.

## Desarrollo

Para poder introducir de una manera más interesante y receptiva en el niño la sonoridad de los instrumentos, el docente podrá recurrir a una narración o un cuento, que podrá ser una manera más efectiva para que los niños de 6 a 7 años puedan enfocar mejor su atención.

Los personajes en esta narración van ser representados en parejas, y en cada pareja un estudiante toca un instrumento siguiendo las instrucciones de cómo lo va a tener que representar mientras el otro estudiante imita el sonido con la voz y movimiento corporal según como su pareja interprete su parte en el desarrollo del cuento; por lo tanto, una parte de los estudiantes participa y la otra parte va a observar. Después va a ser importante repetir la actividad cambiando de roles.

### El cuento de Mario

#### Personajes:

*Profesor/a o facilitador:*

Mario el cantante/María la cantante: Metalófono.

Estudiantes:

*Grandulón (Pom-pom-pom):* Tambor. (Sonido fuerte y acentuando a velocidad lenta)

*TocToc:* Baquetas/placas de madera. (Sonido mezzo forte y velocidad moderada)

*Chiqui Chiqui:* Maracas. (Sonido piano y velocidad rápida)

*Pin pon pin:* Golpe de botella. (Sonido y movimiento improvisado)

**Instrucciones:** En el siguiente texto las comillas pertenecen a las ejecuciones de cada personaje. El profesor mantiene contacto visual con los participantes para que puedan entender el momento o entrada de su participación. La participación de cada personaje supone imitar el sonido con la voz y el movimiento de ejecución su instrumento:

“Mario sale de su casa y siempre piensa en música, camina, silba, canta y ríe, porque siempre tiene algo que cantar: *“Lindo caminito, lindo caminito, hacia el bosque voy, hacia el bosque voy, caminito, caminito hacia el bosque voy”*. De repente se detiene, porque ve en el piso una piedra muy hermosa, que además tiene un brillo muy especial.

De pronto, alguien toca su hombro 2 veces “toc toc-toc toc”,

-Buenos días señor, creo que yo lo conozco a usted, ¿No es usted quien cada semana sube por este bosque hacia las montañas?

–“Pues sí, pero esta vez me he quedado aquí mirando esta hermosa piedra y creo que me la voy a llevar conmigo en todo este viaje”, respondió Mario.

Repentinamente, aparece alguien que se acerca como si estuviera bailando y dice:

- ¡¡Hey!! “chiqui chiqui – chiqui chiqui”, he escuchado lo que han estado hablando, a ver y tú ¿cómo te llamas?”,

-Me llamo Mario.

- Mario, tengo una pregunta, ¿Qué te parece si nos vamos los tres hacia el bosque, ¿Te gustaría ir conmigo y con... ¿Cuál es tu nombre?”

- “toc toc – toc toc” responde.

- Muy bien, ¿qué dicen?

Mario con duda y desconfianza, le pregunta “¿Tú qué opinas “toc-toc”? a lo que “toc toc” responde: “pues creo que nos haremos buena compañía...”. Mario estuvo de acuerdo y los tres nuevos amigos caminaron alegremente hacia los árboles.

En su caminata, los tres compañeros hicieron un par de horas de caminata, mirando hermosos paisajes, algunas aves, árboles frutales, bebieron agua del río. Luego de un descanso “toc-toc” preguntó a Mario:

- Mario, ¿Qué te gusta hacer?

- Pues me gusta mucho cantar y decir muchas cosas “cantando-cantando”, respondió Mario

- Yo también disfruto de la música –dijo “toc-toc”.

- ¡A mí me gusta mucho también hacer música, acotó “chiqui – chiqui”.

Mario dijo

- ¡Entonces, a ver si me pueden seguir con esta canción:

*“Vamos hacia el bosque con: chiqui-chiqui con toc-toc, bim bom bim bom.*

*Es temprano en el bosque: chiqui-chiqui....toc-toc...chiqui-chiqui...toc-toc.*

*Caminando algunas horas, el cansancio se presenta y es hora de comer, **pin pon pin-pin pon pin**”*

- ¿Cómo? ¿Qué? –dice Mario, ¿de dónde salió él?, pregunta apuntando a pin pon pin.

Todos se ríen menos Mario,

-¿De qué se ríen amigos?, yo me asusté –dijo.

- Tranquilo Mario, es solo otro amigo del bosque, se llama “pin pon pin”, -dijo “chiqui-chiqui”.

- Es verdad, -dice pin pon pin. Mario, yo soy amigo de ambos y muchas veces nos encontramos en el bosque, además veo que tienes en tu mano una hermosa piedra, ¡Ohh cuánto brilla esta piedra!,

- Sí -dice Mario, ya más tranquilo, “y además es mía”, exclama.

En la compañía de un nuevo amigo, todos siguen caminando. Cuando habían pasado un par de horas, misteriosamente empezaron a sentir un movimiento fuerte en el piso, todos pararon y además empezaron a sentir vibraciones de esos pasos en el piso, sintieron que alguien se acercaba y de repente pudieron ver que venía un grandulón, “pom pom pom pom-pom pom pom pom”.

- ¿Lo conoces? –dijo asustado Mario.

- No, -respondieron sus amigos.

- ¡Sígueme!, dijo Mario, ¡Escondámonos aquí, miremos qué hace y qué es lo que quiere”, continuó.

Se escuchó, una fuerte voz, que exclamó:

- ¿qué es lo que quiero? Dijo “tom tom tom”, “Pues yo quiero esa piedra, he podido sentirla, su energía es brillante y poderosa, es por eso que pude encontrarlos” –dijo.

Todos salieron de su escondite, y Mario le dijo:

- “Entonces si la piedra es buena y yo la tengo, ¿Por qué podría ser tuya?

- ¡Pues con esa piedra volveré a ser quien alguna vez fui, una persona de tamaño normal!, enfadado dijo “tom tom tom”,

-¿En serio?, -preguntaron todos.

-¡Sí!, dijo grandulón, yo alguna vez fui como ustedes,

-¡No te creo!, dijo Mario, y empezó a huir con sus compañeros.

En ese momento grandulón comenzó a seguirlos y todos se juntaron para proteger a la piedra, hasta que en ese forcejeo la piedra se rompió en cinco partes iguales y cinco colores diferentes, justamente los colores preferidos de cada uno.

Fue entonces, cuando dejaron de pelear, cada uno entendió sin decir una sola palabra cuál parte de la piedra le pertenecía a cada uno, tomaron sus partes, se miraron a los ojos, sonrieron y entendieron por qué es mejor así.

Antes de empiece a caer la tarde regresaron a la ciudad bajando por el bosque, cantando y acompañando las canciones que les enseñaba Mario”.

## Juego No. 4



Figura 4. Combinar la música y las matemáticas. Copyright 2015. Essentia for all. Reimpreso con permiso.

**Nombre:** *Mi mundo matemático musical*

**Metodología:** Martenot/Willems.

**Objetivo:** Demostrar el uso del recurso de la repetición para la discriminación auditiva, además de la memoria musical y matemática.

**Materiales:** Tambor, botella de vidrio, pandereta, maracas y platillos.

**Elementos musicales:** Sonoridad tímbrica instrumental.

### Desarrollo

Este juego puede ser trabajado inter disciplinariamente entre las áreas de Música y Matemáticas.

