



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:

LA MÚSICA COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LOS VALORES HUMANOS

Presentado por el estudiante:

CRISTIAN ANDRÉS CHINDOY LIZARAZO
C.C. 1121872048
Código: 2009175011

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

1. Hace un aporte pedagógico que reúne la música y el juego en el aula de clase.
2. Evidencia la sensibilidad del estudiante frente al trabajo con comunidades en riesgo, lo cual lo perfila como un buen docente en este campo.
3. Deja abiertas discusiones y reflexiones en torno al vínculo posible entre la música y el trabajo de intervención social con este tipo de poblaciones.

	NOMBRE	FIRMA	NOTA
Jurado 1 - lector	Angélica Vanegas Caballero	<i>Angélica Vanegas</i>	3.8
Jurado 2 - lector	Mónica Sofía Briceño Robles	<i>Mónica Briceño</i>	3.8
Jurado 3 - asesor	Olga Lucía Jiménez Silva	<i>Olga Jiménez</i>	3.8
Jurado 4 - asesor	Abelardo Jaimes Carvajal	<i>Abelardo Jaimes</i>	3.8

NOTA FINAL: Tres. Ocho (3.8)

OBSERVACIONES:

Dado en Bogotá D.C. a los 2 días del mes de diciembre de 2014

**LA MÚSICA COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE VALORES
HUMANOS**

CRISTIAN ANDRES CHINDOY LIZARAZO

CC.1121872048

cód. 2009175012

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN MÚSICA
BOGOTÁ COLOMBIA
2014**

**LA MÚSICA COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE VALORES
HUMANOS**

CRISTIAN ANDRES CHINDOY LIZARAZO

CC.1121872048

cód. 2009175012

OLGA LUCIA JIMÉNEZ SILVA

Asesora Específica

ABELARDO JAIMES CARVAJAL

Asesor Metodológico

Trabajo de grado presentado para optar por el título de Licenciado en música

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN MÚSICA

BOGOTÁ COLOMBIA

2014

1. Información General	
Tipo de documento	TRABAJO DE GRADO
Acceso al documento	UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. BIBLIOTECA FACULTAD DE BELLAS ARTES
Título del documento	LA MÚSICA COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LOS VALORES HUMANOS
Autor(es)	CHINDOY LIZARAZO, CRISTIAN ANDRES
Director	OLGA LUCIA JIMÉNEZ SILVA, ABELARDO JAIMES CARVAJAL.
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2014.76 pag.
Unidad Patrocinante	UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. UPN
Palabras Claves	Valores humanos, juego, herramientas, talleres, música.

2. Descripción
<i>Trabajo de grado que se propone desarrollar seis valores humanos implícitos en las inteligencias intra e interpersonal a través de talleres musicales. Los talleres fueron diseñados en su gran mayoría a partir de la asistencia, lectura y observación de talleres Dalcroze y talleres que desarrollaran trabajo en equipo, capacidad de comunicarse con los demás, empatía, resolución de conflictos, autoestima, conocimiento de sí mismo.</i> <i>Dichos talleres fueron aplicados en la Fundación Valientes de David ubicada en la localidad de Ciudad Bolívar, la población que asistió fueron niños vulnerables y de escasos recursos.</i>

3. Fuentes
PASCUAL MEJÍA, Pilar. (2002). Didáctica de la música. Didáctica de la música para la música. PEARSON EDUCACIÓN S.A. Madrid. España. JIMÉNEZ SILVA, Olga Lucia. (2012). Ronda que Ronda la Ronda. Rondas y Juegos tradicionales de Colombia. Editorial Panamericana. Bogotá. Colombia. FREGA, Ana Lucia. Asesora. (1969). Colección la música y su mundo. Editorial DAIAM (Miguel Ángel Onarato). Buenos Aires. Argentina.

4. Contenidos
Este trabajo de grado tiene como objetivo comprender los mecanismos pedagógicos para la construcción de valores humanos desde la experiencia de educación musical implementada en la Fundación Valientes de David. Valores intrapersonales: autoestima, conocimiento de sí mismo, resolución de conflictos Valores interpersonales: empatía, trabajo en equipo, capacidad de comunicarse con los demás Jaques Dalcroze: referente pedagógico del cual se sustrajo elementos para la elaboración de los talleres. Talleres.

5. Metodología

El tipo de metodología que se usó para ésta investigación fue la descripción desde la experiencia. Al realizar cada taller propuesto se realizó una serie de observaciones donde se evidencia el avance del grupo con el cual se hizo la investigación.

6. Conclusiones

Desde la experiencia pedagógica se pudo evidenciar que es posible desarrollar valores a partir de la educación musical. Sin embargo es necesario que la población a la cual se intervenga este acompañada de espacios donde se comparta el mismo enfoque social.

El investigador comprendió como se puede articular una propuesta musical enfocada en el desarrollo de valores.

Elaborado por:	CRISTIAN ANDRES CHINDOY LIZARAZO
Revisado por:	

Fecha de elaboración del Resumen:	4	12	2014
--	---	----	------

Tabla de contenido

Introducción.....	10
Delimitación.....	10
Antecedentes.....	11
Planteamiento del problema.....	11
Descripción de la población.....	14
Condiciones que reflejan los niños durante la experiencia.....	14
Pregunta de investigación.....	14
Objetivo general.....	15
Objetivo específicos.....	15
Justificación.....	15
Referentes conceptuales.....	17
Valores trabajados.....	17
Valores interpersonales.....	17
Trabajo en equipo.....	17
Empatía.....	18
Capacidad de comunicarse con los demás.....	19
Valores intrapersonales.....	21
Autoestima.....	21
Resolución de conflictos.....	22
Conocimiento de sí mismo.....	23

Jaques Dalcroze.....	24
El juego.....	26
Herramientas musicales trabajadas en la propuesta.....	27
Ritmo.....	27
La canción.....	28
Ronda infantil.....	29
Entonación.....	29
Acento y acento métrico.....	30
Altura.....	30
Quodlibet.....	30
Talleres.....	31
Talleres interpersonales.....	32
Talleres intrapersonales.....	51
Clasificación de los juegos según aspectos musicales desarrollados.....	73
Conclusiones.....	74
Bibliografía.....	77

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de monografía es una observación desde la experiencia que realizó el investigador en la Fundación Valientes de David. Dicha fundación está ubicada en la localidad de Ciudad Bolívar en Bogotá Colombia. A ésta fundación asisten alrededor de doscientos niños que están expuestos a distintas formas de violencia, su nivel económico oscila entre la pobreza y la miseria.

En primer lugar el investigador selecciona y define una serie de valores intra e interpersonales trabajo en equipo, empatía, capacidad de comunicarse con los demás, autoestima, conocimiento de sí mismo, resolución de conflictos. Luego selecciona y define una serie de elementos musicales.

Por último el investigador diseña una serie de talleres musicales que tienen como objetivo desarrollar los valores mencionados anteriormente.

Delimitación

Ésta investigación es un ejercicio de aplicación de la música en el desarrollo de los valores implícitos en las inteligencias intrapersonal e interpersonal con niños pertenecientes a la fundación Valientes de David. Las ciencias involucradas y por las cuales será vista la investigación son la sociología y la psicología. El tipo de población con que se trabajará son niños vulnerables, es decir tienen una alta probabilidad de recurrir a la violencia. El propósito es establecer modelos de formación asociados con

el desarrollo personal a través de los valores aplicables en contextos similares a partir de prácticas musicales.

Antecedentes

Existen dos monografías en la biblioteca de Facultad de Bellas Artes de la Universidad Pedagógica Nacional relacionadas con el tema a tratar en ésta investigación (Inteligencia Emocional a partir de la educación musical), sus nombres son:

“Desarrollo de habilidades emocionales a través de la improvisación musical en los niños de 2B del colegio Interamericano”. En ésta investigación la autora Lady Chaparro desarrolla las habilidades emocionales a partir de retos y actividades que ponen a prueba la creatividad de los integrantes del grupo de investigación. Dentro de los retos: la mímica de una canción, poner texto a una melodía dada, crear células rítmicas. Los talleres iban a la par al desarrollo de habilidades emocionales.

“Contribución de los procesos de la educación musical al desarrollo de la inteligencia emocional de los niños” en esta investigación la autora Martha Portillo en su metodología recurrió a la canción, retahíla, el juego, dramatización para contribuir desde allí en lo emocional a la población que intervino.

Planteamiento del problema

Actualmente en nuestro país es común encontrar comunidades en conflicto por diversas causas. Una de ellas y quizás la más importante es el conflicto armado que se ha presenciado en las últimas décadas, generando un significativo número de

desplazados que han tenido que buscar un hogar donde poder residir. Para infortunada de ellos y por razones económicas, la gran mayoría se han ubicado en lugares aledaños de las ciudades donde la seguridad es tomada por organizaciones diferentes a las gubernamentales como en el caso del barrio el Recuerdo ubicado en la localidad de Ciudad Bolívar.

