

**EL JUEGO, HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES
MUSICALES**

**LEIDDY MILENA COLMENARES PRADA
JONATHAN ANDRÉS PINTO PEÑALOZA**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
ESCUELA DE ARTES MÚSICA
BUCARMANGA**

2014

**EL JUEGO, HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES
MUSICALES**

**LEIDDY MILENA COLMENARES PRADA
JONATHAN ANDRÉS PINTO PEÑALOZA**

**Proyecto Presentado como Requisito para Obtener el Título de Licenciado en
Música**

Director(a):

**PATRICIA CASAS FERNÁNDEZ
Licenciada en Educación Musical**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
ESCUELA DE ARTES MÚSICA
BUCARMANGA**

2014

DEDICATORIA

A Dios, por la vida. Esa misma que nos forma en todos los aspectos, a través de personas y situaciones que nos presenta durante su transcurso.

Leiddy Colmenares

A Dios por darme la oportunidad de compartir mi existencia al lado de la música y por todos los dones recibidos de su parte, así mismo a mi Familia por ser mi soporte y motor en cada momento y acompañarme cuando más lo he necesitado.

Jonathan Pinto

AGRADECIMIENTOS

A nuestras familias por el acompañamiento permanente en todo el proceso de creación, diseño y elaboración del material didáctico. A la congregación Educativa la Ceiba y al Club de la experiencia de la Parroquia de Nuestra Señora del Perpetuo Socorro por permitirnos llevar a cabo nuestras jornadas pedagógicas y creer en el proyecto. A la profesora Patricia Casas que con sus consejos, observaciones y correcciones ha guiado nuestro trabajo y finalmente a todos las personas que de alguna u otra manera han contribuido en nuestra formación personal.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	15
1 OBJETIVOS	17
1.1 OBJETIVO GENERAL	17
1.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	17
2 JUSTIFICACIÓN	18
3 MARCO TEÓRICO	19
3.1 EL JUEGO	19
3.2 JEAN PIAGET	21
3.3 DONALD WINNICOTT	23
3.4 LEV SEMYONOVICH VYGOTSKY	24
3.5 KARL GROOS.....	26
3.6 EL JUEGO EN LOS ADULTOS	28
3.7 EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA MUSICAL	30
4 JUEGOS	32
4.1 CAJA XILÓFONO.....	32
4.1.1 Edad: 3 años en adelante	32
4.1.2 Descripción.....	32
4.1.3 Utilidad	32
4.1.4 Metodología.....	32
4.1.5 Implementación en el Aula.....	39
4.2 TAPETE ROMPECABEZAS.....	42
4.2.1 Edad: 4 años en adelante	42
4.2.2 Descripción.....	42
4.2.3 Utilidad:	42
4.2.4 Implementación en el aula	43
4.3 TAPETE DIDÁCTICO DE VELCRO	44

4.3.1	Edad: 6 años en adelante	44
4.3.2	Descripción.....	44
4.3.3	Utilidad	45
4.3.4	Metodología:	45
4.3.5	Implementación en el aula.....	48
4.4	CAJA DE PANDORA.....	50
4.4.1	Edad: 6 años en adelante	50
4.4.2	Descripción.....	50
4.4.3	Utilidad	51
4.4.4	Metodología.....	51
4.4.5	Implementación en el aula	54
4.5	JUEGO DE CARTAS ¡ADIVÍNALO!.....	55
4.5.1	Edad: 8 años en adelante	55
4.5.2	Descripción.....	55
4.5.3	Utilidad	55
4.5.4	Metodología.....	55
4.5.5	Implementación en el aula.....	65
4.6	TABLA ROMPECABEZAS	67
4.6.1	Edad: 8 años en adelante	67
4.6.2	Descripción.....	68
4.6.3	Utilidad	68
4.6.4	Implementación en el aula	69
4.7	LA ESCALERA.....	70
4.7.1	Edad: 8 años en adelante	70
4.7.2	Descripción.....	70
4.7.3	Utilidad	70
4.7.4	Metodología.....	71
4.7.5	Implementación en el Aula:	74
4.8	JUEGO DE CARTAS.....	78
4.8.1	Edad: 8 años en adelante	78

4.8.2	Descripción.....	78
4.8.3	Utilidad	79
4.8.4	Metodología.....	79
4.8.5	Implementación en el aula	82
5.	CONCLUSIONES	85
6.	RECOMENDACIONES.....	86
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	87
	ANEXOS.....	88

TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Estela Cabezas, pianista y Compositora chilena y creadora de Música en Colores	33
Ilustración 2: Método “Música en Colores”	34
Ilustración 3: Juego “Lips” Consola Xboxs	35
Ilustración 4: Juego “Guitar Heroe” Consola Xboxs	35
Ilustración 5: Software “Shyntesia”	36
Ilustración 6: Partitura Paco Paquito notación tradicional	37
Ilustración 7: Partitura Paco Paquito sistema de barras de color.....	37
Ilustración 8: Sistema de barras de colores	38
Ilustración 9: Tablero de Juego.....	39
Ilustración 10: Tablero de juego.....	41
Ilustración 11: Tapete Velcro	44
Ilustración 12: Fichas de color	46
Ilustración 13: Tapete Velcro 2	46
Ilustración 14: Fichas	52
Ilustración 15: Tablero de juego caja de pandora	53
Ilustración 16: Juego de Cartas Adivínalo.....	55
Ilustración 17: Juego de Cartas Adivínalo.....	56
Ilustración 18: Instrumentos Cordófonos	57
Ilustración 19: Instrumentos Aerófonos.....	58
Ilustración 20: Instrumentos Idiófonos	59
Ilustración 21: Instrumentos Membranófonos	59
Ilustración 22: Instrumentos Electrónos	60
Ilustración 23: Juego de Cartas Adivínalo.....	61
Ilustración 24:Juego de Cartas Adivínalo, Aires.....	64
Ilustración 25: Sistema para la enseñanza de escalas comúnmente utilizado en el aula	71
Ilustración 26: Sistema de escalera 3D.....	72

Ilustración 27: Cartas de juego	72
Ilustración 28: Fichas basadas en primas.....	73
Ilustración 29: Círculo de quintas.....	77
Ilustración 30: Juego de Cartas	78
Ilustración 31: Juego de Cartas, alteraciones	80
Ilustración 32: Cartas de apoyo de izquierda a derecha: Cambio de dirección, Carta de bloqueo, Carta de intervalos, Carta de repetición.	82
Ilustración 33: Ficha de Molde	83

RESUMEN

TÍTULO: EL JUEGO, HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MUSICALES.*

AUTORES: LEIDDY MILENA COLMENARES PRADA
JONATHAN ANDRÉS PINTO PEÑALOZA**

PALABRAS CLAVES: Juegos, formación integral, enseñanza musical, Juegos de mesa, pedagogía musical, material didáctico

DESCRIPCIÓN:

El juego ha estado ligado a lo largo de la historia a la enseñanza, ya que es una herramienta que facilita el aprendizaje, gracias a su estrecha relación con el ser humano y el desarrollo de diferentes habilidades.

Desde nuestra llegada a este mundo vemos como comienza el juego inconsciente de exploración del entorno y durante los primeros años de vida este se convierte en la principal forma de aprender, aunque quizás más adelante, al ingresar a una institución educativa y con el paso de los años, el juego se va dejando en un segundo plano y al llegar a la adultez casi que se ha anulado. Esto ocurre ya que para la sociedad en general hay una etapa específica y “correcta” en la que se puede jugar con total libertad, la niñez, y encasillan erróneamente esta actividad a sólo esta etapa de la vida.

Los juegos que presentamos en este proyecto son aplicables a cualquier edad y buscan desarrollar inconscientemente en el individuo algunas habilidades necesarias para el aprendizaje de la música, para después hacer que los relacionen con los diferentes conceptos musicales y conscientemente comprendan cada uno de ellos, de esta manera se puede lograr un aprendizaje más sólido y de mejor calidad.

* Trabajo de Grado.

** Facultad de Ciencias Humanas, Escuela de Artes Música. Director: Casas Fernandez Patricia.

ABSTRACT

TITLE: THE GAME TOOL FOR DEVELOPMENT OF MUSICAL SKILLS.*

AUTHORS: LEIDDY MILENA COLMENARES PRADA
JONATHAN ANDRÉS PINTO PEÑALOZA**

KEYWORDS: Games, comprehensive training, music teaching, board games music pedagogy, comprehensive training.

DESCRIPTION:

The game has been linked throughout history teaching as it is a tool that facilitates learning, thanks to its close relationship with the human being and the development of different skills.

From our arrival to this world we see how the unconscious game begins its exploration of the environment and during the first years of life becomes the main way to learn, perhaps later, when child join an educational institution and with the passage of years, the game is being left at the background and adulthood has been almost nullified it. This occurs because for society there is a specific and "appropriate" stage in which you can play with total freedom, childhood, and erroneously pigeonholed this activity just this stage of life.

The games presented on this project are applicable to any age and seek to develop unconsciously skills necessary for learning music, then these can be relate to the different musical concepts and consciously understand them, in this way it is possible to build a stronger and better quality learning.

* Degreee Work.

** Faculty of Humanities, School of Music Arts . Director: Casas Fernandez Patricia.

INTRODUCCIÓN

No sabemos con exactitud cuando surgió el juego, o quién inventó el primero existente, si fue tangible o intangible; lo que sí sabemos es que desde la infancia, desde el primer momento posible comenzamos a jugar, ya sea por la necesidad de explorar el nuevo entorno en el que vivimos o simplemente por diversión. El juego es una actividad inherente al ser humano, como lo es comer o dormir, hace parte de nuestras vidas y así como la alimentación, el juego es indispensable para el desarrollo del ser humano tanto física, como motriz e intelectualmente.

Sin pensar en fechas, encontramos en la historia diversas manifestaciones del juego, que nos dejan ver cuán antiguo puede ser y cómo ha tenido una gran importancia en el desarrollo del ser humano desde tiempos atrás. Un ejemplo de esto lo encontramos en Grecia, donde se dio inicio a los juegos Olímpicos que conocemos hoy en día. No sabemos cuándo se celebraron por primera vez, pero antes del 776 A.C ya se celebraban periódicamente, cada 4 años.

En la obra de filósofos como Platón y Aristóteles, encontramos la importancia que se le daba al juego como herramienta de aprendizaje. Platón¹ fue uno de los primeros en reconocer la importancia del juego, en Las Leyes prescribe por ejemplo, que los niños de 3 años, que en futuro serán constructores deberán tener útiles auténticos de dicho oficio, sólo que en un menor tamaño. Aristóteles² por su parte menciona “hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impidan el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas,

¹ Platón. Las leyes. Libro VII

² Aristóteles. Política. Libro VII, cap. 15

especialmente por el juego”. Aristóteles³ no solo habla de juegos que involucren el ejercicio físico, sino también juegos que ayuden a formar las mentes para el futuro, así lo menciona en este fragmento “la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura”.

Entonces, basados en la importancia del juego a través de la historia y en las apreciaciones de autores como Piaget y Karl Gross, entre otros, nos permitimos crear juegos que contribuyen al desarrollo y fortalecimiento de las habilidades musicales, los cuales fueron implementados en poblaciones de diferentes etapas de la vida, como lo son la infancia y la tercera edad.

³ Ibid. Cap.15

1 OBJETIVOS

1.1 OBJETIVO GENERAL

Crear e implementar juegos que contribuyan al desarrollo y fortalecimiento de las habilidades rítmicas y melódicas por medio de actividades motrices y cognitivas aplicables a cualquier población.

1.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Conocer las diferentes clases de juegos musicales existentes para tomarlas como punto de partida en la creación de nuevas propuestas lúdicas.
- Investigar variedad de juegos no musicales que pueden ser modificados para ser empleados como material didáctico en el aula.
- Crear Juegos que desarrollen y fortalezcan la motricidad y el oído por medio del trabajo rítmico y melódico
- Implementar los juegos creados en diferentes poblaciones para analizar sus debilidades y aportes al proceso de aprendizaje musical.
- Analizar los resultados arrojados después de la aplicación de los juegos, extractando conclusiones y clasificándolos por grupos (edades, cursos, etc.)

2 JUSTIFICACIÓN

Desde siglos el juego ha estado ligado a la existencia del ser humano; este le permite interactuar con el mundo desarrollando sus habilidades motrices así como estimular la imaginación y la memoria, en la medida que el ser juega, adquiere conocimientos por medio del trabajo lúdico, saberes que permanecen y se arraigan en su personalidad. La música es un juego constante en el cual el intérprete hace cómplice al ritmo y la melodía, creando un lenguaje único mediante el cual refleja su interioridad y logra establecer una conexión con el mundo.

Por medio de este proyecto pretendemos crear juegos “tangibles” que puedan aplicarse a cualquier población y que sirvan de herramienta para el aprendizaje y enseñanza musical basada en la lúdica.

3 MARCO TEÓRICO

3.1 EL JUEGO

El juego es una actividad lúdica inherente a la existencia del ser humano; se presenta de manera constante y experimenta procesos de cambio adaptándose a las necesidades propias de cada etapa de la vida, convirtiéndolo en una herramienta dinámica y maleable, sin perder su naturaleza y características que lo diferencian de otros medios de interacción con el entorno.

Características del juego:

- El juego es un punto de conexión entre el individuo y la realidad, donde la persona define y comprende lo que se encuentra a su alrededor, basado en factores internos como la experiencia y motivaciones.
- Es ameno, divertido y estimula al ser humano a la persecución y consecución de una meta que le produzca satisfacción.
- Predominan los medios por encima del fin al que se quiere llegar, es decir, los juegos tienen un propósito intrínseco de enseñanza-aprendizaje que hace más importante el desarrollo del juego, las herramientas didácticas y cómo el individuo interactúa con ellas.
- Es una actividad libre, espontánea y voluntaria. Se convierte para el jugador en una escapatoria de lo cotidiano.

