



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
FACULTAD DE BELLAS ARTES  
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN MUSICAL  
LICENCIATURA EN MÚSICA

### ACTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Los profesores abajo firmantes, constituidos como Jurado Calificador para presenciar y evaluar la sustentación del trabajo de grado titulado:

**"EL CUENTO INFANTIL, UNA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA  
PARA LA ENSEÑANZA DE  
NOCIONES MUSICALES EN NIÑOS DE TRANSICIÓN"**

Presentado por el estudiante:

**ANDRÉS FELIPE GUEVARA RONCANCIO**  
c.c.1026263543  
cód.2011175019

Consideramos que dicho trabajo cumple con los requisitos y condiciones necesarias para su aprobación por las siguientes razones:

1. Presenta una propuesta consistente rigurosa implementada con criterios claros, creativos y sólidos.
2. La monografía es un aporte que enriquece la integración de las artes en el aula y se orienta al desarrollo del potencial humano emocional, cognitivo e imaginativo del niño.
3. La sustentación evidenció un claro dominio del tema en cuento a referentes conceptuales y todo lo atinente de los detalles del trabajo. Igualmente un gran respeto, compromiso y pasión por la calidad humana en la relación interpersonal con los niños.

	NOMBRE	FIRMA	NOTA
Jurado 1 - lector	ELIECER ARENAS MONSALVE		5.0
Jurado 2- lector	ANGELICA VANEGAS CABALLERO		5.0

**NOTA FINAL: Cinco (5.0)**

**OBSERVACIONES:**

Dado en Bogotá D.C., a los 26 días del mes de noviembre de 2015

**EL CUENTO INFANTIL, UNA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA  
PARA LA ENSEÑANZA DE  
NOCIONES MUSICALES EN NIÑOS DE TRANSICION**

**ANDRÉS FELIPE GUEVARA RONCANCIO**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**FACULTAD BELLAS ARTES**

**LICENCIATURA EN MÚSICA**

**BOGOTA**

**2015**

**EL CUENTO INFANTIL, UNA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA  
PARA LA ENSEÑANZA DE  
NOCIONES MUSICALES EN NIÑOS DE TRANSICION**

**ANDRÉS FELIPE GUEVARA RONCANCIO**


**Trabajo de Grado para optar el título de licenciado en Música**

**Asesor metodológico y disciplinar**

**Abelardo Jaimes Carvajal**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
FACULTAD BELLAS ARTES  
LICENCIATURA EN MÚSICA  
BOGOTA**


**2015**

	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE</b>	
<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>	
<b>Fecha de Aprobación: 10-10-2012</b>	<b>Página 1 de 3</b>	

1. Información General	
Tipo de documento	TRABAJO DE GRADO
Acceso al documento	UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. BIBLIOTECA FACULTAD DE BELLAS ARTES
Título del documento	EL CUENTO INFANTIL, UNA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA PARA LA ENSEÑANZA DE NOCIONES MUSICALES EN NIÑOS DE TRANSICIÓN
Autor(es)	GUEVARA RONCANCIO, ANDRÉS FELIPE
Director	ABELARDO JAIMES CARVAJAL
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2015. 105 p.
Unidad Patrocinante	UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. UPN
Palabras Claves	PRIMERA INFANCIA, NIÑO, CUENTO INFANTIL, INICIACION MUSICAL, EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA, ROL DOCENTE

2. Descripción
<p>El presente trabajo de grado es una investigación que busca comprender cómo generar experiencias significativas dentro del aula infantil para la enseñanza de contenidos musicales, articulando diferentes elementos (niño, profesor, cuento y espacio académico) usando el cuento como herramienta didáctica para lograr dicho objetivo.</p> <p>Durante el texto se evidencia la importancia de considerar al niño como un ser afectivo y por lo cual el vínculo que se genere con él es de gran importancia en su proceso de aprendizaje. Asimismo se afirma que el estudiante tiene procesos cognitivos particulares que al comprenderlos y tenerlos presentes al momento de enseñar, permiten tener una mayor claridad a como acercarlo a los nuevos contenidos de una forma más efectiva y significativa. También se lleva a reflexionar acerca del quehacer docente y motiva a que el profesor proponga e innove en sus clases, haciendo uso de su creatividad y capacidad cognitiva. Por otro lado, en el texto se expone al cuento como una herramienta pertinente para generar espacios lúdicos llenos de estímulos para el niño, que ayudaran a su aprendizaje musical y al mismo tiempo a estimular la imaginación y fantasía que lo caracterizan, brindando una formación integral del ser.</p> <p>En este sentido, el presente documento busca proveer al profesor de música, una herramienta que pueda usar en sus clases con el fin de dar una educación de calidad y de interés para el niño, no limitándose solo a la enseñanza de contenidos, sino que por medio del cuento infantil pueda generar un espacio donde se genere una experiencia significativa, tanto para el niño como para el profesor y finalmente proveyendo al estudiante un conocimiento de contenidos musicales.</p>

3. Fuentes
<p>(algunas fuentes utilizadas)</p> <p>Dewey, J. (2008). El arte como experiencia. Traducción por Jordi Claramonte. Editorial Paidós Ibérica S.A.</p> <p>Giraldo, J. Y Grau, S. (2001) Curriculum cognitivo para educación infantil. Editorial Club Universitario.</p> <p>Guerrero, L. (2009). Como y porque enseñar música a los niños pequeños. La revolución creativa propuesta por Murray Schafer.</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2010). Orientaciones para evaluadores de experiencias. Ejemplares impresos en abril de 2010.</p>

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>ECOLÓGICA, ELABORANDO</small>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE</b>	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 2 de 3	

Ministerio de Educación Nacional, Serie de lineamientos curriculares. recuperado el 7 de 10 de 2014  
[http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339975\\_recurso\\_11.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_11.pdf)  
 Nérci, I. (1985) Hacia una didáctica general. Tercera edición octubre de 1985. Traducción por J. Ricardo Nervi. Los arreglos correspondientes a la 3 edición en castellano fueron traducidos por Maria Cecilia Eguibar. Editorial Kapelusz S. A., Buenos Aires, Argentina.  
 Vigotsky, L. (2003). La imaginación y el arte en la infancia. Editorial Akal. Edición 2003.

#### 4. Contenidos

El presente trabajo consta de cuatro (4) capítulos. En el primer capítulo se exponen los objetivos propuestos del trabajo, la situación problema planteada y la justificación para la realización de esta investigación. En el segundo capítulo se exponen los elementos que se desearon articular desde un principio, los cuales son:

- **El niño:** Se describen sus procesos cognitivos y las características que tienen en su forma de pensamiento durante la edad comprendida entre los 4 y 6 años de edad
- **Cuento infantil:** Se describen las características a tener en cuenta para su elaboración y aplicación, partiendo de la idea de que es la herramienta didáctica a usar para articular los demás elementos.
- **Iniciación musical:** Se estipulan y argumentan los contenidos a abordar durante los cuentos infantiles.
- **Profesor:** Se menciona la importancia del profesor en la enseñanza y se motiva a realizar su labor de una forma excelente y propositiva.
- **Experiencia:** se define el concepto de experiencia con el fin de precisar cual es la experiencia de tipo significativa buscada al aplicar el presente trabajo.


En el tercer capítulo se describe la parte metodológica, la cual se divide en tres etapas:

- **Creación:** Se evidencian las decisiones tomadas a partir de la teoría investigativa, para el diseño de los cuentos, canciones y talleres que harán parte de la experiencia en el aula de clase.
- **Aplicación:** Se describe de forma detallada la aplicación y los cambios ocurridos durante el desarrollo de los talleres prácticos del presente trabajo.
- **Análisis:** Se compara lo observado en la aplicación con respecto a la teoría expuesta en los referentes conceptuales, dando cuenta de cómo se refleja dicha teoría en la práctica.

Por último en el cuarto capítulo se encuentran el apartado de las conclusiones resultantes de la aplicación y el análisis del trabajo de investigación.

#### 5. Metodología

La presente investigación tiene un enfoque descriptivo ya que busca dar cuenta por medio de la observación estructurada la experiencia vivida durante la aplicación del trabajo. También es una investigación cualitativa puesto que se recolecta información para luego analizarla detenidamente sin basarse en métodos estadísticos. La observación estructurada consistió en realizar un paralelo entre lo observado en las grabaciones de la aplicación y la teoría expuesta en el capítulo correspondiente a los referentes conceptuales.

 <b>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</b> <small>Ministerio de Educación</small>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE</b>	
<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>	
<b>Fecha de Aprobación: 10-10-2012</b>	<b>Página 3 de 3</b>	

6. Conclusiones
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saber como aprende el niño y cuales son sus características cognitivas da mayor claridad al profesor de cómo abordar los contenidos que quiere enseñar, de una forma más asertiva.</li> <li>• Teniendo presente que el niño es un ser afectivo se debe generar un vinculo profesor- estudiante, sabiendo que éste ayudará a que exista un aprendizaje significativo.</li> <li>• El cuento resulta una excelente herramienta didáctica que sirve como articulador de los diferentes elementos teóricos, permitiendo generar un espacio propicio para la enseñanza en el aula.</li> <li>• El simple acto de contar el cuento no genera una experiencia significativa, es necesario comprender la articulación de los diferentes elementos tenidos en cuenta en la investigación</li> <li>• Se comprende el rol del profesor como alguien que no solo se limita a enseñar determinados contenidos, sino también a impactar la vida de los estudiantes de una forma positiva, contribuyendo así a la formación integral del ser.</li> <li>• Es importante usar las capacidades cognitivas y creativas del profesor para proponer e innovar en las clases, dando como resultado una educación de calidad y un crecimiento a nivel personal y profesional.</li> </ul>

<b>Elaborado por:</b>	Andrés Felipe Guevara Roncancio
<b>Revisado por:</b>	Francisco Abelardo Jaimes Carvajal

<b>Fecha de elaboración del Resumen:</b>	30	11	2015
--	----	----	------

## Tabla de Contenido

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>9</b>
<b>CAPITULO UNO: SITUACIÓN PROBLÉMICA.....</b>	<b>11</b>
<b>1.1 Problema.....</b>	<b>11</b>
<b>1.2 Pregunta de investigación.....</b>	<b>13</b>
<b>1.3 Objetivo general .....</b>	<b>13</b>
<b>1.4 Objetivos específicos.....</b>	<b>13</b>
<b>1.5 Justificación.....</b>	<b>14</b>
<b>CAPITULO DOS: REFERENTES CONCEPTUALES.....</b>	<b>16</b>
<b>2.1 Niño.....</b>	<b>16</b>
<b>2.2 El cuento infantil .....</b>	<b>23</b>
<b>2.3 Iniciación musical.....</b>	<b>28</b>
<b>2.4 El rol del profesor en la iniciación musical .....</b>	<b>32</b>
<b>2.5 Experiencia.....</b>	<b>34</b>
2.5.1 Componentes del aprendizaje significativo.....	37
2.5.2 Recursos para una experiencia significativa.....	39
2.5.2.1 La sala ambiente .....	40
2.5.2.2 Recursos Audiovisuales .....	41
<b>CAPITULO TRES: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>43</b>
<b>3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>43</b>
<b>3.2 POBLACIÓN.....</b>	<b>43</b>
<b>3.3 INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS .....</b>	<b>45</b>
<b>3.4 DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>45</b>
3.4.1 Creación .....	46
3.4.4.1. El cuento infantil en la iniciación musical.....	46
3.4.1.2. Elaboración de los cuentos y las canciones.....	47

3.4.2 Aplicación de los talleres .....	53
3.4.2.1 Taller # 1 .....	55
3.4.2.2 Taller # 2 .....	58
3.4.2.3 Taller # 3 .....	60
3.4.2.4 Taller # 4 .....	62
3.4.2.5 Taller # 5 .....	64
3.4.2.6 Taller # 6 .....	66
3.4.3 Análisis de datos.....	68
3.4.3.1 Taller # 1 (Video: Taller 1) .....	68
3.4.3.2 Taller # 2 (Videos: Taller 2).....	72
3.4.3.3 Taller # 6 (Video: Taller 6).....	79
3.4.3.4 Dibujos y Cartas.....	81
3.4.3.4.1 Dibujos.....	81
3.4.3.4.2 Cartas.....	82
<b>CAPITULO CUATRO: CONCLUSIONES .....</b>	<b>86</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>90</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>93</b>

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo describe la implementación del cuento infantil dentro de la enseñanza musical en niños que cursan el grado de Transición en educación pre-escolar, con el fin de generar experiencias que sean significativas para el estudiante.

El trabajo se sustenta en la teoría expuesta en el segundo capítulo dedicado a los referentes conceptuales. En primer lugar se describen algunos procesos del desarrollo cognitivo del niño entre los 4 y 6 años, posteriormente se puntualiza en diferentes aspectos y características del cuento infantil, además de los elementos a tener presentes en su creación e implementación. Como tercero se menciona la iniciación musical como el espacio de aplicación del trabajo monográfico. En cuarto lugar se indica la importancia del profesor en la generación de experiencias significativas. Finalmente se define el concepto de experiencia con el fin de precisar cual es la experiencia de tipo significativa buscada al aplicar el presente trabajo.

En el diseño metodológico de la investigación se describe de una forma detallada el recorrido de la investigación, dividiéndola en tres etapas: creación, aplicación y análisis de resultados.

Es importante señalar que el proyecto fue aplicado en un grupo de 16 estudiantes del grado Transición, pertenecientes al jardín infantil “A E I O U”, ubicado en el barrio Colón de la localidad de Puente Aranda en la ciudad de Bogotá.

Por último se encuentran el apartado de las conclusiones resultantes de la aplicación y el análisis del trabajo de investigación.

## CAPITULO UNO: SITUACIÓN PROBLÉMICA

### 1.1 Problema

A diario las personas protagonizan situaciones que pasan desapercibidas para ellas mismas, sucesos irrelevantes o hechos cotidianos indiferentes, pero existen otros, que pueden ser tanto buenos como malos, que se tallan con fuerza sobre la memoria y que con frecuencia se asocian a un aroma, un color, un sonido o un lugar determinado. Estos recuerdos tienen raíces emocionales y sensoriales profundas que se detonan sorpresivamente ante el estímulo debido. De esta forma la remembranza trae consigo el conocimiento, las sensaciones y experiencias asociadas a aquel momento.

En el caso del niño que se encuentra cursando su nivel de educación pre-escolar, vive muchas experiencias dentro de la institución educativa, la cual está interesada en enseñar de una forma asertiva diferentes contenidos, brindando una enseñanza de calidad. En este caso, el investigador quiso aportar elementos para la iniciación musical desde una perspectiva interdisciplinaria de las artes y esto es lo que configura todo el trabajo investigativo. Por ésta razón el presente trabajo se centra en la enseñanza artística del niño, específicamente en su educación musical, y busca brindar un espacio donde el niño viva una experiencia lúdica cargada de significancia sin perder el foco de transmitir un conocimiento concreto.

Uno de los elementos que configuró el problema, fue cómo romper la cotidianidad escolar vivida por los niños, brindándoles una experiencia nueva que fuera atractiva y que trascendiera en su aprendizaje musical, es decir que los estudiantes recordaran con agrado la experiencia y al mismo tiempo los contenidos abordados.

Es entonces donde surgió otro elemento del problema, el cual consistió en definir las herramientas didácticas a usar para la generación de experiencias significativas, y se decidió que el Cuento Infantil fuera un instrumento principal y articulador de la experiencia.

El cuento está presente en la vida del niño en diferentes espacios, tales como la escuela y el hogar, generando lazos y vínculos afectivos con quienes lo narran o lo leen, dando así procesos de aprendizaje significativos. Los personajes que están descritos dentro de dichos cuentos pasan a ser no sólo protagonistas de la historia sino parte vigente y real de la imaginación y pensamiento creativo del niño.

Es así que el cuento aporta de manera implícita la enseñanza de distintos aspectos y saberes, que han sido muy bien utilizados en la formación de conductas y valores, además de brindar conocimiento e información concreta de áreas como sociales, biología, lengua materna y extranjera, lógica matemática, y por supuesto la música.

Por último, se encuentra el profesor como un elemento fundamental del problema, en el sentido que define la ruta del proceso de enseñanza-aprendizaje y por tanto no se limita a transmitir el conocimiento, sino a pensar en el estudiante como un sujeto activo en el quehacer cotidiano, y construyendo en la experiencia su ser docente, que también aprende al ser más consciente del diseño, aplicación y evaluación de sus propias clases.

## **1.2 Pregunta de investigación**

¿Qué elementos se articulan en la consolidación de una experiencia significativa en iniciación musical, a partir de la estrategia didáctica de los cuentos infantiles, dirigida a niños de 4-6 años en un contexto de educación pre-escolar?

## **1.3 Objetivo general**

Comprender la articulación de los elementos: niño, profesor, cuento infantil, espacio académico para la realización de experiencias significativas en iniciación musical con niños que cursen el nivel de Transición, a partir de la implementación del cuento infantil.