Siendo éste el contexto en el que están expuestos los niños pertenecientes a la Fundación Valientes de David (población de mi investigación) es necesario contribuirles una formación en valores que los ayuden a pensar en sí mismos y a partir de allí puedan lograr resolver de una forma adecuada sus conflictos internos como son la autoestima, el conocimiento de sí mismo, la resolución de conflictos y demás adversidades que puedan afectar su desarrollo personal (habilidades intrapersonal); pero también es importante enseñar cómo poder interactuar con sus compañeros en un marco de respeto, generando así un espacio de convivencia (habilidades interpersonal), pues finalmente “si hay una política del arte es la que consiste en hacernos inteligentes, más sensibles y en mantener más nuestras herramientas afiladas y listas para la acción, como pedía Ezra Pound” DEWEY, John.(2008).

Una problemática actual que se presenta frecuentemente en nuestra sociedad, y por su puesto el barrio El Recuerdo no es exento, es la resolución de conflictos de forma violenta. En ocasiones se resuelven a disparos, riñas o en el peor caso asesinando así como sucedió el pasado 19 de febrero del 2014 en una vereda aledaña al barrio, donde fueron asesinados dos jóvenes cruelmente en las horas de la noche (leer noticia <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13524155>). Por supuesto el panorama emocional y moral no es muy alentador, existe un margen de vulnerabilidad

importante en aquellos niños, por ende, es necesario intervenir en ellos con un trabajo musical enfocado y diseñado que acuda al desarrollo de las inteligencias intra e interpersonales, y desde allí edificar valores humanos.

Según la película La educación prohibida de Doin German que circula en la red en la dirección: <http://www.youtube.com/watch?v=-1Y9OqSJKCc> el contexto social que rodea a los niños puede incidir tanto en la forma de actuar y de pensar de ellos. Según esto, se puede inferir que niños en entornos sociales con dificultad tienen una gran probabilidad de recurrir a la violencia.

Teniendo en cuenta las condiciones socio-económicas en la que se encuentran los niños, es difícil para ellos acudir a un espacio musical orientado a la formación en valores.

Siendo la música una herramienta fundamental en nuestro desarrollo personal, para el autor es importante aprovechar éste recurso a fin de poder inculcar valores a aquellos niños que por circunstancias de la vida han sido víctimas del conflicto.

Descripción de la población

La población con la cual se desarrolló la experiencia fueron niños y niñas con edades entre los de 7 y 10 años. Estos niños viven en condiciones de extrema pobreza, en su entorno social se enfrentan frecuentemente a la violencia, están expuestos a la drogadicción, tienen que vivir con la amenaza de afrontar la deserción escolar, el maltrato infantil, el abandono, la desintegración familiar, la falta de oportunidades y la inseguridad.

Condiciones que reflejan los niños durante la experiencia

Inseguridad, pánico escénico – Autoestima.

Frustración, desconfianza – Trabajo en equipo.

Carencia de identidad, poca claridad en sus metas a futuro – Conocimiento de sí mismo.

Impaciencia - Resolución de conflictos.

Carencia de escucha, poca expresividad corporal – Capacidad de comunicarse con los demás.

Juzgar de forma negativa la capacidad de los demás - Empatía.

Pregunta de investigación

¿Qué herramientas de la educación musical son susceptibles de ser utilizadas para el desarrollo de los valores implícitos en las inteligencias intrapersonal e interpersonal?

Objetivo General

Comprender los mecanismos pedagógicos para la construcción de valores humanos desde la experiencia de educación musical implementada en la Fundación Valientes de David.

Objetivo específicos

- Reconocer las condiciones generales del grupo de niños y niñas mediante un diagnóstico de sus habilidades y competencias en el ejercicio de sus valores sociales.
- Desarrollar la propuesta metodológica para la formación en valores desde la educación musical en la Fundación Valientes de David.
- Deducir formas pedagógicas desde la experiencia realizada.

Justificación

El auge de las propuestas pedagógicas musicales se presentaron en el siglo XX por diversos pedagogos como Dalcroze, Willens, Kodaly tienen en común tratar de que la educación musical sea un conducto para el desarrollo integral de las personas. Por tanto, continuar con la línea que han trazado aquellos maestros a lo largo de sus carreras, es tarea de nosotros estudiantes de pedagogía musical para que de esta manera podamos concientizar la sociedad acerca del impacto que tiene la educación musical en ella.

Es importante para los futuros educadores en música esta investigación, porque a través de ella pueden tener una estrategia de cómo poder intervenir por medio de un

trabajo musical en lugares en conflicto, pues contextos sociales semejantes son muy comunes en nuestro país.

Los valores como el trabajo en grupo, la capacidad de resolver conflictos, la empatía, la capacidad de comunicarse de los demás, el autoestima y la comunicación de sentimientos son vitales para el fortalecimiento y desarrollo emocional y personal de los niños pertenecientes a la Fundación Valientes de David ya que a causa de la adversidad en la que viven, algunos de ellos necesitan apoyo.

Para el autor es significativo este trabajo porque es un aporte más a la situación actual de nuestro país, ya que no es suficiente pensar y tener conciencia de la situación sin actuar y lograr un cambio; además la pedagogía musical en poblaciones vulnerables es un área que debería ser más explorada puesto que es preocupante los altos índices de violencia en la nación.

Siendo la música una herramienta generadora de emociones, será importante aprovechar dicha cualidad que tiene para crear un cambio personal en los niños a quienes está dirigido el trabajo.

REFERENTES CONCEPTUALES

VALORES TRABAJADOS

Valores interpersonales:

Trabajo en equipo: para entender el concepto de trabajo en equipo es necesario definir sus dos palabras clave que son: Trabajo y Equipo. Según R.A.E. (Real Academia Española) Trabajo: Ocuparse en cualquier actividad física o intelectual. De la misma fuente Equipo es: Grupo de personas organizado para una investigación o un servicio determinado. Al unificar éstos dos conceptos podemos concluir que: Es una actividad colectiva, física o intelectual que se organiza y busca un servicio común.

Obviamente no es suficiente tener claro éste concepto para nuestra vida, puesto que éste no nos define la dirección de su moralidad, por tanto a la hora de enseñarlo o aprenderlo debe estar firmemente asociado con el desarrollo emocional, moral y humano. Dicho esto es preciso traer al caso un fragmento de la entrevista que realizó Eduardo Punset (comunicador científico, abogado y economista) a René Diekstra profesor de psicología de la Universidad Utrecht donde nos da un claro ejemplo de que el trabajo en equipo, si no es ligado a lo moral y emocional, es perjudicial para desarrollo humano. (El siguiente fragmento fue tomado de la entrevista total que aparece en: René Diekstra (ver enlace en la bibliografía)

“Hace unos dos años visité a Derek Bok, antiguo rector de Harvard. Una noche tuvimos una cena muy agradable. A la mañana siguiente proseguimos nuestra

reunión. Cuando nos encontramos, estaba muy estresado y casi deprimido. Le pregunté: «Derek, ¿qué ha ocurrido? Y me dijo: «Lo que ocurre es que anoche estaba viendo la tele y estaban poniendo una comisión de investigación del senado y estaba allí Blankfein, el consejero delegado de Goldman Sachs, y el presidente de la comisión del senado le preguntó: “Sabía que su empresa vendió hipotecas basura por 800 millones de dólares a un banco holandés? ¿Era consciente de que les vendía basura?”. Y Blankfein dijo: “Señor presidente, no es ilegal”. Y le dijo: “Esa no es mi pregunta. ¿Cree que lo que hizo es moralmente aceptable?”. Y le dijo: “Señor presidente, no era ilegal”. Entonces el presidente cogió dos correos electrónicos y dijo: “Uno de sus propios trabajadores le escribió a otro que usted los había felicitado por vender esas hipotecas basura”». Y Derek Bok, el antiguo rector de Harvard, dijo: «Lo que me entristece tanto es que, cuando Blankfein se enfadó, comentó que se había licenciado en la Facultad de Derecho de Harvard. En Harvard hicimos algo mal si personas así son el producto de nuestra educación». (Rene Dieskstra)

Dos puntos importantes podemos extraer de la entrevista. El primero es ver que aquella empresa trabajó en equipo para un objetivo moralmente incorrecto y lo segundo es las graves consecuencias a la que puede llegar una persona cuando carece de éste valor.