- Utilizar 3 instrumentos y colocarlos sobre una mesa.
- En el transcurso del juego, el estudiante se encuentra vendado los ojos, el facilitador toca los instrumentos que están sobre una mesa para así indicar que esos son los instrumentos que se van a usar. Después cada participante manipula cada

instrumento sin ejecutarlo, para dejar que la imaginación sea un estímulo para la continuidad del juego.

- El docente anuncia un número que le va a corresponder a cada estudiante.
- Al comenzar el juego, el profesor cambia el orden de los instrumentos sobre la mesa y el estudiante selecciona solamente dos instrumentos, deberá acordarse cuál era el valor que correspondía a cada instrumento, y tocar el número de veces que toca por cada instrumento, para realizar una suma o resta entre ambos.
- Si se decide aumentar la dificultad se deberá usar los tres instrumentos, si el nivel y la habilidad lo permiten.
- Se deberá utilizar instrumentos sencillos y diferentes para no confundir al estudiante. Un ejemplo sería:

Botella      3

Pandereta    2

Maracas      1

## Juego No. 5



Figura 5. Imitación rítmica. Copyright 2014. El olmo musical. Reimpreso con permiso.

**Nombre:** *Imitando ritmos.*

**Metodología:** Kodály.

**Objetivo:** Exponer ideas rítmicas a través del recurso de la repetición e imitación, para el desarrollo del oído y memoria musical.

**Materiales:** Tambor y/o pandereta.

**Elementos musicales:** Reconocimiento de timbres, golpes, dinámicas y velocidades en el ritmo.

### Desarrollo

En un grupo de entre 8 a 12 niños, ubicarlos sentados haciendo un círculo. El profesor o facilitador inventa un ritmo básico el cual deberá circular hasta que retorne de nuevo al profesor, esperando llegar a que sea similar al original. Al cumplirse cada vuelta,

el estudiante próximo a la derecha comienza de nuevo la actividad, creando un nuevo ritmo.

**Variante:**

Con el mismo número de estudiantes, cambiar de instrumentos para crear variedad tímbrica. Tocar por número de golpes, comenzar de 2 hasta 6 o 7 golpes. Trabajar el golpe, la dinámica, cambios tímbricos; de igual manera que el ejercicio anterior. El patrón rítmico debe llegar en lo posible intacto hasta el final.

Cambiar la actividad, crear ritmos diferentes por cada estudiante cada vez que termine la ronda.

## Juego No. 6

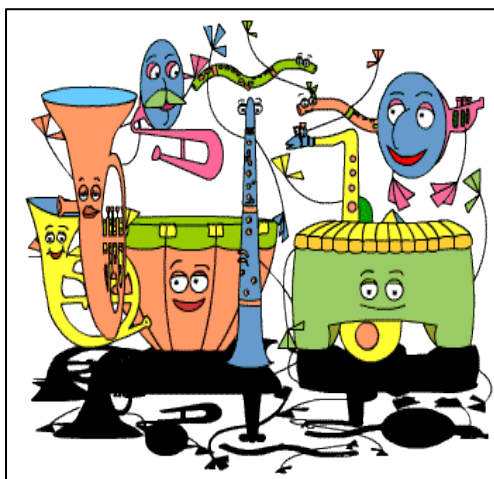


Figura 6. Cuento musical. Copyright 2012. Trotamusic. La banda de los amiguetes. Reimpreso con permiso.

**Nombre del juego:** *El cuento musical*

**Metodología:** Willems.

**Objetivo:** Describir mediante un cuento musical los elementos del lenguaje musical que se va enseñar en el año lectivo a niños de 6 a 7 años de edad.

**Materiales:** Computadora, proyector, banco de sonidos e imágenes.

**Elementos musicales:** Agrupaciones musicales, instrumentos musicales, registro sonoro y figuras musicales básicas.

### Desarrollo

El docente ubica a los estudiantes sentados en el piso antes de comenzar a contar este cuento, el cual va a estar asistido de otra persona que simultáneamente va a proyectar y/o sonorizar lo señalado en negrita en el texto.

“Pablo y Fernanda se conocieron desde muy chicos en la escuela, ahora van a ingresar a Segundo de básica. Sus padres también son amigos, cada familia vive cerca de la otra y entre todos suelen salir por la ciudad a comer, al cine, a los parques y la última vez asistieron a un concierto de la orquesta de la ciudad.

Para Pablo y Fernanda fue un momento único ya que esa fue su primera vez en un concierto de música orquestal. Sus padres asisten regularmente a este tipo de conciertos, así que estaban manteniendo toda la atención y esperando que los músicos empiecen a salir al escenario. El padre de Pablo preguntó:

- Hijo, ¿Qué te parece?,

Pablo respondió: **pues me gusta ver que todos están alegres, como si algo bueno fuera a pasar,**

-¿Qué opinas? –preguntó Pablo a Fernanda,

- Pues parece que fuera a haber **una gran fiesta**, dijo Fernanda.

- Es verdad niños, - dijo la madre de Fernanda, es la fiesta de la música,

- ¿Por qué es la fiesta de la música mami?, preguntó Fernanda.

- Porque la música nos traslada a lugares imaginarios y es por eso que nos hace disfrutar, solo que aquí hay que disfrutar escuchando, y es por eso chicos que **siempre es importante escuchar.**

Salieron los músicos al escenario, Pablo y Fernanda empezaron a hacer muchas preguntas acerca de la música a sus padres, mientras tanto los músicos siguieron afinando sus instrumentos.

- Miren chicos ese pequeño instrumento es el violín y pertenece a la familia de las cuerdas, lo cual quiere decir que pertenece a una familia o sea que tiene sus hermanos, -dijo el papá de Pablo.

- Ahhh, respondieron los niños. ¿Y quiénes son sus hermanos? Preguntaron.

- Pues la **viola**, son quienes están ahí sentados al lado de los violines y apenas son un poco más grandes que ellos. También están los **violonchelos** los cuáles en verdad son más grandes ya que no se **colocan en el hombro sino que se acomodan entre las piernas** –dijo la mamá de Fernanda.

- ¿Y no es ese el hermano mayor? preguntó Fernanda, al ver un instrumento muy grande.

- Pues sí, ese es el **contrabajo y para manejarlo hay que estar de pie**, porque su sonido es grave, como pueden ver no solo es grande su cuerpo sino que sus cuerdas son más largas y anchas, -respondió el padre de Pablo.

-¿Qué? –preguntaron Pablo y Fernanda.

- Verán chicos, cuando **un instrumento es más grande, largo o ancho su sonido generalmente es grave,**

- ¿Pero qué quiere decir grave? Preguntaron casi al mismo tiempo Pablo y Fernanda.

- Imaginen a un **monstruo que es pequeño y a la vez es ancho**, si este les persigue, **su voz va a ser grave y temerosa** –dijo el padre de Pablo, como si fuera un monstruo ante lo cual todos se rieron. “Si quieren saber más, pues mientras los instrumentos se acortan o son más pequeños el sonido de estos va a ser más agudo o más alto”, continuó.

Pablo y Fernanda preguntaron:

-¿Cómo sabemos qué un sonido es alto o bajo?

El padre de Pablo dijo:

“Por ejemplo niños, imaginemos un personaje, este viene dando unos **pasos agigantados así: pom pom pom**, el piso se mueve mientras él se acerca, lo mismo sucede con los instrumentos mientras más grandes, el sonido es más pesado o grave, y lo contrario sucede con los sonidos agudos. Imaginen que tienen un **pajarito** en la mano, el canto de este parece un silbido, el cuerpo y el sonido del pájaro no es pesado, ¿por qué niños?