## **1.4 Objetivos específicos**

- Estructurar los elementos teóricos que sustenten el diseño y aplicación para la generación de una experiencia significativa.
- Generar la experiencia significativa en el aula de clase, teniendo en cuenta la articulación de todos los elementos definidos en los referentes conceptuales.
- Realizar una descripción detallada de lo sucedido en los talleres.
- Analizar el resultado de los talleres aplicados a la luz de los referentes conceptuales para comprender si se generó una experiencia significativa.

## **1.5 Justificación**

Durante años, diferentes personas se han sentado a pensar y a generar nuevas metodologías para la enseñanza musical en niños. De aquí se pueden destacar trabajos como los de Dalcroze, Orff, Willems, Martenot, Kodaly, Montessori, Suzuki, Murray Schafer, entre otros. Estos han aportado de forma significativa a la formación musical de manera progresiva y organizada.

Ahora bien, el presente proyecto no busca brindar una nueva metodología, pero si aspira proveer al maestro una nueva herramienta que pueda incorporar dentro de sus clases de iniciación musical y que ayude a continuar dando una educación de calidad y de interés para el niño, y que a su vez no se limite a la simple transmisión de conocimientos, sino que por medio del cuento se genere una experiencia cargada de significancia que ayude a que el conocimiento impartido trascienda y al mismo tiempo incentive y motive el gusto por la música.

Por otro lado, se busca brindar a aquellos profesores interesados en la educación infantil un documento que, al destacar algunos de los procesos cognitivos característicos en el niño de 4 a 6 años, permita al docente tener claridad de cómo presentar y enseñar los nuevos conocimientos de una forma más asertiva y atractiva para el estudiante.

También, se busca contribuir a la formación musical del niño y al crecimiento del docente como persona y como profesional en la educación, dando como resultado una experiencia significativa no solo para el estudiante, sino también para el docente.

Por último se pretende motivar la labor del profesor, inspirando a los docentes a que realicen nuevas ideas para el mejoramiento de la enseñanza y para que no solo se limiten a transmitir información, sino que vayan más allá de dictar contenidos y decidan ser agentes sociales activos, que marcan huella en sus estudiantes de una forma positiva, contribuyendo a la sociedad.

## CAPITULO DOS: REFERENTES CONCEPTUALES

En el presente capítulo se abordarán lo que se consideran los 5 referentes de la presente investigación. Primero se hablará del niño abordando sus procesos cognitivos en el aprendizaje. En segundo lugar, se hablará del cuento infantil, el cual es la herramienta didáctica a utilizar en la aplicación. Como tercero se abordará la iniciación musical, siendo el espacio académico en el cual se aplica el presente trabajo. En cuarto lugar está el rol del profesor dentro de la iniciación musical donde se expondrá la importancia de éste para la generación de experiencias significativas en los niños dentro del aula de clase y, por último se definirá el concepto de experiencia para precisar cuál es la experiencia de tipo significativo que se buscó generar al aplicar el trabajo.

### 2.1 Niño

El presente trabajo monográfico está centrado en la formación musical dirigida a niños que se encuentren en su educación pre-escolar, específicamente a aquellos que estén cursando el nivel de Transición. El Ministerio de Educación Nacional de la República de Colombia habla acerca de la educación preescolar diciendo: *“Corresponde a la ofrecida al niño menor de seis (6) años, para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.”*(Ley 115 Art 15). En su página oficial, el MEN resalta: *“Este nivel comprende mínimo un grado obligatorio llamado de Transición. Los dos grados anteriores se denominan respectivamente prejardín y jardín.”*

Por ser el niño de 4 a 6 años a quien va dirigida la aplicación de la propuesta metodológica planteada en este trabajo, se considera importante entender su desarrollo cognoscitivo, con el fin de proveer un material que sea de interés para el mismo. De esta manera, es necesario saber cómo es su manera de ver el mundo y cuáles son sus procesos cognitivos.

Según el texto “Serie de lineamientos curriculares Preescolar” del MEN:

*“Entender el desarrollo de la dimensión cognitiva en el niño que ingresa al nivel de educación preescolar, remite necesariamente a la comprensión de los orígenes y desarrollo de la gran capacidad humana para relacionarse, actuar y transformar la realidad, es decir, tratar de explicar cómo empieza a conocer, cómo conoce cuando llega a la institución educativa, cuáles son sus mecanismos mentales que se lo permiten y cómo se le posibilita lograr un mejor y útil conocimiento.”( p. 19)*

En la misma dirección se decidió tomar a Nérici Giuseppe y Giraldo J. Y Grau, autores que toman ideas de Piaget y las exponen de una forma clara ayudando a comprender el desarrollo cognoscitivo en el niño.

Nérici Giuseppe en su libro “Hacia una didáctica general dinámica”, dice:

*“Es interesante y necesario para el docente conocer las ideas de Piaget en cuanto al desarrollo cognoscitivo del hombre, con el objeto de adaptar la enseñanza a las condiciones de aprendizaje del alumno y crear condiciones que favorezcan su desarrollo intelectual” (Nérici, I. 1985 p. 92)*

Por otro lado, en el libro “Curriculum cognitivo para educación infantil” de Giraldo, J. Y Grau, S.(2001), el autor busca entender la construcción del conocimiento desde la temprana

edad y el aprendizaje del pensamiento. Para esto, Giraldo, J., al igual que Nérici, referencia el trabajo de Piaget concerniente al desarrollo de la inteligencia y desarrollo cognitivo.

Giraldo expone algunos factores importantes para el desarrollo cognitivo propuesto por Piaget.

- A. *“Procesos madurativos del sistema nervioso o base necesaria para el desarrollo intelectual.*
- B. *La experiencia adquirida por el sujeto en su interacción con el medio físico.*
- C. *El contexto social.*
- D. *La equilibración de las estructuras cognitivas que se producen mediante los procesos de asimilación, acomodación y adaptación.”* (Giraldo, J. 2001, p. 23)

La asimilación y acomodación son los procesos que constantemente se dan en la vida del ser humano y así tener un equilibrio en las estructuras cognitivas mediante su desarrollo. Por lo anterior, en la aplicación de la propuesta, se busca generar experiencias donde se estimule estos procesos en los cuales el niño acomode su estructura cognitiva al nuevo conocimiento y así poderlo asimilar.

Nérici explica que *“el ser vivo busca siempre conservar su estructura, por lo que se encuentra en constante organización interna, con el fin de conservar su identidad “* (Nérici, I. 1985 p. 92)

La asimilación puntualiza el proceso en donde el niño entiende los nuevos acontecimientos, al compararlos con los conocimientos y las experiencias relevantes pre-existentes en su estructura cognitiva (Giraldo, J. Y Grau, S.2001, p. 23). Es así que al aplicarse los talleres se busca partir desde situaciones que sean familiares, cercanas y

relevantes para niño, que le permitan relacionar fácilmente el nuevo conocimiento con el ya pre-existente.

La acomodación describe el proceso en donde la nueva información se asimila debido a los cambios en la estructura cognitiva del niño, con el fin de entender y añadir los nuevos conocimientos y experiencias a su estructura cognitiva (Giraldo, J. 2001, p. 23). Aunque Nérici menciona que la acomodación puede representar la modificación, tanto del niño como del nuevo conocimiento o la modificación de ambos, cuando es necesario, para que se realice una asimilación. Es así lo que se denomina en el hombre aprendizaje (Nérici, I. 1985, p. 93).

Así mismo, el proceso de asimilación y acomodación solo es posible cuando el niño interactúa con el medio que lo rodea. Por lo tanto, los talleres buscarán dar una participación al niño, es decir que él no solo se limite a escuchar o recibir por parte del profesor, sino que sea un agente activo dentro del salón, experimentando y descubriendo por sí mismo lo que se le busca enseñar.

Cuando existe dicha interacción Nérici nombra lo que es el esquema de acción, el cual es un momento específico que servirá de referencia para realizar el proceso de asimilación y acomodación. Por lo tanto es de gran importancia que el medio donde se encuentre el niño a la hora de realizar la aplicación de la propuesta metodológica provoque nuevos estímulos y proporcione nuevas experiencias para que exista éste esquema de acción. Nérici menciona: *“cuanto más rico en estímulos es el medio, mayor es el esfuerzo de adaptación del organismo.”* y *“Resulta interesante que las nuevas situaciones estén, en cierto modo, relacionadas con las situaciones ya vividas, lo cual favorece la acomodación.”* (Nérici, 1985, p. 94)

*“Por lo tanto, según Piaget, el aprendizaje se procesa por medio de la asimilación y la acomodación. Pero la mayor posibilidad de aprendizaje y, por consiguiente, de actuación del individuo ante diferentes situaciones de la vida, resulta de la acomodación, y ésta sólo tendrá lugar si se coloca al niño o al educando ante situaciones problemáticas, para que éstas provoquen el enriquecimiento del individuo, en esquemas de acción por alteración y asociación de los naturalmente existentes por herencia.”* (Nérici, I. 1985, p. 94)

Es entonces necesario que los talleres no solo transmitan un conocimiento, sino que también inviten a que cada sujeto ponga en practica lo visto en el taller, mediante diferentes actividades que sean de interés y que se conviertan en las situaciones problemáticas que menciona Nérici.

Además de los factores anteriormente mencionados, se debe tener en cuenta lo que Piaget denomina la Etapa pre-operacional que abarca de los 2 a los 7 años de edad. Este nombre surge *“porque el sujeto no es capaz todavía de realizar operaciones”* (Giraldo, J. 2001, p.16), entendiendo operaciones como *“conjunto de acciones organizadas en sistemas dependiendo unas de otras”* ” (Giraldo, J. 2001, p.16)

Teniendo claro que la población a quien está dirigido el presente proyecto se encuentra dentro de la etapa planteada, es de suma importancia indagar las características que se destacan en la misma. Es preciso saber lo que el niño ya puede hacer o comprender para usarlo a favor durante la aplicación de la investigación, igualmente lo que el niño desarrolla en su cognición durante este periodo.

Así las cosas, Giraldo ubica las etapas del pensamiento dividiéndolas de acuerdo a la edad del niño. En lo concerniente al presente trabajo monográfico, interesa la segunda etapa que se identifica como pensamiento intuitivo, el cual consiste en que el niño adopta como verdadero aquello que le gusta, sin importar si lo puede demostrar o no. (Giraldo, J. Y Grau, S.2001, p. 18).

Es de resaltar que según esta teoría, el niño no tiene en cuenta el punto de vista del otro. (**Egocentrismo**). Su lógica es afectiva. Por lo tanto es importante crear un vínculo afectivo entre el profesor y el niño durante los talleres. El niño fija su atención en lo que él considera llamativo, es esclavo de la percepción inmediata. Es entonces trabajo del profesor valerse de diferentes herramientas que le permitan llamar la atención del niño y de generar expectativa para lograr su **Centración**. El niño es incapaz de realizar una operación en los dos sentidos del recorrido. (**Irreversibilidad**). Esta característica debe tenerse presente en el momento de proponer las actividades que se realicen dentro del taller. Finalmente el **Sincretismo** que es la interpretación que el niño hace de la realidad, sin necesidad de relacionar o encontrar una lógica. El niño simplemente se centra en la parcela que le interesa, las cosas son como él las imagina, y es aquí donde aparece el **Animismo**, ya que él atribuye conciencia y sentimientos a objetos inanimados construyendo así un mundo mágico y fantástico (Giraldo, J. Y Grau, S.2001, p. 20). Para este trabajo el uso de muñecos o la creación de situaciones, personajes o espacios ficticios vienen a ser elementos articuladores de la experiencia. Al niño no habrá que explicarle el porqué de las cosas, sino presentárselas de una forma clara y atractiva.

Aparece la imaginación como un aspecto importante en la educación del niño. De esta forma es indispensable saberla usar como herramienta vital en los talleres de aplicación y así conducir el interés del niño. En el ensayo de Lev S. Vygotsky titulado “La imaginación y el

arte en la infancia”, el autor en su primer capítulo identifica dos tipos fundamentales de impulso, los cuales son la actividad reproductoria y la actividad que combina y crea.

Vygotsky menciona que al imaginarnos un cuadro del futuro basado en suposiciones o en imaginarnos eventos del pasado en donde no estuvimos presentes, no estamos reproduciendo, sino que estamos creando una imagen, formando una idea de algo, en resultado, estamos imaginando (Vygotsky, L. 2003 Cap. 1 s.p.).

Y es aquí donde afirma:

*“ toda actividad humana que no se limite a reproducir hechos o impresiones vividas, sino que cree nuevas imágenes, nuevas acciones, pertenece a esta segunda función creadora o combinatoria. El cerebro no solo es un órgano capaz de conservar o reproducir nuestras pasadas experiencias, sino que también es un órgano combinador, creador; capaz de reelaborar y crear con elementos de experiencias pasadas nuevas normas y planteamientos ”*(Vygotsky, L. 2003 Cap. 1 s.p.)

Es aquí donde Vygotsky, Nérci y Giraldo se encuentran al hablar del animismo. Para Vygotsky el juego es una de las manifestaciones más claras del acto creativo, y aclara que aunque en los juegos se ven representaciones de experiencias vividas por el niño, o reproducciones de lo visto por él, el sujeto no se limita a la reproducción de la acción, sino que la re-elabora y las combina con otras experiencias, creando una nueva realidad, en donde él se sienta cómodo (Vygotsky, L. 2003.Cap. 1 s.p.)

Así, lo anterior aporta los fundamentos a tener en cuenta en la creación de los talleres dirigidos a los niños, debido a que en ellos se generarán situaciones de interés para cada uno, siendo éste el espacio para usar su imaginación, planteándose a ellos mismos como

protagonistas de cada historia, dando como resultado una experiencia significativa que trascenderá en su futuro.

## **2.2 El cuento infantil**

El cuento infantil será usado como herramienta didáctica en los talleres para la construcción de experiencias que sean de gran significancia en el niño.

Para la definición y desarrollo del concepto de cuento infantil, se tomó de Raquel Fernández Vizoso, el principio presentado en la Universidad Internacional de la Roja, en el que expone sobre la literatura infantil y sus beneficios dentro del aula; cita a Aguilar y Silva: “el cuento es una narración breve, de trama sencilla y lineal, caracterizada por una fuerte concentración de la acción, el tiempo y del espacio” (Aguilar y Silva, 1984, p. 242)

En cuanto a la clasificación de los cuentos, Fernández hace mención de dos categorías:

1. Los cuentos de autor: Son aquellos que han sido escritos por un autor en específico y se valen del texto escrito. Pueden ser narrados de forma oral sin necesidad de estar ligado cien por ciento con el texto, pero deben ser adaptados con anticipación por el narrador.
2. Los cuentos populares: estos “beben de la oralidad, nacen de ella y a menudo se trasladan a la literatura escrita” (Fernández, R. 2012, p. 15). Este tipo de cuento es recomendado para usarse dentro del aula y más si está dirigido al público infantil.

Además del tipo de cuento, es importante indagar acerca de la estructura que debe tener para la correcta creación de las historias que se usarán durante la aplicación de la investigación.

Fernández menciona el trabajo de Vladimir Propp titulado “Morfología del cuento” donde se describen 31 funciones o acciones por parte del protagonista. No todas deben aparecer en el cuento, pero sí se respeta el orden de aparición. Es aquí donde se cita a Rodríguez Almodóvar (Colomer, 2010, p. 104), quien redujo estas 31 funciones, a tan solo 9, diciendo que aunque no es una constante, sí son las que con mayor frecuencia aparecen:

1. Carencia o problema inicial
2. Convocatoria
3. Viaje de ida
4. Muestra de generosidad
5. Donación del objeto mágico
6. Combate
7. Pruebas
8. Viaje de vuelta
9. Reconocimiento del héroe

También, Fernández propone fórmulas de inicio y cierre en los cuentos, como el famoso “había una vez...” y el “vivieron felices.” Pero también plantea la posibilidad de realizar rituales para ambientar y lograr la atmósfera de fantasía. En conclusión, el inicio debe disponer al niño a comenzar un viaje a través del cuento, que abra la imaginación y un deseo por estar de una forma activa durante la narración. En cuanto al cierre, se debe dar una

conclusión concreta que ayude a un buen aterrizaje de vuelta al mundo real. Entonces, se planea realizar dentro del taller un rito mágico que consista en llamar al personaje principal para que sea él quien cuente la historia, ayudando así a generar un ambiente propicio para la realización del cuento. Se busca con esto disponer al niño en una actitud de escucha y participación.

Por último, Fernández, parafraseando a Cervera, dice acerca del cuento: “servirá, además, para establecer lazos de afecto y confianza, formar hábitos de atención y ejercer una fuerte motivación. Siempre como resultado de tratar el cuento y el acto de contar como arte, no como un libro de texto, no de forma extremadamente academicista.” (Fernández, R. 2012, p. 18). Por lo tanto la experiencia que se busca realizar a través de los talleres no solo tiene como finalidad transmitir nociones musicales, sino el de aportar en la formación integral del ser.

Ahora bien, teniendo presente las características cognitivas del niño de 4-6 años, (como lo es el pensamiento intuitivo junto con sus características y la capacidad imaginativa) y las particularidades vistas acerca del cuento, se evidencia de mejor forma cuáles son las ventajas que tiene usar el cuento dentro del aula, debido a que éste, al ser una parcela de interés en el niño, se convierte también en una herramienta para el profesor.