Empatía: Según Frans Waals (investigador holandés especializado en psicología, primatología, etología) existen dos niveles de empatía: El primero está presente en todos los mamíferos, habla de la capacidad de conectarnos emocionalmente con el otro, es decir, si estoy triste mi compañero también, de la misma forma con la alegría,

furia u otra emoción (tolerancia).Y el segundo nivel y más complejo es cuando además de conectarse emocionalmente, intenta entender al otro individuo. Frans Waals afirma que no todas las especies son capaces de llegar al segundo nivel a excepción de algunas como los chimpancés y los elefantes (solidaridad).

Ser una persona altamente empática puede tener sus desventajas afirma la página web <http://www.inteligencia-emocional.org/> que es dirigida por Abel Cortese (principal investigador de Inteligencia Emocional en Argentina y de habla hispana). De acuerdo con ésta afirmación y como complemento de ella hay una alta probabilidad de que éstas personas no regulen y gesten correctamente sus emociones ya que serán susceptibles a cualquier tipo de emoción expuesta en su entorno. El problema no radica propiamente en lo susceptible, realmente es porque existen personas que se benefician de otras fingiendo sus emociones.

Capacidad de Comunicarse con los demás: Siendo la comunicación un tema tan amplio es preciso extraer dos componentes que fueron claves en la creación del taller capacidad de comunicarse con los demás; los cuales son:

La escucha: “Un proceso activo con voluntad de atender, que permite un análisis rápido y preciso de los sonidos que se oyen”. <http://www.tomatis-zaragoza.es/conceptos-teoricos.php>. Escuchar es fundamental para el desarrollo social ya que implica tener presente el punto de vista del otro, cuando solo se escucha a sí mismo y se descarta la opinión del otro desequilibra la balanza en la comunicación y se genera un conflicto. Escuchando se llega a acuerdos, se

cuestionan ideas y juicios. También nos permite reestructurar conceptos, contribuye a la evolución del conocimiento y la sociedad. Éste concepto se puede reconocer en diversas propuestas, una de ellas es la planteada por la idea de la escucha igual a cambio, soportada por Antanas Mockus quien plantea que la escucha es un elemento fundamental para la concientización ciudadana de los habitantes de Bogotá. Según él, a partir de la escucha pudo concientizar a los ciudadanos de Bogotá en aspectos cívicos, pues en aquel tiempo que gobernó los ciudadanos pasaban por alto las señalizaciones de tránsito y otras normas básicas que afectaban la convivencia ciudadana.

La comunicación no verbal: Es aquella que por medio del cuerpo nos permite complementar, acompañar y dinamizar un mensaje. Es importante entender que cuando hay una comunicación entre dos personas, entran en juego dos niveles el consiente y el inconsciente. El inconsciente es aquel que está relacionado con los gestos que van acompañando una idea hablada. Según Teresa Baró (experta en habilidades de comunicación personal) se puede mentir con las palabras pero es mucho más difícil con el gesto. Dada la importancia del gesto en la acción de comunicar, no es para menos ejercitar a los niños en elementos básicos en la comunicación no verbal. El conocimiento en la comunicación no verbal permite leer emociones, elemento importante en la convivencia de una sociedad, pues lograr entender la emoción del otro sumado a un poco de empatía nos hace más compasivos y solidarios.

Valores intrapersonales:

Autoestima: El concepto de autoestima es elaborado por una gran variedad de psicólogos a nivel mundial. Esta investigación tiene referente a tres: Bernardo Stamateas (2012), Licenciado en psicología, sexólogo clínico, escritor y conferencista internacional, Marisol López, Marcelo Pérez y Matías Sales autores del texto Autoestima y conducta y Nathaniel Branden (2001) (psicoterapeuta).

Etimología: “La palabra autoestima es un cultismo formado del prefijo griego (autos=por sí mismo) y la palabra latina aestima, del verbo estimare (evaluar, valorar, tasar)”.
Diccionario etimológico. (2014).

- Bernardo Stamateas “todos tenemos una manera de vernos, manera de sentirnos a nosotros mismos y esa imagen que tenemos la llamamos autoestima.”
- Según el texto Autoestima y Conducta “puede definirse la autoestima como el sentimiento de aceptación y aprecio hacia uno mismo, que va unido al sentimiento de competencia y valía personal. El concepto que tenemos de nosotros mismos no es algo heredado, sino aprendido de nuestro alrededor, mediante la valoración que hacemos de nuestro comportamiento y de la asimilación e interiorización de la opinión de los demás respecto a nosotros.
- Nathaniel nos dice que “La autoestima es la experiencia de ser aptos para la vida y para las necesidades de la vida. Más específicamente consiste en: 1) Confianza en nuestra capacidad de pensar y descifrar los desafíos básicos de la

vida. 2) Confianza en nuestro derecho a ser felices, el sentimiento de ser dignos, de merecer, de tener derecho a afirmar nuestras necesidades y gozar del fruto de nuestras necesidades”.

Evidentemente existe una estrecha relación entre las tres definiciones, no obstante en la segunda hay una diferencia, nos afirma que el concepto de nosotros mismos ha sido aprendido de nuestro alrededor, por lo cual se puede inferir que el contexto socio cultural es importante en el desarrollo de nuestra autoestima. En los talleres diseñados para la autoestima lo primordial fue generar un ambiente de respeto, amistoso y sobre todo de compartir la imagen positiva de sí mismo y la de los compañeros de grupo.

- **Resolución de conflictos:** Esta habilidad emocional consiste en hacer entender al individuo que un conflicto puede llegar a ser positivo si se afronta adecuadamente, dicho esto un conflicto es una oportunidad. Existe una preocupación general en la percepción de las personas frente al conflicto, pues tiende a estar ligada a algo negativo, así lo demuestra un ejercicio clásico en la resolución de conflictos citado por Elsa Punset en uno de sus programas llamado “Maldad y conflicto no son sinónimos” (ver enlace en bibliografía). El ejercicio consiste en elegir varias personas para que escriban en un tablero una palabra asociada al conflicto, rápidamente las respuestas estaban ligadas a algo negativo como: crisis, sufrimiento, miedo, guerra, muerte, enemistad; eludiendo otras como: acuerdo, descubrimiento, alianza, cooperación, paz, renovación, reconciliación. Claramente las respuestas positivas posibles soportan la idea principal de la resolución de conflictos que es conflicto igual a oportunidad. Del

ejercicio anterior podemos concluir que crecemos con una carencia en resolución de conflictos por tanto es importante que en la educación se involucren estrategias para llenar tal vacío.

Conocimiento de sí mismo: Es una habilidad emocional que nos permite gestar y tomar conciencia de nuestros sentimientos en el momento que se experimentan. Un error común en la vida es carecer de ésta habilidad, pues muchas veces se toman decisiones mezcladas con sentimientos negativos como la ira, la rabia, el odio, entre otras, trayendo infortunadas consecuencias. (Goleman, 1996).

“John Mayer (psicólogo de la Universidad de New Hampshire) opina que la gente suele adoptar estilos característicos para responder y enfrentarse a sus emociones” (Goleman, 1996) y entre éstos estilos es el “sumergido: se trata de personas que a menudo se sienten empantanadas en sus emociones incapaces de librarse de ellas, como si el humor las dominara. Son vulnerables y no muy conscientes de sus sentimientos, por lo que quedan perdidas en ellos en lugar de tener cierta perspectiva. En consecuencia, hacen poco por tratar de librarse del mal humor, y sienten que no controlan su vida emocional. A menudo se sienten abrumadas y emocionalmente descontroladas”. (Ibidem).

Es claro que desconocerse afecta la vida emocional repercutiendo a la vida cotidiana. Una persona “sumergida” tendrá más dificultad en cumplir sus metas, sueños, cuestionar sus capacidades e identidad pues la carga emocional negativa que lleva

restringirá sus pretensiones. Es por esto que ésta investigación pretende que los niños y niñas aprendan y se cuestionen de tan importante habilidad emocional.

Jaques Dalcroze

A principios del siglo XX surgió el interés y necesidad de crear metodologías para la enseñanza musical por parte de los instrumentistas y compositores de aquella época, pues en sus observaciones como alumnos o maestros fueron descubriendo que existían falencias en el modo de enseñar y que según ellos, la música debía relacionarse más con la vivencia de las personas. Es decir materializar la percepción mental del sonido, para ello se diseñaron elementos corporales expresivos que fueran capaces de explicar el mundo sonoro: relación gesto altura, marcha sobre un pulso, levantar los brazos al oír un arpeggio ascendente, patear al oír un tremolo entre otras posibilidades.