Fernanda respondió: “¡Ahh!, eso es porque su cuerpo es pequeño, entonces el sonido va a ser agudo y un poco más fino y no va a ser pesado como el grave”.

- Muy bien, dijo el papá de Pablo, ahora sé que me están entendiendo: un sonido será grave o agudo dependiendo del tamaño y peso del instrumento.

- “Sí, te entendimos”, contestaron los niños al unísono.

- ¡Jaja! –se ríó el señor, ¿Quieren saber más?

- ¡Siiiiiiii!

- Les voy a hablar un poco de las maderas y los metales, o sea los instrumentos que suenan a través **del aire** cuando los **soplamos**, por ejemplo si tenemos un **pito**, y lo soplamos, como es pequeñito su sonido es muy agudo, lo mismo sucede en esta sección, con la diferencia que son músicos e instrumentos profesionales, pero no quiere decir que sólo estos instrumentos sean importantes, hay muchos otros instrumentos de viento en todo el mundo, en las tribus ellos tienen sus propios instrumentos de viento, **son hechos de madera, huesos o cuernos** y tanto aquí como allá es igual, el tamaño y cuerpo del instrumento va a definir si el sonido de sus registro es agudo o grave. Si quisiéramos imitar a un pajarito, lo podríamos hacer con una flauta ya que es un instrumento pequeño y delgado.

- ¡Qué interesante!, dijeron los niños.

- Bueno chicos ahora si silencio por favor, está saliendo el director y van a comenzar a tocar los músicos, dijo la mamá de Fernanda.

- Pasó el concierto y de regreso casa los padres de Pablo y Fernanda les hablaron de los demás instrumentos, como los **xilófonos** grandes, la **marimba** las cuales pertenecen a las percusiones, también les explicaron que hay otro tipo de percusiones como los **tambores, la batería y los tímboles de la orquesta**, y que estos también tienen la regla del registro grave y agudo, según su tamaño.

Al siguiente día, Fernanda en el desayuno preguntó a su mamá,

- ¿Y la música?, Mamá, ¿Cómo se hace la música? Ayer vi que los músicos leían esas hojas...

-Si hija ellos leen, pero también puedes tocar un instrumento sin leer una partitura, en fin Fer eso es una tema muy grande y debes ir a la escuela, -dijo la mamá. Y continuó: “lo que te puedo decir es que vas a aprender eso en la escuela, pero te voy dar una pista, vas a prender lo que es **la negra, la blanca, el silencio y las corcheas**.

- ¡Mamá eso es mucho ya me confundí otra vez!

Pacientemente, la mamá de Fernanda dijo:

- ¡No pienses así y repite conmigo: *bon bon luuuu bon bon luuuu sh sh sh sh bon bon luuuu*, otra vez *bon bon luuuu bon bon luuuu sh sh sh sh bon bon luuuu*.  
Fernanda, dijo la mamá, ahí están esas figuras, ¡ahhh por cierto, me faltaron las corcheas gemelas, que suenan así: dili dili.

- Muy bien mamá le contaré sobre esto a Pablito cuando llegue a la escuela, dijo Fernanda al salir.

Al ir caminando hacia la escuela, Fernanda repetía lo que su mamá le dijo de las figuras musicales, haciendo su propio ritmo, *bon bon luuu bon bon dili dili shhh bon bon luuu bon bon dili dili shhh bon bon luuuu bon bon luuuu bon luuuuu*.

## Juego No. 7



Figura 7. Reconocimiento de los instrumentos. Copyright 2012. Taller de escritura creativa. Discapnet. Reimpreso con permiso.

**Nombre del juego:** *Descubro los instrumentos*

**Metodología:** Martenot.

**Objetivo:** Reconocer la ubicación de un instrumento según su sonido o timbre.

**Materiales:** Triángulo, metalófono, platillos, claves y castañuelas.

**Elementos musicales:** Discriminación auditiva a través del timbre instrumental.

### • Desarrollo

- Proponer realizar la actividad en un salón donde haya mucha amplitud y sobre todo no haya ningún objeto en el piso, para que no se convierta en un obstáculo, porque los participantes van a estar con los ojos vendados.
- Antes de comenzar el juego, los estudiantes que van a tocar el instrumento van a estar distribuidos en diferentes lugares en el salón, mientras el participante va a ingresar al salón con los ojos vendados.
- El participante ingresa a la clase y el primer instrumentista va a tocar su instrumento, cuando el participante encuentre la fuente sonora, otro instrumentista

ubicado en otra dirección va tocar el instrumento, así el participante deberá ubicar el sonido del instrumento e ir hacia él. El juego se realiza al comienzo solamente con un participante.

- Se podrá aumentar la dificultad del juego con 2 participantes, el primero el primer participante ingresa, y este a su vez irá por el primer instrumento, cuando lo encuentre inmediatamente el segundo participante debe ir por el primer instrumento, en ese instante mientras el segundo participante va por el primer instrumento, inmediatamente va a sonar el segundo instrumento. Para que no se pierda el orden y se desorganice el juego, se deberá supervisar los tiempos de cada cambio.

## Juego No. 8



Figura 8. Escritura musical. Copyright 2009. Pianomundo. Reimpreso con permiso.

**Nombre del juego:** *Mis melodías*

**Metodología:** Willems/Martenot.

**Objetivo:** Discriminar y exponer la triada de do mayor.

**Materiales:** Metalófono.

**Elementos musicales:** Discriminación auditiva de alturas musicales.

### Desarrollo

- Cantar con los estudiantes la triada ascendente y descendente antes de comenzar la actividad.
- Sentarse en forma circular con los estudiantes. El facilitador toca una melodía corta de máximo 3 notas, va a repetir un máximo de 3 veces sin que los estudiantes vean, porque solamente deben escuchar y memorizar.
- El Metalófono deberá pasar por cada estudiante, este toca algunas veces la melodía hasta lograr mayor similitud a la original, porque el objetivo del juego

también es el refuerzo y no la exactitud en la discriminación, salvo casos excepcionales.

- Para complementar la actividad, el docente canta con los estudiantes todas las melodías creadas.
- Como segunda actividad al terminar el círculo, el profesor puede improvisar una melodía con esas 3 notas (do-mi-sol) y así cada estudiante también deberá crear una melodía en la que cada estudiante pueda expresar lo aprendido en clase.

## Juego No. 9

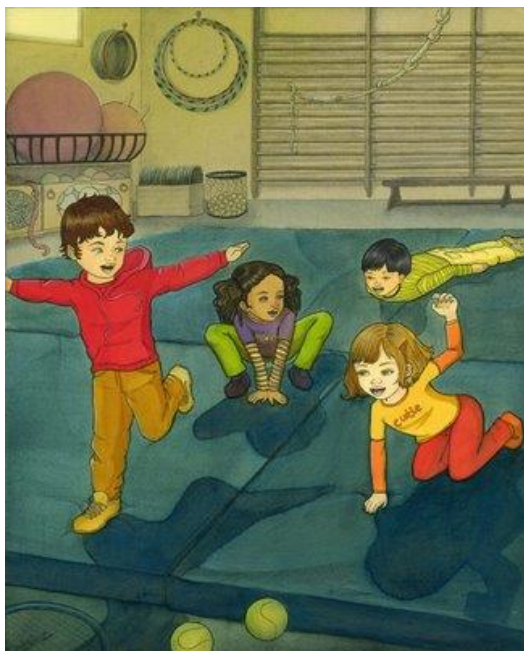


Figura 9. Música y movimiento. Copyright 2008. Loleita. Reimpreso con permiso.