Por lo tanto se considera al cuento como un excelente material didáctico para la enseñanza en los niños. Por esto mismo, Nérci a pesar de no hablar específicamente del cuento, menciona el material didáctico como pieza fundamental en el trabajo de aula y detalla una lista de 20 finalidades que se tiene con éste material. Estas finalidades se tendrán presentes en el momento de la aplicación de los cuentos y el desarrollo de los talleres con los niños.

El material didáctico tiene como finalidad:

1. *Aproximar al alumno a la realidad de lo que se quiere enseñar, ofreciéndole una noción más exacta de los hechos o fenómenos estudiados.*
2. *Motivar la clase.*
3. *Facilitar la percepción y la comprensión de los hechos y de los conceptos.*
4. *Concretar e ilustrar lo que se está exponiendo verbalmente.*
5. *Economizar esfuerzos para conducir a los alumnos a la comprensión de hechos y conceptos.*
6. *Contribuir a la fijación del aprendizaje a través de la impresión más viva y sugestiva que puede provocar el material.*
7. *Dar oportunidad para que se manifiesten las actitudes y el desarrollo de habilidades específicas, como el manejo de aparatos o la construcción de los mismos por parte de los alumnos.*
8. *Despertar y retener la atención.*
9. *Ayudar a la formación de la imagen y a su retención.*
10. *Favorecer la enseñanza basada en la observación y la experimentación.*
11. *Facilitar la aprehensión sugestiva y activa de un tema o de un hecho en estudio.*
12. *Ayudar a la formación de imágenes concretas, dado que cada uno debe percibir la información oral o escrita según su capacidad de discriminación, su discernimiento y sus experiencias anteriores.*
13. *Ayudar a comprender mejor las relaciones entre las partes y el todo en un tema, objeto o fenómeno.*
14. *Ayudar a la formación de conceptos exactos, principalmente con respecto a temas de difícil observación directa.*
15. *Hacer la enseñanza más activa y concreta, así como más próxima a la realidad.*
16. *Dar oportunidad de que se analice e interprete mejor el tema en estudio, con miras al fortalecimiento del espíritu crítico.*
17. *Reducir el nivel de abstracción para la aprehensión de un mensaje.*
18. *Facilitar la comunicación de la escuela con la comunidad y el mejor conocimiento de su realidad.*

19. *Dar un sentido más objetivo y realista del medio que rodea al alumno y a la escuela, y en el cual el educado tendrá que actuar.*
20. *Favorecer el aprendizaje y su retención.*

Para este último, Nérici menciona que según estudios, el porcentaje más alto de aprendizaje se da por medio de dos sentidos, la vista (83%) y el oído (11%). En cuanto a la retención, menciona que el porcentaje más alto se da por medio de lo que se aprendió oyendo y luego haciendo (90%). Y por último, da las cifras de la durabilidad de esa retención y muestra que lo audiovisual tiene un aproximado de 82% durante las 3 horas después de expuesto el tema y un 65% después de 3 días. (Nérici, I. 1985, p. 283)

Según lo anterior, se marca una pauta importante en el momento de la planeación de los talleres, pues el cuento infantil que busca transmitir nociones musicales al niño, no debe ser solo auditivo, sino también debe invitar al sujeto a interactuar con su entorno, ser rico en estímulos, por lo que se debe tener presente un soporte visual y actividades que sean de interés para el niño, llevando así a que la narración del cuento se convierta en una experiencia del cual el estudiante quiera ser partícipe.

Por otro lado, también se menciona que el material didáctico debe ser ensayado antes de la clase, y más cuando se necesitan materiales o aparatos. Lo ideal es que el profesor no llegue a improvisar, sino que tenga todo a la mano, buscando que no existan percances que puedan dispersar la atención del estudiante (Nérici, I. 1985, p. 284). Es entonces importante la planeación de la clase y el previo ensayo de los recursos a usar dentro de los talleres. Un ejemplo puede ser al momento de querer reproducir un video ó una canción, haciéndose necesario comprobar que los formatos sean compatibles con los recursos como televisores o

computadores existentes en la sala. De no cerciorarse previamente, pueden ocurrir errores que lleven a la insatisfacción del niño por no poder realizar la actividad anunciada.

Otro aspecto importante a tener en cuenta en la aplicación del cuento es la generación de expectativa. Aunque Nérici no lo expone de esa manera, él considera importante que el profesor no debe mostrar desde el comienzo todo el material didáctico, ya que podría llegar a ser indiferente para los estudiantes, en cambio propone que se exponga poco a poco. (Nérici, I. 1985, p. 284).

En el caso del cuento infantil, debe generarse una expectativa que conlleve a un momento mágico. El profesor debe encargarse de generar curiosidad, interés, expectativa, para que el cuento sea la parcela de interés del niño. Esto puede lograrse al no presentar o mostrar a los personajes de cada cuento desde el comienzo del taller, pero sí dar una antesala de lo que sucederá o qué personaje aparecerá, para generar curiosidad en el niño.

### **2.3 Iniciación musical**

Habiendo dejado en claro la importancia y justificación del cuento como parte fundamental del presente trabajo monográfico, es necesario ahora establecer el espacio académico en donde dicha herramienta tendrá uso, junto con las temáticas a abordar en las narraciones. Por lo tanto, se hablará de la iniciación musical, su importancia en la formación del niño y la selección de los temas tratados en cada cuento.

En el artículo de la revista electrónica LEEME (Lista Electrónica Europea de Música en la Educación) titulado “La educación musical en la etapa 0-6 años”, Maravillas Díaz, doctora en Filosofía y Ciencias de la educación, expone la importancia de la música en la vida del ser humano. Comenzando el artículo aclara que *“la escuela no es un espacio para formar artistas, pero entendemos que debe ser facilitadora del conocimiento de los lenguajes expresivos por ser éstos importante medio de comunicación y de fomento del espíritu crítico”*. (Díaz, M. 2004).

Es así que se argumenta la enseñanza musical como parte importante en la vida de todo ser humano, entendiendo que el fin de esta formación no es preparar músicos profesionales, sino brindar desde la música y el arte, aportes al aprendizaje integral del ser, lo que está totalmente de acuerdo con lo descrito en la Ley 115 donde habla acerca de la educación pre-escolar, tal como está citado al comienzo del capítulo (Ley 115 Art. 15).

Sumado a lo anteriormente planteado, se considera necesario citar lo descrito en la serie de lineamientos curriculares de pre-escolar del MEN donde se refiere al enfoque de la educación pre-escolar:

*“Su enfoque está fundamentado en el reconocimiento de un saber en los niños; la interacción con sus entornos natural, familiar, social, étnico y cultural; la generación de situaciones que estimulen desde el inicio de la escolaridad el espíritu científico, la creatividad y la imaginación; la vivencia de situaciones que fomenten actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, autoestima, autonomía y la expresión de sentimientos y emociones; en la creación de ambientes lúdicos, comunicativos y de confianza que faciliten la interacción; en el reconocimiento de otros ambientes como ambientes para el aprendizaje, en fin, en una educación preescolar con carácter transformador.”*  
(MEN. P. 5 - 6)

También, Luis Guerrero Ortiz, asesor del Ministerio de Educación de Perú, en su ensayo titulado “Cómo y por qué enseñar música a los niños pequeños”, basándose en las ideas de Murray Schafer, dice:

*“La importancia de enseñar música a los niños, entonces radica en la posibilidad de formar una generación que recupere una capacidad inherente a su naturaleza como es la de reconocer y disfrutar los diversos sonidos de su entorno, los que existen y los que ella puede producir, distinguiéndolos del ruido. Pero además que pueda ser capaz incluso de crear música con ellos y de intervenir hasta en el diseño del paisaje acústico de su propia comunidad.”* (Guerrero, L. 2003, p. 4)

Así las cosas, se considera vital para este proyecto monográfico abordar las características o cualidades del sonido, como los temas a tratar en los cuentos infantiles. Partiendo de la idea que el sonido es la materia prima para hacer música y por esto es necesario conocer sus cualidades para así manejarlo. Complementando la idea, Guerrero dice: “Precisamente, Murray Schafer cree que podemos aprender desde niños a manejar los sonidos con menos torpeza y a tratarlos más bien como objetos precisos.” (Guerrero, L. 2003, p. 8).

Guerrero, L., parafraseando a Murray Schafer, menciona que la enseñanza musical de niños se da en 3 momentos:

1. Cuando aprendiendo a escuchar su entorno, el niño conoce el paisaje sonoro en el cual se encuentra.
2. Cuando el niño crea su propia música, usando su potencial creativo.
3. Cuando se propicia el encuentro de la música con todas las artes, haciendo de su

aprendizaje una experiencia multisensorial que supere la clásica fragmentación que caracteriza a la educación formal. (Guerrero, L. 2003, p. 6)

Ahora bien, acercar al niño a que vivencie y conozca los sonidos en los cuales se encuentra inmerso y escuche este “paisaje sonoro” como una composición musical, se vuelve fundamental en su desarrollo auditivo.

Se busca entonces, enseñar y dar una aplicación de las cualidades del sonido por medio de los cuentos infantiles. Es decir, que el niño de una forma consciente haga uso de los sonidos y sus cualidades.

A continuación se expondrán las cualidades del sonido, las cuales serán el eje temático de cada cuento. Para este punto, se tomo textualmente la definición dada en la pagina <http://www.educarchile.cl> donde se expone de forma breve y clara cada cualidad del sonido. Es importante aclarar que no se tomó la definición del Oxford musical, ya que la definición proporcionada se enfocaba en el fenómeno físico producido.

*1. **Altura:** es la propiedad de lo agudo o grave que tiene un sonido. La altura depende de la frecuencia de la onda sonora, de la velocidad de vibración del cuerpo sonoro. Entre más vibre, más agudo será el sonido, entre menos vibre más grave.*

*2. **Intensidad:** es el grado de fuerza con que un sonido llega a nuestro oído. La intensidad depende de la amplitud de la vibración. Es la potencia acústica (volumen) de un sonido, que se mide en decibeles. De esta manera tendremos sonidos fuertes, medios o débiles.*

*3. **Duración:** es el espacio temporal que ocupa un sonido desde su aparición hasta su extinción. Es equivalente al tiempo que transcurre entre el comienzo y el fin de un sonido. Existen sonidos largos, que se prolongan en el tiempo, sonidos de mediana duración, y sonidos cortos. Si combinamos la duración de diferentes sonidos produciremos diferentes ritmos.*

*4. **Timbre:** es la característica propia de cualquier sonido o grupo de sonidos. El timbre no solo comprende las otras tres cualidades (altura, intensidad, duración) y es indisoluble de ellas, sino que es determinado por la fuente sonora (madera, metal, etcétera) y forma de producir el sonido (soplar, frotar, tañer, etc.). Este identifica la fuente de la cual proviene el sonido, por la forma de las ondas, asegurando que en las mismas condiciones el sonido producido será semejante al anterior. Esta cualidad no es medible, sólo es descriptible.*

## **2.4 El rol del profesor en la iniciación musical**

Como bien se señaló desde un comienzo, también el profesor es parte fundamental del proyecto, debido a que éste es el encargado de dirigir y realizar los talleres. Así mismo, es

responsabilidad del maestro la aplicación de la propuesta, motivando no sólo a los estudiantes sino asumiendo su propia labor docente.

En la revista *Creatividad y Sociedad*, Silvia Malbrán, Profesora de Psicología auditiva y de cognición musical auditiva en Argentina, presentó un escrito en el año 2009, titulado “La creatividad de los maestros y la educación musical”. En el texto se expone que siempre se ha analizado la parte creativa del educando y no del educador, la última no debe pasar desapercibida. La creatividad del educador hace referencia a proponer diferentes ideas novedosas, por medio de recursos y herramientas, permitiéndole romper los esquemas tradicionales en el trabajo de aula; llevando el conocimiento a los estudiantes a partir de sus necesidades, queriendo no sólo transmitir conocimiento sino también ampliar el gusto musical del estudiante; de aceptar el reto de enseñar música y valerse de diferentes recursos para lograrlo de la mejor forma. Además, el maestro que es creativo, crece como persona, educador y músico. (Malbrán, S. 2009, p. 83-84)

El maestro es una persona que puede hacer uso de su estructura cognitiva y su complejidad de pensamiento para crear. Silvia Malbrán menciona algunos de los atributos que tiene la creatividad en el maestro, tales como: originalidad (algo propositivo), curiosidad (diferentes formas de abordar un problema), carácter lúdico (buscar diferentes rutas, buscar nuevas respuestas), libertad (dejar volar su imaginación y proponer desde allí), entre otros. (Malbrán, S. 2009, p. 87).

Es así que el presente proyecto de grado no sólo busca aportar una estrategia en la educación musical, sino también, incentivar al maestro a proponer desde su creatividad.

Por último Silvia Malbrán concluye que una manera de evidenciar los resultados de aplicar la creatividad en el aula de clase, es dejando claro que a partir de la iniciativa del profesor se pueden alcanzar experiencias significativas.

*“Se ha visto que para el profesor como para los estudiantes, la actividad creativa es una experiencia atotélica, esto es, significativa por si misma. Al obtener éxito el maestro no piensa en el cumplimiento del currículo ni en la aceptación de sus superiores o directivos. Se siente feliz por la complacencia consigo mismo. Así también para los alumnos obtener una ejecución bien montada y gozosa, va más allá de buscar una gratificación externa... se sienten auto complacidos. Alcanzar estos beneficios es una forma de incrementar la significación del aprendizaje; los niños cada día quieren repetir la experiencia gozosa y se sienten felices por volver a vivirlo. La emoción artística no es un hecho habitual en la vida corriente ni en la escuela.”(Malbrán, S. 2009, p. 103)*

Es aquí donde aparece y se entiende la experiencia como un modelo integrador importante a abordar dentro del presente trabajo monográfico.

## **2.5 Experiencia**

Ahora se definirá el concepto de experiencia con el fin de precisar el tipo de experiencia significativa que se busca generar en la aplicación de la propuesta. Para ilustrarlo de forma pertinente se tomó a John Dewey en su libro “El arte como experiencia”, donde menciona en el capítulo 3 la vivencia de la experiencia:

*“La experiencia ocurre continuamente porque la interacción de la criatura viviente y las condiciones que la rodean está implicada en el proceso de la vida. En condiciones*

*de resistencia y conflicto, determinados aspectos y elementos del yo y del mundo implicados en esta interacción recalifican la experiencia con emociones e ideas, de tal manera que existe la intención consciente.”* (Dewey, J. 2008, p. 41)

Pareciera que la definición de experiencia se limitara a la simple acción de interactuar con el mundo que rodea al ser vivo, pero es de gran interés cuando más adelante se menciona que esta interacción puede ser de forma consciente, en donde se ven involucrados elementos propios de la persona que vive la experiencia como la parte emocional.

Dewey contrasta dos tipos de experiencia, primero presenta un cuadro donde una persona pone su mano en el arado y comienza a trabajar, puede verse interrumpido por diferentes motivos. Esas interrupciones no significan que la experiencia haya terminado. Para Dewey la experiencia concluye cuando se da un cierre verdadero, es decir que la experiencia inició con un objetivo y para que ésta realmente concluya debe llegar a cumplirse.

*“un juego se ejecuta completamente; una situación, ya sea la de comer, jugar una partida de ajedrez, llevar una conversación, escribir un libro, o tomar parte en una campaña política, queda de tal modo rematada que su fin es una consumación, no un cese. Tal experiencia es un todo y lleva con ella su propia cualidad individualizadora y de autosuficiencia. Es una experiencia”*(Dewey, J. 2008, p. 41-42)

Dewey habla acerca de experiencias vitales o experiencias que son importantes, relevantes y significativas para el sujeto. Estas experiencias son las que se pueden recordar, pueden ser recuerdos agradables o no, pero son perdurables. En dicha experiencia recordada, Dewey afirma que existen diferentes factores dando por hecho que unos de ellos fue más dominante haciendo que el sujeto la defina como un todo. (Dewey, J. 2008, p. 42-43)

Más adelante Dewey explica cómo una experiencia involucra emociones, y estas emociones son cualidades de la experiencia; dice: *“Las emociones son significativas de una experiencia compleja que se mueve y cambia. Digo cuando son significativas, porque de otra manera no son sino estallidos y erupciones de un niño perturbado.”* (Dewey, J. 2008, p. 48)

Por tanto, el simple hecho de que el niño se encuentre presente en el aula no asegura que esa experiencia vaya a trascender y a perdurar, en cambio el niño debe tener una disposición de querer estar donde se encuentra, es decir que sea consciente de lo que está viviendo, que su interacción con el medio sea motivada por su interés y no por obligación de encontrarse en el salón de clase. También se debe tener presente el factor emocional como un componente primordial a la hora de querer generar una experiencia que trascienda en la vida del niño.