El siguiente apartado está basado en la lectura de los siguientes textos: PASCUAL MEJÍA, Pilar. (2002). Didáctica de la música. Didáctica de la música para la música, CAPITULO 6. El método Dalcroze pg 99. SALAS TOCORA, CARLOS ALBERTO. (2007). Monografía El método musical de Jacques Dalcroze y sus relaciones con las propuestas de Édouard Claparède y Jean Piaget. Una de las personas preocupadas de principios de siglo XX por la pedagogía musical fue el compositor y pedagogo Jaques Dalcroze. Nació en Viena (Austria), el 6 de julio de 1865, vivió gran parte de su vida en Suiza, realizó estudios de piano en el Conservatorio de Ginebra, allí fue donde le surgió la idea de crear un método centrado en el desarrollo del sentido rítmico como

propuesta alternativa a la enseñanza tradicional que él consideraba antipedagógica. En 1892 es nombrado profesor de la Academia de música de Ginebra. En 1904 difunde su método Educación Musical y de Rítmica. En 1905 inaugura el primer curso de Gimnasia Rítmica, en un principio no tuvo buenas críticas por parte de la administración del Conservatorio y de algunos colegas donde laboraba, pues los ejercicios planteados sugerían a los participantes andar descalzos y usar ropa cómoda, algo no convencional para la época. Posteriormente 1914 funda su escuela en Dresden y al año siguiente la traslada a Ginebra para enseñar y desarrollar su propuesta a la que llamó “Rítmica Dalcroze”. (Salas. 2007) Su propuesta tuvo gran acogida y años más tarde entra en la escuela pública de su región. Hoy día esta difundida por gran parte de Europa. Gracias a su metodología innovadora Dalcroze es pionero y precursor de las nuevas metodologías musicales.

Esta propuesta del maestro Dalcroze dio luz a la relación educación músico social, evidentemente en los ejercicios propuestos por él era necesaria la participación de un grupo de personas lo cual permitía una interacción respetuosa entre ellos. Reconocer el colectivo de músicos como una opción que fortaleció posteriormente la enseñanza musical en escuelas y academias hace parte de la propuesta de Dalcroze que permite explorar en el otro una posibilidad de creación y cualificación de músico, intérprete y maestro.

El juego

Según la Real Academia Española el juego es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. (El siguiente apartado es elaborado en base al libro Homo Ludens) Basta con observar la naturaleza para saber que el juego es un elemento inherente a ella. Los animales no necesitan aprender a jugar por lo cual podemos inferir que el juego es más una necesidad fisiológica. Científicos investigaron con simios y encontraron que los niveles de dopamina en su cerebro aumentaban cuando los animales eran sometidos a un experimento que simulaba el juego. (Science 2003; 299:2898-1902) http://www.manantiales.org/psiquiatria_dopamina_cerebral_y_ludopatia.php. Pero que es la dopamina? la dopamina es un neurotransmisor que cumple la función de proporcionar energía mental, mejora la atención, control de los impulsos, motivación y determinación www.salud180.com/salud-dia-dia/dopamina-para-cumplir-tus-objetivos en conclusión bienestar mental y corporal.

De acuerdo con la relevancia y la importancia que tiene el juego en nuestra fisiología, se reconoce este recurso como herramienta pedagógica, razón central de la presente investigación que hace parte de los talleres diseñados en la propuesta. No es nuevo para la pedagogía musical recurrir a este recurso, ya el maestro Dalcroze había propuesto en su metodología esta combinación a principios de siglo XX. Su compromiso con la educación fue dejar como legado su conocimiento para posteriores pedagogos. El maestro señala que

“El alumno aprende jugando por medio del movimiento, produciendo en él una satisfacción y goce, el ejercitar algunos ejercicios y movimientos como caminar, marchar, correr, salticar, rondas. Estos juegos los dividen en dos categorías: los juegos de ejercicios los cuales experimenta el niño y la otra categoría el de los juegos simbólicos, en los que él imita y se potencia su imaginación con actividades de representación y de lenguaje; Después de relacionar estas dos categorías se dan como resultado los juegos de reglas, los cuales son más elaborados como los juegos de adultos o de competencia siendo adaptados para la invención formal e intelectual en los cuales se identifican los pensamientos de los artistas y científicos”. (Salas. 2007).

HERRAMIENTAS MUSICALES TRABAJADAS EN LA PROPUESTA.

Ritmo

Dalcroze sustenta que la audición de un ritmo que sea para nosotros significativo activa nuestro sistema nervioso, dando como resultado un movimiento muscular inconsciente; por tal razón propone que la enseñanza del ritmo debe estar ligada al movimiento muscular (sentido rítmico-muscular). Para Dalcroze, el ritmo es la base y principio de una óptima educación musical.

En los talleres diseñados por el investigador estuvo presente la propuesta ritmo y cuerpo en una gran variedad de juegos, un ejemplo de ello es el juego **Reflejo de mi imagen** consiste en que cada participante responde con una figura corporal acorde al ritmo sugerido por el director del juego.

La canción

“La canción es una composición poética de carácter popular o culta escrita para ser cantada. Es fuente de gran motivación, satisfacción y desarrollo de la autoestima de alumnos, es un importante medio de socialización e integración grupal” (Pascual. 2002)

“Para Willems, la canción es el elemento sincrético musical por excelencia, ya que contiene todos los elementos musicales: rítmicos (duración, ritmo real, tempo, división, 1er tiempo, métrica); melódicos (altura, interválica, línea melódica, arpeggios, tonalidad); armónicos (tonalidad, acordes, funciones tonales) , expresivos (tímblica, dinámica, agógica, carácter, fraseo), los cuales constituyen una base fundamental para los diferentes desarrollos musicales, desde la experiencia sensorial hasta el manejo del solfeo”. (Valencia, 2011)

La canción fue fundamental en ésta investigación, ya que estuvo presente en gran parte de los juegos diseñados por el investigador, los niños y niñas apropiaron cada canción significativamente, particularmente las dos de Green Valley por su contenido literal ligado a lo social, por el ritmo reggae que los incentivaba a bailar, y por la propuesta en cómo se abordaron.

Ronda Infantil:

Es una acción colectiva donde intervienen tres elementos: el juego, la música y la expresión corporal. En algunos casos solo se presenta música y expresión corporal o música y juego. Cuando se realiza una ronda los participantes forman un círculo indicando que todos los jugadores tienen el mismo grado de importancia esto genera condiciones de equilibrio en las relaciones interpersonales.

Para la educación musical la ronda es una herramienta que permite desarrollar diversas capacidades musicales en los estudiantes tales como el acento, la entonación, la audición, el canto, la disociación, el ritmo, el pulso entre otros... por tal motivo en ésta investigación fueron sustraídos varios de éstos elementos para posteriormente combinarlos con ejercicios que desarrollaran habilidades sociales, emocionales o valores. Un ejemplo el juego **12-Mimicando**, en éste juego los participantes pusieron a prueba su comunicación no verbal, expresión corporal y en lo que compete a lo musical fue el trabajo de arpegio ascendente y descendente.

Entonación

La entonación es el grado de afinación de un cantante o un instrumentista. Partiendo del principio de que una entonación justa depende de una audición justa. (Pascual, 2002) la entonación fue tratada a partir la canción. Cada canción expuesta en los talleres era aprendida por los participantes y de acuerdo a sus capacidades la reproducían, era evidente que algunos niños tenían una capacidad natural y otros la fueron mejorando tras cada taller.

Acento y acento métrico

ACENTO: Énfasis que se hace sobre una nota. Puede producirse de manera natural en la música: p.ej. en el compás de 4/4 el acento principal recae normalmente sobre la primera parte y el secundario sobre la tercera. Esto se conoce como **ACENTO MÉTRICO**” Bennett (2003).

1 Pasando las piedras, 4 Tiro al blanco fueron dos juegos diseñados para desarrollar el acento métrico. En el juego 1 se presenta cuando el participante entrega a su compañero la piedra, pues es regla del juego pasarla cuando aparece el acento. En el juego 4 aparece cuando el participante lanza el balón hacía el blanco.

Altura:

“La posición relativa de los sonidos (agudos graves), determinada por su frecuencia (número de vibraciones por segundo)”, Bennett (2003). Éste concepto se abordó en el juego **5-Altujando**. Los participantes de acuerdo a la altura (grave o agudo) respondían con un movimiento corporal que a su vez estaba relacionado con subir o bajar (paso adelante, paso atrás) esto les permitió de una manera significativa exteriorizar con el cuerpo el movimiento sonoro.

Quodlibet:

“[Lat.: lo que gustes] Una pieza en la que se entrelazan ingeniosamente dos o más melodías populares. Las melodías se tocan o se cantan sucesivamente, o simultáneamente en contrapunto”. Bennett (2003).

En ésta investigación el quodlibet fue fundamental para la elaboración del juego “**6-Conociendo la empatía**” ya que permitió a los participantes introducirse en el concepto de empatía a través del texto de la canción “Pensando en los demás” (quodlibet). Posteriormente la ronda de preguntas relacionadas con el texto de la canción fortaleció el entendimiento de los niños.