**Nombre del juego:** *Me muevo con el sonido*

**Metodología:** Orff/Dalcroze

**Objetivo:** Reconocer los diferentes cambios de velocidad a través del movimiento corporal, escuchando diversos patrones rítmicos.

**Materiales:** Tambor o pandereta.

**Elementos musicales:** El pulso en la música, introducción a figuraciones rítmicas como la negra, corcheas y tresillo. El docente o facilitador deberá seleccionar con mucho criterio la música con la que va a trabajar en esta actividad con los estudiantes.

## Desarrollo

### a. Primera actividad:

Trabajo del pulso: El profesor toca un tambor o pandereta y se va a colocar frente a los estudiantes. La indicación consiste en que por cada golpe con el tambor o pandereta todos van a dar un paso hacia adelante y todos van a decir “bon” por cada golpe/paso, por ejemplo: bon bon bon bon sería igual a caminar 4 pasos. El profesor mantiene un pulso estable por cada golpe, para que los estudiantes también lo mantengan.

Esta parte del ejercicio se deberá trabajar las veces que sean necesarias hasta lograr una sonoridad pareja y uniforme para poder manejar y controlar el pulso.

Una vez que se pueda mantener el pulso con el bon bon bon de una manera estable, se va a continuar caminando bajo esa estructura, por ejemplo se mantiene el pulso caminando bajo el patrón bon bon bon, pero por cada golpe se van a vocalizar 2 y 3 sonidos, por ejemplo.

En vez de pasos se puede usar golpes de manos o saltos.

*Profesor:*

Patrón rítmico (pulso) caminando: *bon bon bon bon bon bon bon*

*Estudiantes:*

Vocalizaciones, 2 sonidos por pulso: *di-li di-li di-li di-li di-li di-li di-li*

Vocalizaciones, 3 sonidos por pulso: *tateti tateti tateti tateti tateti tateti tateti*

### b. Segunda actividad:

La actividad tiene la misma estructura que la anterior, mantener el sonido *bon bon bon* con los niños frente al profesor, continúan marcando el bon por cada paso. En el momento que

el profesor pida hacer *di-li* los estudiantes vocalizan *di-li* y marcan el *di-li* aplaudiendo, lo cual va a dar una sensación de aceleración y movimiento corporal más rápido al igual que cuando hagan el siguiente cambio al patrón *ta-te-ti*.

*Profesor:*

Patrón rítmico (pulso) caminando: *bon bon bon bon bon bon bon*

*Estudiantes:*

Marcación 2 sonidos/pasos por pulso: *di-li di-li di-li di-li di-li di-li di-li*

Marcación 3 sonidos/pasos por pulso: *tateti tateti tateti tateti tateti tateti tateti*

Como actividad adicional se puede pedir que cada estudiante improvise sobre lo realizado anteriormente.

## Juego No. 10



Figura 10. Canto y movimiento. Copyright 2014. Imágenes de niños. Reimpreso con permiso.

**Nombre del juego:** *Cantando mis canciones yo me muevo.*

**Metodología:** Dalcroze/Willems

**Objetivo:** Exponer las características del lenguaje musical tales como: alturas, acentos, duraciones y pulso; a través del canto y movimiento.

**Materiales:** Voz, Audio de canciones infantiles populares/ piano/guitarra, pandeteras.

**Elementos musicales:** Percepción del pulso, uso y cambio de figuraciones rítmicas, tipos de comienzo.

### Desarrollo

#### a. Para comienzo en anacrusa.

Primera Canción:

#### ***“Pin pon es un muñeco”***

***Pin pon es un muñeco  
con cara de cartón  
se lava la carita  
con agua y con jabón.  
Se peina los cabellos  
con peines de marfil  
y aunque le den tirones  
no llora y hace así.***

(Comienzos en anacrusa marcados en negrita)

El docente canta la canción con los estudiantes hasta que se la aprendan de memoria.

**Actividad:** Mientras cantan, aplaudir las primeras dos sílabas de cada frase o línea para trabajar el comienzo en anacrusa.

Realizar una variante sin cantar y escuchar el audio de la canción, tocando la pandereta en las primeras 2 sílabas de cada frase o línea.

**b. Para Corcheas, acentos y pausas.**

Segunda Canción:

**“Sol solecito”**

<b>ESTROFAS</b>	<b>INSTRUCCIONES</b>
<p><i>Sol Solecito caliéntame un poquito por hoy por mañana por toda la semana Luna Lunera, cascabelera 5 pollitos y una ternera</i></p>	<p>Primera estrofa: Siguen el tempo marcando Corcheas con pasos cortos y picados.</p>
<p><i>Caracol, caracol a la una sale el sol. Caracol, caracol, Sale Pinocho tocando el tambor con cuchara y tenedor.</i></p>	<p>Segunda estrofa: Saltar en las sílabas señaladas.</p>
<p><i>Sol Solecito caliéntame un poquito por hoy por mañana por toda la semana Luna Lunera, cascabelera 5 pollitos y una ternera</i></p>	<p>Repetición primera estrofa: cada estudiante toca un tambor con 2 baquetas a pulso de negra. Tocar corcheas.</p>
<p><i>Caracol, caracol a la una sale el sol. Caracol, caracol, Sale Pinocho tocando el tambor con cuchara y tenedor.</i></p>	<p>Repetición segunda estrofa: Tocar el tambor en las sílabas señaladas</p>

## Juego No. 11

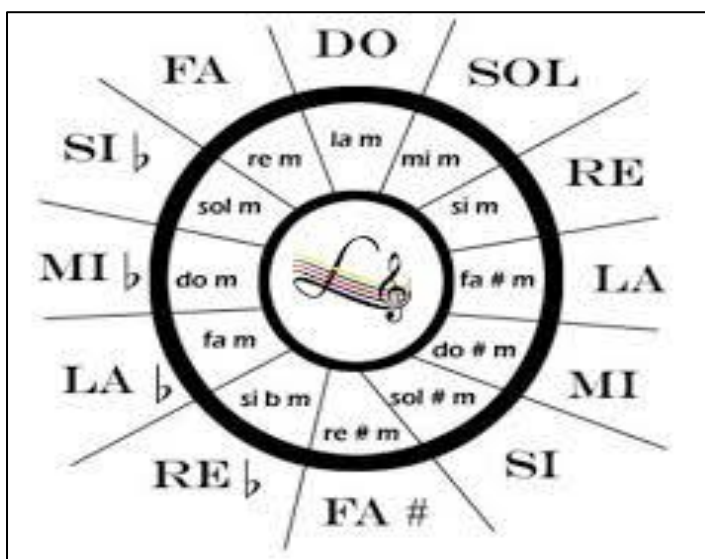


Figura 11. Tonalidades mediante el círculo de quintas. Copyright 2014. Otilca. Reimpreso con permiso.

**Nombre del juego:** *Cambiando de tonalidad*

**Metodología:** Willems/Dalcroze.

**Objetivo:** Diferenciar mediante el trabajo de la percepción auditiva cuando en un fragmento musical puede repetirse en la misma tonalidad y cuando este fragmento va a aparecer en otra tonalidad, utilizando canciones infantiles populares.