Ahora bien, es necesario saber lo que el MEN menciona acerca de las experiencias dentro del ámbito educativo y, para esto, se usará el texto “Orientaciones para evaluadores de experiencias”, donde define la experiencia significativa:

*“Desde la perspectiva de desarrollo hacia la significación, una experiencia significativa para el Ministerio de Educación Nacional (MEN) es una práctica concreta (programa, proyecto, actividad) que nace en un ámbito educativo con el fin de desarrollar un aprendizaje significativo a través del fomento de las competencias. Se retroalimenta permanentemente a través de la autorreflexión crítica, es innovadora, atiende una necesidad del contexto identificada previamente, cuenta con una fundamentación teórica y metodológica coherente, y genera impacto positivo en la calidad de vida de la comunidad en la cual está inmersa, posibilitando así el mejoramiento continuo del establecimiento educativo en alguno o en todos sus componentes (académico, directivo, administrativo y comunitario) fortaleciendo la calidad educativa.”* (MEN, 2010, p. 7)

Como bien se entiende, la experiencia significativa dentro del salón de clases debe dar como resultado un aprendizaje significativo. Por consiguiente, es necesario para el trabajo de investigación presentado, referenciar aspectos del aprendizaje significativo. Para esto se cita el texto “La teoría del aprendizaje significativo” de David Ausubel, donde se menciona la experiencia significativa: “la experiencia humana no solo implica pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se considera en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia.” (Ausubel, D. p.1).

Así las cosas, se expondrá a continuación algunos componentes del aprendizaje significativo que se busca tener presente a la hora de aplicar los cuentos.

### **2.5.1 Componentes del aprendizaje significativo**

Se tendrán en cuenta las tres condiciones o requisitos para que exista un aprendizaje significativo, expuestas en el texto de David Ausubel.

1. **Conocimiento previo:** Uno de los elementos claves para que exista un aprendizaje significativo se resume en la famosa frase de Ausubel: “si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente.” (Ausubel, D. p. 1)

A partir del concepto mencionado se puede afirmar que el profesor debe ser consciente de reconocer que no trata con individuos de mentes en blanco, sino que ya poseen una estructura cognitiva previa, entendiéndose estructura cognitiva como “al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.” (Ausubel, D. p. 1).

Por tanto, si el profesor descubre cuáles son los conocimientos previos del niño, podrá usarlos para valerse de ellos como herramienta, donde el estudiante asocie el nuevo conocimiento con los previos. Cumpliendo así una de las primeras condiciones del aprendizaje significativo, el que es relacionar el nuevo contenido de una forma no arbitraria.

Por ejemplo: si el niño ya tiene un concepto en su estructura acerca de dos nociones de espacio tales como: arriba - abajo, el profesor de música puede tomar dicho conocimiento como punto de partida para la enseñanza de las nociones del sonido: altura o direccionalidad sonora

## **2. Materiales a aprender/conocimiento nuevo:**

A continuación se deben buscar dos elementos:

- “el material sea potencialmente significativo, esto implica que el material de aprendizaje pueda relacionarse de manera no arbitraria y sustancial (no al pie de la letra) con alguna estructura cognoscitiva específica del alumno” (Ausubel, D. p.5).

- Este material o nuevo conocimiento debe tener una estructura comprensible para el que aprende. Entonces el profesor debe saber acercar al niño al nuevo conocimiento.

### **3. Disposición Significativa:**

Ausubel plantea que el alumno debe manifestar una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognitiva. Además aclara que: “Así independientemente de cuanto significado posea el material a ser aprendido, si la intención del alumno es memorizar arbitraria y literalmente, tanto el proceso de aprendizaje como sus resultados serán mecánicos.” (Ausubel, D. p.5). Significa que aunque el niño tenga una estructura cognitiva previa favorable para relacionarla con los nuevos conocimientos, si no hay disposición para articular su estructura al nuevo concepto, simplemente el aprendizaje será memorístico, careciendo de significado.

Del mismo modo, esta disposición en el niño será en parte responsabilidad del profesor, pues debe crear un espacio adecuado que genere un ambiente propicio para que el niño se encuentre cómodo y dispuesto para la realización de la clase.

#### **2.5.2 Recursos para una experiencia significativa**

Ahora bien, sabiendo que la experiencia se dará en un espacio determinado durante la aplicación y que la disposición del alumno es indispensable para que exista un aprendizaje

significativo, es importante tener presente la intervención de la locación, para tal caso: el salón además de los materiales u objetos que se vayan a usar.

Por añadidura, para cerrar éste capítulo se terminará dando unas sugerencias para los recursos a ser usados en el desarrollo de los talleres.

Nérici en su capítulo 11 brinda algunos aspectos importantes para la realización de las clases. La idea es llevar estos aspectos a la aplicación del cuento, aunque no sea de forma estricta, pero si dando crédito a que la sugerencia fue dada por el texto de Nérici.

#### **2.5.2.1 La sala ambiente**

Nérici propone que toda asignatura debería contar con una sala ambiente, el cual es un espacio que está adecuado para enseñar determinada disciplina, y que brinda diferentes recursos que el profesor necesita para enseñar.(Nérici, I. 1985, p. 300).

Esto marca una pauta definitiva en la aplicación de la propuesta en el aula. Lo ideal es que el espacio produzca un ambiente mágico y fantástico, que estimule la imaginación, de tal suerte que ésta tenga rienda suelta y produzca una disposición adecuada y favorable por permanecer la clase.

En cuanto a los recursos que se usaran en los cuentos, el profesor debe con anticipación prepararlos y organizarlos de tal forma que no genere contratiempos.

### 2.5.2.2 Recursos Audiovisuales

Los recursos audiovisuales son de gran importancia en la enseñanza pues permite que el estudiante tenga lo más parecido a una experiencia directa. Este recurso se vale de los ojos y de los oídos. (Nérici, I. 1985, p. 303).

Nérici menciona una investigación por parte de la UNESCO en donde dice que la memorización se efectúa 30% con relación a lo que se oye 40% de lo que se ve, 50% de lo que se ve y se oye y 70 % de lo que se practica de forma inmediata (Nérici, I. 1985, p. 303).

Un recurso audiovisual mencionado por Nérici y de gran utilidad para la aplicación del cuento infantil, es la dramatización. En ella se debe “*representar un hecho o un fenómeno a través del desempeño de papeles teatrales*” (Nérici, I. 1985, p. 305).

Al narrar una historia se debe hacer uso de la parte teatral, los matices de la voz son importantes para dar vida y credibilidad al cuento. Además, el uso del lenguaje corporal también afecta el sentido visual, es así que el profesor no puede ser parco, sino que debe involucrarse de tal manera que el niño se sienta involucrado. Nérici dice que “*la dramatización es un excelente recurso audiovisual, principalmente como vehículo de formación y desarrollo de la emocionalidad y de la expresión personal del educando*”(Nérici, I. 1985, p. 321).

También da oportunidad para hacer uso de títeres, ya que es un recurso tanto audiovisual como teatral, pues “*los tipos de personalidad son caracterizados por diferentes muñecos*”(

Nérici, I. 1985, p. 321). Teniendo también presente el animismo que caracteriza al niño en su etapa preoperacional.

Además, si se tiene presente que el niño en la etapa preoperacional se caracteriza por su Centración, es decir que se centra en la parcela que a él le parece llamativa, es de suma importancia incluir colores llamativos en los objetos que se usen para narrar los cuentos. Nérici menciona algunos aspectos que se deben tener en cuenta para la eficiencia de los recursos audiovisuales, tales como el color, tamaño y modelo. (Nérici, I. 1985, p. 316).

## **CAPITULO TRES: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

La presente monografía tiene un enfoque descriptivo ya que busca dar cuenta por medio de la observación estructurada la experiencia vivida durante la aplicación del trabajo.

Así las cosas, el tipo de investigación es cualitativo puesto que pretende recolectar información por medio de la observación para luego analizarla detenidamente sin basarse en métodos estadísticos.

### **3.2 POBLACIÓN**

Para la aplicación del presente trabajo monográfico se tuvo en cuenta a los estudiantes del curso de transición del Jardín A E I O U ubicado en el barrio Colon de la localidad de Puente Aranda, el cual lleva funcionando desde el año 1983 bajo la dirección de la señora Blanca Yolanda Morales Villagrán, quien fundo la institución con el fin de suplir la necesidad de las familias del sector que buscaban un lugar en donde cuidaran y enseñaran a sus hijos mientras no estaban en casa.

El Proyecto Educativo Institucional es determinado como “germinación de valores”.

Cabe mencionar que este jardín es una institución privada donde la mayoría de los niños se encuentran en el estrato 3.

Aunque el jardín se encuentra en una casa de 3 pisos, las instalaciones de la institución se limitan a solo el primero, donde existen 4 salones, 2 baños, 1 cocina, 1 oficina y un patio que sirve como salón de juegos.

En el caso del espacio donde se realizaron los talleres, estaba equipado con televisor, reproductor de DVD, sillas y mesas para niños.

El grupo de transición a quien se aplicó el proyecto esta conformado por 10 niñas y 6 niños, los cuales se encuentran entre los 5 y 6 años de edad y quienes durante su paso durante la institución no han tenido una formación musical previa.

Es importante mencionar que el espacio mas cercano a una clase de música se da por las mañanas en los Rutivalores, el cual es un momento donde los niños oran junto con la profesora para luego cantar canciones y realizar diferentes rondas infantiles.

El grupo de transición es dirigido por la profesora y directora del jardín Blanca Yolanda Morales Villagrán, con quien pasan la mayoría de tiempo, ya que también comparten clase con las profesoras Angiel Johana Santana Ayala y Johanna Marcela Vargas Burgos encargadas de dictarles lúdicas y materias transversales como educación sexual, educación ambiental, entre otras.

### **3.3 INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS**

Durante la aplicación del trabajo, existió la colaboración de Ana Cecilia Roncancio Téllez, quien fue la encargada de grabar el desarrollo de la totalidad de los talleres.

Posterior a la aplicación, se realizó una matriz de observación estructurada donde se hizo un paralelo entre lo observado en los videos y la teoría expuesta en el capítulo anterior.

### **3.4 DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN**

En este punto, se describirá de forma detallada el recorrido que tuvo la investigación, el cual se ha dividido en tres etapas.

La primera etapa se le llamo Creación y hace mención del proceso de elaboración de los cuentos y audios utilizados para cada taller, mencionando las decisiones tomadas como resultado de la teoría expuesta en el capítulo anterior. Por esto mismo se consideró importante hablar también acerca de lo que resulto ser el cuento infantil dentro de la iniciación musical.

En segundo lugar, se encuentra la etapa de Aplicación de los talleres, donde se describirá de forma individual lo sucedido en cada sesión y las decisiones que se fueron tomando durante la aplicación.

Por último se encuentra la etapa de Análisis de Resultados, donde se hará una comparación entre la teoría expuesta en los referentes conceptuales y lo reflejado en los talleres, usando los

videos grabados para hacer una observación detallada. Otro elemento a observar y analizar serán algunos dibujos y cartas realizadas por los niños, dirigidas a Pentagramín (Personaje principal) y al profesor encargado de dirigir los talleres.

### **3.4.1 Creación**

#### **3.4.4.1. El cuento infantil en la iniciación musical**

Las narraciones orales están presentes durante toda la vida del ser humano, como por ejemplo al contar una anécdota. Al narrarla, produce en el oyente la necesidad de hacer uso de su imaginación y que reelabore en su mente los hechos que le están contando, así él no los haya vivido.

En el caso del niño, el cuento infantil es una narración que estimula su imaginación ayudándole a transportarse a nuevas realidades donde vive experiencias mágicas que le producen placer y gusto.

Como bien se vio en el capítulo anterior, el cuento infantil debe tener un argumento sencillo sin perder su atractivo, por lo que debe estar bien estructurado, de tal suerte que conduzca al niño al contexto que se le describe dentro de la narración, logrando así un ambiente favorable en el desarrollo de la historia.

En cuanto a la educación musical, el cuento infantil tiene como objetivo ser la herramienta didáctica que ayude no solo a transmitir un nuevo conocimiento musical, sino también a generar un espacio propicio que produzca en el niño gusto por la música, curiosidad,

creatividad, atención, afecto por los personajes y el maestro, dando como resultado una situación donde el niño viva experiencias cargadas de significancia para él y por lo tanto el aprendizaje musical sea un disfrute continuo.

Es decir que el cuento dentro de la educación musical no se limitó a la simple narración de un texto, sino que se llevo a la creación de situaciones donde el niño estuviera rodeado de personajes, objetos, sonidos con los que pudiera interactuar y así mismo vivenciar por su propia cuenta las características de los sonidos.

Por lo anterior el cuento buscó estar lleno de numerosos estímulos que ayudaran a la construcción de la experiencia. Es por esto que los objetos usados como apoyo visual o decoración debieron ser atractivos para los niños por lo que el tamaño y los colores usados fueron aspectos a tener presentes para su realización.

A manera de resumen, se buscó que el cuento infantil fuera el generador de una experiencia significativa en el campo artístico, específicamente musical.

#### **3.4.1.2. Elaboración de los cuentos y las canciones**

En total, en el proyecto de grado se crearon y grabaron cuatro cuentos infantiles, cuatro canciones infantiles y una introducción musical narrada.

Para la elaboración de los cuentos infantiles, se partió desde la creación de un personaje principal, cuyo nombre hiciera alusión a la música, por eso su nombre es Pentagramín.

Pentagramín tuvo como finalidad crear un vínculo de amistad con los niños y ser el narrador de las historias, haciéndolo de manera divertida y entretenida. El personaje fue representado por un títere diseñado específicamente para los talleres, por lo que se buscó que tuviera un aspecto tierno y amigable.

Partiendo del personaje principal se inventó la vida de él, necesitando así la creación paralela de familiares, mascotas, objetos y lugares favoritos. Lo anterior, para crear otros personajes dentro de los cuentos, que fueran cercanos a las relaciones interpersonales y afectivas que los niños viven y tienen en esa edad. La idea de estos nuevos personajes fue darles características en su personalidad y entorno que permitieran relacionarse con las cualidades del sonido.

Definidos los personajes y sus particularidades, se creó una situación en cada historia, donde el niño interactuara con Pentagramín y pusiera en práctica la temática tratada en los cuentos, con la intención de hacer partícipe al niño de la experiencia y no sólo un oyente.

En cuanto a la elaboración del texto se tomó como referentes programas de televisión como Dora la exploradora y Mickey Mouse Club House, donde el personaje principal interactúa con los televidentes realizando preguntas o pidiendo ayuda para decir o hacer determinadas cosas. Además se buscó que el lenguaje empleado en los parlamentos fuera sencillo y conocido por los niños.

Para contribuir a que la experiencia en el niño fuera más fantástica, se grabaron los cuentos, atribuyéndole una voz a cada personaje, con diferentes tímbricas, favoreciendo la

aplicación donde el profesor no tendría que generar las voces. Para esto hubo la colaboración de Sara Raquel Lizarazo Rojas egresada de la licenciatura en música de la Universidad Pedagógica Nacional, encargada de darle voz a los personajes de Pentagramín (personaje principal) y a Agudín (mascota de Pentagramín). Asimismo existió la colaboración de Carlos Andrés Cárdenas Gracia también egresado de la licenciatura en música de la Universidad Pedagógica Nacional, quien contribuyó en las voces del Abuelo Humberto y de Gravón (mascota de Pentagramín)

Cabe mencionar acerca de la importancia del diseño sonoro usado en las grabaciones de las narraciones, debido a que cumple el papel de ambientar y reforzar lo que el texto está diciendo.

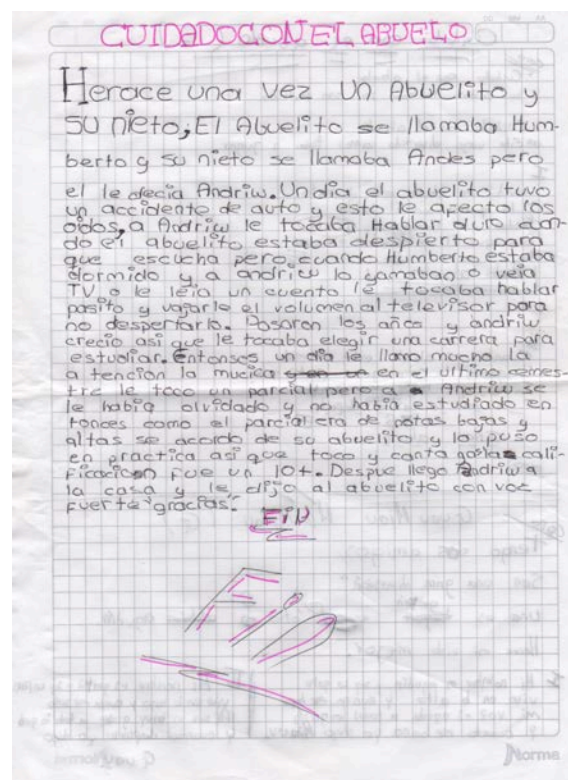
En cuanto a las canciones, existió nuevamente la colaboración de Sara Raquel Lizarazo Rojas, quien compuso las 4 canciones acorde a lo narrado en los cuentos. Para la parte instrumental y arreglos en cada canción hubo la colaboración de Juan Camilo Cárdenas Ramírez, también egresado de la licenciatura en música de la universidad Pedagógica Nacional.