- El juego permite el desarrollo de actividades cognitivas y físicas ya que genera un espacio en el cual se puede interactuar libremente.
- El juego se convierte en una herramienta de comunicación en la medida que permite al ser humano expresar sus pensamientos y sentimientos en la interacción con otros individuos.
- Plantea una realidad paralela, con reglas propias que delimitan como el jugador puede actuar para lograr el desarrollo adecuado del mismo.
- El juego debe cumplir un ciclo dentro un espacio y lugar determinado, presenta un comienzo, un desarrollo y un fin, y la experiencia adquirida al jugar nuevamente puede ser similar a una previa pero nunca será igual.

Clasificación de los juegos

Según Roger Callois crítico literato escritor y sociólogo Francés, los juegos pueden clasificarse en cuatro categorías basados en el predominio de un factor determinante en su ejecución y forma de jugar.

Agon: Tipo de juegos basados en la competencia, que crean un escenario imaginario en donde los jugadores son presentados con igualdad de condiciones, no obstante solo uno puede ser el vencedor, aquel que posea o tenga desarrollada en mayor medida una habilidad, por ejemplo, memoria, ingenio, rapidez, resistencia, fuerza, fluidez etc.

Alea : En estos juegos la victoria no depende como tal del participante sino del destino y todas las posibilidades que este le dé al juego, los individuos quedan expuestos a los designios del azar

Mimicry: EL sujeto encarna un personaje y lo adopta como propio, la representación teatral por medio del lenguaje corporal cumple un factor predominante; estos tipos de juego presentan pocas reglas y conductas de

entrada, por lo tanto los convierten en una actividad libre que estimula la imaginación y el autodescubrimiento mediante la creación y vivencia de realidades paralelas.

ILinx (remolino de agua en griego): Esta clase de juegos pretende desorientar y aturdir al participante, genera inestabilidad y cambios en la percepción; un ejemplo claro son los juegos mecánicos en los cuales el vértigo es una de sus principales atracciones.

Son diversos los autores que tratan acerca del juego en sus obras, desde su definición hasta la importancia del mismo en el desarrollo cognitivo y social del individuo. A continuación veamos los más pertinentes a este proyecto:

3.2 JEAN PIAGET

“Piaget define el juego como una conducta de “orientación”, como una actividad que encuentra su fin en sí misma. El juego es considerado una actividad auto-orientada hacia sí misma, una conducta autotélica (autosuficiente)”.

En su trabajo Piaget propone cuatro tipos de juegos basándose en la forma mediante la cual se transmite la información y se logra captar la atención del espectador. En primera estancia presenta el juego motor, con el cual expone la importancia de la actividad física y su presencia permanente en todas las etapas de desarrollo, cuando es pequeño, el ser humano se encuentra en un proceso de acercamiento e interpretación del mundo que lo rodea; a temprana edad se cuenta con un lenguaje primario y en desarrollo por lo tanto busca otros medios los cuales le permitan interactuar con su entorno así como los seres que a su vez comparten su existencia. Todo nuevo conocimiento se adquiere mediante la

exploración y el trabajo motriz, acciones que pueden resultar simples para un adulto, pero para un infante son puentes por los cuales intenta descifrar todo lo que se encuentra a su lado, por lo tanto existe la necesidad de repetir una acción las veces que sea necesario hasta que su cuerpo y mente comprenda el por qué, el cómo y el para qué de esta actividad física.

Así mismo encontramos el juego simbólico o de ficción, el cual es considerado por muchos como una herramienta de gran potencial y beneficio para el desarrollo mental del niño; a través de éste se estimula la imaginación y se generan espacios en los cuales todo lo que plantee la mente es posible, por lo tanto se crean realidades paralelas a la nuestra pero que a su vez hacen parte de la misma.

Los psicoanalistas dan gran importancia al aprendizaje basado en elaboraciones fantásticas ya que estimula el trabajo de sentimientos inconscientes; no obstante buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego “en paralelo”, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero. Esta ausencia de cooperación entre jugadores ha llevado a Piaget⁴ (1945) a definir el juego simbólico como “egocéntrico”, centrado en los propios intereses y deseos. Por lo anterior se puede concluir que en el juego de rol o de ficción, la imaginación expone sus propias reglas y paradigmas, incluso los objetos ya existentes pueden perder su significado y función para la cual han sido creados si el participante lo considera necesario; un palo puede ser una espada, un caballo, una guitarra; no existen límites.

Otro de los tipos de Juegos presentados por este psicólogo es el juego de reglas por el cual se aprende desde temprana edad, a seguir instrucciones y a saber

⁴ PIAGET, Jean. Seis estudios de Psicología. Editorial Labor. Barcelona, 1991. La primera infancia de los dos a los siete años, p. 35.

desenvolverse dentro parámetros, normas y/o leyes establecidas comprendiendo su finalidad y dándoles una razón de ser para posteriormente aceptarlas o refutarlas, acciones de gran utilidad a lo largo de vida como miembros activos de una sociedad.

A medida que el niño crece va entendiendo que dichas normas de juego pueden ser cambiadas y por lo tanto no constituyen una verdad absoluta, simplemente son conductas de entrada establecidas por un moderador, entienden que si existe un conceso y son aprobadas en grupo pueden ser alteradas y reemplazadas por nuevas.

Finalmente Piaget presenta el juego de construcción como una herramienta que brinda información concreta que permita elaborar una concepción más solida de la realidad. Por ejemplo, para el niño en edad preescolar, son suficientes cuatro llantas para imaginar un carro, sin embargo a medida que crece su mente logra dimensionar las grandes diferencias, entre uno real y su modelo, por lo tanto los detalles se convierten en un factor determinante. En esta etapa el niño necesita de juegos que lo acerquen a su realidad y le enseñen a cumplir determinadas funciones que pueda aplicar en su vida cotidiana, aprender a cocinar una receta sencilla, realizar obras manuales etc.

3.3 DONALD WINNICOTT

“experiencia siempre creadora [...] una forma básica de Vida”⁵, “El juego es en esencia satisfactorio”⁶

⁵ WINNICOTT, Donald. Realidad y juego. Editorial Gedisa. Barcelona, 1987. El juego exposición teórica, p.75.

⁶ Ibid., p. 77.

Este pediatra, psiquiatra y psicoanalista inglés, da importancia a la sensación que experimenta el niño al jugar más que a su contenido, por lo tanto marca una diferencia entre el juego libre espontáneo y orgánico el cual denomina “play” y el juego reglamentado y estructurado, “game”.

Winnicott ve en el juego una herramienta innata por la cual el niño explora y codifica toda la información que el mundo le presenta, una necesidad vital de simbolizar lo que está a su alrededor, un proceso de exploración mediante el cual recibe sus primeras experiencias de vida. Así mismo crea e implementa un lenguaje corporal que le permite comunicar sus sentimientos, gustos y necesidades, estableciendo un vínculo con la madre, un espacio en el cual los dos se hacen cómplices (espacio transicional).

El niño comienza sus primeros acercamientos hacia el juego cuando ha adquirido suficiente confianza con el ambiente en que se encuentra, obteniendo herramientas que le permiten interactuar con sus semejantes de una manera más dinámica y directa; de esta manera se transforma en un ser receptivo y capaz de desenvolverse fácilmente en los diferentes espacios que se puedan presentar en todas las etapas a lo largo de su vida.

3.4 LEV SEMYONOVICH VYGOTSKY

Si se habla de juego, es preciso referirse a Vigotsky, quien plantea su modelo de aprendizaje Socio-cultural donde el juego se convierte en la mejor herramienta para desarrollo intelectual del niño, ya que le permite crear situaciones, desarrollar agilidad en la resolución de problemas, concentrarse, crear estrategias y ejercitar la memoria.

Por otro lado, el juego no sólo desarrolla en el niño el aprendizaje cognitivo e individual, sino que también, al jugar con otros niños expande su capacidad de entender la realidad de su entorno social, donde existen reglas, derechos, deberes y valores morales que permiten al hombre un desenvolvimiento adecuado dentro de la sociedad. Entonces mediante el juego, el niño aumenta constantemente su “Zona de desarrollo próximo”, que es, en palabras del mismo Vigotsky⁷ “no es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad para resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”.

Si nos detenemos un momento a pensar en el juego y lo asociamos con la cultura y la sociedad, podemos darnos cuenta que existen elementos y situaciones comunes entre ellos. Encontramos que en el juego existen una serie de reglas que se deben seguir, al igual que en la cotidianidad tenemos normas que cumplir si queremos llevar una convivencia saludable. Otra parte importante de los juegos en este sentido, es la imaginación, ya que encontramos la representación de roles; a menudo los más accesibles y cercanos a los niños, como lo es jugar a la escuela o al papá y a la mamá, son juegos con los que crean y representan diversas situaciones de su entorno, con problemas y soluciones prácticas para ellos, donde viven de “mentiras” preparándose inconscientemente para futuras vivencias reales del mundo al que se van a enfrentar.

Vigotsky además analiza la evolución y el desarrollo del juego en la infancia, destacando dos fases importantes:

- De 2 a 3 años: Los niños conocen su entorno jugando con objetos y dándoles el significado que les brinda su entorno social más cercano.

⁷ Vigotsky, 1988, p.133

En esta etapa podemos observar 2 niveles de desarrollo:

Primero aprenden la funciones concretas de los objetos que tienen a su alrededor, tal y como su entorno social más cercano (la familia) se lo transmite.

Después de esto pasan a un segundo nivel, donde aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de los objetos, es decir, le dan una función a un objeto asociándola con la de otro significativamente similar, por ejemplo, una esfera puede llegar a transformarse en una pelota.

- De 3 a 6 años es la fase del “juego socio-dramático”: En esta etapa se despierta en el niño un interés por el mundo de los adultos y juegan a representarlo, así comienzan a superar su pensamiento egocéntrico y se genera un intercambio lúdico de roles, donde podemos visualizar como se desenvuelven las personas en su entorno cercano.

3.5 KARL GROOS

Groos⁸ Considera el juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta, para él la niñez es una etapa que se nos da para desarrollar las diferentes habilidades tanto físicas, como mentales que necesitaremos en la etapa primordial de nuestra vida “la adultez”.

En su obra “El juego de los animales”, Groos establece un paralelismo entre el juego de los animales, y el de los niños, donde muestra como este les permite el desarrollo y preparación para la subsistencia. Tal vez la subsistencia de un animal no sea igual a la de los humanos, pero si lo miramos desde una perspectiva general en realidad si hay semejanzas, pues en la vida adulta, los

⁸ MARTÍNEZ, Ezequiel. El juego como escuela de vida: Karl Groos. En: <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2774872.pdf%E2%80%8E>

seres humanos deben trabajar por su comida, por su vivienda, entre otras, y en la sociedad, así como los animales en la manada, van tomando un rol y haciéndose cargo de funciones específicas, entonces encontramos en todos los pequeños círculos sociales (salón de clases, equipo de fútbol, danzas, departamento de trabajo) una distinción de roles, vemos siempre personas que naturalmente se convierten en líderes, otros que se limitan a obedecer y también quienes buscan “bajar” los líderes existentes para subir ellos, como el cachorro que enfrenta al León en su vejez para tomar el mando de la manada. Esta comparación implica la idea de que los animales y el ser humano están dotados de instintos que no están desarrollados a cabalidad en el nacimiento y deben adaptarse al medio.

Según Groos, las personas y los animales en la infancia realizan actividades que están dirigidas a alcanzar dos objetivos en especial:

1. Actividades encaminadas a cubrir necesidades básicas.
2. Actividades que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica.

Entonces no se habla del instinto del juego, es decir, el niño no tiene como instinto jugar, sino que se generan juegos particulares provenientes de los instintos vitales. Aunque también podemos ver juegos que están relacionados con la sociedad y el desarrollo de la vida para encajar en ella, por esto los niños juegan con carros, motos y herramientas, mientras que las niñas lo hacen con muñecas y juegos referentes a la cocina. Pero en este caso, esos juegos “implantados” por la sociedad son actividades preparatorias para la vida adulta? Realmente No, inconscientemente es lo que la sociedad espera y tiene inculcado como modelo de vida, pero más adelante cuando esos niños crecen, especialmente hablando de las niñas, los padres no quieren que sean amas de casa, sino que se “preparen para la vida”, es decir, que estudien y tengan un

empleo o formen una empresa, pero en realidad fueron preparadas para esto? O los juegos de su niñez que tanto influyen en el desarrollo fueron encaminados hacia algo completamente distinto?. Luego, si el juego es la escuela de la vida, démosle la importancia que merece.

3.6 EL JUEGO EN LOS ADULTOS

“No dejamos de jugar porque envejecemos; envejecemos porque dejamos de jugar” George Bernard Shaw⁹

El juego se hace indispensable y natural en los primeros años de vida y es la estrategia de aprendizaje más eficaz mediante la cual el niño comienza la integración de conceptos y normas sociales. Es por esto que se convierte en una actividad tan importante en el desarrollo de la capacidad intelectual y de la personalidad del niño.

Encontramos que el aprendizaje en la infancia es un proceso que se desarrolla más rápidamente y de una manera más eficiente que en otras etapas de la vida. Normalmente vemos la facilidad con la que los niños se apropian del conocimiento, mientras que para los adultos se convierte en un proceso tedioso y paulatino. Por qué ocurre esto? Hay un rasgo inherente al ser humano que es indispensable en la vida “la creatividad” gracias a ella podemos crear, innovar, tenemos la capacidad de resolver problemas, de ver más allá de lo que tenemos a

⁹ FERRO, Elena. El jugar no tiene edad. En: <http://jugarijugarcast.wordpress.com/2012/05/28/el-jugar-no-tiene-edad/>

simple vista y encontrar un sinfín de posibilidades. Lamentablemente para la mayoría esta cualidad se vive plenamente sólo en la infancia, por qué? Lo más probable es que se deba a que las condiciones de esta etapa son óptimas para que el juego fluya plenamente y sin prejuicios sociales o culturales.