**Materiales:** Piano/teclado, hojas y colores/acuarelas.

**Elementos musicales:** Discriminación auditiva sobre la tonalidad y la modulación.

### Desarrollo

El profesor va a introducir el tema del cambio tonal de la siguiente manera:

1. El profesor toca y canta la canción repetidas veces en la misma tonalidad.
2. El profesor toca y canta la canción repetidas veces, pero cambiando de tonalidad en cada repetición.

3. El profesor va a señalar los cambios tonales solamente con variantes de movimiento, por ejemplo:
  - a. Si la canción no va a cambiar de tonalidad el profesor se va a mantener en el mismo lugar.
  - b. Si la canción va a cambiar de tonalidad, por cada repetición el profesor va a cambiarse de lugar.

Como variantes se puede usar gestos, muecas, expresar cambios de humor por cada cambio tonal.

### **Actividad 1**

Escoger 2 o 3 canciones, por cada canción los estudiantes usan una hoja y varios colores, pinturas o acuarelas. Por cada repetición los estudiantes seleccionan un color y pintan haciendo círculos en la hoja, si en las repeticiones no hay cambios de tonalidad, el círculo va a ser del mismo color. Si en cada repetición hay cambios de tonalidad el círculo va a tener que cambiar de color.

### **Actividad 2**

Luego del primer proceso realizado en la actividad No.1, en esta actividad los estudiantes usan el salto, caminar y quedarse quietos como recurso de expresión corporal por cada cambio tonal. Cuando la canción se repita en la misma tonalidad, los niños saltan en el mismo lugar, cuando hay un primer cambio tonal caminan, cuando haya un tercer cambio tonal se quedan estáticos escuchando el próximo cambio para repetir el ciclo.

Cuando la actividad haya pasado por un proceso de asimilación se propondrá a los estudiantes improvisar sus propios movimientos por cada cambio tonal.

## Juego No. 12

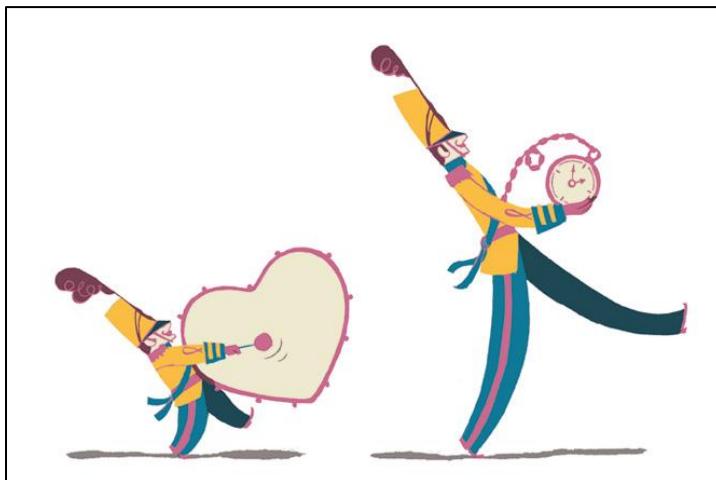


Figura 12. El pulso. Copyright 2013. Rubén Jiménez Ilustración. Reimpreso con permiso.

**Nombre del juego:** *Voy con mi pulso musical*

**Metodología:** Dalcroze.

**Objetivo.** Identificar y desarrollar el sentido del pulso mediante una actividad lúdica, para luego trasladarlo a una actividad musical.

**Materiales.** Video/audio, pandereta, pelota, ejemplos musicales y expresión corporal.

**Elementos musicales:**

El tempo regular, cambios de tempo y control sobre la regularidad de los diferentes tempos a trabajar.

### Desarrollo

#### Introducción

El docente o facilitador deberá hablar, conversar con los estudiantes sobre lo que es el pulso. Exponer sobre su naturaleza, el propósito, la importancia, regularidad o irregularidad y ejemplos donde se encuentre su funcionalidad, toda esta explicación es importante antes de realizar las actividades.

### **Actividad 1.**

- Los estudiantes y el facilitador se sientan en el piso en forma circular.
- El facilitador saca un gotero y reparte una servilleta a cada niño.
- La actividad consiste en manejar el gotero sin desperdiciar mucha cantidad de agua, es por eso que el facilitador usa solamente gotas y no chorros de agua.
- Los estudiantes dejan caer 5 gotas en la servilleta tratando de mantener un tiempo estable, por lo tanto el profesor indica que van a dejar caer cada gota a un tempo lo más regular posible.

### **Actividad 2.**

Utilizar ejemplos musicales donde se pueda trabajar el pulso con movimiento corporal como por ejemplos, caminar lento/rápido, saltos, movimientos con las manos y brazos; para de esta manera trabajar aspectos tales como: pulso regular, tempo lento/rápido/lento y rápido/lento.

### **Actividad 3.**

Escoger un tema musical con el cual se pueda trabajar el pulso, establecer cuál es el pulso de esa música caminando, aplaudiendo o acompañar con instrumentos de percusión de acuerdo a como esté establecido el pulso.

Después trabajar en parejas, colocar a cada pareja frente a frente, uno de los estudiantes lanza una pelota a la pareja que está al frente y a su vez este deberá devolver la pelota al estudiante y así sucesivamente manteniendo el pulso durante toda la canción.

Variante: Superposición canto y pulso.

Se puede elevar el nivel de dificultad de la siguiente manera: los estudiantes cantan de memoria una canción que el docente o facilitador haya escogido específicamente para esta actividad. Una vez esta memorizada la canción, en parejas usar el recurso de la actividad anterior que consiste en lanzar una pelota a las manos entre la pareja manteniendo el pulso establecido de esa canción. Se puede trabajar los diferentes tiempos que el docente desee trabajar.

### Juego No. 13

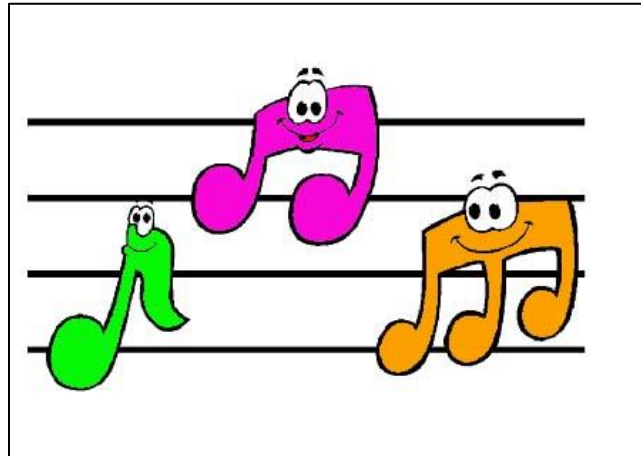


Figura 13. Figuras en el pentagrama. Copyright 2015. La clase de Mirem. Reimpreso con permiso.

**Nombre del juego:** *Voy con mi pulso musical*

**Metodología:** Orff/Willems.

**Objetivo:** Reconstruir e interpretar ideas básicas para la introducción a la escritura musical.

**Materiales:** Hojas de papel, colores, témperas, pinceles y/o plastilina.

**Elementos Musicales:** Duraciones y figuraciones rítmicas del lenguaje musical básico.

#### Desarrollo

Utilizar canciones, juegos, rimas y sonidos como una introducción para después pedir a los niños que dibujen o construyan libremente a su percepción con colores, témperas o plastilina, las diferentes ideas sonoras que a ellos le haya llamado la atención como por ejemplo: saltos, pasos, aplausos, imitación de sonidos, el espacio donde existe el silencio y otras ideas que estén en las diferentes líneas textuales, de esta manera se va a poder verificar la manera en cómo los estudiantes logran expresar duraciones, intensidades, silencios/espacios y velocidades.