Por otro lado, acerca de la elaboración de la introducción musical narrada, fue diseñada con la finalidad de Presentar a Pentagramín a los niños y también con el fin de ser usada como Obertura antes de la narración de cada cuento.

Así las cosas, antes de presentar la ficha técnica de cada cuento, se mencionara un ejercicio que se realizó con el intento de tomar propuestas en la elaboración del texto, partiendo de la idea expuesta en el libro de Gianni Rodari titulado “Gramática de la fantasía”, donde el niño

crea historias con diferentes elementos propios. En este caso existió la colaboración de Natalia Guevara Roncancio de 12 años de edad, a quien se le pidió que creara un cuento partiendo de la idea de un abuelo que al dormir escuchaba todo, por lo que tocaba hablar suave para no molestarlo, pero al estar despierto el abuelo no escuchaba nada y por lo tanto se le debía hablar muy fuerte.

El resultado fue una historia emotiva que aportó grandes aspectos a la historia y la lleno de significancia. Primero llamó al abuelo con el nombre de Humberto, lo cual corresponde al nombre del abuelo materno ya fallecido, con quien tuvo una relación muy cercana y afectiva. Segundo, sustentó el problema auditivo del abuelo con un accidente de auto, lo cual no se había tenido presente para la historia; Tercero, tomo personajes y situaciones cercanas a ella, para la elaboración de los sucesos narrados en el cuento, como lo fue incluir a su hermano Andrés quien estudia música en la Universidad Pedagógica Nacional, y por último apporto el nombre del primer cuento para el presente proyecto titulado “Cuidado con el Abuelo”.



A continuación se presentará una ficha técnica de cada cuento:

**Título:** Cuidado con el abuelo

**Tema :** Intensidad

**Reseña:** Pentagramín nos invita a visitar y a hablar con su Abuelo Humberto, quien tuvo un grave accidente, donde fueron afectados sus oídos, por lo tanto cuando el abuelo está despierto no escucha nada, obligando así a que se le hable fuerte, pero al dormirse escucha todo y cualquier sonido lo despierta con facilidad, es así que si alguien está cerca de él, debe hablar suave para no despertarlo.

**Estructura:**

1. Saludo
2. Presentación del personaje (las características auditivas del abuelo Humberto)
3. Viaje de ida (visita a la casa del abuelo)
4. Nudo (Interacción con el abuelo).
5. Viaje de vuelta (salida de la casa del abuelo)
6. Despedida.

**Título:** El auto rojo de Pentagramín

**Tema:** Duración

**Reseña:** En esta ocasión Pentagramín presenta su auto rojo, el que usa para transportarse a todo lugar. Lo particular de su auto es que hace ruidos, unos largos y otros cortos. Los ruidos largos indican que el carro está funcionando perfectamente y los ruidos cortos indican que el carro se averió. En esta historia Pentagramín nos cuenta lo que sucedió con su auto rojo al dirigirse a la feria musical, uno de sus lugares favoritos.

**Estructura:**

1. Saludo
2. Presentación del personaje (el auto rojo y sus particularidades)
3. Viaje de ida (Pentagramín va en el auto rojo rumbo a la feria musical)
4. Nudo (Daño del auto rojo).
5. Desenlace (Arreglo del auto para lograr llegar al destino final)
- 6 Despedida.

**Título:** La feria musical

**Tema:** Timbre

**Reseña:** En esta ocasión, Pentagramín quiere compartir con todos sus amigos acerca de su última visita a la feria musical, presentando de una forma detallada los ocho instrumentos nuevos que conoció e invita a que se imite el sonido que caracteriza a cada instrumento.

**Estructura:**

1. Saludo
2. Viaje ida (conocer los primeros 4 instrumentos musicales)
3. Un pequeño repaso de los primeros 4 instrumentos.
4. Conocimiento de los 4 instrumentos restantes.
5. Repaso de los 8 instrumentos
- 6 .Despedida.

**Título:** Guau miao-miau guau

**Tema:** Altura

**Reseña:** Para el último cuento Pentagramín presenta a sus dos mascotas y amigos. Su perro llamado Gravón a quien le gusta vivir acostado en el tapete y quien produce unos ladridos muy graves. También su gato llamado Agudín el que maúlla muy agudo además de gustarle vivir en la parte mas alta del cuarto, la repisa. Esta vez Pentagramín narra lo que sucedió una vez donde Agudín cayó por accidente al tapete de Gravón, transformándosele la voz.

**Estructura:**

1. Saludo
2. Presentación de los personajes (Agudín y Gravón)
3. Viaje de ida
4. Nudo (Agudín cae de la repisa y trata de volver a subir con ayuda de Gravón).
5. Desenlace ( Agudín logra subir nuevamente a la repisa)
- 5 .Cierre.

### **3.4.2 Aplicación de los talleres**

En total fueron realizados 6 talleres, los cuales tuvieron una duración aproximada de 45-50 minutos cada uno.

1. Marzo 24 (Taller de integración y presentación de programa)
2. Abril 7 (Taller de intensidad del sonido)
3. Abril 14 ( Taller de duración del sonido)
4. Abril 21 ( Taller de timbre del sonido)
5. Abril 28 ( Taller de altura del sonido)

**6. Mayo 5 (Taller de despedida, cierre de la experiencia)**

Para la correcta aplicación de los talleres se diseñaron planes de clase que permitieron establecer un orden en las actividades y también la elaboración anticipada de los recursos usados en cada uno.

Durante el desarrollo de los talleres existieron cambios y correcciones dentro de lo establecido previamente en el plan de clase.

### **3.4.2.1 Taller # 1**

**Tema:** Integración, presentación de Pentagramín.

**Objetivo:** Establecer un vínculo entre profesor – estudiante, generando sensaciones de placer, agrado y alegría por el espacio que se va a compartir durante los siguientes talleres.

**Recursos:** Televisor, computador o dvd, grabadora y guitarra.

#### **Contenido:**

Primero se realizó la presentación a los niños del profesor encargado de dirigir los talleres, quien desde un comienzo dejó en claro las “reglas de juego” para el buen desarrollo de cada taller.

Reglas de juego:

1. La participación activa por parte de los niños es indispensable para la realización de las actividades. Por esto mismo se deberá estar pendiente a las instrucciones dadas por el profesor y también a lo que Pentagramín nos diga, pues existirán momentos donde él nos invitará a ayudarlo.
2. Juego de imitación: Cuando el profesor haga determinados sonidos el niño deberá repetirlos. Después de imitar los sonidos, también se pueden imitar algunos movimientos.

3. Juego de pregunta respuesta: Si el profesor da dos palmas en cualquier momento de la clase, los niños deben levantar las manos y hacer una cara graciosa.
4. Una sonrisa es indispensable para participar de la actividad.
5. Respeto entre todos los compañeros de la clase.
6. Si alguien quiere preguntar algo debe levantar su mano.

En segundo lugar se realizaron diferentes rondas infantiles, con el fin de romper el hielo, generar una buena disposición dentro de los talleres, captar la atención y establecer un vínculo entre el profesor y los niños.

Ronda 1: Piojo Juancho. Ronda para romper el hielo y disponer el cuerpo.

Ronda 2: Ay! Yo tengo un pajarito. Ronda para conocer el nombre de cada niño.

Ronda 3: Yo tengo un tic.

Ronda 4: Soy un cocodrilo y un Orangután

Ronda 5: Teléfono roto.

En tercer lugar se realizó y enseñó el “ritual” para llamar a Pentagramín, el cual en esta ocasión sirvió para activar mágicamente un video donde apareció el personaje saludando a los niños y presentándose, dejando una expectativa por conocerlo personalmente.

Ritual:

1. Todos, incluyendo el profesor, deberán sentarse creando un círculo
2. En silencio, todos deben hacer una cara alegre con una sonrisa muy grande.

3. Cuando ya todos tengan esa sonrisa bien grande, deberán ponerse de pie y dar 3 vueltas a la derecha y luego 3 vueltas a la izquierda.
4. Luego debían llamar a Pentagramín.
5. Al ser llamado Pentagramín comenzará a reproducirse el video o el audio preparado para la clase.

Durante el ritual se evidencio dificultad debido al poco espacio que se tenia, por lo que en el siguiente taller se sugirió una variación del ritual.

Para finalizar este taller, el profesor dio una pista acerca de lo que se vería en el próximo taller, sin ser específico, dejando así una expectativa en el niño.

Al finalizar el primer taller no existió un cierre contundente que permitiera dar como concluido el primer taller, lo cual se tuvo presente para las próximas sesiones.

### 3.4.2.2 Taller # 2

(Cuento: Cuidado con el Abuelo)

**Tema:** Intensidad del sonido. Sonidos fuertes y suaves.

**Objetivo:** Vivenciar los sonidos fuertes y suaves al participar de las diferentes actividades realizadas durante el taller.

**Recursos:** Grabadora, guitarra, libreto, títere, hojas de colores, baúl y actor que represente al abuelo Humberto.

#### **Contenido:**

Primero el profesor dio un adelanto de lo que se vería en el taller, lo cual sería conocer a Pentagramín y a su abuelo.

Segundo se realizó una ronda inicial llamada “con mi dedito” para buscar una buena disposición por parte de los niños antes de dar inicio al taller.

En tercer lugar se realizó el rito mágico para llamar Pentagramín, pero esta vez existió una variación donde se incorporó el siguiente texto:

*“Con música y sonidos, tendremos un tiempo divertido  
Con historias y canciones nos divertiremos por montones  
Y junto a Pentagramín una experiencia mágica vamos a vivir*

*Por eso hoy llamamos a nuestro amigo: Pentagramín, Pentagramín  
Pentagramín.”*

Después de realizado el rito mágico los niños conocieron e interactuaron con Pentagramín, participando del cuento “cuidado con mi abuelo”. Para esta parte existió la participación de Ana Cecilia Roncancio Téllez, quien se disfrazo e interpreto el papel del abuelo Humberto.

Terminado el cuento se realizo una reelaboración del mismo, con ayuda de los niños, para luego escuchar y aprender la canción correspondiente al cuento del abuelo.

Antes de pasar a la ultima actividad, los niños pudieron despedirse personalmente de Pentagramín, lo cual hicieron de una forma afectiva.

Para finalizar se realizó un montaje sonoro con ayuda de hojas de colores, donde los niños siguieron al director (profesor), tocando de forma fuerte o suave según las indicaciones.

Para despedir y dar como concluida la sesión, el profesor dio una pista acerca de lo que se vería el próximo taller, dejando así una expectativa en el niño, y dándoles a entender que la experiencia continuaría.

### **3.4.2.3 Taller # 3**

(Cuento: El auto rojo)

**Tema:** Duración del sonido. Sonidos largos y cortos.

**Objetivo:** Vivenciar los sonidos largos y cortos, de una forma divertida al participar de las diferentes actividades realizadas en el taller.

**Recursos:** Grabadora, guitarra, libreto, títere, baúl, Auto rojo. Manubrios de carro semáforos y señales de tránsito.

#### **Contenido:**

Para comenzar el taller, se canto la canción del abuelo Humberto seguido de un repaso por parte de los niños, de lo vivido en el taller anterior.

En segundo lugar se realizó el rito mágico para llamar a Pentagramín y escuchar el nuevo cuento llamado “el auto rojo”. Esta vez se intervino el espacio, con semáforos, señales de tránsito y conos, con el fin de ambientar lo que se narraría en el cuento.

Después se realizo el repaso de lo contado por Pentagramín en el cuento, para luego dar paso a la canción correspondiente al cuento, la cual escucharon y trataron de aprender.

Antes de pasar al ejercicio de refuerzo, los niños se despidieron de Pentagramín, en esta ocasión cantándole una canción para que se durmiera.

Esta vez el ejercicio de refuerzo consistió en darle a cada niño un manubrio de carro para que manejara según las instrucciones del profesor. El profesor indicó si se debían hacer sonidos largos o cortos. El sonido largo correspondió a un movimiento continuo, y el sonido corto correspondió a pequeños saltos como si el auto se estuviera averiando.

Para finalizar el taller, el profesor enseñó una canción de despedida la cual debieron cantar mientras manejaban y se conducían al salón donde tendrían la próxima clase.

#### **3.4.2.4 Taller # 4**

(Cuento: La Feria Musical)

**Tema:** Timbre del sonido. Cada instrumento tiene un sonido particular que nos permite identificarlo.

**Objetivo:** Generar un espacio donde se tenga una experiencia agradable y el niño pueda , escuchar, ver y tocar diferentes instrumentos musicales.

**Recursos:** Grabadora, guitarra, libreto, títere, baúl, fichas fotográficas, organeta, redoblante, baquetas, maracas, flautas, guitarra eléctrica, violín, bombas, serpentinas, mesas.

#### **Contenido:**

En esta ocasión los niños al llegar al salón no vieron nada nuevo, pues la intervención del espacio se realizó en un cuarto aparte mientras escuchaban el cuento.

Para comenzar el profesor realizó un truco de magia con el fin de estimular la imaginación y la fantasía y también para generar una buena disposición frente al taller.

Esta vez no se realizó el rito mágico debido al tiempo que se necesitaría para las actividades, pero si se les pidió que lanzaran polvos mágicos para que apareciera Pentagramín, el cual al aparecer saludo de forma individual a cada niño dándoles un abrazo.

Durante el cuento los niños escucharon, vieron en imágenes e imitaron los instrumentos que Pentagramín les presento.

Después se presento la canción correspondiente al taller, invitando a los niños que al cantarla y escucharla identificaran e imitaran los instrumentos que sonaban durante la grabación.

Como ejercicio de refuerzo los niños tuvieron un espacio para acercarse a los instrumentos, tocándolos y experimentado los sonidos que puede generar cada uno. Pero antes de introducirlos a este espacio los niños se despidieron de Pentagramín guardándolo en su baúl mágico, luego el profesor realizo un ejercicio para estimular la imaginación del niño, para que al introducirse al salón donde estaban los instrumentos, fuera un momento mágico y especial.

Finalmente, el profesor se despidió de los niños dando pistas de lo que seria el próximo taller.

### **3.4.2.5 Taller # 5**

(Cuento: Guau-miau, miau-guau)

**Tema:** Alturas del sonido . El sonido agudo y el sonido grave.

**Objetivo:** Vivenciar los sonidos agudos y los sonidos graves por medio de las diferentes actividades planteadas en el taller.

**Recursos:** Grabadora, guitarra, libreto, títere, baúl, personajes extras (gato y perro), ventana con repisa y tapete de Gravón.

#### **Contenido:**

Para comenzar el taller, el profesor anticipó el cierre de la experiencia, diciendo que el próximo taller sería la despedida de Pentagramín ya que debía viajar para conocer a otros niños, a lo que los niños se vieron un poco tristes.

En segundo lugar, se realizó el rito mágico para llamar a Pentagramín, el cual al aparecer en escena, saludó de forma afectuosa a cada niño.

Luego se realizó la audición de el cuento “Guau miau- miau guau”, donde los niños participaron de una forma activa, conociendo e interactuando con los nuevos personajes .

Después del cuento se realizó un repaso de lo narrado anteriormente, y se pidió que los niños realizaran los sonidos de Agudín y de Gravón. Seguido a esto se realizó la audición de la canción correspondiente al taller.

Antes del ejercicio de refuerzo, los niños se despidieron de Pentagramín introduciéndolo en el baúl mágico.

Como ejercicio de refuerzo se realizaron diferentes recorridos de la caída y los saltos de Agudín, en esta ocasión los niños debían reproducir con sus voces el sonido correspondiente a cada recorrido.

Para finalizar, los niños se despidieron de Gravón diciendo de una forma grave “chao Gravón”, y de Agudín diciéndole “chao Agudín” con voz aguda. Finalmente se dio por finalizada la sesión cantando la canción del primer cuento “cuidado con el abuelo”.

### **3.4.2.6 Taller # 6**

(Cierre de la experiencia)

**Tema:** Repaso general y Cierre de la Experiencia.

**Objetivo:** Realizar el cierre de la experiencia de forma emotiva recordando todo lo vivido durante los talleres.

**Recursos:** Grabadora, televisor o computador, baúl, personajes extras (gato y perro), carro, fichas de instrumentos, semáforos, señales de tránsito, timones de carros, regalos para los niños, cartas de Pentagramín.

#### **Contenido:**

Para este taller se organizó el espacio, mostrando todos los elementos usados en los talleres anteriores, como los semáforos, auto rojo, instrumentos, etc.

Primero el profesor mostró un video de parte de Pentagramín, donde aparecían imágenes de cada sesión acompañadas de palabras de cariño por parte de Pentagramín

Segundo, se realizó el rito mágico para llamar a Pentagramín, el cual al aparecer saludó a cada uno con un abrazo. Después junto con los niños y con ayuda de los elementos usados en

cada taller se realizo un repaso de lo ocurrido en cada cuento. Esta vez se le dio participación hablada a cada uno de los niños.

En tercer lugar, el profesor invitó a que cada niño pasara a recibir de forma organizada su detalle y la carta proveniente de Pentagramín, al recogerlo, el niño debió abrazar a Pentagramín, despidiéndose y diciéndole lo que mas le gusto de los talleres.

Luego se tomaron unas fotos del grupo participante, junto con el profesor, para dejar un recuerdo de la experiencia vivida.