En la sociedad vemos muy marcadas las etapas de la vida y las actividades que se “deben” realizar en cada una de ellas, como si estas fueran bloques separados, sin un hilo conductor entre ellos, entonces jugar es de niños, “disfrutar la vida” es de jóvenes y trabajar es de adultos. Si bien para el trabajo estamos preparados en la edad adulta, no quiere decir que por ello tengamos que dejar de jugar y es que la importancia del juego se ve relegada y casi insignificante para dar paso a actividades más “serias” y racionales a medida que vamos creciendo, entonces el juego no es serio? Claro que si, en cualquier etapa de la vida el juego es una herramienta seria y de gran valor en cuanto tiene un propósito en sí mismo, de hecho si lo pensamos siempre lo tiene, aunque los niños jueguen por jugar, el cuerpo intrínsecamente está moldeándose y explorando todas sus capacidades físicas y motoras. Ahora centrémonos un momento en los adultos, cuándo un adulto juega por jugar? generalmente cuando lo hace con sus hijos o familiares en la etapa infantil, ya que de esta forma no está mal visto por la sociedad, entonces encontramos algún propósito en este caso? También, cuando el adulto juega con el niño, no sólo ayuda en la formación del infante, sino que también mantiene su vitalidad, abre su mente y por qué no decirlo ¡Aprende!, conoce los intereses de su hijo, visualiza sus fortalezas y debilidades, encuentra nuevas estrategias para educarlo al mismo tiempo que fortalece los lazos afectivos con él. Entonces no se debe renunciar al juego en la etapa adulta, por el contrario se puede de una forma consciente sacar mayor provecho de él, pues el juego mantiene el buen ánimo, ayuda a disminuir las tensiones del trabajo, mantiene mente y cuerpo activos. Podemos ver entonces la seriedad de la actividad lúdica que busca el aprendizaje a través del juego, aprovechando todas las potencialidades que nos brinda como estrategia educativa, no sólo en la adquisición de conocimientos, sino también en

el desarrollo de habilidades físicas, mentales y por qué no decirlo sociales en cuanto favorece la interacción con el otro.

Por tanto, adultos a jugar! a mantenerse jóvenes, activos y alerta ante las diversas circunstancias de la vida, pues es el juego el que mantiene esa “chispa” encendida que nos permite agilizar en la solución de problemas, ver lo que otros no, tener la mente abierta a un mundo de ideas que nos permiten mejorar nuestro entorno, alejarnos de lo cotidiano, de la rutina, sin dejar de lado las responsabilidades y prioridades que se tienen en esta etapa de la vida, mejorándolas y realizándolas de una manera más productiva.

3.7 EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA MUSICAL

La música es un juego constante e inagotable, y quien la participa se adentra en un universo sonoro que evoca distintos sentimientos y le permite explorar su ser; así como el de los demás, la melodía toma protagonismo y logra reemplazar al lenguaje tradicional.

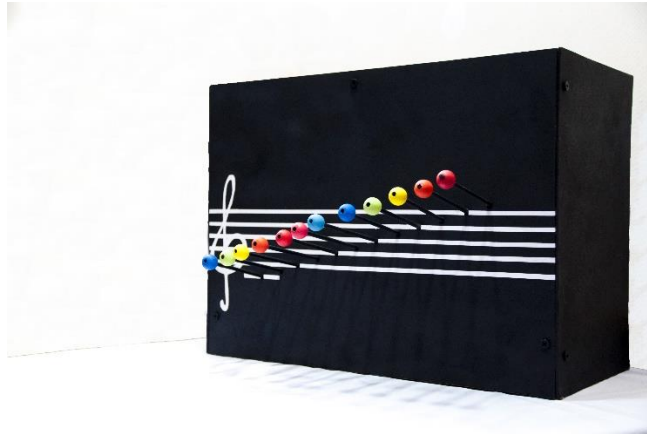
El papel que cumple el juego en la enseñanza musical, es de gran importancia y constituye una de las razones por las cuales la clase de música es un espacio en donde la lúdica y el conocimiento se complementan y permiten que el alumno comprenda y asimile conceptos que pueden ser de difícil acceso en un modelo de enseñanza tradicional.

Quien involucra al juego en su labor docente, lo convierte en su aliado y ejerce mayor control sobre su asignatura, conoce cuales son los temas que requieren una atención especial y necesitan ser reforzados, aprende a desarrollar

estrategias que puedan resolver las dificultades que se puedan presentar en el aula ,sembrando en el alumno un interés por el conocimiento auto dirigido al mismo tiempo que fortalece la motricidad mediante el trabajo corporal , así mismo sabe que otro factor importante que se deriva del trabajo lúdico en la enseñanza musical, es el componente social que este le brinda al alumno, fortalece sus relaciones interpersonales y genera confianza en sí mismo al momento de exponer sus ideas , expresar dudas, y plantear soluciones

4 JUEGOS

4.1 CAJA XILÓFONO



4.1.1 Edad: 3 años en adelante

4.1.2 Descripción

Este material busca el acercamiento del niño con la música, que comience su exploración musical a través de él y que paulatinamente vaya asociando los colores, el pentagrama y el sonido de las notas.

4.1.3 Utilidad

La caja Xilófono trabaja la concentración, la memoria, la motricidad, sensibiliza al niño con el sonido y crea un vínculo estrecho ya sea con la madre o con quien lo acompañe en este proceso. Más adelante gracias al método de lectura por barras de color podrá interpretar canciones sencillas que desarrollarán intrínsecamente el concepto de ritmo y melodía.

4.1.4 Metodología

Este Juego está basado en dos sistemas importantes que vale la pena ser explicados por separado, el primero el cual se ha implementado a lo largo de este

proyecto es “MÚSICA EN COLORES “ creado por la pianista y Compositora Chilena Estela Cabezas¹⁰ “El método y su variado material didáctico permite que los niños, junto con practicar y vivir la música, comprendan y apliquen los abstractos conceptos básicos de altura y duración del sonido y con ello se inicia un juego inteligente, disciplinado y creativo para la adquisición de habilidades, destrezas, hábitos y conductas que estimula su desarrollo integral y favorecen otras áreas de aprendizaje como el cálculo matemático, relaciones lógico-simbólico, habilidades de lenguaje y comunicación.”

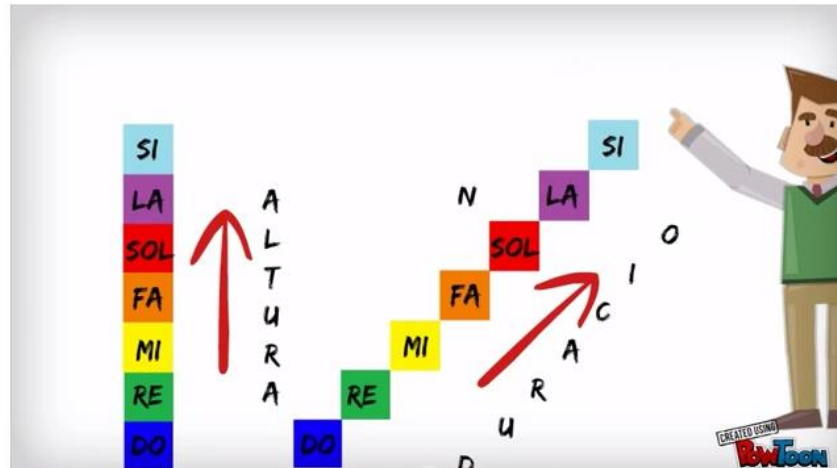
Ilustración 1: Estela Cabezas, pianista y Compositora chilena y creadora de Música en Colores



Fuente: <http://www.musicaencolores.com>

¹⁰ CABEZAS, Estela. Música en colores. En: <http://www.musicaencolores.com/main.html?src=%2F>

Ilustración 2: Método “Música en Colores”



Fuente: <http://www.musicaencolores.com>

Para poder realizar un trabajo rítmico melódico con la caja xilófono , al método música en Colores se le adicionó un método de escritura musical basado en barras de colores el cual ha sido utilizado en videojuegos como U sing y Sing it de la consola Wii y Lips y Guitar Heroe de Xboxs , así mismo por programas interactivos para el aprendizaje del Piano como Synthesia ,esta propuesta maneja la longitud como una representación de la duración de cada nota y la altura como el cambio en la frecuencia, y de igual manera que en el sistema de escritura musical tradicional las lectura se hace de izquierda a derecha.

Ilustración 3: Juego “Lips” Consola Xbox



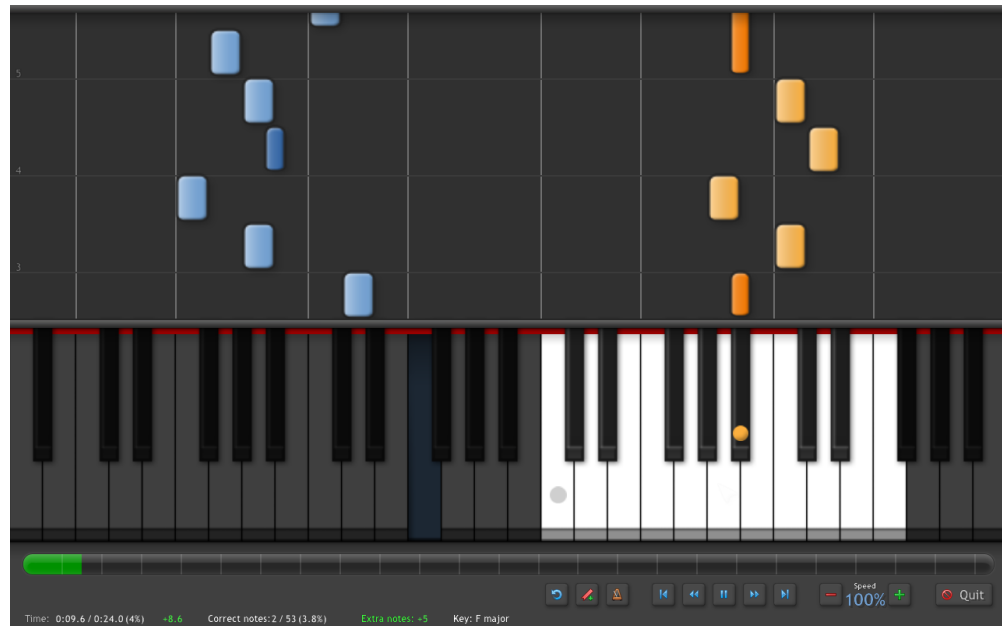
Fuente: <http://www.youtube.com>

Ilustración 4: Juego “Guitar Hero” Consola Xbox



Fuente: <http://www.kotaku.com.au/2009/09/guitar-hero-5-review-do-the-evolution/>

Ilustración 5: Software “Shyntesia”



Fuente :<http://www.synthesiagame.com/>

Además de la caja xilófono se creó un Cancionero, donde se recopilaron melodías Sencillas, y en el cual las partituras fueron remplazadas por el sistema de barras de Colores.

Ilustración 6: Partitura Paco Paquito notación tradicional

Paco Paquito

$\text{♩} = 100$

Pa - co Pa - qui - to ven - dió su ga - le - ra
pa - ra ca - sar - se con la co - ci - ne - ra
la co - ci - ne - ra ven - dió su a - ba - ni - co
pa - ra ca - sar - se con Pa - co Pa - qui - to

Ilustración 7: Partitura Paco Paquito sistema de barras de color

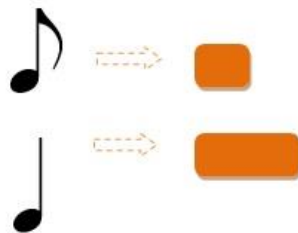
PACO PAQUITO

PA PA QUI TO - VEN SU GA LE RA

PARA CASARSE CON LA COCINERA
LA COCINERA VENDIÓ SU ABANICO
PARA CASARSE CON PACO PAQUITO

Como se puede notar en las gráficas anteriores, las figuras musicales fueron reemplazadas por las barras de color basados en la propuesta pedagógica de la pianista Elsa Cabezas, manteniendo la relación que existen entre ellas respecto a su duración y aplicando el concepto del valor relativo, es decir, en el caso de la canción “Paco Paquito” la figura de menor duración es la corchea y es tomada como la unidad por consiguiente la barra que representa a la Negra es el doble de longitud de la corchea y siguiendo el mismo principio se establece el tamaño de las demás barras.

Ilustración 8: Sistema de barras de colores



Instrucciones

El juego debe realizarse con un acompañante quien guiará la actividad del niño. No existen reglas como tal, simplemente se da vía libre a la exploración y curiosidad del pequeño con el instrumento. Es el acompañante quien regula que sonidos trabajar, en qué momento puede enseñarle los colores y crear una asociación de ellos con cada sonido, cuando comienza a marcar un pulso para que lo siga con una nota, luego con dos y así hasta completar las notas del pentagrama. Posteriormente el adulto puede comenzar a tocar las canciones para que el niño vaya asimilando el ritmo de cada una, cómo debe sonar, para que finalmente y en su momento le enseñe como leer la “partitura” y pueda el niño mismo interpretar las canciones.

4.1.5 Implementación en el Aula

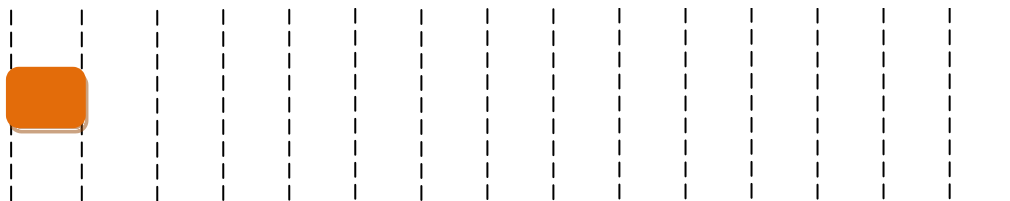
Mediante este juego el docente puede acercar a sus alumnos a la lectura rítmico melódica incluso en edades tempranas ya que ofrece una sistema escritura musical basado en el color y las figuras geométricas.