Si se va a trabajar sobre textos, repetir una o dos veces cada línea textual, se pedirá que lo que escuchen lo expresen con líneas, círculos, manchones, bolas pequeñas o grandes de plastilina, pedazos cortos o grandes de plastilina también.

Cantar las ideas textuales en las actividades que se vea necesario.

Cada actividad tiene 2 fases:

- a. Dramatización de la idea textual. (podría estar dividida en un grupo que vocaliza los textos y otro grupo que los dramatice)
- b. Trabajo individual con materiales para la interpretación y construcción libre de duraciones, intensidades, silencios y velocidades.

### **Actividades para interpretar y expresar ideas rítmicas libres.**

a. *Salto poco, salto poco, salto salto ¡salto más!*, pequeñitos estos pasos, *sigo, sigo sin parar* (vocalizar, memorizar dividiendo la clase en 2 grupos, el otro grupo va a realizar lo que pide el texto)

b. “*Soy una ranita que se encoje, para poder dar mis pasos despacito, cuando empiezo a abrir cuerpo me agiganto y mi voz se hace fuerte como un rayo*”.

c- Ostinato sobre ostinato:

Ostinato figuraciones cortas: *piqui piqui piqui poco, piqui piqui piqui poco.*

Ostinato figuras largas: *bom bom luuuuuuuuuu bom bom luuuuuuuuuuu*

d- *Triqui traca triqui troco triqui traca triqui BOMM, Triqui traca triqui troco triqui traca triqui SHH*, en silencio *aparece triqui triqui triqui sh* (notas cortas, acentos y silencio)

e- Hola señor viento *fuuuuuuuu fuuuuuuuuu*, no hay nada que lo pare *fuuuuu fuuuuuuu*, tengo calma estoy tranquilo *fuuuuu fuuuuuuu*, este viento me acompaña, *fuuuu...* (paulatinamente va apagándose el sonido hasta crear silencio)

**Nota:** El docente o facilitador puede buscar alternativas, por lo tanto por cada frase puede hacer una explicación de lo que desea que los niños trabajen o pongan atención.

## Juego No. 14

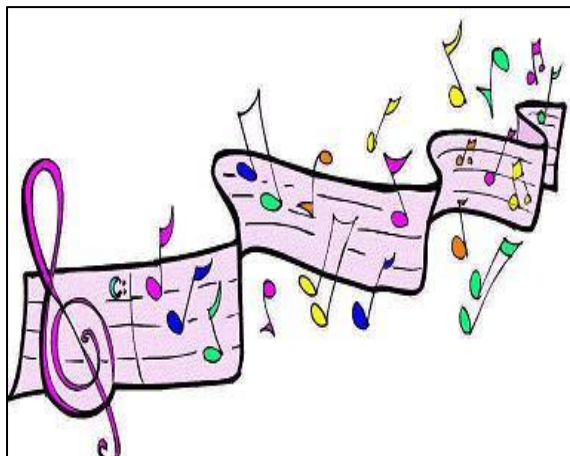


Figura 14. Escritura musical. Copyright 2010. La pianola taller. Reimpreso con permiso.

**Nombre del juego:** *La escritura musical, a través de la improvisación.*

**Metodología:** Orff/Dalcroze.

**Objetivo:** Exponer y reconstruir los elementos de la escritura musical básica, mediante cualidades del sonido (duración, intensidad) y a través de las ideas o gestos que los estudiantes puedan crear a través de su percepción.

Improvisar usando instrumentos musicales mediante los cuales puedan ejemplificar lo que ellos escuchan.

**Materiales:** Metalófono, panderetas, maracas, triángulos, hojas de papel, colores, témperas, pinceles y/o plastilina.

**Elementos musicales:** Duraciones de las figuraciones rítmicas, texturas, elementos y características del sonido.

## **Desarrollo**

**Primera actividad:** Los estudiantes seleccionan un instrumento y lo tocan libre o improvisadamente por unos minutos.

**Segunda actividad:** Se les va a proporcionar materiales para que puedan ejemplificar lo que recuerden de la improvisación en una hoja, para de esta manera relacionarlo con lo expuesto en clase sobre las cualidades del sonido puestas como material de estudio en clase.

## Juego No. 15



Figura 15. Orquesta infantil. Copyright 2009. La orquesta fantástica. Reimpreso con permiso.

**Nombre del juego:** *Pequeño ensamble musical con melodías populares.*

**Metodología:** Orff.

**Objetivo:** Demostrar mediante la actividad musical grupal el uso de diferentes instrumentos simultáneamente.

**Materiales:** Panderetas, palmas, voz y tambores. (piano para tocar la melodía y armonía)

**Elementos musicales:** Figuraciones musicales, el silencio, afinación, coordinación corporal para mantener el pulso y el trabajo grupal al ensamblar la canción que pueda funcionar de manera independiente cada sección y en conjunto.

## Desarrollo

La canción popular va a ser el “**Aserrín, aserrán**”.

El facilitador explica y escribe las figuras musicales que se van a usar debajo del texto. (Se recomienda si los niños no leen todavía, hacer una explicación hablada y cantada, con los movimientos acompañados en la canción y/o esperar al segundo quimestre donde ellos ya han desarrollado mejor la lectura y complementar de la misma manera con gestos, movimientos y el uso instrumental).

Negra= *bom*

Corchea= *di-li*

### Aserrín aserrán

(Se puede trabajar superponiendo el uso de negras y corcheas como desee el profesor)

LETRA	INSTRUCCIONES
<i>Aserrín, aserrán Los maderos de San Juan Piden pan, no les dan Piden queso y les dan hueso Piden vino y si les dan Se marean y se van.</i>	<i>Dili bom dili bom dili dili dili bom dili bom dili bom dili dili dili dili dili dili dilid bom dili dili dili bom</i>

Distribución del ensamble:

*Voz* = letra.

*Dili* = panderetas/palmas

*Bom* = palmas/tambor

Variantes: Saltar en cada acento según la estructura lírica de la canción. Trabajar el silencio caminando y cantando la canción, haciendo pausas por cada final de línea, así la duración del silencio la va a indicar el facilitador cada vez que desee continuar, de esta manera volverán cantar y continuar caminando para de esta manera poder terminar la actividad.

## Juego No 16



Figura 16. Director. Copyright 2012. Cuaderos de música. Reimpreso con permiso

**Nombre del juego:** *Yo dirijo.*

**Metodología:** Orff.

**Objetivo:** Mostrar un manejo gestual elemental, para dirigir una canción infantil a un pequeño grupo de estudiantes, aplicando las diferentes variantes en cuanto a dinámicas y tempos.

**Materiales:** La voz y la manos.

**Elementos musicales:** Tempos, dinámicas, sonoridad, matices.

### Desarrollo

Aprender de memoria la canción “El elefante trompita”:

*Yo tengo un elefante  
que se llama trompita  
que mueve sus orejas  
llamando a su mamita.*

*Y la mamá le dice  
pórtate bien trompita  
sino te voy dar  
tas tas en la colita.*

Antes de pasar al tema de la dirección musical, los estudiantes van a aprender y cantar de memoria la canción y van a aplicar de la siguiente manera:

- Cantar a tempo lento, moderado y rápido.
- Cantar alternando pp, mf, y f.
- Cantar usando matices crescendo y decrescendo.