Por último el profesor se despidió de cada niño a la salida del salón, donde los abrazó y agradeció por su participación, dando como concluida la experiencia.

### **3.4.3 Análisis de datos**

A continuación se hará una descripción individual de los talleres uno (1), dos (2) y seis (6) pertenecientes al trabajo de investigación.

El taller número uno da cuenta del inicio de la experiencia.

El taller número dos para analizar la aplicación del cuento.

El número seis para examinar el cierre de la experiencia.

Para dar cuenta con detalle y claridad de las observaciones realizadas en los talleres, se referenciarán los videos grabados durante cada sesión. También serán elementos de observación los dibujos y cartas entregadas por los niños, con el fin de evidenciar la percepción individual de los estudiantes al concluir con la experiencia.

#### **3.4.3.1 Taller # 1 (Video: Taller 1)**

Acerca de los elementos importantes del sujeto para que la experiencia sea significativa, las emociones hacen parte fundamental, es por esto que el taller buscó proporcionar mediante el juego, elementos que estimularan el sentimiento de alegría en el niño, de tal forma que él se sintiera a gusto, feliz y disfrutara cada momento, lo que se aprecia en el video. Así las cosas, se buscó generar en este primer taller una experiencia significativa que el niño recordara además de que seguramente quisiera volverla a vivir. De esta manera se percibe el involucramiento activo y espontáneo de los niños, haciendo parte de la experiencia,

obteniendo como resultado, no tan solo el lazo afectivo, sino la disposición significativa mencionada en el capítulo anterior.

Para alcanzar el objetivo, se tuvo presente lo descrito acerca del ambiente en el aula además de los recursos audiovisuales.

Antes de la llegada de los niños a la sala (aula de clase), se organizó el espacio de tal manera que los estudiantes se pudieran mover con libertad; adicionalmente se tuvo en cuenta la sugerencia de la profesora de hacer uso de colchonetas y cojines para mayor comodidad de los niños al sentarse.

Referente a los recursos audiovisuales, se hizo uso de un video como material didáctico - introductorio que cumplía la función de presentar a Pentagramín, personaje principal de los cuentos.

La preparación cuidadosa de todo el material didáctico a utilizarse, especialmente en los recursos audiovisuales, evitó percances e improvisaciones en el primer taller. El vídeo de presentación de Pentagramín originalmente se iba a reproducir en el televisor que se encontraba en el aula, pero en los ensayos previos se detectó que tanto el DVD y la USB no servían, teniendo que recurrir al computador como última opción, logrando finalmente el objetivo de uso del recurso y comprobando así la importancia de la preparación de los materiales didácticos.

También se tuvo presente al mostrar el video, no hacerlo al comienzo, sino generar expectativa e interés, lo que ayudó a que el material didáctico tuviera un mejor resultado.

Partiendo de la característica de una percepción inmediata en el niño, desde el taller número uno se buscó crear expectativa, la que se mantuvo a lo largo de todos los talleres.

En el minuto 0:00 al 0:33 se ve como los niños llegan entusiasmados; en el minuto 0:39 - 0:50 donde el profesor comienza a generar expectativa e interés en el niño por el espacio a compartir durante los talleres.

Durante las actividades realizadas desde el minuto 3:03 hasta el minuto 24:31 se logró captar la atención de todos los niños quienes participaron activamente demostrando entusiasmo en cada actividad presentada.

Como se aprecia en el video (minuto 12:06 - 15:32), mientras se lleva a cabo el juego del teléfono roto, todos muestran gran interés, por lo tanto la atención de ellos está enfocada a la actividad, dando cuenta de la integración y el vínculo afectivo lograda entre el profesor y los niños.

Con respecto a la imaginación, se observa desde el minuto 15:33 hasta el 24:31 cómo los niños aprenden a hacer “El rito” para llamar a Pentagramín. Al conocerlo, para ellos a pesar de ser un muñeco, cobra vida. Además, en el momento de realizar “El rito” (minutos 15:33-24:31), la acción de lanzar polvos mágicos demuestra la veracidad y funcionalidad de dicho ejercicio para la aparición del personaje principal, generando en ellos alegría y emoción (minutos 22:20-22:36).

Sin embargo, se evidenció en el rito mágico una extensión en la duración de la actividad que pudo haber dispersado o agotado al grupo, para bien no fue así, aunque sí alertó sobre los ajustes que debían realizarse para que este rito fuera más concreto en los siguientes talleres.

Durante todo el taller se percibe que los niños se centran en lo propuesto por el profesor, lo que significa un logro importante, debido a que las diferentes actividades se convirtieron en la parcela de interés en los estudiantes. Cabe mencionar el éxito del taller en cuanto al entusiasmo, interés y alegría de los niños por participar en cada actividad.

Observando el taller y teniendo presente lo descrito acerca de lo que significa la experiencia, se concluye que el taller tuvo algunas cortas interrupciones; unas por los llamados de atención por parte de la profesora acompañante, y otras por discusiones entre los niños, sin que eso hiciera que la experiencia terminara o los alejara de la verdadera experiencia del taller.

Para concluir, se demuestra que el taller logró el cumplimiento de los objetivos propuestos. Los niños pasaron un momento divertido, se creó un vínculo afectivo profesor- estudiante y se presentó al nuevo amigo llamado Pentagramín.

### **3.4.3.2 Taller # 2 (Videos: Taller 2)**

El resultado del análisis realizado para el taller dos resultó bastante similar al de los talleres tres, cuatro y cinco, debido a que fueron en estos cuatro donde se aplicaron los cuentos; por lo anterior se tomó la decisión, con el fin de no extender el texto, de realizar un análisis detallado del taller número dos y al final de éste mencionar los elementos que variaron en los demás talleres.

En el capítulo anterior se mencionó que uno de los factores importantes del desarrollo cognitivo en el niño era la experiencia adquirida al interactuar con el medio físico, por esto se buscó crear situaciones donde el niño participara. En esta ocasión la interacción se produjo al hablar con Pentagramín y con el abuelo Humberto, vivenciando de una forma directa los sonidos fuertes y suaves.

Por otra parte, en éste taller se evidencia que ya existe un conocimiento previo de los sonidos fuertes y suaves (video: taller 2 minuto 10:44- 10:55), solo que para ellos es más común conocerlos por sonidos “duros y pacitos” como se evidencia en el minuto 17:01-18:03. Es aquí donde el proceso de acomodación y asimilación se ve reflejado, pues el niño acomoda su estructura cognitiva para asimilar el nuevo conocimiento de fuerte y suave relacionándolo con el sonido. Por esto el profesor en el minuto 17:40-18:03 realizó preguntas a los niños donde ellos mismos dieran respuesta de cómo era un sonido fuerte y suave.

Para ayudar a esta asimilación y acomodación, los niños interactuaron con el medio de diferentes formas: 1. En el momento previo al cuento, donde participaron haciendo sonidos

fuertes (minutos 10:40 – 10:55). 2. Durante el cuento cuando se les pidió saludar al abuelo (minuto 12:35). 3. Al conversar con el abuelo (minuto 13:5 – 14:16). 4. Al despedirse del abuelo (minuto 15:05 – 15:40) 5. Cuando el nuevo conocimiento (sonidos fuertes y suaves) se ubico dentro de un contexto musical. Esto último, refiriéndose al juego final de los papeles de colores, donde el niño seguía las instrucciones del director musical (minutos 32:20 – 34:38).

Durante el taller, se observan características de la etapa pre-operacional, como el egocentrismo, donde el niño no tiene en cuenta el punto de vista del otro. Un ejemplo de esto se ve en el minuto 9:15 cuando uno de los niños dice que Pentagramín está controlado por la mano del profesor, mientras que los demás no prestan atención a la afirmación y continúan atribuyéndole vida al títere.

Otra característica observada es la centración, donde el niño centra su atención en lo que considera llamativo, lo que se evidencia en el video desde el momento de la aparición de Pentagramín hasta el momento de narrar el cuento (minuto 9:20-16:00), lo que se considera un logro, al ver como el cuento es para todos la parcela de interés.

También se refleja el sincretismo, el que describe la interpretación de la realidad que hace el niño, quien no busca una lógica en lo que sucede, sino que simplemente las cosas son como él las imagina. Un ejemplo de esto es lo que sucede durante el cuento (minutos 11:40- 16:02), donde los niños nunca cuestionan el por qué la voz de Pentagramín sale por los parlantes o se preguntan de la aparición del abuelo. Además, en el minuto 12:40, cuando el abuelo comienza a hablar, simplemente lo toman como si realmente el abuelo (actor) fuera quien hablara. Asimismo los niños estaban tan pendientes e involucrados en el cuento, que lo

adoptaron como una realidad, lo que se demuestra al ir finalizando la narración donde Pentagramín los invita a salir de la casa del abuelo dando pasos suaves, por lo que su reacción fue ponerse de pie y hacer que salían de forma sigilosa (minutos 15:40- 16:03), acción que no fue planeada y al verla ejecutada fue gratificante.

En cuanto a la imaginación, está presente durante todo el taller, haciendo énfasis en el rito mágico (minutos 6:43- 8:00) donde los niños esperan que al realizar el rito y lanzar los polvos mágicos aparezca Pentagramín.

Asimismo, la imaginación se ve presente en el momento donde interactúan con Pentagramín y con el abuelo, dando evidencia del animismo, pues atribuyen vida y emociones a cada personaje, sin importar si es un actor o un muñeco. De igual manera cabe mencionar que para los niños su realidad ya no era el salón de clases, sino el mundo mágico donde podían visitar al abuelo de Pentagramín.

Ahora bien, respecto al cuento infantil, se mencionó que el cuento dentro del aula de los niños ayudaba a establecer vínculos de afecto y a formar hábitos de atención, por lo que cabe destacar que durante el transcurso del cuento, los niños estuvieron atentos y mostraron buena disposición. Por otra parte, al despedirse de Pentagramín (minutos 25:50 – 28:45) se comenzaba a ver el lazo afectivo de ellos con el personaje.

De igual forma, el cuento funcionó como material didáctico para la enseñanza de sonidos fuertes y suaves, cumpliendo de forma acertada las 20 finalidades del material didáctico expuestas en el capítulo anterior.

Asimismo, el cuento como experiencia, crea una nueva realidad para el niño ayudándole a poner en práctica la reciente experiencia, en este caso los sonidos fuertes y suaves.

La experiencia vivida por medio del cuento hizo involucrar los sentidos del oído y la vista (el abuelo impactó y llamó la atención, ayudando a facilitar la recordación del cuento y la experiencia), e igualmente se invitó a que los niños participaran y se sintieran parte de la vivencia haciendo y no solo viendo y escuchando. Por lo anterior, se establece que lo vivido durante el taller, es multi-sensorial lo que contribuye al mejor aprendizaje del niño.

El cuento como material didáctico, genera expectativa de gran importancia en el niño, por lo que se siguió la recomendación de no mostrar todo desde el comienzo. Es por esto que el abuelo estaba cubierto con una sabana generando curiosidad en los niños de querer saber que había debajo (minutos 0:40- 1:08), además Pentagramín estaba encerrado en el cofre y para poder estar con él, se debía realizar el rito mágico. Cabe mencionar que no solo era esconder el material didáctico a usar, sino también crear curiosidad y expectativa por conocerlo (minutos 1:40 - 2:00); esto hace parte de exponer el material paulatinamente.

Con el espacio compartido en el taller, se buscaba no solo experimentar los sonidos fuertes y suaves, sino también manipularlos, por lo que se realizó la actividad del director musical junto con los papeles de colores (minutos 32:00 – 34:08). Logrando que el niño en la clase no solo identificara las diferentes características del sonido, sino que las llevara a la práctica.

Por otro lado, el profesor de iniciación musical en los talleres tuvo la responsabilidad de diseñar las actividades, tomar la decisión de llevar o no a un personaje que representara al abuelo o simplemente dejarlo a la imaginación del niño. Para esto, como lo cita el texto de

Silvia Malbrán, se debió recurrir a hacer algo original, que saliera de la rutina, que fuera lúdico e interesante para los niños, obligando al profesor a ser creativo y recursivo.

De esta manera, el profesor tuvo la responsabilidad de crear por medio del taller una experiencia que fuera atractiva para el niño, para que existiera el interés por estar y participar de lo propuesto en cada actividad. También, sabiendo que las emociones ayudan a que la experiencia adquiera mayor significancia, se buscó despertar en los niños emociones de afectividad por los personajes, acercando a Pentagramín para que lo abrazaran y saludaran con afectividad, fortaleciendo así el vínculo afectivo (minutos 26:10 – 28:20).

En cuanto a los componentes del aprendizaje significativo, se tuvo presente que el niño ya tenía unas nociones de las características de los sonidos, los cuales pertenecen a los conocimientos previos. También se tuvo presente que el nuevo conocimiento debía ser presentado de una forma atractiva, sencilla y clara.

Al componente que más énfasis se hizo fue al de generar una disposición significativa, por lo que la intervención del espacio (salón) generó un ambiente donde el niño se sintió a gusto, produciendo deseo por participar, pues se evidencia en el video que cada niño se muestra activo, participativo y motivado.

Ahora bien, para lograr la disposición de la que se habla, se tomó en cuenta lo investigado en el capítulo anterior acerca de la sala ambiente y los recursos audiovisuales, los cuales buscan que el niño se sienta cómodo dentro del salón y atraído por los objetos usados, generando una buena disposición por interactuar con el medio que lo rodea.

Cabe mencionar que uno de los recursos audiovisuales mencionados es la dramatización, lo que llevó al profesor a ser el punto de referencia de la disposición con la que los niños debían estar. Un claro ejemplo fue al momento de realizar el rito mágico, donde los niños imitaron al profesor según su dramatización. En caso de que el profesor hubiera sido poco expresivo, la reacción por parte del grupo no hubiera sido la mejor.

Asimismo, durante el cuento los niños son invitados por el personaje principal a interactuar con el medio que los rodea, proporcionando así nuevos estímulos y experiencias en el esquema de acción tal como lo plantea Nérici. Es así que el aprendizaje de los nuevos conceptos musicales se interiorizan de mejor manera, ya que el cuento es un generador de estímulos que son de interés para el niño, motivándolo a realizar el proceso de asimilación y acomodación.

Así las cosas, los elementos que variaron en cada taller donde hubo la aplicación del cuento infantil, fueron:

1. La manera en que se interactuó con el medio durante la narración. En algunas ocasiones la interacción trataba en hablar con Pentagramín o con los personajes como en el taller cinco cuando se despidieron de Agudín y Gravón (Video Taller 5 minuto 29:40- 31:10) y en otras ocasiones la interacción consistió en imitar sonidos y hacer movimientos según las indicaciones del personaje como en el cuento de El Auto Rojo y La Feria Musical.
2. los objetos usados para ambientar el salón variaban según la temática del cuento, generando un ambiente agradable y creando expectativa por lo que se fuera a hacer en

el taller. Una de las intervenciones que más impactó a los niños fue la de La Feria Musical correspondiente al Taller Cuatro, donde se intervino el espacio organizando los instrumentos, a manera de feria, para que pudieran verlos, tocarlos y escucharlos (Video Taller 4 minuto 27:00).

3. Las actividades de refuerzo para cada taller fueron diferentes pero siempre pensando en estimular la imaginación del niño además de ser atractivas para el estudiante. En el caso del Taller Tres (3), donde jugaron con timones en la mini ciudad, no solo se evidencia un refuerzo de lo aprendido en esa clase, sino también se buscó hacer un refuerzo de lo visto en el taller anterior (Video Taller 3 minutos 25:15-16:00).
4. Finalmente, hablando acerca del vínculo afectivo, se evidencia al paso de los talleres un fortalecimiento de éste, tanto con Pentagramín como con el profesor y los personajes de cada historia.

### **3.4.3.3 Taller # 6 (Video: Taller 6)**

El objetivo de éste último taller fue dar por finalizada la experiencia e indagar en los niños la recordación de los talleres.

Para dar cuenta del alcance que tuvo cada cuento, se realizó un repaso de lo visto durante las sesiones. Para este punto, la sala ambiente fue de gran importancia, ya que debía haber elementos representativos que ayudaran a que el niño recordara lo vivido, por lo que el espacio fue intervenido mostrando personajes y elementos característicos usados en cada uno de los cuentos

En los minutos 0:10- 0:12 aparece el comentario de una de las niñas diciendo. “Aquí están todas las cosas que siempre hemos visto”. Por lo cual se adopta como un acierto la intervención del espacio.

Al realizar la actividad de repaso (minutos 11:00-16:00), los niños mostraron interés por participar al momento de la re-elaboración de cada narración evidenciando una trascendencia de los cuentos en ellos, dando a entender que existió en cada niño una experiencia vital, como se planteó en el capítulo anterior al mencionar la experiencia según Dewey, quien establece que este tipo de experiencia es la que el sujeto recuerda con facilidad.

Ahora bien, hablando del niño, el egocentrismo que lo caracteriza se hizo evidente en el momento de preguntarle acerca de lo que más le gustó, donde cada niño respondió sin importar la opinión del otro (minutos 18:30- 26:16).