TALLERES

A continuación aparecerán seis talleres divididos en dos grupos. En el primer grupo se hayan los talleres que desarrollan valores interpersonales: trabajo en equipo, empatía, capacidad de comunicarse con los demás. En el segundo grupo se hayan los talleres que desarrollan valores intrapersonales resolución de conflictos, autoestima, conocimiento de sí mismo.

Cada taller tiene un número de juegos diseñados por el investigador a partir de elementos de la metodología del maestro Jaques Dalcroze, la observación de talleres Dalcroze disponibles en páginas web, la lectura de libros de educación musical y la lectura y observación de ejercicios diseñados para desarrollar valores intra e interpersonales.

Hay que precisar que en la aplicación de los talleres pueden encontrarse combinados los valores intra e interpersonales.

TALLERES INTERPERSONALES

JUEGOS DE TRABAJO EN EQUIPO

1- Pasando las piedras

Procedencia

WalfiWolfo. Ésta canción de la región andina hace parte de una investigación de la maestra Olga Lucia Jiménez, que aparece publicada en el libro Ronda que Ronda la Ronda. Se incluye en ésta propuesta que tiene por objetivo el reconocimiento del acento en la canción y se vincula a una propuesta de creación lúdica.

Objetivo

Identificar el acento métrico a una acción continua.

Walfi Walfo

Score Canción Tradicional Colombiana
de la región andina

Wal fi wal fi wal fo ó de Ro ma Pa ris ve ris en los tiem pos de chi cha

6 rro ón ba ja ron a don Si món po ra qui pa soun ca ba llo con las pa tas al re

12 vés y me dí jo que con ta ra del u nohas tal diez y seis u no dos y

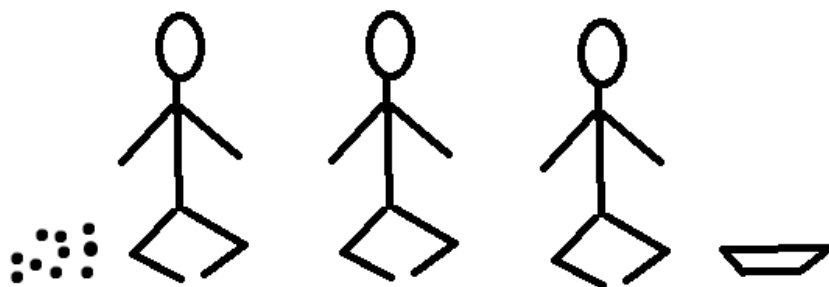
18 tre es cua tro cin co seis sie te o choy nue ve diez on ce

24 do ce tre ce ca tor cey quin ce yu no diez y seis Wal

Descripción

Materiales: Diez piedras pequeñas, metrónomo y un cronometro.

- 1- Se canta la canción llevando el acento con las palmas
- 2- Estando apropiada la canción con las palmas, se divide el grupo en dos subgrupos A y B
- 3- El grupo A se sentará en suelo y formarán una línea de lado como en la siguiente imagen:



- 4- Como se puede observar en la imagen el participante del extremo derecho tiene un plato vacío y el del extremo izquierdo tiene diez piedras al lado, el objetivo de éste juego consiste en que todas las piedras pasen de extremo a extremo, de acuerdo a las siguientes reglas:
 - Solamente pasarán las piedras cuando el monitor de la señal de partida (contar en voz alta 4 tiempos).
 - Los participantes deben cantar mientras pasan las piedras
 - La única forma de pasar la piedra es cuando aparece el acento. Si pasan la piedra cuando no hay acento o se cae de la mano se regresará hasta comienzo.
- 5- Gana el equipo que pase las diez piedras en el menor tiempo.

NOTA: Antes de empezar la competencia el monitor activa un metrónomo que reproduzca la negra a 80 para que sobre dicho tempo los jugadores realicen la actividad.

Observación

En éste juego se destacaron factores importantes del trabajo en grupo:

La sincronización: cuando los niños empezaron a pasar las piedras entendieron que debían tener un pulso sincronizado, de otra forma perdían tiempo.

La agilidad mental: obviamente cuando recibían la piedra debían en menos de un segundo dar la información al cerebro de entregarla nuevamente.

La concentración: era indispensable para la fluidez del ejercicio.

2- Los seis pies

Procedencia

El dragón es una canción infantil tradicional brasilera recopilada en un trabajo de investigación por la Maestra Olga Lucia Jiménez. Los movimientos que sugiere la canción se combinaron con una actividad del encuentro Friendship Games (juegos de amistad) que se realiza en Estados Unidos anualmente (*Friendship games, s.f.*).

Score

El Dragon

Canción Tradicional Brasileira

En un pa ís le ja no vi ví a un dra gon En un pa ís le

6 ja no vi ví a un dra gon te ní a vein te pa tas y una gran in di gas

12 tion te ní a vein te pa tas y una gran in di gas tion co mí a to doel

18 dí a to doel dí a to doel dí a co mí a to doel dí a to doel

23 dí a to doel dí a la co la la co la la co la se co

28 mí a la co la la co la la co la se co mí a

Objetivo

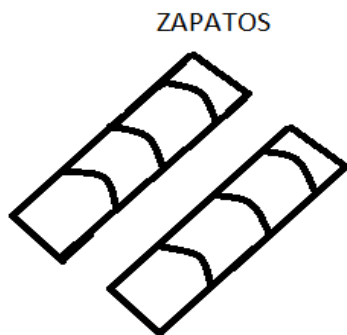
Desarrollar una estricta sincronización grupal de un tiempo dado.

Realizar un trabajo de disociación a partir de canto y movimiento.

Descripción

Materiales: cronometro, instrumento armónico.

- 1- Para la realización de este juego se han diseñado unos zapatos con tres divisiones para tres jugadores introduzcan un pie que en cada división del



zapato.

- 2- Se traza una línea de partida y otra de llegada.
- 3- Se forman grupos de 3 personas
- 4- Las tres personas deben ocupar los seis espacios de los zapatos hechos previamente.
- 5- Uno a uno los grupos irán pasando a la señal de partida del coordinador de la actividad. Se les toma el tiempo desde que parten hasta que llegan a la meta. Gana el equipo que logre llegar a la meta en el menor tiempo.

Observación

El juego **seis pies** obligó a los participantes a tener una estricta sincronía. Antes de empezar el juego se hizo una fila detrás del monitor cantando y marchando concientizando a los participantes de que todos deben llevar el mismo paso y levantar el mismo pie para que puedan avanzar en los zapatos. Cuando cada grupo se puso los zapatos para ensayarlos, lograban avanzar pero no llegaban a línea de meta porque en algún momento paraba un participante o se salía de tiempo y frenaba todo el grupo, a veces se caían pero lo tomaban con mucha gracia y se reían, entonces tuvieron que hacer acuerdos como por ejemplo – cuando cuente tres arrancamos con la pierna derecha- Para ellos fue muy divertido el juego. Finalmente empezó la competencia y todo fluyo con normalidad. Tanto los perdedores como los ganadores se alegraban de verse mover con los zapatos.

3- El Puente

Procedencia

Basado en un juego de Dalcroze citado en el capítulo La Rítmica de Jacques Dalcroze del libro “La música y su mundo – Ana María Frega.

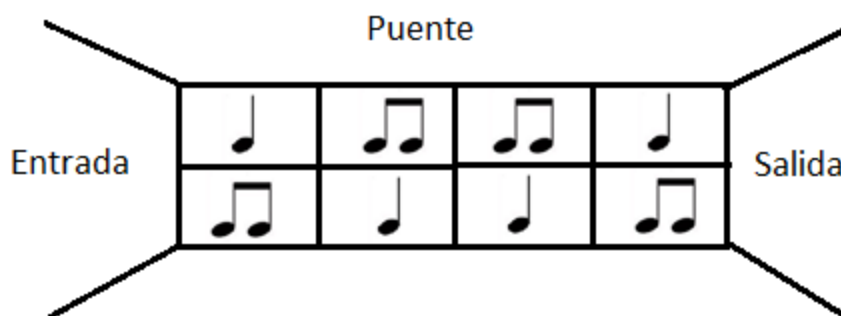
Objetivo

Reconocer y memorizar una serie de figuras rítmicas.

Descripción

Materiales: Cartones, tarjetas con combinaciones rítmicas y metrónomo.

- 1- Se forman dos grupos, cada uno debe elegir un director.
- 2- Los niños interiorizan dos figuras rítmicas (♪ | ♪♪)
- 3- Sobre un pliego de cartulina habrá la siguiente imagen:



- 4- El director de cada grupo tendrá en la mano una tarjeta que tiene cuatro estructuras rítmicas que combinan cuatro figuras rítmicas:
 - 1 ♪ ♪♪ ♪ ♪♪
 - 2 ♪♪ ♪ ♪♪ ♪
 - 3 ♪♪ ♪♪ ♪ ♪
 - 4 ♪ ♪ ♪♪ ♪♪
- 5- Se activa un metrónomo a 80.
- 6- Cada integrante debe escuchar las combinaciones que su director lee de las tarjetas, estas serán saltadas por un jugador en un solo pie en la figura que corresponde.
- 7- Gana el grupo que logre pasar en menor tiempo todos sus participantes por el puente.