Durante sus primeras etapas el niño es muy receptivo a todos los elementos que logren captar su atención y se vale de sus sentidos más que su memoria para asimilar los conceptos mediante la percepción de su entorno. Ver, tocar, escuchar, oler se convierten en acciones indispensables para esta labor.

La barras de colores , principal propuesta de este juego permite trabajar conceptos melódicos y rítmicos de una manera inconsciente, para esto el docente puede acercar a los alumnos a este método por medio del dibujo , indagando acerca de sus colores predilectos así como la sensación que estos les producen (calor , frío, paz, ansiedad ,temor, peligro etc), de esta manera serás más sencillo asignar una altura determinada a cada color más adelante.

Una vez el sistema de barras esté explicado y se perciba que los estudiantes lo han asimilado, se puede pasar a su implementación. Para esto es importante que el docente trace 16 líneas verticales punteadas de un mismo color que sirvan de guía para la ubicación de las fichas, estas líneas deben ser paralelas y equidistantes, el espacio entre ellas deber ser igual a la barra de menor tamaño (unidad).

Ilustración 9: Tablero de Juego



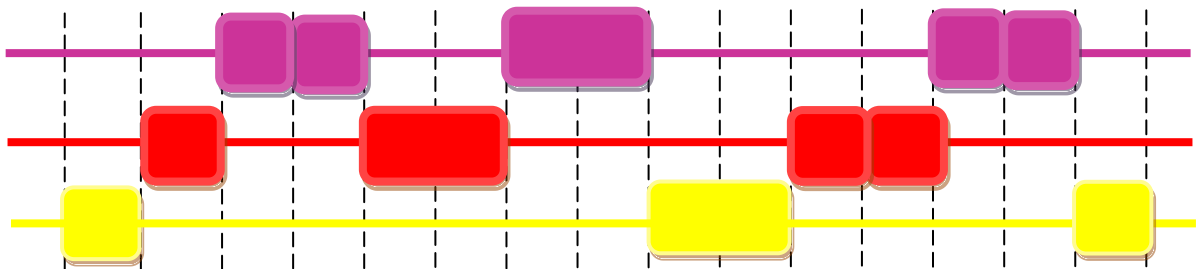
Una vez esté el tablero preparado se pueden ubicar las fichas más pequeñas (inicialmente se sugiere que sean del mismo color) por medio de palmas los estudiantes pueden leer el ejercicio que por ahora solo les hará marcar el pulso, posteriormente el profesor de manera gradual puede añadir las demás fichas al juego, y después, incentivar a los niños para que construyan sus propios ejercicios, cuando se trabaja con un rango de edad mayor, se puede dividir a los estudiantes en dos grupos y hacer competencias entre ellos, igualmente agregar barras de compas (línea vertical) y solicitarles que cada ejercicio tenga un valor determinado realizando así un trabajo matemático, es decir si el profesor pide que su composición debe sumar ocho, los niños pueden escoger el número y orden de fichas siempre y cuando estos valores sumen ocho.

Es importante aclarar que si este método se aplica en el grado preescolar los niños formaran los ejercicios de manera tal que las figuras encajen perfectamente en las casillas establecidas por el docente (compases) es decir en una casilla de tres espacios la cual representaría un compás de 3/4 si ya se ha ubicado una ficha doble sólo se podrá ubicar una sencilla para que llene el espacio libre sin pasar por encima de la línea vertical que delimita la casilla (barra de compás). Una vez se haya trabajado la diferencia en cuanto duración de las notas basado en la longitud de las barras, se puede proceder a añadir gradualmente las demás notas, se recomienda iniciar con la nota Mi seguida de Sol, La Do (primera línea adicional inferior) Fa y Re espacio, cabe aclarar que la inclusión de una nueva nota requerirá de tiempo y estará condicionada al avance de la clase respecto al dominio que tengan de las notas que se estén trabajando. En un proceso como la lectura es recomendable ir sin prisa ya que cada sonido agregado significa una mayor posibilidad de variantes en la melodía mediante intervalos más amplios aumentado así el grado de dificultad.

Cada vez que se incluya una nota el profesor debe dibujar una línea horizontal o espacio (dibujar un garabato a lo largo de todo el espacio) con el color

correspondiente, así mismo valiéndose de un instrumento o su propia voz entonar la nota añadida; la utilización del Do movable es válido siempre y cuando se respete los intervalos de la escala, de este modo los estudiantes notarán que cada color tiene como función diferenciar las alturas de las notas.

Ilustración 10: Tablero de juego



Otro aspecto que es importante aclarar, es que si el docente quiere abordar el trabajo armónico lo podrá realizar si los ejercicios son escritos a no más de dos voces y la segunda línea melódica es acompañamiento es decir que no contenga muchas variaciones rítmicas así como saltos melódicos ya que debido a la ausencia de un elemento visual que logre separar una línea melódica de la otra (como es el caso de las plicas) ,podrían mezclarse haciéndolas difíciles de leer a menos que se escriban en tableros de juego diferentes.

Nota: Cabe aclarar que para realizar actividades con la caja xilófono como tal, se debe contar con 2 o 3 en el aula para trabajar por grupos, o utilizarlas como factor motivacional, donde las podrán utilizar quienes tengan un mejor comportamiento. Para trabajar individualmente las canciones del libro u otros ejercicios podemos usar flautas dulces, implementando el sistema de color en los orificios y pintando

los dedos que se usan en cada uno de ellos, o si contamos con xilófonos en el aula, se pueden pintar las placas según el sistema.

4.2 TAPETE ROMPECABEZAS



4.2.1 Edad: 4 años en adelante

4.2.2 Descripción

El tapete permite al niño tener un acercamiento a las figuras musicales y la fórmula de compases ya que inconscientemente está formando compases al momento de encaillar las figuras sin lugar a errores. Poco a poco irá entendiendo la subdivisión de las figuras al notar que por ejemplo en el espacio que cabe una blanca puede insertar dos negras y esto se evidencia en la agilidad que adquiere el niño a medida que juega un mayor número de veces.

4.2.3 Utilidad:

Este juego sirve para conocer las figuras musicales y su valor dentro de los compases básicos (4/4, 3/4, 2/4). Desarrolla la motricidad fina, motricidad gruesa y

la lateralidad. En el ámbito social, establece vínculos, favorece el trabajo en equipo, la cooperación y el espíritu de competencia.

Instrucciones:

El niño o grupo, deberá ubicar en la parte izquierda del tapete el compás indicado por el moderador, una vez hecho esto se fijará en el numerador, que le indica la cantidad de figuras equivalente a la unidad (en este caso la negra).

Comienza el juego y el primer niño o grupo que termine de encajar las figuras en todo el tapete de forma correcta será el ganador.

Nota: En el juego se usará la redonda, blanca, negra y corchea inicialmente, posteriormente se incluirán los silencios de las respectivas figuras.

4.2.4 Implementación en el aula

Este juego es muy importante en especial en alumnos de edad temprana ya que al armarlo inconscientemente se trabaja el valor relativo de las figuras musicales así como su duración, basándose en la diferencia de sus longitudes.

Para los niños será un rompecabezas más, pero al armarlo un mayor número de veces, podrán notar las relaciones de tamaño que presentan las figuras.

Es importante aclarar a los alumnos cual es el derecho de las fichas, ya que inicialmente tienden a colocar algunas fichas con la plica hacia abajo y otras con la plica hacia arriba.

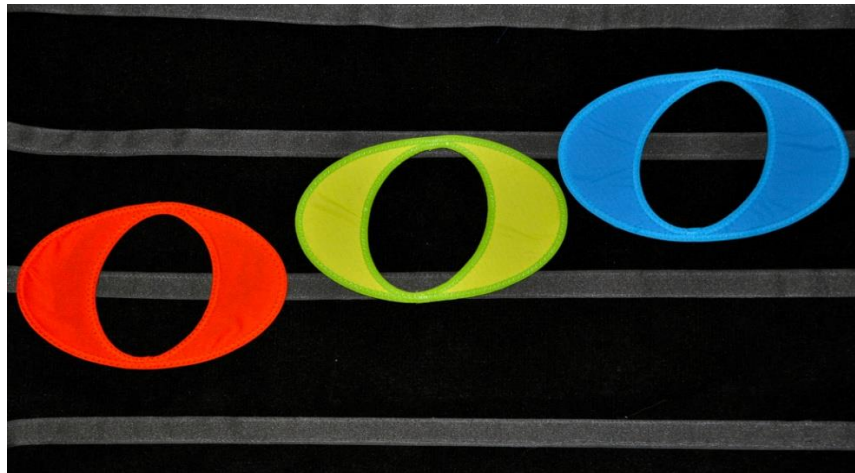
Por medio de esta propuesta el docente puede realizar pequeñas variaciones en el juego las cuales servirán de base para un posterior proceso de enseñanza en la construcción de compases, estrategias como formar un marco a manera de

casillas (compases) con cinta adhesiva en el piso en la que las fichas puedan ser ubicadas pueden expandir los alcances de esta propuesta.

Este tapete se realizó con un material parecido al foamy llamado microporosa (es utilizado en zapatería) ya que es un material grueso y de fácil manejo para armar un rompecabezas grande. Se puede trabajar también en foamy, aunque se recomienda que el rompecabezas sea pequeño pues este material es un poco “flácido” por así decirlo y se dificulta el uso para un rompecabezas de gran tamaño.

4.3 TAPETE DIDÁCTICO DE VELCRO

Ilustración 11: Tapete Velcro



4.3.1 Edad: 6 años en adelante

4.3.2 Descripción

Tapete didáctico en el cual los participantes aprenderán a ubicar las notas en el pentagrama mediante un trabajo lúdico basado en la resistencia y el equilibrio estimulando la motricidad y la conciencia del cuerpo.

4.3.3 Utilidad

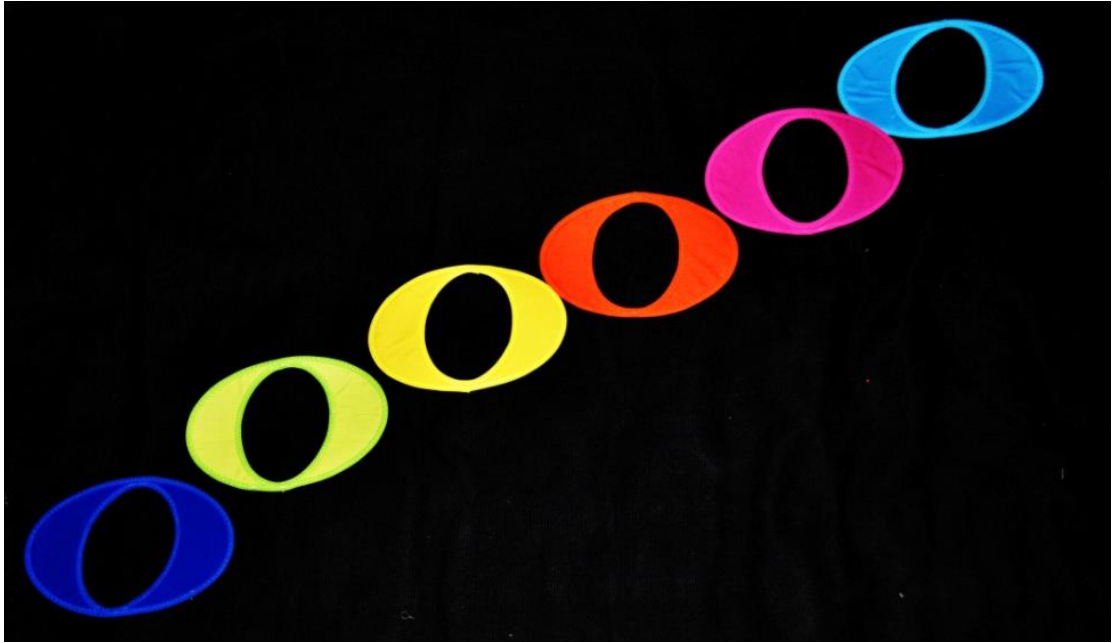
Por medio de su implementación se practica la ubicación en el pentagrama, se mejora la lectura melódica, la entonación, se estimula la creación musical, se establecen bases para la enseñanza de construcción de escalas, así mismo se crea consciencia de los movimientos corporales, estimulando la flexibilidad y resistencia todos estos elementos constituyen un factor importante en el aprendizaje de la teoría musical y el trabajo del instrumentista a cualquier edad.

4.3.4 Metodología:

Este material fue inspirado en el juego Twister como herramienta para la creación de un método didáctico que involucre todo el cuerpo, por medio de la actividad física. Después de un proceso de prueba y error en los cuales se exploraron diferentes materiales se optó por el velcro ya que es versátil, de fácil acceso y lavable.

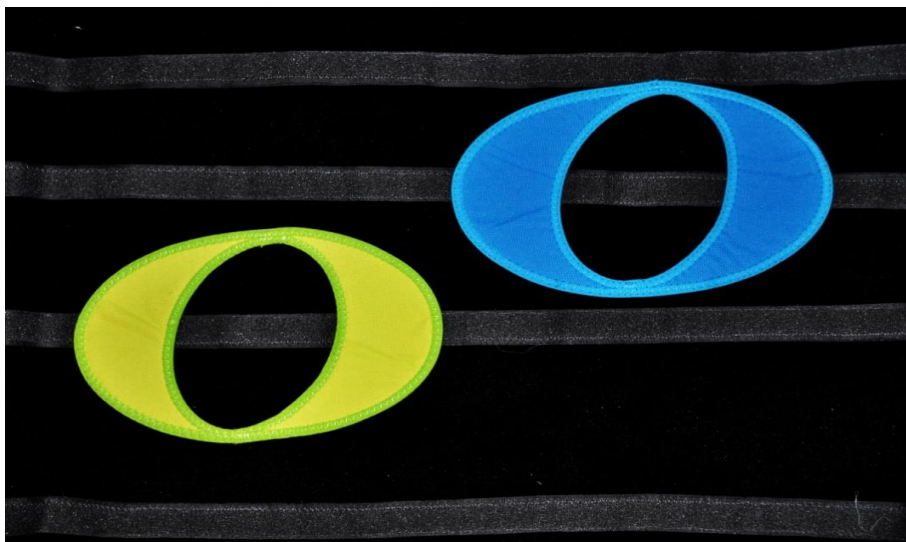
Se diseñó un tablero de uno por dos metros con una tela de fibras a la cual se puede adherir los ganchos del velcro, que se encuentran en el reverso de las fichas elaboradas en foamy y forradas por tela, las cuales representan cada nota de la escala musical, estas fueron elaboradas bajo el sistema de música en colores y su tamaño es lo suficientemente grande para ubicar la palma de la mano e incluso los pies.