En cuanto a la centración, se observa desde el minuto 1:30 – 7:04, como los niños centran su atención al ver un video que recopila todo lo vivido durante los talleres, mostrando interés en las imágenes y en recordar lo compartido con Pentagramín.

Es evidente, que en este taller se buscó enfatizar en el aspecto emocional del niño, por lo cual se les hizo entrega de un detalle que involucraba una carta que simbolizara y ayudara a recordar la experiencia vivida junto a Pentagramín. Además, fue notorio en el niño, al momento de saludar, interactuar y despedirse de Pentagramín el fortalecimiento del vínculo afectivo por el personaje.

Así las cosas, una de los sucesos que sorprendió, fue la tranquilidad de los niños al momento de despedirse de Pentagramín (minutos 30:00- 31:08), pues en el Taller cinco (5) se les percibió un poco tristes al momento de darles la noticia de que Pentagramín debía irse de viaje. La razón de su tranquilidad fue expuesta por la directora del Jardín, quien mencionó en una conversación posterior al taller, que antes de la última sesión, las profesoras prepararon a los niños para despedirse de Pentagramín, recordándoles durante la semana que él debía irse para visitar a otros amigos. Esto anterior, ayudó bastante para que los niños asumieran de la mejor forma la partida de Pentagramín, y contribuyó a una buena disposición durante la realización del último taller.

Finalmente, teniendo presente lo que el MEN estipula como una experiencia significativa, se menciona que, cada taller a nivel individual y la suma de todos, significó una actividad concreta en un espacio educativo, que logró proveer aprendizajes por medio de una experiencia que para el niño tuvo significancia. Es entonces considerado un espacio

innovador, que involucra al niño como persona afectiva, es decir, que se tienen en cuenta sus emociones.

#### **3.4.3.4 Dibujos y Cartas**

El objetivo de recolectar los dibujos y las cartas fue el de evidenciar la percepción y significancia de la experiencia en cada niño. Se recolectaron 15 dibujos y 15 cartas para un total de 30 elementos para analizar.

Es preciso mencionar que los dibujos fueron realizados a la mitad de los talleres, con la instrucción de plasmar lo que más les había gustado hasta el momento. En el caso de las cartas, fueron pedidas a los niños para el Taller seis (6) con el fin de despedirse de Pentagramín, aunque por diferentes motivos, las cartas fueron hechas dos semanas después de haber concluido los talleres, lo cual en este punto se consideró una ventaja ya que evidenció la trascendencia de la experiencia.

##### **3.4.3.4.1 Dibujos**

Para observar la totalidad de los dibujos ver Anexo 1.

Primero se ve en todos los dibujos como los niños dibujan sus representaciones con una expresión de felicidad, evidenciando que para ellos el espacio de los talleres fue de su agrado y la sensación que les producía era de alegría.

Por un lado, el dibujo de Daniela, Isabela, María José, Kamilo y Mariana ubican sus dibujos en el espacio del salón (al dibujar el tapete) y añaden elementos representativos de los talleres como lo es la guitarra y el baúl mágico donde vivía Pentagramín.

Por otro lado, de los 15 dibujos, 11 muestran a Pentagramín junto con el profesor, 3 dibujaron a Pentagramín y 1 al profesor (dibujo Joseph S).

En los dibujos donde aparece Pentagramín junto con el profesor se muestra que en el de Thomas, Cinthia, Daniela, Catalina y Ana Sofía, Pentagramín es representado con mas énfasis a comparación del profesor, lo cual se refleja en la proporción del cuerpo, cara y altura. En los dibujos de María José e Isabela, se ve como Pentagramín y el profesor es dibujado a la misma altura y con proporciones corporales similares. Y en los dibujos de Yerali, Gabriel, y Ana maría, la figura del profesor es quien se destaca en el dibujo.

Esto anterior deja ver el vinculo afectivo tanto por Pentagramín como por el profesor y da un acierto a la decisión de elegir a un títere para el desarrollo de los talleres.

#### 3.4.3.4.2 Cartas

A continuación se presenta una tabla donde se menciona al autor, la decoración y el contenido de la carta dirigida a Pentagramín. Para una mejor apreciación se recomienda ir al anexo 2.

Nombre	Dibujo	Mensaje
Ana Sofía	Pentagramín y	Hola Pentagramín. Soy Ana Sofía

	corazones	Rodríguez. Gracias por esos bellos momentos. Te Quiero Mucho.
Valentina	Agudín y Gravón y corazones	Para Pentagramín. Me gustó la Feria Musical y las mascotas de Pentagramín y lo del Abuelo, carro y canciones de enseñanzas.
Gabriel	Abuelo Humberto	Gracias por pasar estos momentos juntos. El personaje que más me gusto fue el Abuelo Humberto.
Tomás	Pentagramín, profesor, niños, baúl y notas musicales.	Gracias por enseñarnos tus canciones.
Ana María	Cuarto de Pentagramín con Agudín y Gravón	Para Andrés y Pentagramín. Gracias por compartir tiempo y diversiones con todos nosotros. Muchos besos y abrazos. Dios los bendiga.
Catalina	Stickers adornos	Pentagramín. Quiero agradecerte por todos los bonitos momentos. Gracias
Santiago	Redoblantes, trompeta y notas musicales	Me gustó la Feria Musical
Joseph	Carita Feliz	Pentagramín y Andrés. Gracias por compartir con nosotros.
Deily	Pentagramín	Lo que me gusta de Pentagramín es que a el no le gustaban los sonidos cortos del carro, pero si le gustaban los sonidos largos del carro porque eso significaba que el carro si andaba.
Daniela	Sticker grillo tocando instrumento cuerda	Amigo Pentagramín. Hola, quiero agradecerte lo que me enseñaste y tu dedicación a conocer la música. Te quiero mucho.
Mariana	Pentagramín, Agudín	Mi amigo Pentagramín. Te quiero

	y Gravón.	decir que me encantó conocer a tus mascotas. Además como no me quedó tan igual Gravón y Agudín pues son ellos los que dibujé. Tu amiga Mariana Gil.
Cinthya	Stickers decorativos	La Feria Musical, cuando Agudín se cayó de la repisa, me gustó todo lo de Pentagramín. Gracias por enseñarnos a Pentagramín.
Josué	No dibujo	Una cartita para Pentagramín. Gracias Pentagramín por todo en especial por la canción del carro que dice siempre viaje en el carro run, run, run y por la música del abuelo el carro y Grabón el perro y gracias Pentagramín porque me divertí mucho. Chao
Valery Sofía	Recortes de un perro, gato y corazón	Querido Pentagramín gracias por darme tu tiempo, energía y talento. Por preocuparte que tenga un brillante futuro y por enseñarme a tener un objetivo en la vida.
Kamilo	Tambor, maracas, guitarra, flauta	Hola Pentagramín Su gran amigo Kamilo. Me gustaron las canciones Cuidado con el Abuelo, jugar con el timón del carro, la canción del perro y el gato, el juego de los secretos, todos los instrumentos me gustaron. Me gustó tu compañía. Que vuelvas algún día. Gracias por todo Andrés. Lo recordaré siempre.

Como bien se aprecia, una constante en todas las cartas son las palabras por parte del niño que denotan agradecimiento por algo que fue de su agrado y que tiene significado. También aparecen palabras como “bonitos momentos”, “bellos momentos”, dando a entender que la experiencia fue algo agradable, que disfrutaron y que recuerdan con alegría.

Cada niño agradece por lo que más le gusto y es allí donde aparecen palabras como “Me gustó..”, “Me gustaron...”, “me divertí mucho”, “me encanto conocer a tus mascotas”, dando a entender que existió algo en la experiencia que sobresalió y que impacto de una forma positiva a un nivel individual.

Otra de las cosas que se evidencia por medio de los textos es el vinculo creado con el personajes. Palabras tales como “amigo Pentagramín ”, “de tu amigo”, “tu amiga”, “besos y abrazos” y “te quiero mucho” dejan ver como los niños no solo atribuyeron vida y sentimientos al personaje, sino que también entablaron una relación de amistad, involucrando los sentimientos y potenciando la significancia de la experiencia vivida.

Por ultimo, teniendo presente que las cartas fueron escritas dos semanas después de culminar los talleres, se logra ver la trascendencia y por ende la significancia de la experiencia al ver plasmado en los dibujos a los personajes vistos en cada cuento. Además, en algunas cartas el texto deja ver como el niño recuerda los eventos vividos; Como por ejemplo la de Kamilo, Deily y Josué, evidenciando que no fue un simple taller que paso desapercibido, sino algo que impactó y tuvo importancia en cada sujeto.

## **CAPITULO CUATRO: CONCLUSIONES**

Finalizado el proceso de aplicación y análisis del trabajo monográfico, surgen conclusiones en cuanto al niño, el cuento infantil y también de mi experiencia como profesor, todo bajo el marco de lo que fue la experiencia significativa.

Con relación al niño, al ser considerado como un ser activo dentro el proceso de enseñanza- aprendizaje, se es consiente de él como un ser afectivo y social, donde la parte emocional influye totalmente en su aprendizaje escolar y por lo tanto el vinculo afectivo que se crea con él es una de las mayores ventajas que el profesor tiene a su favor al momento de enseñar y de generar una experiencia que trascienda en su vida.

Además, al conocer las características cognitivas y como aprende el niño de 4 a 6 años, permite tener una mayor claridad de saber que elementos poder articular para la generación de experiencias significativas. También el conocimiento del pensamiento del niño brinda al profesor, saber como acercarlo de una forma más efectiva y atractiva al contenido que se busca enseñar.

Respecto al cuento infantil, al ser interactivo y generador de diferentes estímulos en el salón de clases, se considera como un acierto para la generación de experiencias significativas, estimulando la imaginación y la parte afectiva del niño ayudando a producir una disposición significativa al momento de aprender.

El cuento y los contenidos musicales son fácilmente articulables y el resultado de esto fue una narración que se convirtió en la parcela de interés del niño, generando buena disposición, expectativa por los contenidos de la clase y mejoramiento de los tiempos de concentración.

Respecto a las grabaciones, específicamente las canciones, se considera una excelente herramienta de refuerzo que permite de una forma musical, didáctica y entretenida repasar lo vivido durante el cuento, ayudando así a la fácil recordación tanto de la experiencia como de los contenidos musicales vistos durante el taller, además de poner en práctica el contenido abordado durante la sesión.

Con relación a los personajes que aparecen en los cuentos, al ser familiares para el niño ayuda a crear un vínculo afectivo con ellos y así mismo a una mayor asociación y recordación en cuanto a los contenidos abordados.

También, se llega a la conclusión de que el simple acto de contar el cuento no hace que se genere una experiencia significativa, sino que ésta, se logra al articular los diferentes elementos tenidos presentes durante la investigación para la realización de los talleres.

En cuanto a mi experiencia como profesor al aplicar el trabajo de investigación, aportó en gran manera a ver la educación como una oportunidad de impactar vidas de una forma positiva. Además de entender el rol del profesor como un factor verdaderamente importante en la educación del niño, donde se tiene la responsabilidad no solo de transmitir contenidos, sino de saberlo hacer, dedicando tiempo al diseño consciente de las clases, transmitiendo amor y pasión por lo que se hace. Por lo tanto se concluye que el rol del profesor no puede ser tomado a la ligera, se debe tomar con seriedad, siendo consciente de la responsabilidad que se

tiene frente a la educación de los niños en Colombia, no siendo solo transmisores de información sino también siendo buena influencia para cada vida.

También, una de las conclusiones que se deben tener en cuenta con respecto a la perspectiva del profesor, es saber que el vínculo afectivo no sólo se crea por parte del niño, sino también por parte del maestro haciendo que la experiencia sea significativa no solo para el estudiante sino también para el docente, dando un crecimiento en el aspecto personal y profesional.

Es importante tener presente que la educación musical aporta a la formación integral del ser, por lo que la experiencia significativa en esta área artística viene a potenciar la parte socio-afectiva, expresiva, participativa, cognitiva y psicomotriz de los niños.

El realizar una experiencia significativa en el espacio escolar que corte con la cotidianidad y aporte de forma positiva a la formación musical y personal en el niño, es posible en la medida que el profesor tome la iniciativa de querer hacerlo y se preocupe por investigar y proponer, sin miedo a innovar en sus estrategias didácticas. Además se debe tener presente que para generar una experiencia significativa, no siempre involucra un gasto económico, pero si requiere de previa investigación y preparación.

Asimismo, como se evidencia en el capítulo anterior cuando se habló de la etapa de creación, se llega a la conclusión de que para generar una experiencia significativa, el profesor puede valerse de colegas que enriquezcan sus ideas, aportando y dando mayor forma a la idea inicial. En el caso de este trabajo la colaboración de otros docentes que ayudaron

desde diferentes aspectos en la creación y grabación, fueron una contribución muy grande para la realización exitosa del presente trabajo.

Finalmente, se concluye que las experiencias significativas son de gran importancia en el ámbito escolar con la finalidad de dar una educación de calidad y al mismo tiempo generar gusto por las diferentes disciplinas, teniendo presente que estas experiencias no buscan definir el futuro del niño en una área específica, sino que su finalidad es enamorar al sujeto por el conocimiento, motivándolo a querer aprender cada día más, haciendo de la educación no un requisito para sobrevivir, sino un constante disfrute en la vida del ser humano.

Queda a futuro la posibilidad de aplicar ésta experiencia en otros contextos de tal manera que se pueda generalizar a mediano plazo un modelo de trabajo.

## BIBLIOGRAFÍA

Aguiar e Silva, V. (1984). Teoría de la literatura. Madrid: Gredos.

Ausubel, D. Teoría del Aprendizaje Significativo. Recuperado el 21 de 10 de 2014 de [http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje\\_significativo.pdf](http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf)

Colomer, T. (2010). Introducción a la literatura infantil y juvenil. Madrid: Síntesis.

Díaz, M. (2004). La educación musical en la etapa 0-6 años. Revista electrónica de LEEME. Recuperado el 10 de 10 de 2014 de <http://www.cime.es/WebEditor/Pagines/file/Article%20-%20Educaci%C3%B3n%20Musical%20en%20la%20etapa%200-6.pdf>

Dewey, J. (2008). El arte como experiencia. Traducción por Jordi Claramonte. Editorial Paidós Ibérica S.A.

Educarchile. Las cualidades de el sonido: altura, timbre, intensidad y duración. Recuperado el 21 de 10 de 2014 de <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=223728>

Giraldo, J. Y Grau, S. (2001) Curriculum cognitivo para educación infantil. Editorial Club Universitario.

Guerrero, L. (2009). Como y porque enseñar música a los niños pequeños. La revolución creativa propuesta por Murray Schafer. Recuperado el 11 de 10 de 2014 de

<http://oscrove.files.wordpress.com/2013/03/murray-schafer-y-cc3b3mo-ensec3b1ar-mc3basica-a-nic3b1os-pequec3b1os-luis-guerrero.pdf>

Malbrán, S. (2009). La Creatividad de los Maestros y la educación musical. Revista virtual creatividad y sociedad. Recuperado el 10 de 10 de 2014 de <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/13/Creatividad%20y%20sociedad.%20La%20Ocreatividad%20de%20los%20maestros%20y%20la%20educacion%20musical.pdf>

Ministerio de Educación Nacional, Centro virtual de noticias de la educación. recuperado el 7 de 10 de 2014 de <http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/article-81235.html>

Ministerio de Educación Nacional, Serie de lineamientos curriculares. recuperado el 7 de 10 de 2014 [http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-339975\\_recurso\\_11.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_11.pdf)

Ministerio de Educación Nacional (2010). Orientaciones para evaluadores de experiencias . ejemplares impresos en Abril de 2010.

Nérici, I. (1985) Hacia una didáctica general. Tercera edición Octubre de 1985. Traducción por J. Ricardo Nervi. Los arreglos correspondientes a la 3 edición en castellano fueron traducidos por Maria Cecilia Eguibar. Editorial Kapelusz S. A., Buenos Aires, Argentina.

Unicef, Primera infancia (2001) Recuperado el 12 de 07 de 2014 de <http://www.unicef.com.co/situacion-de-la-infancia/primera-infancia/>

Unicef (2001) “Experiencias Significativas de Desarrollo Infantil Temprano en América Latina y Caribe. Seis estudios de caso” recuperado el 3 de 09 de 2014 de [http://www.oei.es/inicial/articulos/experiencias\\_significativas.pdf](http://www.oei.es/inicial/articulos/experiencias_significativas.pdf)

Vigotsky, L. (2003). La imaginación y el arte en la infancia. Editorial Akal. Edición 2003.