NOTA: El director asignado de cada grupo no podrá mostrar las combinaciones a sus compañeros de lo contrario el grupo será descalificado.

El monitor debe realizar un trabajo donde los niños comprendan que las corcheas están asociadas a una palabra de dos sílabas con acento en la penúltima (graves) y la negra está asociada a una palabra de una sílaba.

Ejemplo:



Observación

El puente fue un juego que tuvo como común denominador la comunicación verbal entre los participantes, cuando emisor o receptor perdía la concentración automáticamente se desconectaba el paso por el puente, entonces fue necesario que empezarán a estar más centrados en sus órdenes y movimientos, esto les permitió llegar al otro lado del puente. En efecto el juego empezó a tener fluidez cuando los participantes presentaron autocontrol. Era predecible que el ansia de llegar primero los hiciese fallar y tal suceso sería objeto de observación del investigador, al analizar el comportamiento del grupo frente a ese hecho.

4- Tiro al blanco

Procedencia

Este juego es basado en el segundo ejercicio que se observa en el video “Taller de rítmica Dalcroze” que fue impartido en el Centro Cultural Xochipilli ubicado en Saltillo México. TREVIÑO, Elda Nelly. (2011).

Score

Mi Burrito

Inglaterra

Can ta mi bu rri to cuan do vaa pa sear;

5 na die co moel bu rro sa be re buz nar; ¡I

9 o! ¡I lo ¡I o! ¡I lo ¡I lo

Objetivo

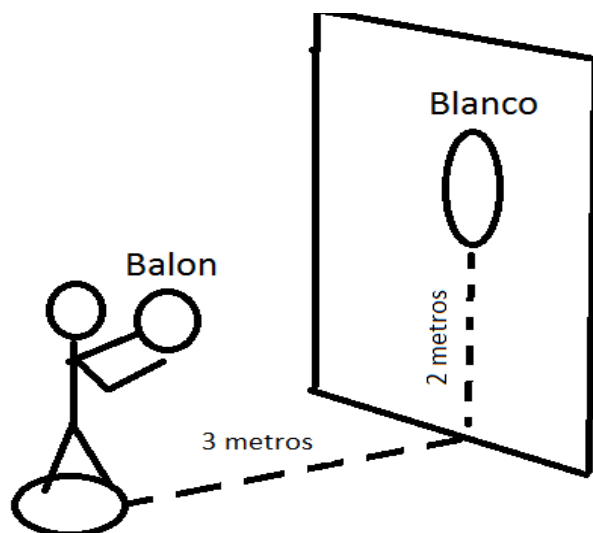
Concientizar acento métrico de cada compás.

Descripción

Materiales: pelota, papel, instrumento armónico.

Antes de realizar el juego el monitor debe seleccionar una canción en compás 4/4 con tempo moderado y donde enfatice el primer tiempo de cada compás. (Canta mi burrito)

- 1- En una pared se pegará a una altura mínima de 2 metros un círculo de papel de mínimo 20 centímetros de diámetro:



- 2- El grupo de participantes se divide en dos equipos.
- 3- El monitor les indica a los jugadores las siguientes instrucciones:
 - Marcar un acento en el primer tiempo, asociado al tema seleccionado.
 - El acento marcado establece la acción del lanzamiento de la pelota
 - Ningún participante podrá sobrepasar el punto marcado por el monitor, de lo contrario no será válido el lanzamiento.
 - Gana el equipo que logre golpear el círculo de papel 6 veces.

NOTA: Al inicio del juego se forma un círculo con los participantes y se canta la canción aplaudiendo en el primer tiempo de cada compás (reconocimiento de acento).

Observación

El juego **Tiro al blanco** generó en los participantes automotivación que se evidencio, cuando tenían que lanzar el balón hacia el punto y fallaban, les generó una condición de reto para el próximo lanzamiento en el que trataban de mejorar. Éste juego requiere de un balón para cada jugador pues en la experiencia con el grupo por no tener suficientes balones el entusiasmo decaía. otro lado el inconveniente de éste juego fue la carencia de balones, pues al lanzar la única pelota que había se alejaba de los participantes y afectaba la continuidad del siguiente lanzamiento. La suma de los anteriores juegos con éste permitió a los niños empezar a conocer las habilidades y aptitudes de cada uno entendiendo que no todos son iguales.

5- Altujando

Procedencia

Éste juego es una creación basada en el ejercicio 5.1 de la metodología Dalcroze del libro Didáctica de la Música – Pilar Mejía.

Objetivo

Reconocer una de las cualidades del sonido: la altura.

Descripción

Materiales: Pelota de futbol, instrumento melódico.

- 1- Se ubica un arco de futbol, frente a él un punto de penal a 8 metros y sobre el punto se ubica una pelota.
- 2- El grupo de participantes se divide en dos.
- 3- Formados los grupos el monitor les indicará a los participantes lo siguiente:
 - El juego consiste en lanzamientos desde el punto penal, obviamente gana el grupo que más goles haga en el turno de lanzamiento. Ahora, la complejidad del juego está en lo previo a cada lanzamiento.
 - El lanzador debe estar a tres pasos atrás del punto penal. Al estar ubicado correctamente el monitor producirá en el instrumento melódico tres alturas entre agudas y graves. Por cada altura el jugador debe responder con un paso, si es aguda un paso hacia adelante, si es grave un paso hacia atrás. Si el jugador se equivoca dando los pasos el monitor repetirá la secuencia.
 - Cuando el participante haya concluido el desplazamiento asociado a las diferentes alturas, se dispone a disparar al arco.
 - Cada niño tendrá la posibilidad de disparar una vez al arco.

Observación

El juego **Altujando** permitió el diálogo entre los participantes para tomar decisiones en beneficio del grupo. Decisiones como elegir el que tenga la mejor habilidad de tapar los penales, los puestos en que serán ejecutados los penales, como deben ser ejecutados los penales. Además los niños reflejaron emociones positivas como la alegría y la euforia cuando sus compañeros de equipo marcaban algún gol, la motivación hacía sus compañeros en el momento de lanzar. También experimentaron la frustración cuando no acertaban, fallaban o el arquero lograba capturar el balón, sin embargo las ganas de divertirse impidió que las emociones negativas perduraran.

EMPATÍA

6- “Conociendo la empatía”

Procedencia

Éste quodlibet “PENSANDO EN LOS DEMÁS” es una composición de Cristian Andrés Chindoy que contiene en su texto literal una alusión al concepto de empatía.

Objetivo: Desarrollar la audición consiente y el trabajo a dos voces.

Score

Pensando en los demás

Compositor: Cristian Chindoy

1 - Por que — juz gas lo que sien to si no sa bes que pien so yo
2 - Pen san doen los de más ca mi no ala fe li ci dad

5

1 - Por que — juz gar a los de más sin po ner se en su lu gar
2 - Pen san doen los de más ca mi no ala fe li ci dad

Descripción

- 1- Inicialmente se presenta la primera y segunda canción que hacen parte del quodlibet, posteriormente el grupo se divide en dos subgrupos.
- 2- A cada subgrupo se le asigna una de las canciones del quodlibet.
- 3- El monitor explicará a los participantes que la siguiente parte será cantar las dos canciones al tiempo.
- 4- Se invierte la canción de los subgrupos y se canta nuevamente.
- 5- Al finalizar se realiza tres preguntas a los dos subgrupos para comprobar si el concepto de empatía quedó claro.

Preguntas:

- ¿Qué es empatía?
 - ¿Podría darme un ejemplo de empatía?
 - ¿Para qué sirve la empatía?
- 6- Gana el grupo que responda dos de las tres preguntas.

Observación

La canción “**Pensando en los demás**” fue una herramienta de apoyo para la comprensión del concepto Empatía; al preguntarle a los participantes si alguna vez habían oído ese término todos contestaron un no. Entonces el investigador les mostró la relación entre canción y concepto. Al llegar el momento de las preguntas los participantes respondieron muy cerca de la respuesta real, por ejemplo en la pregunta ¿qué es empatía? Decían “ser solidario con las demás personas”, “ayudar a las otras personas” o en algunos casos daban ejemplos, entonces el investigador rescato lo bueno de su respuesta y les dio la que era general. En las siguientes dos preguntas ¿puede darme un ejemplo de empatía? ¿Para qué sirve la empatía? Los niños respondieron creativamente.

7- Practicando empatía

Procedencia

Éste juego es basado en experimento llamado “experimento comparte” realizado por una organización llamada “acción contra el hambre” y en el ejercicio 5.5 del libro Didáctica de la música para primaria.