El docente explica con gestos las posibilidades musicales a trabajar tales como: el silencio, crescendo, decrescendo, lento, rápido, pausas y les pide a los estudiantes que simulen esos gestos a su libre decisión.

El docente enseña a los estudiantes la marcación a 1 tiempo y la marcación a 2 tiempos (2/4), para utilizar la mano como un transmisor de lo que desea musicalmente en la canción infantil, el cual va a ser utilizado a través de los gestos estudiados.

También se trabaja sobre la postura corporal, para que cada estudiante pase a dirigir al grupo.

## Glosario de términos

**Aprendizaje:** Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

**Armonía:** Es la dimensión vertical de la música conformada por la simultaneidad de sonidos. En su estudio se abordan tanto la conformación de acordes como la relación que guardan estos entre sí.

**Cognitivismo:** El proceso de la cognición, atraviesa un estado psicológico; es decir, que hay procesos mentales que van implícitos en el conocimiento.

**Conductismo:** Es una escuela natural que se atribuye todo el campo de las adaptaciones humanas, las cuales definen varios aspectos esenciales de su objeto de estudio.

**Conocimiento:** El conocimiento es un conjunto de información almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje, o a través de la introspección.

**Constructivismo:** Es una corriente pedagógica donde el estudiante obtiene herramientas para poder generar su propio conocimiento, y que este puede seguir modificándose mientras el estudiante sigue aprendiendo.

**Destreza:** Esta palabra reside en la capacidad o habilidad para realizar algún trabajo, primariamente relacionado con trabajos físicos, manuales, pero en la pedagogía se refiere a los alcances que va adquiriendo el estudiante en los procesos de aprendizaje.

**Didáctica:** En la enseñanza y aprendizaje existen los procesos, los cuales son programados y seguidos por esta disciplina científico/pedagógica.

**Educación musical:** Comprende todo lo que rodea los procesos de enseñanza y aprendizaje con respecto al ámbito de la música.

**Enseñanza:** La enseñanza es el proceso de transmisión de una serie de conocimientos, técnicas, normas, y/o habilidades. Está basado en diversos métodos, realizado a través de una serie de instituciones, y con el apoyo de una serie de materiales.

**Estrategia metodológica:** Las estrategias metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje.

**Expresión corporal:** En los procesos de aprendizaje, el cuerpo pasa a ser un instrumento al cual se lo va conociendo y descubriendo a fondo, el cual es un aporte para la expresividad y la creatividad artística.

**Juego:** Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

**Lúdico:** En el ambiente de la enseñanza y aprendizaje, hay un entorno en el cual el estudiante va a aprender, es aquí donde el juego funciona como una estrategia para que haya un proceso que resulte significativo.

**Melodía:** Es una sucesión de sonidos que es percibida como una sola entidad. Se desenvuelve en una secuencia lineal, es decir a lo largo del tiempo, tiene una identidad y significado propio dentro de un entorno sonoro particular.

**Metodología:** Son un conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen una investigación científica o tareas que requieran habilidades, conocimientos específicos. Alternativamente puede definirse

la metodología como el estudio o elección de un método pertinente para un determinado objetivo.

**Música:** Es el arte de combinar los sonidos en una secuencia temporal atendiendo a las leyes de la armonía, la melodía y el ritmo

**Pensamiento concreto:** Es un estadio del desarrollo del proceso cognitivo del pensamiento de un niño. Durante esta fase, el pensamiento es progresivamente más coherente y lógico, de manera que el niño es capaz de clasificar, seleccionar, ordenar y organizar hechos mientras sigue siendo incapaz de entender generalizaciones o comportamientos abstractos.

**Técnica:** En cualquier campo donde se desarrolla una actividad con destrezas, ya sea la ciencia, deportes, tecnología, arte; existen reglas y protocolos que funcionan secuencialmente para poder llegar a un fin.

## Bibliografía

- Bachmann, M. L. (1988) *La rítmica Jaques Dalcroze. Una educación por la música para la música*, Colección Pirámide Música, Ediciones Pirámide, Madrid.
- Bellesteros, Olga. (2011) *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de las competencias científicas*. Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias. Bogotá-Colombia.
- Burgos, Augusto. (2007) *Los métodos de la enseñanza en la educación musical*. “Educar” El portal educativo del estado Argentino. Recuperado de: <http://portal.educ.ar/debates/eid/musica/publicaciones/metodologias-en-la-ensenanza-de-la-musica.php>
- Corrales, Montse. (2006) *Síntesis del desarrollo del niño*. (Comp. Johana Palma) Instituto Superior de Estudios Psicológicos. Barcelona-España.
- Espinar, José. (2011) *Una aproximación a la música griega antigua*. Cordoba-España. Recupardo de: <http://www.thamyris.uma.es/Thamyris2/ESPINAR.pdf>
- Fuster, María Isabel. (2009) El juego en el aprendizaje. Revista digital No.15 Innovación y Experiencias Educativas. Granada. España.
- Gálvez Sosa, M. I., Rodríguez Ledezma, N. C. (2005). *Jugando Juntos: un tercer lugar para niños de 3 a 6 años y su familia*. Tesis Licenciatura. Diseño de Información. Departamento de Diseño Gráfico, Escuela de Artes y Humanidades, Universidad de las Américas Puebla. Mayo. Derechos Reservados. Recuperado de: [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/ldf/galvez\\_s\\_mi/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/capitulo3.pdf)
- García, Mar. (2008) *Platón y la educación del individuo*. Revista digital Historiarte. Recupardo de: <http://www.ihistoriarte.com/2013/10/platon-y-la-educacion-del-individuo>.

- Lucci, Marcos. (2007) *La propuesta de Vigotsky: La psicología social-histórica*. Pontificia Universidad Católica de Sao Paulo. Brasil.
- Minerva, Carmen. (2007) *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Universidad de los Andes. Venezuela. Recuperado de: [http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen\\_torres.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf)
- Morante Gamarra, Percy Carlos. (2010) *Programa de juegos musicales para desarrollar la creatividad en los niños*. Recuperado de: [http://www.adeepa.org.ar/congresos/Congreso%20IBEROAMERICANO/EDUCAR TISTICA/RLE2669\\_Morante.pdf](http://www.adeepa.org.ar/congresos/Congreso%20IBEROAMERICANO/EDUCAR%20HISTORICA/RLE2669_Morante.pdf)
- Mounoud, Pierre. (2001) *El desarrollo cognitivo del niño: Desde los descubrimientos de Piaget hasta las investigaciones actuales*. Revista contextos educativos p. 53-77. Universidad de la Rioja. Granada-España. Recuperado de: <http://www.unige.ch/fapse/PSY/persons/mounoud/mounoud/publicationsPM/PM-desarrollo-cognitivo.pdf>
- M. Shuare, R. Montealegre (1997) *La situación imaginaria, el rol y el simbolismo en el juego infantil*. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá-Colombia.
- Ortega, Rosario. (1991) *Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil*. Universidad de Sevilla. España.
- Pallavicino, Alix. (2004) *Juego musical y aprendizaje*. Cooperativa Editorial Magisterio. 3ra edición. Bogotá-Colombia.
- Palma, Johana. (2002) *Compendio Módulo Psicología del Desarrollo*. PUCE. Quito-Ecuador.
- Pecci Ma. Carmen, Herrero T, López M, Mozos A. (2010) *El juego infantil y su metodología*. Ediciones McGraw-Hill. España.