Ilustración 123: Fichas de color



Además de las fichas mostradas en la gráfica anterior, se elaboraron , tiras de velcro que pueden ser utilizadas como las líneas del pentagrama y gracias a sus características permiten adherir las fichas por lo tanto una vez sean añadidas en toda la extensión del tapete se pueden pegar las fichas con velcro.

Ilustración 13: Tapete Velcro 2



Instrucciones

1. Los jugadores se ubican en la clave la cual será el punto de partida
2. Se designa un moderador para que maneje la ruleta y lidere el juego.
3. El moderador girará la ruleta en cada turno y les comunicará a los participantes sobre que nota deben ubicar cada extremidad (Si los jugadores no conocen el pentagrama, el moderador podrá indicarles la nota y el color correspondiente, al transcurrir algunas rondas y si lo considera necesario, se puede omitir el color y simplemente indicar la nota musical).
4. El jugador, que pierda el equilibrio será eliminado, si apoya otra parte del cuerpo como codos o rodillas, será descalificado. Cada participante tiene derecho a equivocarse tres veces al encontrar la nota, a la cuarta oportunidad será eliminado.

Como tapete de dictados

Edad: 6 años en adelante

Tapete que se puede implementar como una propuesta que sirva de soporte didáctico en la práctica del dictado melódico, la entonación, y la composición musical en sus primeras etapas, quien lo implementa (el jugador) experimenta por contacto directo la relación entre los sonidos y la representación que el hombre le ha asignado a estos en el ámbito musical, así mismo el lazo existente entre el color el sonido y el tacto brinda una experiencia sensorial más plena recordándole al jugador la estrecha conexión entre las artes música, pintura y escultura.

Intervalos y Acordes

Edad: 8 años en adelante

Mediante un trabajo dirigido el juego puede convertirse en una herramienta de soporte en la práctica de construcción de intervalos escalas y acordes, siguiendo los mismo principios y criterios que se aplican en una clase tradicional, desde un punto de vista más dinámico y lúdico.

4.3.5 Implementación en el aula.

En el aula de clase se puede implementar este juego como herramienta de soporte para fortalecer la lectura por medio del trabajo de motricidad gruesa y la destreza física, ya que constituye una actividad que involucra el cuerpo y la mente fomentando el trabajo en equipo y el espíritu de competencia sana. Es recomendable que este juego se aplique después de una clase extenuante y sea utilizado como una estrategia para liberar tensión en los estudiantes, practicar dictado melódico y ubicación en el Pentagrama.

EL juego puede ser puesto en práctica incluso con personas que no tienen conocimientos o un trabajo previo con el pentagrama, ya que al igual que otros de los juegos en este proyecto está basado principalmente en el color como un método pedagógico que facilite el aprendizaje de manera visual, independiente de los pre saberes su implementación sigue siendo la misma , como conducta de entrada es importante que los participantes conozcan las extremidades superiores en inferiores de su cuerpo, es decir poder distinguir entre su izquierda y su derecha, si el docente percibe que existen falencias en este aspecto, es conveniente que proponga una actividad complementaria bien sea una ronda, rima o un pequeño juego que permita contrarrestar esta problemática, así mismo dentro de las tantas estrategias que puedan existir para corregir problemas

de lateralidad y si se necesita ver resultados rápidamente se puede colocar una cinta de color en la muñeca y el tobillo para recordar la derecha ,ya que quizás con una sola actividad solo se logre que el niño diferencie sus extremidades tomando como referencia la mano con la que escribe u otros elementos, pero se requiere de práctica para realizar esta tarea de forma orgánica.

Uno de las formas de juego de esta propuesta pedagógica es implementarlo de igual manera que el juego Twister , se divide la clase en grupos a criterio del docente, ya que solo un representante jugará por ronda. Posteriormente se prepara el tapete de juego, si se desea se puede remover las claves y dejar adheridas solo las líneas del pentagrama, ya que estas servirán de guías y acercarán a los participantes a un próximo trabajo con el pentagrama de manera tradicional; al igual que el juego original, se gira la ruleta que indicará que extremidad debe ir en cada color.

Después de haber jugado de manera tradicional y de que los alumnos estén familiarizados con cada color, se pueden adherir las claves y jugar de la misma forma en la que se hizo anteriormente con la pequeña variante que no se dirá el color sino su nota correspondiente. Es necesario aclarar que si los participantes ya tienen alguna experiencia con el trabajo en el pentagrama no se requiere jugarlo de la manera tradicional.

En otra de las modalidades de juego de este tapete didáctico en especial cuando se está en el proceso de aprendizaje de las notas en el pentagrama el profesor puede remover todas las fichas y dejando solo la escala de Do a una octava , seguidamente invitar a varios estudiantes (un turno a la vez) a ubicar las notas faltantes, por lo tanto el alumno que esté jugando tomará la escala como referencia y podrá ubicar la nota correctamente, después de varios turnos y para evitar que la actividad se vuelva monótona se puede pasar a un nivel de dificultad mayor, el profesor puede decirle a los estudiantes que el próximo modo de juego

es más complicado porque ahora no tendrán la escala de referencia esto hace que experimenten incertidumbre por lo tanto aumentaran su concentración y agregará motivación.

Si el docente de música quiere realizar una dictado melódico puede utilizar este tapete como una herramienta de apoyo para esto debe ubicar las notas con las cuales se ha venido trabajando en clase (por ejemplo mi sol si) y hacer dictados melódicos entonados para que los alumnos repitan la melodía en el tablero siguiéndola con sus pies; si se quiere agregar un grado de dificultad, el profesor le puede pedir a sus estudiantes que solo sigan el camino que él ha trazado es decir las notas exactas que el pisó mientras dictó la melodía. Cuando el grupo con el que se trabajaba ya tiene experiencia y entrenamiento en dictados melódicos se puede utilizar un instrumento lo que hace más complicado el juego, ya que se relaciona la altura con la ubicación en el pentagrama de manera directa y no se tendrá como referencia el fonema asignado a cada nota la cual el profesor pronuncia al hacer el dictado.

Finalmente los alcances de este tapete son amplios y su aplicación es bastante maleable; estos dependerán del docente y su capacidad creativa para adaptarlo a sus necesidades y lo más importante aún, a las necesidades de sus alumnos.

4.4 CAJA DE PANDORA

4.4.1 Edad: 6 años en adelante

4.4.2 Descripción

Juego de acertijo en el que se tendrá que adivinar las cartas guardadas en la caja de pandora.

4.4.3 Utilidad

Por medio de este juego se conoce las figuras rítmicas así como su duración, lectura y respectivo silencio.

4.4.4 Metodología

Para este material didáctico se usó como ambientación la historia de la Caja de Pandora¹¹ *“artefacto de la mitología griega, tomada del mito de la creación de Pandora, que fue la primera mujer creada por Zeus. La "caja" era en realidad un pithos (tinaja ovalada) dado a Pandora, que contenía todos los males del mundo.*

La historia cuenta que después de que Pandora recibiera la caja, recibió también una orden de Zeus diciendo que jamás debía abrirla. Día tras día, Pandora estaba cada vez más curiosa, y un cierto día, decidió que iba a abrirla para ver qué había dentro. Cuando la abrió comprendió el grave error cometido y rápidamente cerró el recipiente. Sin embargo era demasiado tarde, pues todos los males ya habían sido liberados. Solo permaneció uno: Elpis, el espíritu de la esperanza.

Hoy en día, abrir una "caja de Pandora" significa crear una acción en apariencia pequeña o inofensiva pero que puede acarrear consecuencias importantes o de largo alcance.”

Así mismo se implementó el sistema usado en algunos juegos de mesa de misterio como Clue de Hasbro, en el cual se debe resolver un crimen descifrando las pistas que se encuentran ocultas en un sobre y poseen información acerca de quién es el culpable, en donde se llevó a cabo y cuál fue el arma utilizada. Así mismo sumado a este sistema de juego se adaptó el popular juego de encontrar parejas que es utilizado en los naipes.

¹¹ Disponible en internet: http://es.wikipedia.org/wiki/Caja_de_Pandora

Se diseñaron cuatro fichas para cada figura musical las cuales tienen el mismo color haciendo más fácil su agrupación.

Ilustración 14: Fichas



Como se muestra en la gráfica anterior el grupo de Negras consta de cuatro cartas una con la representación gráfica de la figura, otra con el nombre, otra con un fonema para su lectura y finalmente una con su duración. Además de las cartas el juego consta con una caja (la caja de Pandora) en la cual se ocultan las cartas hasta el momento en el que un jugador decida abrirla.

Para el tablero de juego o de registro se elaboró un cajón con cuatro orificios rectangulares en los cuales se encuentra insertado un sistema de fichas giratorias sobre su propio eje, de cuatro caras, en las cuales los jugadores dibujarán la figura, el nombre, el valor o el fonema que encuentren en cada carta agrupándolas por categoría en la misma ficha, por ejemplo volviendo al caso mencionado anteriormente, el de las negras, si el jugador levanta una de las cartas de este grupo dibujará en una de las caras de cualquier ficha giratoria y automáticamente esta quedará asignada solo para este grupo, si algún turno descubre una carta del mismo grupo (Negra) deberá consignarlo en la ficha correspondiente. De este modo será más fácil descifrar la carta faltante en cada grupo.

Cubo Giratorio

Ilustración 15: Tablero de juego caja de pandora



Instrucciones

Edad: 6 años en adelante

- Cada jugador toma un tablero de juego y se ubica uno al frente del otro.
- Se seleccionan el grupo de fichas con las que se va a jugar (negras, corcheas, blancas, etc).
- Se barajan y se pone el mazo en la mitad
- Se toman cuatro cartas de la parte superior del mazo y sin verlas se guardan en la caja de pandora la cual quedará en el centro.
- Se ponen las cartas boca abajo alrededor de la caja hasta acabar el mazo
- El primer jugador toma una carta, mira su contenido, registra el dato en la ficha de su tablero de juego y la ubica con las demás en un lugar diferente del cual se tomó.
- Si se toma una carta que se había jugado anteriormente por el mismo jugador no se podrá tomar otra.
- El jugador que crea saber el contenido de la caja de pandora puede solicitar abierta enunciando "Mi conjetura es (dice las cartas que cree se encuentran en la caja) ¡Que la caja de Pandora sea abierta!, de ser correcto será el gran ganador, si no es así perderá automáticamente.

Nota: Si existe una persona que sirva de moderadora esta se encargará de corroborar secretamente que la conjetura es correcta o no, de este modo el juego puede continuar así el jugador que solicitó abrir la caja haya fallado.

4.4.5 Implementación en el aula

Edad: 7 años en adelante

Por medio del trabajo pedagógico con este juego los estudiantes lograrán relacionar una figura musical con sus respectivo, valor, silencio y fonema de lectura, primero de manera visual basados en el color pero más adelante y en la medida que el juego transcurre irá memorizando cada grupo, de esta manera se facilitará el proceso de enseñanza del maestro cuando se aborde el trabajo rítmico.

Para implementarlo en el aula es recomendable que desplacen los pupitres aún lado dejando espacio suficiente para ubicar las cartas y realizar una competencia entre grupos así mismo es conveniente designar alguien quien será el encargado de escribir la información, así como reemplazar el tablero de registro por la tabla incluida en el juego la cual permitirá almacenar la información que se vaya presentando cuando se utilizan más de cuatro grupos de figuras.

4.5 JUEGO DE CARTAS ¡ADIVÍNALO!

Ilustración 16: Juego de Cartas Adivínalo



4.5.1 Edad: 8 años en adelante

4.5.2 Descripción

Juego de memoria y asociación visual para dos o más jugadores en el cual se compete por adivinar o reconocer la mayor cantidad de personajes ya sea compositores, interpretes, instrumentos y aires musicales,

4.5.3 Utilidad

Juego útil para la enseñanza de Historia de la música y Organología.

4.5.4 Metodología

Para la elaboración de este juego se implementó un sistema de cartas ya que este permite plasmar, graficar o ejemplificar los conocimientos generales de la

historia de ámbito musical de una forma más certera. Cada ficha de juego posee información ilustrada concerniente a las diferentes categorías establecidas.

Se quiso abordar diferentes elementos que fueron protagonistas en la música a lo largo de su historia por lo tanto se establecieron tres categorías que permiten clasificarlos, agruparlos, aparearlos y contrastarlos.

Instrumentos musicales

Se tomó como base la clasificación organológica realizada por los musicólogos y teóricos Erich M. Von Hornbostel y Curt Sachs trabajo que propone cinco familias de instrumentos agrupándolos según sus características de construcción y producción de sonido.

Ilustración 17: Juego de Cartas Adivinalo



Cordófonos

El sonido es producido por una o más cuerdas que se encuentran en tensión, entre sus características de construcción se encuentran la caja de resonancia la boca sonora y las cuerdas.