Anexos

1. Dibujos Niños





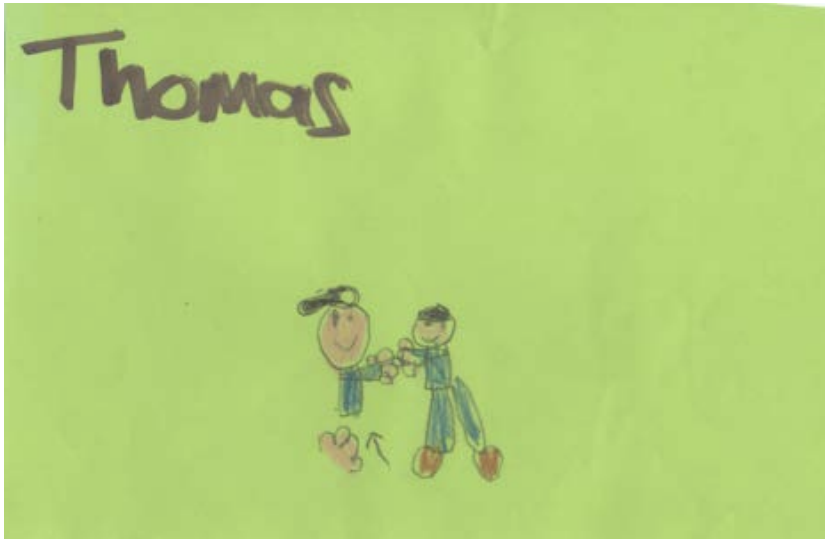
Ana Maria



Cynthia

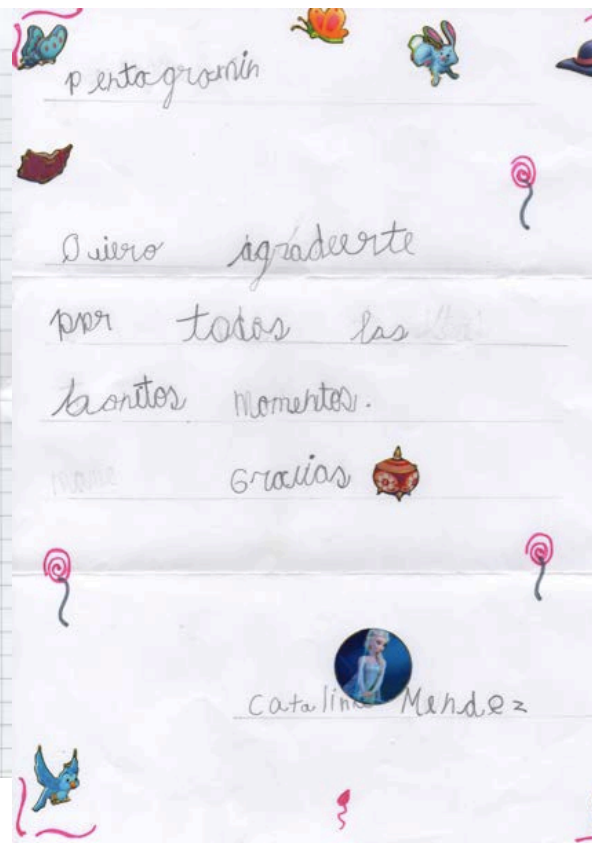
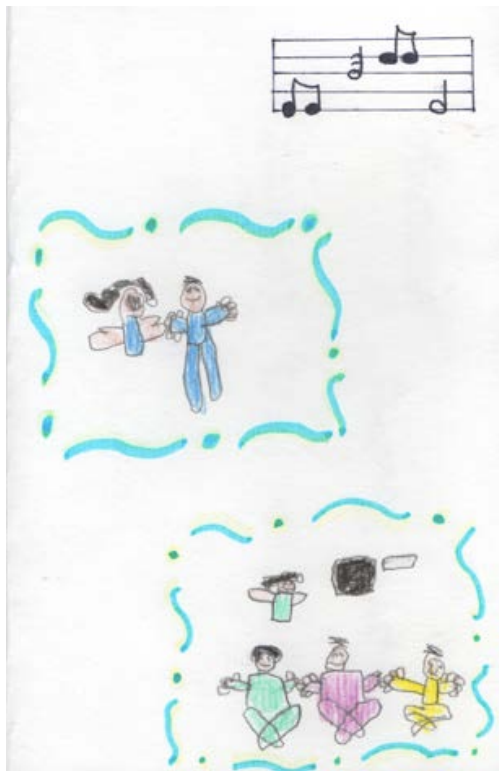


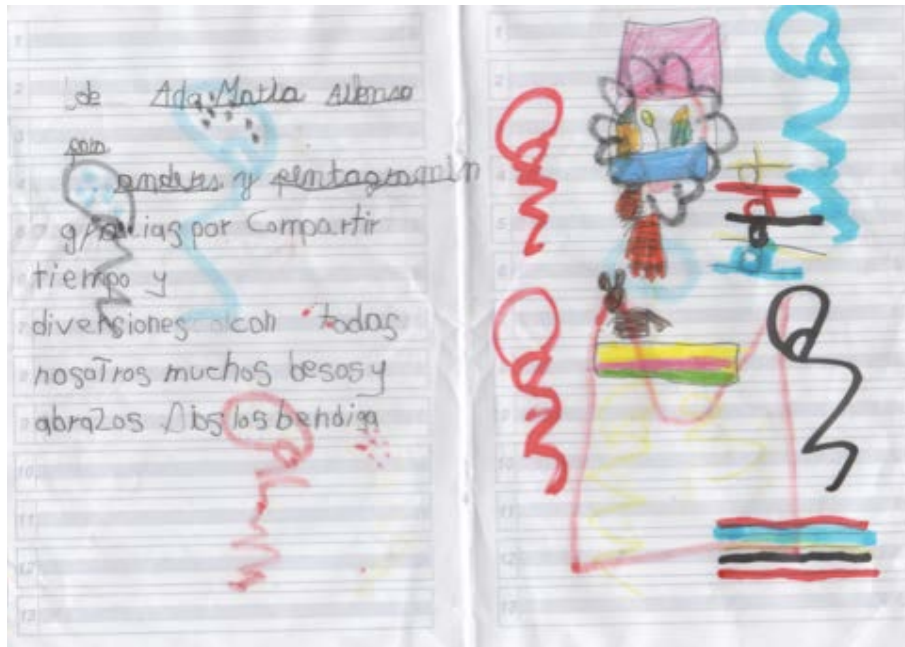
Yerali






## 2. Cartas Niños





la feria musical  
cuando agudín  
se cayó de la  
repisa me gusto  
todo, lo de pentagramín  
gracias por enseñarnos  
a pentagramín.  
Cinthya

DE: VALENTINA GURRERO  
PARA: PENTAGRAMÍN  
ME GUSTO LA FERIA MUSICAL Y LAS MASCOTAS  
DE PENTAGRAMÍN Y LO DEL ABUELO, CARRO Y  
CANCIONES DE ENSEÑANZAS



Decorative elements include a row of four symbols (yellow flower, green flower, green flower, yellow flower) at the top and a row of seven green heart shapes at the bottom.



## pentagramin.

Lo que me gusta de pentagramin es que a el no le gustaba los sonidos cortos del carro pero si le gustaban los sonidos largos del carro porque eso significaba que el carro se andaba.

**Deily Ayala Alvarez**  
**Grado.- Transición.**

V-25-15

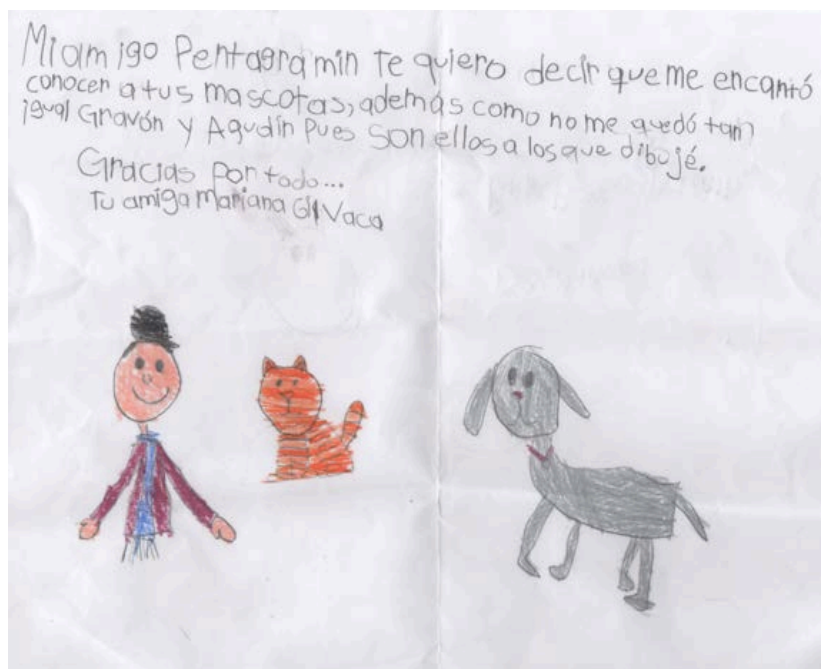
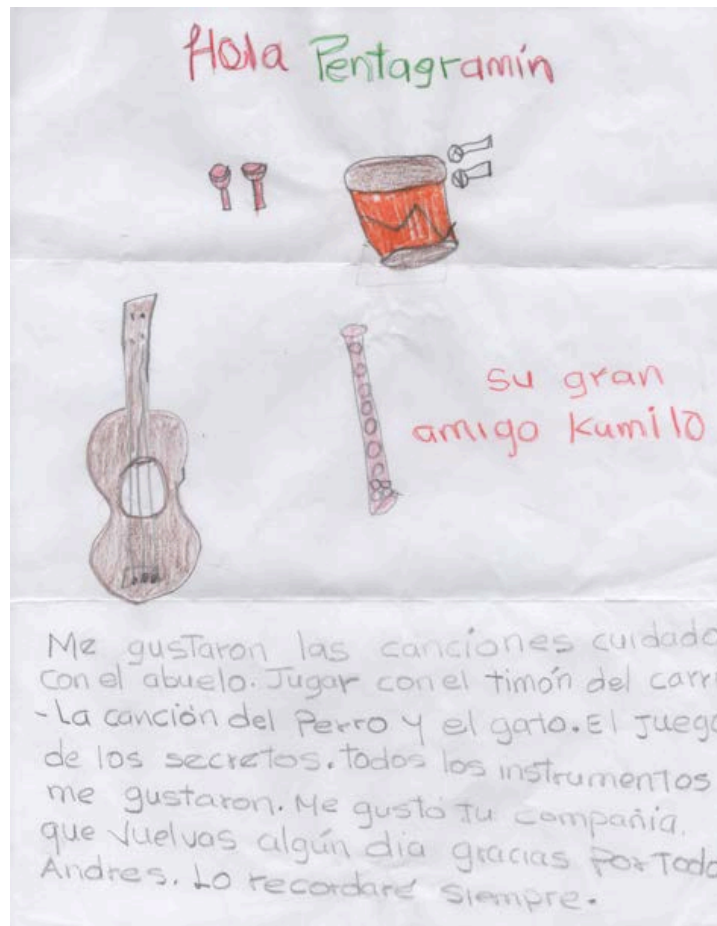
BOSTON

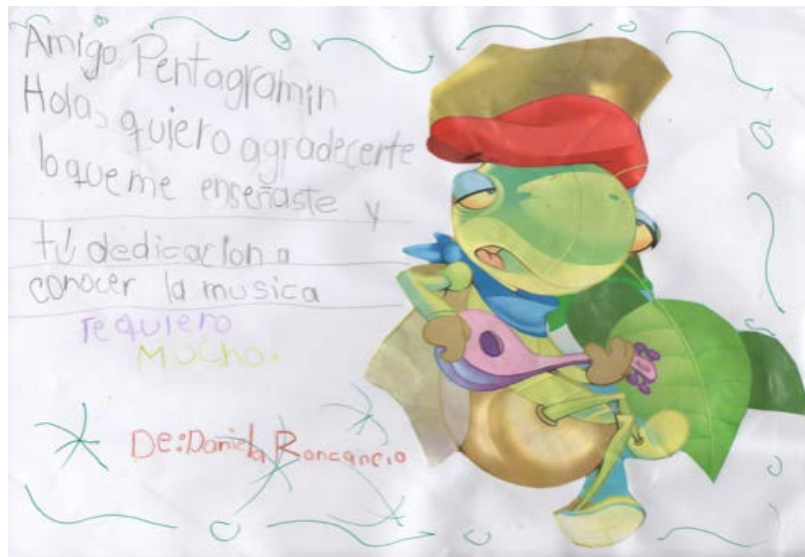
Gracias por pasar estos momentos juntos.

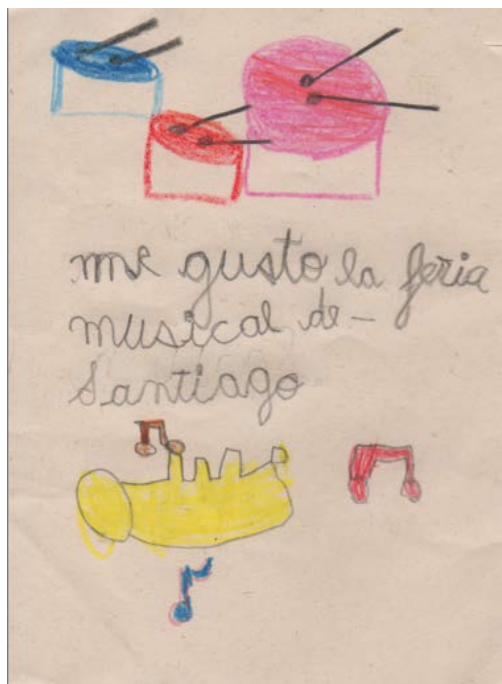
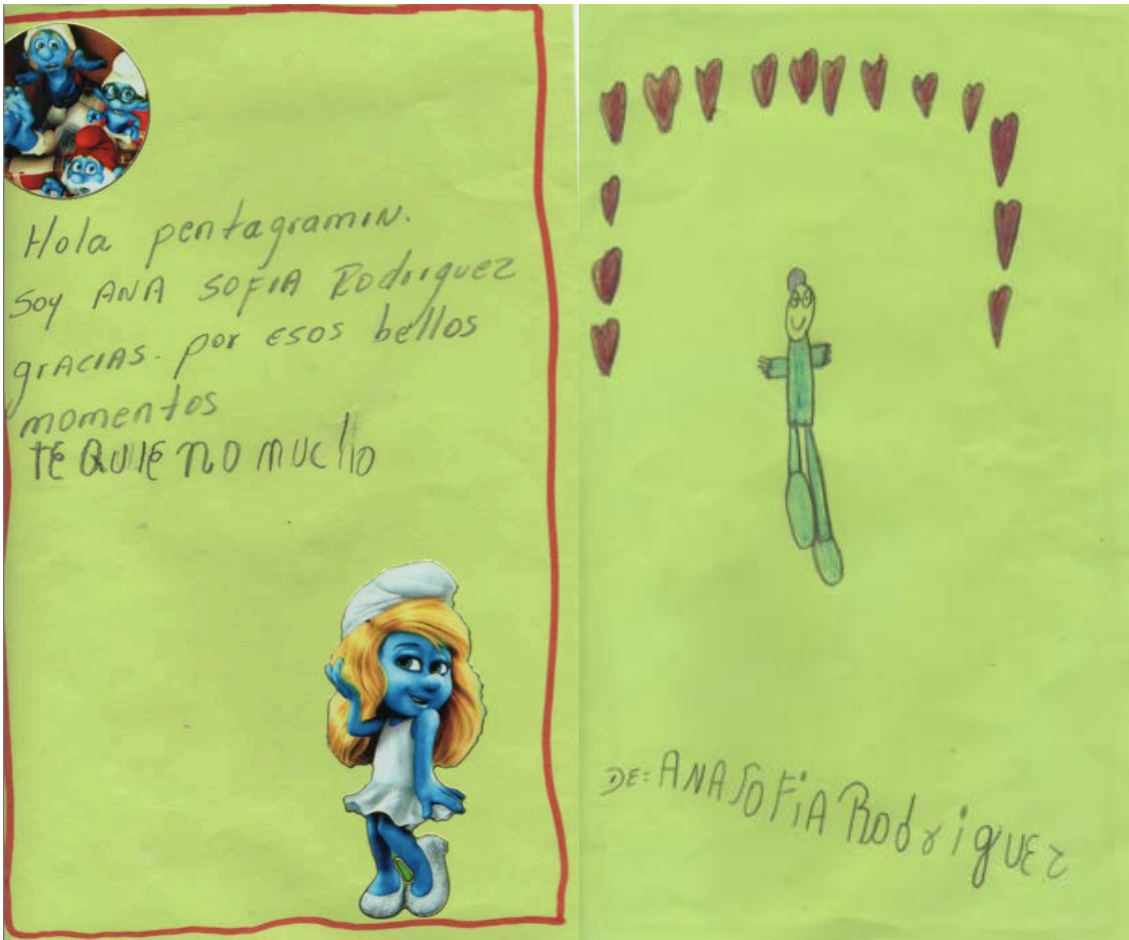
El personaje que más me gustó fue el abuelo Humberto.

Gabriel Moreno









### **3. DVD**

El contenido se debió distribuir en dos discos debido al tamaño de la información.

CD1:

- Videos talleres 1-2

CD2:

- Videos talleres 3-6
- Cuentos: contiene los cuatro (4) audios correspondientes a los cuentos aplicados.
- Canciones: contiene las cuatro (4) canciones correspondientes a cada cuento +  
Introducción musical narrada + Introducción musical sin narración.