Objetivo: Diferenciar acordes mayores y acordes menores

Descripción

Materiales: Cajas de cartón y dulces.

Como ejercicio previo el monitor tocará encadenamientos correspondientes al modo mayor y menor señalando cuales pertenecen a su respectivo grupo (mayores y menores).

- 1- Se forma un círculo con los participantes
- 2- Detrás de cada participante habrá una caja boca abajo, de manera que ningún participante pueda ver su contenido. (Antes de iniciar el juego el monitor en secreto colocará un dulce dentro de cada caja a excepción de dos; a una la dejará sin dulce y a la tendrá dos).
- 3- El monitor les dará las siguientes instrucciones a los participantes:
 - Cuando suene un acorde mayor en el piano, todos se tomarán de las manos, se empujarán, estirarán los brazos lo más alto que puedan y luego darán un paso hacia la derecha.
 - Cuando suene un acorde menor en el piano todos se toman de las manos, se agacharán, bajarán los brazos y luego darán un paso hacia la izquierda.

- 4- Al finalizar el juego los participantes irán a la caja más cercana y tomarán lo que hay adentro.

Nota: El monitor observará como actúa el que tuvo dos dulces frente al que no encontró ningún dulce. Posterior a al juego se realizará una reflexión con todo el grupo.

Observación

En el juego **Practicando empatía** fue interesante ver como la actividad anterior **“Pensando en los demás”** incidió en la manera de pensar y actuar de los niños pues el resultado de éste juego fue positivo. Retomar el final de **Practicando empatía** es necesario traerlo al caso para entender lo que sucedió, todos los participantes quedaron con un dulce a excepción de dos uno sin ninguno y otro con dos, quién quedo con dos dulces observo al que no tenía y le entrego uno de los suyos. Evidentemente quedo en práctica la empatía.

8- Reconociendo al otro

Procedencia

Éste juego es una fusión y adaptación del ejercicio 5.17 del libro **Didáctica de la música para primaria** y del juego llamado **“sube y baja”** disponible en la página web <http://www.capacitacion-juegos.com.ar/capintemocional.htm>

Objetivo: Analizar la textura de una interpretación y descubrir el número de voces.

Descripción

- 1- Se toman de las manos los jugadores, forman un circulo y se enumerarán del 1 al 3
- 2- Los jugadores se suspenderán como se ve en la imagen:



- 3- El monitor les dará las siguientes instrucciones

- Cuando suene solo una voz en el piano los números 1 se agacharán uno por uno sin perder el equilibrio.
- Cuando suenen dos voces en el piano se levantan los que están agachados y se agacharán los números dos uno por uno.
- Cuando suenen tres voces o más en el piano se levantan los que estén agachados y se agacharán los números 3 uno por uno.



- 4- Por último se repetirá el juego teniendo en cuenta que todos los participantes pasen por ser 1, 2 y 3.

Observación

Reconociendo al otro aporte a la confianza de sí mismo y en el otro, mantener el equilibrio con otra persona era un trabajo que requería ponerse en el lugar del otro, cuando los niños se suspendían con las manos estiradas buscaban un punto donde se sentían seguros de no caerse y también que ninguno fuera afectado con el peso del otro. En el transcurso del juego algunos participantes perdían el equilibrio y automáticamente sus compañeros del lado lo auxiliaban agarrándolo fuertemente previniendo su caída.

9- Identificando la emoción.

Procedencia

Creación del investigador basada en el concepto de la empatía.

Objetivo

Desarrollar la improvisación musical desde el cuerpo.

Desarrollar la respuesta corporal espontánea ante estímulos auditivos.

Descripción

- 1- Se forma un círculo con los participantes.
- 2- El monitor elige un participante, y en secreto le dirá una emoción (furia, calma, alegría, tristeza etc...) que tendrá que representar con su cuerpo cuando suene la señal (la señal es cuando el monitor empiece a tocar una pieza musical en el piano la cual tiene que ser acorde a la emoción).
- 3- El monitor informa a los participantes que el objetivo principal del juego es identificar la emoción que representa el compañero seleccionado y que quien la identifique correctamente tendrá un punto.
- 4- Gana la persona que más puntos tenga.

NOTA: el participante selecto para representar la emoción no puede hablar.

Observación

Identificando la emoción fue un juego donde los niños se divirtieron reconociendo la emoción que representaban los dos compañeros seleccionados para tal propósito. Evidentemente desde la información visual y auditiva los niños se sensibilizaban con lo que percibían y daban múltiples respuestas hasta llegar a la correcta. En una ocasión pasaron dos niños adelante interpretando la rabia, su propuesta fue darse empujones obviamente dosificados, mirarse con desprecio y darse la espalda. En otra oportunidad se representó la alegría y la propuesta fue cogerse de la mano dar giros e intercambiar sonrisas. Quienes presenciaban los actos daban respuestas cercanas hasta llegar a la correcta. Fue un juego que permitió sensibilizar a los niños acerca de las emociones positivas y negativas que puede presentar una persona en la vida.

CAPACIDAD DE COMUNICARSE CON LOS DEMÁS

10-El piloto

Procedencia

Creación del investigador basada actividad “pilotos y torres de control” del taller de inteligencia emocional impartido en “Centro de Educación emocional” (México) disponible en la página web. <https://www.youtube.com/watch?v=deO8MkKpsEU>

Objetivo: Discriminación tímbrica y manejo espacio corporal.

Descripción

Previamente a la actividad se presentan los instrumentos de percusión seleccionados que serán utilizados en el juego propuesto

Los instrumentos son: Maraca, claves, tambor, flauta.

- 1- Para éste juego se diseña una pista de obstáculos.
- 2- El grupo debe dividirse en parejas.
- 3- En cada pareja debe haber un jugador con los ojos vendados
- 4- La persona que no tiene los ojos vendados dirige a su compañero a la línea de meta evitando que tropiece con los obstáculos.
- 5- B Para orientar los desplazamientos al compañero se deben cumplir con las siguientes condiciones:
 - * Flauta: un paso a la derecha
 - * Claves: un paso a la izquierda
 - * Tambor: un paso atrás
 - * Maraca: un paso adelante

Nota: Nadie puede hablar

Se pueden emplear otros instrumentos de percusión según opción del maestro que dirige éste juego.

Observación

El piloto fue un juego que puso a prueba varios factores como: la comunicación no verbal, la escucha, la concentración, la lateralidad. Teniendo en cuenta que el medio de comunicación directo fue la tímbrica, lo corporal y no lo verbal los niños se mostraron muy concentrado en el juego ya que para poder realizar cada movimiento primero tenían que escuchar y de acuerdo al código auditivo que recibían lo decodificaban para poderse desplazar a la dirección correcta, en general los niños no tuvieron problema al desplazarse pero en lo que si hubo dificultad fue en los encargados de dar las señales tímbricas, a veces se confundían de señal y hacían chocar a quién pasaba por la pista con un obstáculo, lo cual generó una nueva regla para el juego: (propuesta por un niño) el grupo que logre pasar a todos sus participantes con menos choques ganaba el juego, el investigador lo tuvo y en cuenta y se realizó de aquella forma. Tal decisión redujo el margen de error de los emisores e hizo el juego más entretenido para los dos grupos.

11-Jugando a apropiar células rítmicas.

Procedencia

Ésta actividad es creada por el investigador en base a la metodología de Maurice Martenot puntualmente al recurso metodológico de la imitación y en base al documento LA COMUNICACIÓN NO VERBAL de FLORA DAVIS, 2006.

Objetivo: Reconocer y apropiar células rítmicas por medio de la imitación, también pretende ser el apoyo de posteriores actividades y juegos.

Descripción

Primera Parte:

- 1- Se forma un círculo con los participantes.
- 2- Llevando un pulso el monitor presenta cuatro células rítmicas que son: (negra y dos corcheas, negra y negra, dos corcheas y negra, cuatro corcheas)
- 3- Expuestas las células rítmicas se procede a realizar un trabajo de pregunta y respuesta por imitación, el monitor percute con las palmas una de las cuatro células rítmicas y el grupo responde.
- 4- Finalizado el trabajo por imitación el monitor procede a llevar un pulso moderado sobre sus muslos y el grupo debe seguirle. Cuando el monitor observe que todo el grupo sincroniza el pulso, cuenta dos pulsos en voz alta observa a un participante a los ojos y hace cualquier combinación de las células rítmicas, el participante que es observado imita la célula del monitor, cuenta dos pulsos observa a un nuevo participante y hace una nueva célula rítmica. Y así sucesivamente los participantes repetirán los pasos.