- Frotados: Son aquellos en los cuales el sonido es producido mediante el frote efectuado por un Arco.
- Punteados: La vibración sonora es producida por la pulsación que es efectuada a la cuerda por parte del instrumentista
- Percutidos: Las Cuerdas son Golpeadas (generalmente por martillos) para producir el sonido.

Ilustración 18: Instrumentos Cordófonos

CORDÓFONOS	FROTADOS	Violín, viola, violonchelo, contrabajo,...
	PUNTEADOS	Arpa, laúd, clave, guitarra,...
	PERCUTIDOS	Piano, clavicordio,...

Fuente: <http://www.juntadeandalucia.es>

Aerófonos

El sonido es producido por la vibración generada por la columna de aire dentro del cuerpo de instrumento, aunque en la mayoría de los casos estos son de forma cilíndrica, se consideran instrumentos aerófonos aquellos que implementan este mismo principio para la producción del sonido.

- Metal o Bronces: Instrumentos aerófonos compuestos por un tubo de metal (el cual puede ser doblado o recto) conectado a una boquilla en la parte superior y una campana en la inferior.
- Maderas el sonido es producido mediante la vibración de la columna de aire en un tubo de madera, en la actualidad algunos instrumentos apesar de ser elaborados en metal siguen perteneciendo a esta categoría.

Ilustración 19: Instrumentos Aerófonos

AERÓFONOS	VIENTO MADERA	Boquilla de bisel	Flauta dulce, flauta travesera,...
		Lengüeta simple	Clarinete, saxofón...
		Lengüeta doble	Oboe, corno inglés, fagot, contrafagot...
	VIENTO METAL	Boquilla o embocadura	Trompa, trompeta, trombón, tuba,...
	Otros instrumentos	Lengüeta libre	Armónica, acordeón...
		Mixta	Órgano de iglesia, gaita,...

Fuente: <http://www.juntadeandalucia.es>

Idiófonos

Los instrumentos idiófonos son aquellos en los cuales el sonido es producido por la vibración de estos mismos al ser tocados.

- Entrechocados: Son aquellos que están conformados de dos partes iguales que son entrechocados.
- Percutidos: Son los instrumentos que son golpeados para producir el sonido.
- Sacudidos: Instrumentos Idiófonos que para producir el sonido deben ser sacudidos.
- Frotados: El instrumento es frotado por su ejecutante.
- Punteados: Instrumentos que son punteados para su ejecución ya sea con los dedos directamente o mediante un sistema de plectro.
- Raspados: El sonido se produce mediante el raspado que se efectúa en el cuerpo de instrumento.

Ilustración 20: Instrumentos Idiófonos

IDIÓFONOS	ENTRECHOCADOS	Platillos, castañuelas, claves, látigo, crótalos,...
	PERCUTIDOS	Triángulo, plato, caja china, instrumentos de láminas (xilófono, marimba, celesta, glockenspiel, metalófono, vibráfono), campanas, cencerros, tamtam, gong, litófonos, agogó, campanillas, glockenspiel de cristal,...
	SACUDIDOS	Cascabeles, maracas, sistro, pandereta,...
	FROTADOS	Armónica de cristal, serrucho,...
	PUNTEADOS	Caja de música, arpa de boca,...
	RASPADOS	Güiro,...

Fuente: <http://www.juntadeandalucia.es>

Membranófonos

Instrumentos de percusión que poseen una o dos membranas la cual produce el sonido al ser golpeadas, en ocasiones estas tiene una afinación determinada dando mayores recursos técnicos y tímbricos.

Ilustración 21: Instrumentos Membranófonos

MEMBRANÓFONOS	PERCUTIDOS	Timbal de orquesta
		Tambores de mano: Bongos, congas,...
		Tambores cilíndricos: Bombo, caja clara, tambor, pandero,...
	FROTADOS	Tambores de fricción, zambomba,...
	SOPLADOS	Mirlitón, kazoo,...

Fuente: <http://www.juntadeandalucia.es>

Electrófonos

Estos instrumentos son clasificados de manera diferente a pesar de poseer características físicas iguales a los de otras familias debido a que el sonido es

producido por vibraciones electromagnéticas sin embargo su interpretación y técnica no dista mucho de los instrumentos acústicos.

Ilustración 22: Instrumentos Electrónicos

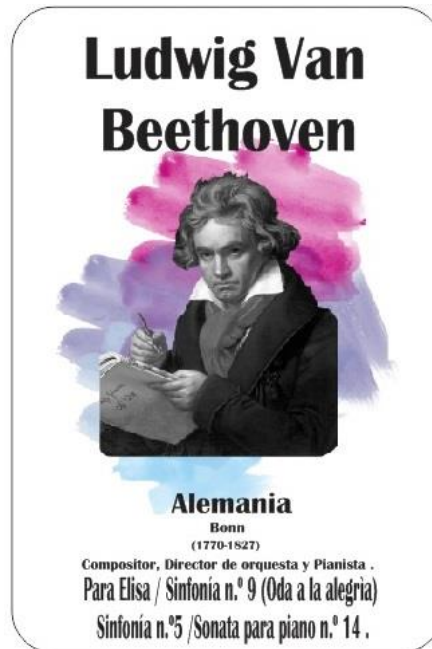
ELECTRÓFONOS	ELECTROACÚSTICOS	Guitarra eléctrica, bajo eléctrico,...
	ELECTRÓNICOS	Órgano eléctrico, sintetizador, ondas martenot, theremin,...
	DIGITALES	Percusión MIDI, guitarra MIDI,...

Fuente: <http://www.juntadeandalucia.es>

Personajes

Abordar la historia de la música sin conocer y dar importancia a los personajes que hicieron parte de esta y a su vez dejaron un legado que hasta nuestros tiempos se sigue escribiendo es una idea utópica, por lo tanto se decidió involucrar una categoría basada en esos músicos célebres de todos los tiempos, comenzando desde los clásicos y eruditos hasta los contemporáneos, los cuales fueron pieza importante en el desarrollo y fortalecimiento de tantos géneros y aires musicales que poseemos en la actualidad.

Ilustración 23: Juego de Cartas Adivínalo



En este caso cada ficha posee el nombre del personaje, una ilustración con su rostro, su país de origen su fecha de natalicio y muerte un listado de sus obras más representativas y por las cuales son recordados.

Compositores clásicos

En esta subcategoría se incluyeron músicos de diferentes épocas abarcando la edad media, el renacimiento, el barroco, el romanticismo, el clasicismo, el romanticismo y el nacionalismo.

- Johann Pachelbel (1653-1706)
- Antonio Vivaldi (1678-1741)
- Johann Sebastian Bach (1685-1750)
- Georg Friedrich Händel (1685-1759)
- Joseph Haydn (1732 1809)

- Wolfgang Amadeus Mozart (1756-1791)
- Ludwig van Beethoven (1770-1827)
- Niccolò Paganini (1782-1840)
- Franz Schubert (1797-1828)
- Frédéric Chopin (1810-1849)
- Richard Wagner (1813-1883)
- Johann Strauss (1825-1899)
- Johannes Brahms (1833-1897)
- Piotr Ilich Chaikovski (1840-1893)
- Claude Debussy (1862-1918)
- Maurice Ravel (1875-1937)
- Manuel de Falla (1876-1946)
- Ígor Stravinski (1882-1971)
- Morten Lauridsen (1943)

Músicos del mundo

Se elaboró un listado de intérpretes o compositores que fueron pilares en la formación y consolidación de muchos de los géneros musicales actuales.

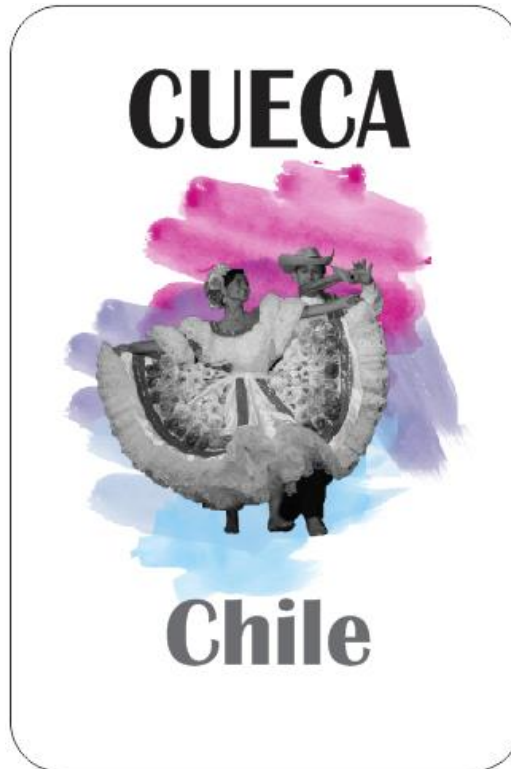
- Louis Armstrong (1901-1971)
- Frank Sinatra (1915-1998)
- Celia Cruz (1925-2003)
- Chuck Berry (1926)
- Ray Charles (1930-2004)
- James Brown (1933-2006)
- Elvis Presley (1935-1977)
- Mercedes Sosa (1935-2009)

- Facundo Cabral (1937-2011)
- John Lennon (1940-1980)
- Vicente Fernández (1940)
- Bob Dylan (1941)
- Plácido Domingo (1941)
- Jimi Hendrix (1942-1970)
- Aretha Franklin (1942)
- Janis Joplin (1943-1970)
- Pablo Milanés (1943)
- Rocío Dúrcal (1944-2006)
- Nino Bravo (1944-1973)
- Bob Marley (1945-1981)
- Eric Clapton (1945)
- Silvio Rodríguez (1946)
- Carlos Santana (1947)
- Stevie Wonder (1950)
- Miguel Bosé (1956)
- Juan Luis Guerra (1957)
- Michael Jackson (1958-2009)
- Gustavo Cerati (1959)
- Rolling Stones (1962)
- The Beatles (1961)
- Fito Páez (1963)
- Whitney Houston (1963-2012)
- Kurt Cobain (1967-1994)
- Queen (1970)
- AC/DC (1973)
- Pink Floyd (1973)

Aires

En esta categoría se encuentran los aires musicales característicos de cada país del mundo así como una selección de aires colombianos.

Ilustración 24: Juego de Cartas Adivinalo, Aires



Instrucciones

Dificultad de juego: La dificultad del juego es establecida por los participantes o por el docente en el caso que se esté aplicando como trabajo didáctico en el aula. Una, dos o más categorías pueden ser involucradas, así mismo el grado de dificultad estará definido por el tipo o cantidad de información que se le solicite a los jugadores, por ejemplo nombrar algunas de las obras más representativas de Wolfgang Amadeus Mozart puede ser más sencillo que saber su fecha de natalicio y muerte.

1. Se seleccionan el monto de cartas con el que desee jugar, este no puede ser inferior a diez por jugador.
2. Todas las cartas son ubicadas en el centro con la cara frontal hacia abajo en forma de baraja.
3. Al iniciar cada turno se pone en marcha (el tiempo es asignado por los participantes se recomienda un máximo 60 s)
4. Durante su turno el jugador deberá tomar una a una las cartas y ubicarlas en su frente y tratar de adivinar, para esto tendrá que preguntar primero a que categoría pertenece, así mismo en la medida que considere necesaria podrá continuar pidiendo información que se encuentre en la carta, hasta tener todos los datos que le permitan hacer una conjetura acerca del nombre del personaje, instrumento o aire. La persona que se encuentra respondiendo y entregando la información puede valerse de gestos, sonidos y señas para orientar al participante. Si adivinar una carta está tomando mucho tiempo se puede pasar a la siguiente, las cartas acertadas deberán ser entregadas a alguno de los jugadores.
5. Gana la persona que haya logrado adivinar correctamente el mayor número de cartas durante el tiempo establecido.

4.5.5 Implementación en el aula

A la hora de enseñar Historia de la música en cualquier institución educativa generalmente se presentan dos problemáticas, una es que aprender historia para los alumnos es sinónimo de clases tradicionales en la cual el profesor escribe datos en el tablero, ellos los consignan en su cuadernos y luego son memorizados para un examen o a su vez significan charlas extensas por parte del docente acerca de la vida y obra de los personajes que escribieron esa historia.

Por otra parte a este inconveniente inicial se suma la concepción que se tiene de la música clásica, como música que solo se escuchaba en esa época, o que es propia de personas mayores o de la alta sociedad, es por eso que se optó por

crear un juego que le facilitara esta labor al docente y le ayudara con este proceso de enseñanza ya que es indiscutible que la memorización cumple un papel indispensable.

El docente puede valerse de las cartas las cuales contienen la información más relevante de cada músico celebre. Así mismo el Cdroom incluido en el juego contiene el audio de algunas de sus obras más representativas para ser escuchadas mientras se hace una pequeña charla acerca de su vida y obra o después de ésta vale la pena. Las charlas deben estar muy bien enfocadas al público al que se está dirigiendo el docente, y en lo posible debe ser relatada de una manera fresca y relajada e incluso cómica sin que raye con lo simple; para esto se recomienda la utilización de libros pedagógicos Historia de la música para niños de Monika y Hans-Günter Heumann en el cual de manera clara y sencilla presenta un método didáctico utilizando un lenguaje coloquial mostrando a los grandes músicos no solo como las personajes extraordinarios que fueron sino también como personas comunes y corrientes con cualidades y defectos como cualquier otra, mediante anécdotas presentadas a lo largo de su vida.

Gracias a las categorías contenidas en el juego este puede ser utilizado también para el estudio de la organología, manejando el sistema de clasificación de los instrumentos propuesto por Curt Sachs y Erich Hornbostel (mencionado anteriormente). Las cartas permiten agrupar los instrumentos por familias así como por subcategorías. Una estrategia metodológica utilizada en las jornadas de implementación de este proyecto fue crear una analogía entre los instrumentos, sus familias y las características en común de cada una de las familias de los estudiantes, para tal tarea al profesor puede llevar al aula fichas con imágenes de integrantes de diferentes familias o pedirle a sus alumnos que traigan una foto familiar y en clase se hablara acerca del parecido físico que se puede presentar, y el porqué de este, así el proceso poco a poco será enfocado hacia el estudio de la organología.