- Piaget, J. (1990) *La formación del símbolo en el niño*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, Jean. (1991) *Seis estudios de Psicología*. Editorial Labor. España.
- Porcel, María. (2010) *Metodologías musicales del siglo XX, aplicación en el aula*. Revista digital Innovación y experiencias educativas. Granada-España.
- Presidencia de la República del Ecuador. (2011) *Ley orgánica de educación intercultural*. Registro oficial. Recuperado de: <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/LOEI.pdf>
- Rodríguez Arocho, Wanda C. (1999) *El legado de Vigotsky y Piaget en la Educación*. Revista Latinoamericana de Psicología. Fundación Universitaria Konrad Lo. Bogotá-Colombia.renz
- Salido Olivares, María Rosa. (2011) *El juego de las siete notas*. Revista Exedra. Universidad de Granada. España.
- Vielma Elma, Salas María. (2000) *Aportes de las teorías de Vigotsky, Piaget, Bandura y Bruner: Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo*. Revista Educere Vol.3. Universidad de los Andes. Mérida. Venezuela.

**ANEXOS**  
**Anexo No. 1**

**ENTREVISTA REALIZADA A ROSELÍ DE GARCÉS, COORDINADORA  
ACADÉMICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARTIM CERERÉ**

**Objetivo General.**

Conocer la importancia de la Enseñanza Musical en la Unidad Educativa Martim Cereré, y cómo esta se ha desarrollado a través de los años.

**BANCO DE PREGUNTAS**

1. Como coordinadora académica: ¿Por qué considera que la enseñanza artística sigue siendo importante en esta época, a pesar de los cambios en las normativas ministeriales con respecto a las artes?
  
2. ¿En base a su experiencia, cómo ha visto los cambios en la enseñanza musical en la Unidad Educativa a través de los años?
  
3. ¿Considera que aparte del aprendizaje del lenguaje musical se deben trabajar otros aspectos como valores, respeto, diversidad y tolerancia? ¿Por qué?
  
4. ¿Considera que la enseñanza y aprendizaje, no solamente de la música sino en otras materias puede ser a través de actividades lúdicas?

## **Anexo 2.**

### **ENTREVISTA REALIZADA A NATASHA KOVALENKO, SUBDIRECTORA DEL CONSERVATORIO MOZARTE**

#### **Objetivo General.**

Establecer la importancia del juego en el proceso enseñanza y aprendizaje en la materia de Música.

#### **BANCO DE PREGUNTAS**

1. ¿En cuál año y por qué decidiste venir al Ecuador?
2. ¿Cuál fue tu primera impresión de la educación musical en el Ecuador?
3. ¿Qué importancia tiene el juego en la enseñanza musical?
4. ¿Qué te motivó a escribir la secuencia de libros musicales “Música maravillosa”?
5. ¿Podrías explicarnos sobre la metodología de tus libros?
6. ¿Consideras que la educación en las escuelas y colegios en el Ecuador es completa o incompleta y por qué?
7. ¿Qué opinas acerca de que solamente se enseñe una o dos horas de música semanalmente en las escuelas?





**Anexo No. 5**

**Encuesta realizada a estudiantes de segundo de EGB de la U.E. Martim Cereré.**

Pontificia Universidad Católica del Ecuador  
Facultad de Ciencias de la Educación  
Carrera de Educación musical

Encuesta dirigida a estudiantes de segundo año de EGB de la U.E. Martim Cereré.

Con la finalidad de obtener información relevante para la continuación de mi trabajo de investigación, solicito a usted llenar la siguiente encuesta:

**1. ¿Te gusta que en el Martím Cereré te enseñen Música?**

Si

No

**2. ¿Te gustan los juegos que hacemos en la clase de Música?**

Sí

No

**3. ¿Haz aprendido Música en otra escuela o en otros lugares?**

Juegos o lúdica

Tradicional/solfeo

**4. ¿hay algún músico en tu casa?**

Sí

No

**5. ¿Te gustaría que hayan más juegos musicales en clase?**

Sí

No

Nombre: .....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

## Gráficos.

### Lista de referencias

- Camino, M. (2015) Classmint. El sonido y sus cualidades. Figura1. Recuperado de: <https://www.classmint.com/note/view/522975bf9060d1d20c000000>
- García, P. (2015) Cualidades del sonido y fundamentos físicos. Música Pedro García Aguilera. Figura 2. Recuperado de: <http://musicapedrogarciaaguilera.wikispaces.com/Cualidades+del+sonido,+fundamentos+f%C3%ADsicos>
- León, R. (2011) Definición de Música. Expresión musical. Figura3. Recuperado de: <http://reinibeth-expresionmusical.blogspot.com/>
- Essentia for all. (2015) Combinar la música y matemáticas para abrir posibilidades. Figura 4. Recuperado de: <https://essentiaforall.wordpress.com/2015/01/25/combinar-la-musica-y-las-matematicas-para-abrir-posibilidades/>
- Angel, M. (2014). El Olmo Musical. Figura 5. Recuperado de: [http://elolmomusical.blogspot.com/2014\\_06\\_01\\_archive.html](http://elolmomusical.blogspot.com/2014_06_01_archive.html).
- Educastur Blog. (2012). La banda de los amiguetes. Trotamusic. Figura 6. Recuperado de: <http://blog.educastur.es/trotamusic1/category/general/>
- Junior Educativo. (2012). Taller de escritura creativa. Discapnet. Figura 7. Recuperado de: <http://junior.discapnet.es/FICHASDIDACTICAS/ESCRITURA/SOBRE/Paginas/Sobre02.aspx>

- Rock Pop. (2009). Partituras melodías. Pianomundo. Figura 8. Recuperado de: <http://www.pianomundo.com.ar/rockpop/wp-content/uploads/2009/11/partituras-melodias-300x237.gif>
- Loleita. (2008). Expresión corporal. Loleita Word Press. Figura 9. Recuperado de: <https://loleita.files.wordpress.com/2008/08/minuta-expresion-corporal.jpg>
- Imágenes de niños. (2014). Las imágenes de niños más tiernas. Figura 10. Recuperado de: <http://imagenesdeninos.com/wp-content/uploads/2014/08/Im%C3%A1genes-de-Ni%C3%B1os-Bailando-3.jpg>
- Gonzáles, Samuel. (2014). Círculo de quintas o cuartas?. Otilca. Figura 11. Recuperado de: <http://otilca.org/wp-content/uploads/2014/06/c%C3%ADrculo-de-quintas.jpg>
- Jiménez, R. (2013). El pulso. Rubén Jiménez Ilustraciones. Figura 12. Recuperado de: <http://www.elrubencio.com/wp-content/uploads/2013/04/Pulso-M%C3%BAsica-elrubencio.jpg>
- Miren. (2015). Aproximación a la didáctica musical en educación musical. La clase de Miren. Experiencias en el aula. Figura 13. Recuperado de: <http://laclasedemiren.blogspot.com/2015/06/aproximacion-la-didactica-musical-en.html>
- Canepa, A. (2010). La pianola taller. Figura 14. Recuperado de: <http://lapianolataller.blogspot.com/>
- Cardoso, M. (2009). La orquesta fantástica. Cuentos de animales. Figura 15. Recuperado de: <http://www.encuentos.com/cuentos-de-animales/la-orquesta-fantastica/>
- Esteban, A. (2012) Cuadernos de Música. Técnicas gestuales de director: Figura 16. Recuperado de:

<http://dibuteca.estaticos.net/dibujos/pintados/201121/e10cfec759ec1fcec3690c80b8a18127.png>