Una vez los estudiantes hayan conocido algunos o todas las familias de los instrumentos (el número de categorías aprendidas estará condicionado al avance de los alumnos y al interés del profesor , es encomendable ir lento pero seguro), el docente puede dibujar un vecindario en el tablero con un número de casas igual al número de familias de los instrumentos que se haya enseñado, por medio de una pequeña historia (a placer del docente) se les presentará a los alumnos el vecindario de los instrumentos musicales y se jugará a ubicarlos en su familia correspondiente, si se quiere llevar el trabajo a un nivel de mayor dificultad , se pueden dibujar habitaciones en cada casa en las cuales irán los instrumentos de una misma familia pertenecientes a una misma subcategoría.

4.6 TABLA ROMPECABEZAS



4.6.1 Edad: 8 años en adelante

Conductas de entrada: División de las figuras musicales, Definición de compás

4.6.2 Descripción

Mediante la tabla rompecabezas, el participante puede entender el concepto de compás y probar de una manera tangencial la división de las figuras musicales, al mismo tiempo que adquiere herramientas que le permiten entender posteriormente la teoría de los compases.

4.6.3 Utilidad

En este juego, el participante practica la división de las figuras musicales y el concepto de compás. Así forma las bases que le permitirán entender la teoría de los compases y el valor de las figuras dentro de cada uno de ellos. Posteriormente, se puede utilizar este juego para el dictado rítmico. Permitiendo fortalecer y desarrollar la motricidad fina y el pulso.

Instrucciones

El participante deberá insertar en el marco la tablilla correspondiente al compás indicado por el moderador, esta será de diferente tamaño de acuerdo al compás para lograr reducir o aumentar el número de tiempos. Los compases a utilizar son 4/4, 3/4, 2/4.

La actividad es de agilidad no sólo para armar los compases sino para encajar las piezas, el primer jugador que termine, verificando que esté todo correcto será el ganador.

Variante Dictado rítmico:

Para jugadores con conocimientos más avanzados se realizarán dictados rítmicos, donde deben identificar el compás que se trabaja y las figuras correspondientes a

cada compás. Aquí juega un papel muy importante no sólo los conocimientos sino también la concentración.

Se hará el dictado el número de veces que el moderador lo considere necesario y ganará el jugador más rápido y con la respuesta correcta.

Nota: Para los dos casos, se incluirán semicorcheas y tresillos. Además se puede realizar el juego grupal, allí habrá un líder por cada grupo que gana 2 puntos si realiza el juego sólo y correctamente, y 1 sólo punto si verifica o consulta con sus compañeros.

4.6.4 Implementación en el aula

Estos juegos permiten estimular la motricidad fina en el aula, en especial en alumnos de edad temprana ya que al armarlo inconscientemente se trabaja el valor relativo de las figuras musicales así como su duración, basándose en la diferencia de sus longitudes.

Es importante aclarar a los alumnos cual es el derecho de las fichas, ya que inicialmente tienden a colocar algunas fichas con la plica hacia abajo y otras con la plica hacia arriba.

Por medio de esta propuesta el docente puede realizar pequeñas variaciones en el juego las cuales servirán de base para un posterior proceso de enseñanza en la construcción de compases, estrategias como realizar las fichas a una escala mayor, y formar un marco a manera de casillas (compases) con cinta adhesiva en el piso en la que estas puedan ser ubicadas pueden expandir los alcances de estas dos propuestas.

4.7 LA ESCALERA



4.7.1 Edad: 8 años en adelante

4.7.2 Descripción

Juego de destreza mental que enfrenta a dos jugadores cara a cara, quien logre ubicar las fichas en escalera correctamente antes que su contrincante o que el cronómetro llegue a cero será el ganador,

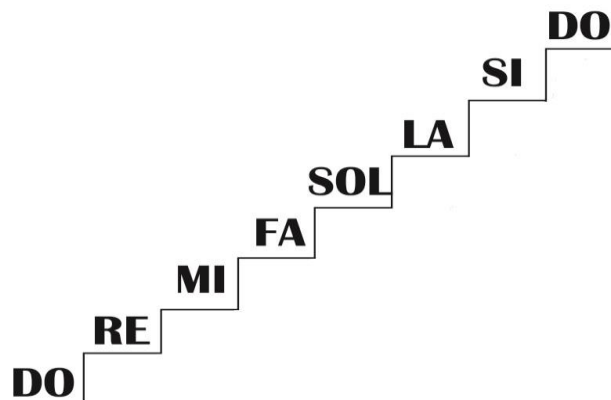
4.7.3 Utilidad

Este juego constituye una herramienta didáctica para el aprendizaje y práctica en la construcción de escalas mayores y menores, al mismo tiempo que estimula la concentración, la agilidad mental, y la destreza visual.

4.7.4 Metodología

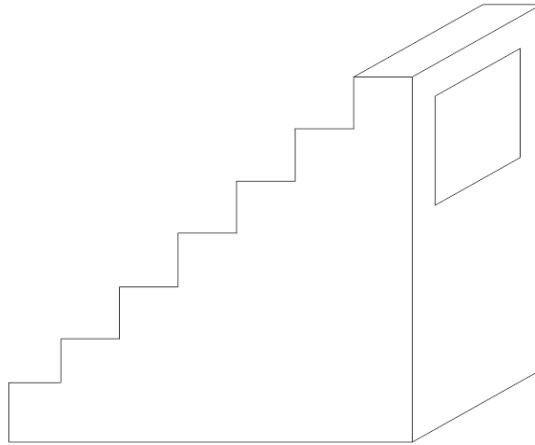
Para la realización de este juego se adaptó el sistema de enseñanza de escalas implementado en el aula por muchos docentes el cual establece una similitud entre un escalera y la escala musical, en este sistema a cada escalón se le asigna un grado por lo tanto la distribución de tonos semitonos depende de la nota inicia (Tónica).

Ilustración 25: Sistema para la enseñanza de escalas comúnmente utilizado en el aula



Teniendo en cuenta que este sistema de enseñanza ofrece al estudiante un acercamiento más tangible hacia el concepto de escala y sus diferentes características de construcción, se diseñó una escalera tridimensional, con una ranura de inserción en la parte superior conectada a una ventana deslizante en la parte frontal en la cual se introducen cartas de juego de dan la pauta para el desarrollo del mismo e indican que escala se va a trabajar.

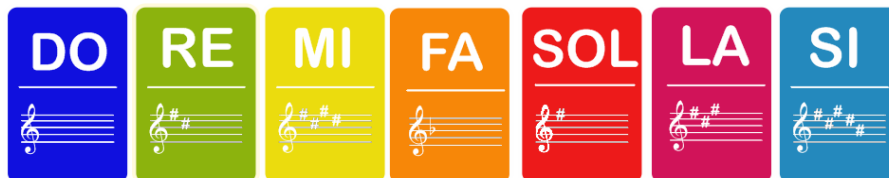
Ilustración 26: Sistema de escalera 3D



Cartas de juego:

Mediante un sistema de cartas se les indica a los jugadores como proceder y que escala formar, estas cartas están compuestas de dos casillas en las cuales se muestra la información necesarias para el juego, la primera casilla muestra el nombre de la tónica y en la segunda ubicada en la parte inferior de ésta el pentagrama con su armadura correspondiente.

Ilustración 27: Cartas de juego

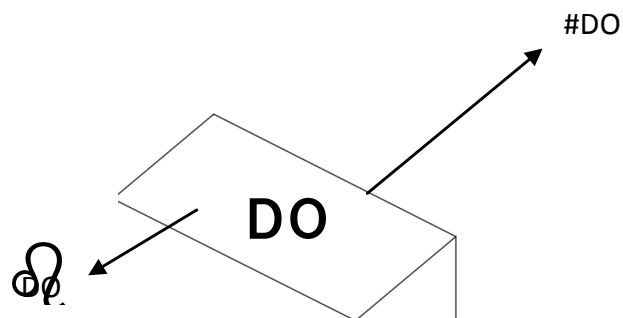


Fichas de juego

Para la elaboración de las fichas que representan cada nota se implementó un prisma de 1'5 centímetros, una de sus caras se etiqueta con cada una de las notas de la escala musical y las dos restantes con sus alteraciones.

Ejemplo

Ilustración 28: Fichas basadas en prismas



Cronómetro

Como se había mencionado anteriormente la limitación del tiempo aporta tensión y dinamismo al juego, ya que los participantes se ven obligados a cumplir con una tarea determinada antes que el conteo llegue a cero.

Instrucciones

- Cada jugador toma una escalera y la ubica al frente de su contrincante,
- Se toma una carta por jugador y se ubica en la ranura de inserción.
- Se pone en marcha el cronómetro y se da inicio al juego.
- Los participantes deberán armar la escala que se muestra en la escalera de su contrincante.

- Durante el transcurso del juego los participantes pueden solicitar que se deslice la ventanilla para tener información de las alteraciones que hacen parte de la armadura.
- Quien termine primero y haya construido la escala correctamente será el ganador.

4.7.5 Implementación en el Aula:

Este juego puede ser utilizado en el aula como una herramienta de soporte en el proceso de enseñanza de escalas, Después de una explicación introductoria acerca de sus conceptos más característicos como grados, intervalos , tonos y semitonos mediante la implementación de la escala de Do mayor como molde para la formación de las demás. Vale la pena resaltar que el éxito de esta tarea dependerá de las estrategias metodológicas que el docente implemente a la hora de explicar estos conocimientos, si se percibe que los alumnos no logran comprender satisfactoriamente o presentan dificultad en su asimilación es conveniente que se replanteen los métodos implementados y sean sustituidos por nuevas estrategias que sopesen estas falencias.

Uno de los primeros problemas que se puede presentar durante este proceso de asimilación en los estudiantes es la dificultad de nombrar las notas musicales en el orden correcto de manera ascendente y descendente cuando la nota de inicio (tónica) no es Do , para esto se recomienda hacer actividades complementarias que guíen el proceso como una mesa redonda en la cual a cada alumno se le asigne una nota y según lo indique el profesor sean nombradas una a una en voz alta de izquierda a derecha o viceversa manejando diferentes cambios de tiempo (velocidades).

Una vez superada la dificultad inicial el docente puede proceder con la explicación de las distancias de tono y semitono, hacer uso de los elementos cotidianos en el aula de clase los cuales permitirán que el alumno interactúe con el conocimiento mediante el trabajo motriz, por ejemplo la utilización de las baldosas del piso del salón como semitonos permite hacer una analogía con la distancia de medios tonos y tonos enteros que se presentan entre los intervalos de segundas mayores y menores en una escala, por ejemplo:

El docente puede invitar a ocho estudiantes a formar la escala de Do mayor humana, para esto cada alumno deberá ubicarse en una de las baldosas dejando una libre entre el compañero de su derecha, aquellos a los que se les fue asignada la nota Mi, Fa, Si y Do se ubicarán en la baldosa inmediatamente después, se agarrarán de los hombros y no se podrán soltar a menos que el profesor lo indique; Para que los alumnos logren entender que la distancia de semitono se presenta en el estado natural de estas notas, se les puede sugerir que cambien de lugar eligiendo arbitrariamente una nota de inicio con la única condición que sigan la secuencia de la escala de Do recordando que Mi-Fa, Si-Do van a estar juntos.

Continuando con esta estrategia de enseñanza, el docente puede solicitar que se retome la posición inicial y pedirle a otro grupo de ocho estudiantes que se ubique enfrente de sus compañeros formando su espejo luego que rápidamente cambien de posición y formen la escala a partir de la nota Sol, así notarán que a diferencia de la posición anterior no podrán ser espejo de sus compañeros ya que las parejas Mi-Fa, Si-Do permanecen unidas, en ese momento se podrá explicar el concepto de alteraciones, se recomienda iniciar con el sostenido y enunciar que su función principal es mover la nota hacia la derecha por lo tanto, si es necesario, algunos estudiantes tendrán que desplazarse hacia la siguiente baldosa que se encuentra en esa dirección soltando a su compañero del hombro, de modo tal que su formación sea igual a la de aquellos que están

representando la escala de Do mayor, este mismo sistema se puede aplicar al bemol modificando la dirección del desplazamiento la cual será hacia la izquierda de esta manera los estudiantes lograrán entender fácilmente que las alteraciones pueden cambiar las notas de su estado natural y que con ellas podemos hacer que cualquier escala sea similar a la escala de Do. Es importante aclarar que las alteraciones realmente cambian la altura de la nota hacia arriba o abajo, sin embargo cuando no se tiene un referente visual como la escalera dibujada en el tablero o no se está construyendo la escala en el pentagrama es más recomendable hablar de izquierda y derecha.

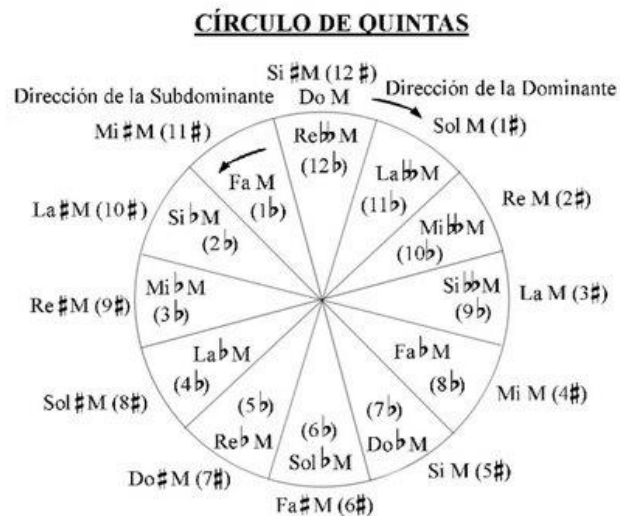
Una vez que la clase comprende el concepto de tonos y semitonos se puede realizar la aplicación juego, lo más conveniente es dividir a los estudiantes en grupos uno por cada fila de pupitres, se puede elegir un alumno como jefe de fila quien será el encargado de mantener el orden y la disciplina durante todo el juego. Estrategias como estas son una excelente manera de contrarrestar los problemas de atención que se presentan en algunos niños en actividades de este tipo.

Posteriormente un integrante de cada grupo puede pasar al frente en representación de sus compañeros. Es recomendable que el juego se ubique en una mesa en la parte delantera del aula en el lugar desde donde el cual el docente generalmente dicta sus clase, no obstante se puede formar una mesa redonda en todo el salón para ubicar el juego en el centro de manera tal que todos puedan observar, si el profesor lo considera pertinente y posee un dominio de grupo adecuado, puede trasladar la clase un lugar abierto como las canchas o la plazoleta central, lo importante es encontrar el sitio adecuado el cual tenga escaleras que se puedan usar como tablero de juego, para estos es necesario realizarse las fichas a mayor escala con materiales de fácil manejo como balsa o cartulina escolar.

Cuando se esté realizando el trabajo práctico con el juego es de gran importancia que el maestro corrija a los alumnos y les recuerde los conceptos teóricos vistos anteriormente cada vez que sea necesario, también que motive y destaque a quien lo hace correctamente, de esta manera todos los estudiantes aprenderán tanto de sus aciertos como desaciertos.

Para llevar un proceso adecuado y una enseñanza sistematizada el profesor debe seguir el orden del círculo de quintas comenzando por escalas con pocos sostenidos y gradualmente pasar a escalas con mayor grado de dificultad, esta estrategia se aplica igualmente a las escalas con bemoles.

Ilustración 29: Círculo de quintas



Si el método didáctico se aplica constantemente es recomendable que se les exija a los alumnos mayor agilidad en la construcción de las escalas correctamente, así mismo es productivo que el docente proponga incentivos a los alumnos destacados y los motivándolos a estar activos, de otro modo el juego podría convertirse en una herramienta con poca transcendencia como en ocasiones pueden llegar a serlo el tablero o el cuaderno.

Este juego didáctico además de servir como herramienta lúdica para el trabajo de escalas, puede ser utilizado en la formación de acordes, (triadas y cuatriadas mayores, menores, aumentadas y disminuidas) y así mismo en niveles más avanzados o en grupos de estudiantes con mayor experiencia en el ámbito musical.

4.8 JUEGO DE CARTAS

Ilustración 30: Juego de Cartas



4.8.1 Edad: 8 años en adelante

4.8.2 Descripción

Juego de cartas para grupos de dos a cuatro participantes en el cual se trabaja la formación de intervalos, escalas y acordes por medio de la agilidad mental, la memoria y la destreza en la motricidad fina.

4.8.3 Utilidad

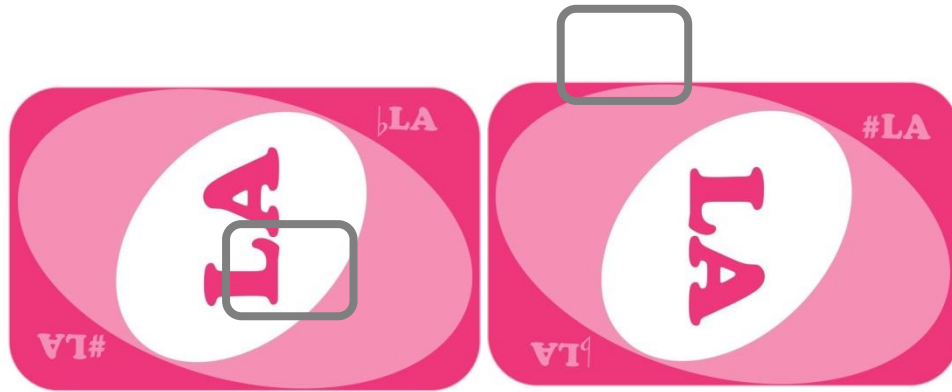
Este juego constituye una herramienta didáctica para el aprendizaje y práctica de la escala de Do y sus respectivos modos al mismo tiempo que puede ser aplicado en el estudio de construcción de escalas, intervalos y acordes mayores, menores, disminuidos y aumentados estimulando la concentración la agilidad mental, y la destreza visual.

4.8.4 Metodología

Esta propuesta está basada en muchos de los juegos que utilizan un sistema de cartas por lo tanto su manera de jugar no dista mucho de la tradicional nos obstante posee diferentes tipos de implementación y variaciones en sus modalidades de juego.

Para este juego se diseñó un esquema de cartas inspirado en la escala musical. Cada una representa una nota y a su vez tiene en sus esquinas izquierda superior y derecha inferior las alteraciones correspondientes bemol y sostenido de modo tal que cada al ser giradas se cambie la nota de su estado natural.

Ilustración 31: Juego de Cartas, alteraciones



Instrucciones

Edad: 8 años en adelante

1. Se baraja el mazo y se le entrega a cada jugador, una carta la cual será su nota de partida (tónica)
2. Las demás cartas se ponen en el centro de la mesa boca arriba.
3. Se designa un moderador quien será el encargado de girar la ruleta, ésta indicará que nota deben tomar los jugadores del centro, en cada turno un jugador quedara sin carta, ya que el número de notas será menor al de los concursantes
4. Después que los jugadores tomen su carta, se retira esa nota de la ruleta y se pone boca arriba en el centro de la mesa para que así quien quedó sin carta puede tomarla en la siguiente ronda siempre y cuando la ruleta lo indique.
5. Gana el jugador que logre armar antes que los demás la secuencia de notas (Escala o modos)

Grado de dificultad media:

Para añadir al juego un nivel de dificultad media los jugadores deberán armar no solo la escala como secuencia de notas si no respetar la distancia de tonos y semitonos del modo mayor (jónico), si es necesario se tendrá que alterar las notas con sostenidos o bemoles girando la carta hacia la derecha (sostenido) o izquierda (bemol).

Jugar como naipes

Edad: 8 años en adelante

El objetivo de esta modalidad de juego será la misma, formar escalas, sin embargo, se agregan cuatro categorías de cartas, que cambian la manera de jugar:

- Carta de bloqueo (silencio) al lanzar esta carta el jugador siguiente no podrá realizar ninguna acción durante un turno (tomar o lanzar carta)
- Carta de repetición (signo de repetición) El jugador lanza esta carta y posteriormente una nota el jugador siguiente solo podrá lanzar esa misma, si no la tiene deberá tomar del mazo hasta que la obtenga.
- Carta de intervalos: Con esta carta el jugador sugiere una cadena de intervalos, y durante un turno los jugadores deberán lanzar notas que cumplan con el intervalo propuesto ya sea de manera ascendente o descendente.
- Cambio de sentido: Cambia la dirección en la que se realizan los turnos.

Ilustración 32: Cartas de apoyo de izquierda a derecha: Cambio de dirección, Carta de bloqueo, Carta de intervalos, Carta de repetición.



4.8.5 Implementación en el aula

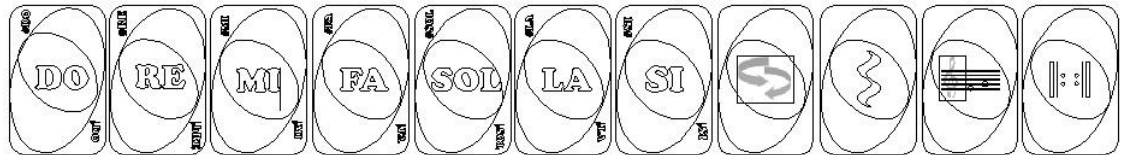
Edad: 8 años en adelante

Esta propuesta ofrece al docente una herramienta didáctica que le permite desligar el ejercicio práctico del tablero o el cuaderno como se podría realizar en una clase convencional, la implementación de este juego en el aula debe realizarse después de que los niños tengan nociones acerca de la construcción de escalas, intervalos y/o arpeggios.

A pesar de que este juego está diseñado para un número de dos a cuatro personas puede ser aplicado en el aula y ser masificado si se realiza como un proyecto de manualidad en el que cada alumno elabore su propio juego de cartas, para esto el profesor puede entregarle a cada alumno una copia del molde para colorear incluido en el juego, este contiene un set de once cartas de las cuales siete hacen parte de la escala y cuatro son fichas de juego, una vez recortadas todas las cartas por cada niño y teniendo en cuenta las precauciones necesarias se les puede indicar que utilicen diferentes materiales para darle color a cada una, vinilo acuarela, crayola, colores. Es conveniente aclarar que para que el proceso sea bien orientado el profesor deberá hacer un juego de fichas al mismo tiempo

que sus alumnos para que de esta manera guíe el trabajo y todos sigan las indicaciones a su debido tiempo.

Ilustración 33: Ficha de Molde



Otro factor importante que vale la pena resaltar es seguir el orden de la escala cuando se está elaborando el material por lo tanto el profesor puede entonar cada nota y el intervalo que se forma respecto a su anterior ya sea segunda mayor o menor, así al finalizar el trabajo manual el estudiante habrá entonado la escala de Do mayor y tendrá presente en su mente que la diferencia de color entre cada carta hace referencia a un cambio de altura y que así como los colores cada nota musical produce una percepción sensorial particular.

Una vez las cartas estén terminadas se puede proceder a jugar, formando pequeños grupos en mesas redondas y sentándolos en el suelo. Se dan las indicaciones del juego seguidamente se hace una demostración con uno de los grupos y posteriormente se deja que los alumnos jueguen por su propia cuenta es conveniente que el profesor se acerque a cada grupo e interactúe con él y juegue si es necesario, manteniendo así su rol docente en todo momento de modo tal que pueda despejar dudas, corregir y evitar que se presenten discusiones y desacuerdos como se suelen presentar en cualquier juego.

Dentro de las modalidades que ofrece el juego se encuentran armar cadenas de intervalos o acordes siguiendo el mismo sistema que en ocasiones es utilizado con un juego de naipes tradicional, formar parejas, así se fortalece la

concentración, la memoria y la agilidad mental. Con este método los alumnos proponen las normas de juego, y son sus propios jueces lo cual significa que el conocimiento adquirido en la clase ha sido asimilado y transformado de forma correcta.

5. CONCLUSIONES

- Al finalizar este proyecto se pudo confirmar que el juego es una herramienta de gran alcance en la práctica docente y más si se trata de la cátedra de Música. Si las actividades son orientadas correctamente se pueden enseñar conceptos que bajo otras condiciones serían más difíciles de transmitir.
- La implementación del color como estrategia para el trabajo lúdico, estimula el trabajo mental y por consiguiente la asimilación de conceptos fácilmente
- Innovar a la hora de proponer un sistema de enseñanza lúdico novedoso muchas veces no tiene que alejarse de los elementos más sencillos, mientras más elaborado sea el juego en cuanto a su construcción, materiales ejecución no significa que será exitoso.
- Toda actividad física que involucre el trabajo del cuerpo permite que el conocimiento fluya de una manera libre y pase de la palabra al hecho.
- En el aula de clases el docente es el encargado de aplicar un método de enseñanza lo mejor posible. De su capacidad de análisis y entrega depende el éxito o el fracaso.
- Materiales poco implementados como el velcro pueden ser utilizados en el aula como un recurso didáctico que logre captar la atención de los alumnos
- Las personas de la tercera edad, son muy receptados y disfrutan de toda actividad lúdica que los acerque a su niñez.

6. RECOMENDACIONES

A todos los docentes o futuros educadores en el área Musical, se les recomienda que nunca pierdan la capacidad de inventiva e imaginación, que siempre mantengan prendida esa chispa que les permita soñar con nuevas estrategias metodológicas y sistemas didácticos que por ingenuos o simples que parezcan inicialmente mediante la aplicación en la labor docente toman fuerza y encontrarán una razón de ser, así mismo que experimenten diferentes recursos pedagógicos con los cuales puedan llegar a sus alumnos captando su atención y por último que nunca olviden que en el fondo de cada uno de nosotros existe un niño listo para salir a jugar y salvar al mundo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CRATTY, Bryant. Desarrollo intelectual, juegos activos que lo fomentan. México: Ed Pax. 2002

DE CASTRO, Ricardo. Juegos y Actividades Musicales. Buenos Aires: Ed. Bonum. 1998.

FLORIÁN, Sandra. Juegos ingeniosos para adolescentes. Ed. Aula Alegre Mag. 2000.

GILB, Stella. Juegos que desarrollan vínculos humanos. México: Ed. Pax. 2001

JAMES O. Froseth, BLASER, Albert y WEIKART, Phyllis. Música y movimiento, actividades rítmicas en el aula. Barcelona: Ed. Grao. 2001.

MARIN ALVAREZ, Haydeé, MISSAS, María Clara y TOBÓN RESTREPO, Alejandro. “Juguemos a la música. Ed. Universidad de Antioquia. 2000.

MARTIN IBAÑEZ, Conchita y MARTÍN, Javier C. Colección “Vive la música”, Barcelona: Ed Octaedro. 2001.

PASCUAL MEJIA, Pilar “Didáctica de la música” España: Ed Prentice Hall. 2002

ANEXOS

REGISTRO FOTOGRÁFICO JORNADAS PEDAGOGICAS









AFICHE SUSTENTACIÓN

Sustentación de Grado

EL JUEGO

Herramienta para el desarrollo de habilidades musicales



A colorful illustration of three children standing on a piano keyboard. On the left, a boy with dark skin and curly hair is playing a drum set. In the center, a girl with orange pigtails is playing a violin. On the right, a boy with blonde hair is playing a saxophone. Musical notes are floating around them, and a trail of colorful dots leads from the saxophone towards the right.

Auditorio Luis A. Calvo | **20 DE FEBRERO** | **5^{PM}** | **LEIDY MILENA COLMENARES PRADA.** | **JONATHAN ANDRÉS PINTO PEÑALOZA.** |

Universidad Industrial de Santander
CONSTRUIAMOS FUTURO