Segunda Parte:

- 1- El monitor mostrara a los participantes la imagen de las cuatro células rítmicas en cuatro papeles diferentes. Luego levantara una por una las imágenes y reproducirá el sonido que le corresponde a cada una de ellas usando onomatopeyas, (negra = pan, Dos corcheas = Coco) el grupo debe repetir después del monitor cada célula rítmica con su respectiva onomatopeya.
- 2- Ahora el monitor llevara un pulso constante, posteriormente, levanta una de las imágenes y el grupo responderá con las onomatopeyas acordadas.

Observación

Jugando “**Apropiando células rítmicas**” fue notable en un principio la timidez por parte de los participantes, posteriormente se registró emoción en los participantes cuando se miraban el uno al otro como respuesta al ejercicio, tal razón afecto la continuidad de la pregunta y respuesta de la célula rítmica. Al pasar el tiempo se pudo superar la timidez, hubo más fluidez y la comunicación visual fue mejorando.

12-Mimicando

Procedencia

Ésta actividad es una adaptación de la propuesta del proyecto llamado **Actividades de Inteligencia emocional dirigida a todo tipo de estructuras familiares realizado en Universidad de Barcelona.**

Score

Mi gallito lalá

Fuente: Inés de Jiménez

Seha per di do mi ga lli to la la seha per

la ten go pe na la la ten go pe na la

la y no lo pue doen con trar la la

Objetivo

Asociar movimientos melódicos a diferentes gestos corporales relacionados con el texto de la canción.

Trabajar el arpeggio ascendente y descendente.

Descripción

- 1- Se forma un círculo de jugadores
- 2- Se presenta la canción mi "Gallito Lala"
- 3- Mientras se canta todos deben interpretar el texto de la canción mi Gallito lala con movimientos corporales.
- 4- Al finalizar la canción, el director de la ronda selecciona uno de los participantes y le pregunta si sabe dónde está el gallito Lalá.
- 5- El jugador debe responder "sí sé dónde está".
- 6- El niño seleccionado por el director se le entrega un papel con el nombre del lugar donde está el gallito.
- 7- Ahora debe representar el nombre del lugar por medio de gestos o movimientos corporales.
- 8- El jugador que encuentre al gallito obtendrá recompensa.

Nota: Cuando el jugador represente el lugar nadie puede hablar durante la búsqueda

Observación

Mimicando fue un juego que aportó en la comunicación no verbal de los niños, las personas selectas para representar el lugar donde se hallaba el gallito lala resolvieron de una manera muy creativa. En una ocasión el gallito lala se encontraba debajo de un recogedor de basura y para representar dicho lugar el niño actuaba como si estuviera recogiendo basura con una escoba y recogedor luego con la mano que sostenía el recogedor la levantaba y con la otra señalaba con el dedo índice la parte de abajo del objeto imaginario.

13-EL laberinto rítmico

Procedencia

Creación del investigador basada un taller de inteligencia emocional impartido en “Centro de Educación emocional” (México)
<https://www.youtube.com/watch?v=deO8MkKpsEU>

Objetivo

Realizar un trabajo ritmo- tímbrico a partir de la escucha de cada instrumento de percusión.

Descripción

Para ésta actividad se necesita un pliego de cartulina dividido en ocho partes iguales. Antes de empezar el juego se realizara una actividad ritmo- tímbrico con cuatro instrumentos musicales que corresponden a los timbres que el participante discriminará. La propuesta consiste en presentar cada instrumento con una figura rítmica fija. Así se asignaran las figuras para cada instrumento:

- *Pandereta (corchea y dos semicorcheas) = un cuadro arriba
- *Tambor (dos corcheas) = un cuadro a abajo
- *Maraca (negra) = un cuadro a la derecha
- *Madera del tambor (cuatro semicorcheas) = un cuadro a la izquierda.

- 1- Se forman dos grupos, cada uno debe elegir un director.
- 2- En el suelo hay un laberinto que solo puede cruzarse con las indicaciones dadas por el director elegido.
- 3- El director sostendrá en su mano el mapa del camino correcto.
- 4- El director da las indicaciones para realizar los desplazamientos según las acciones descritas en el cuadro inicial del juego
- 5- Gana el grupo que resuelva el laberinto en el menor tiempo.

Observación

Laberinto tímbrico fue un juego que se pudo realizar con mayor fluidez dado que anteriormente se jugó “**El piloto**” que tiene características muy similares. Fue notable la buena comunicación entre los participantes, los niños encargados de dar las señales de desplazamiento estuvieron muy concentrados y quienes las recibía también, la nueva complejidad rítmica que se le agrego al juego fue superada fácilmente. Los elementos, habilidades y conocimientos musicales y emocionales obtenidos por todas las anteriores actividades empezaron a ponerse en práctica, por ejemplo el respeto del turno, el silencio total cuando algún participante empezaba a jugar, la paciencia y por el lado musical el reconocimiento de figuras rítmicas, la discriminación tímbrica.

14-Apartamento, inquilino y trasteo

Procedencia

Es una adaptación de la dinámica del sitio web www.dinamicasojuegos.blogspot.com llamado los apartamentos y los inquilinos. Consta de dos partes, la primera se ejecuta como aparece en la página consultada y la segunda parte corresponde a la adaptación y creación del investigador.

Objetivo

Reconocer diferentes figuras rítmicas y asociarlas a los tres elementos propuestos en la actividad.

Descripción

Materiales: Bombo

Primera Parte:

- 1- Se selecciona el director de la actividad y un acompañante.
- 2- Se forman grupos de tres personas (dos con los brazos estirados hacía el frente, a la altura de los hombros y se sujetan las manos, la otra persona en medio de los dos).
- 3- Las personas que están sujetas de manos se llamarán edificios y las que están en medio Clientes.
- 4- El director debe informar a los participantes de: Al escuchar la palabra que los identifique (en éste caso Edificio o cliente) deben seguir las siguientes instrucciones:
 - *Apartamento: Todos los edificios deben soltarse y buscar un nuevo cliente.
 - *Cliente: Todos los clientes deben salir a buscar dos nuevos edificios

*Terremoto: Clientes y edificios deben buscar dos nuevos compañeros. Solamente con ésta palabra los edificios pueden volverse clientes y viceversa. Nota: el acompañante nombrado en el primer punto entra en juego provocando la salida de un participante que se convertirá en el nuevo acompañante del director.

Segunda Parte:

- 1- En ésta parte se incluye elementos musicales asociados a la propuesta de movimiento.
- 2- Se realiza nuevamente el juego con las siguientes modificaciones en las instrucciones:
 - *Una negra en el bombo en reemplazo de Apartamentos
 - *Dos corcheas en el bombo en reemplazo de cliente
 - *Cuatro semicorcheas en reemplazo de terremoto.

Observación

Apartamento, inquilino y trasteo aportó en la capacidad de escucha, pues solo se podían mover los participantes en relación a lo que oían, también los obligó a tener agilidad mental y corporal pues aquellos que respondían más rápido a la información dada no quedaban por fuera del siguiente turno. Los niños se mostraron alegres durante el juego, la risa era una constante al final de cada turno, las relaciones interpersonales fueron positivas e iban fortaleciendo el grupo.

TALLERES INTRAPERSONALES

AUTOESTIMA

15- Soy como soy

Objetivo

Desarrollar la capacidad para crear texto a partir de elementos ritmo-melódicos.

Score

Soy como soy

Autor: Cristian Chindoy

A

Soy un niño bueno que le gusta cantar ___ can to can to can to pa rael dí a le grar me

5

gusta cantar ___ como soy como soy por que si lo cuento me siento me jor ___

B

9

soy alegre ___ soy inteligente ___ soy amable ___ soy sonriente ___

Descripción

- 1- Se forma un círculo con los participantes. A continuación el monitor presentará la canción “soy como soy” y posteriormente la enseñará a los jugadores.
- 2- Al observar el monitor que el grupo haya aprendido la canción, les anuncia que en la parte B de la canción deben modificar las cualidades que aparecen después de la palabra “soy” por unas nuevas. Escriben su versión en un papel.
- 3- Finalizada la creación de los participantes, proceden a tomarse de las manos, girar en círculo y cantan la parte A. Cuando llegan a la parte B de la canción se detienen y cada niño (de derecha a izquierda del monitor) cantará su creación.

Observación

Soy como soy fue un juego que le permitió al investigador tener el primer diagnóstico de la imagen que tenían los niños de ellos mismos. Durante el ejercicio de la composición escrita el investigador observó que algunos niños les costaba trabajo reconocer sus cualidades, no por no tenerlas, realmente era porque nunca habían realizado un trabajo similar. Dado el problema el investigador sugirió en el tablero un listado de cualidades para que los participantes que se sintieran identificados con una de ellas la tomaran e hicieran el ejercicio. Como resultado los niños pusieron cualidades como valiente, solidario, tolerante, respetuoso, inteligente, amigable, listo, lindo, estudioso.

16-Hora de saltar

Procedencia

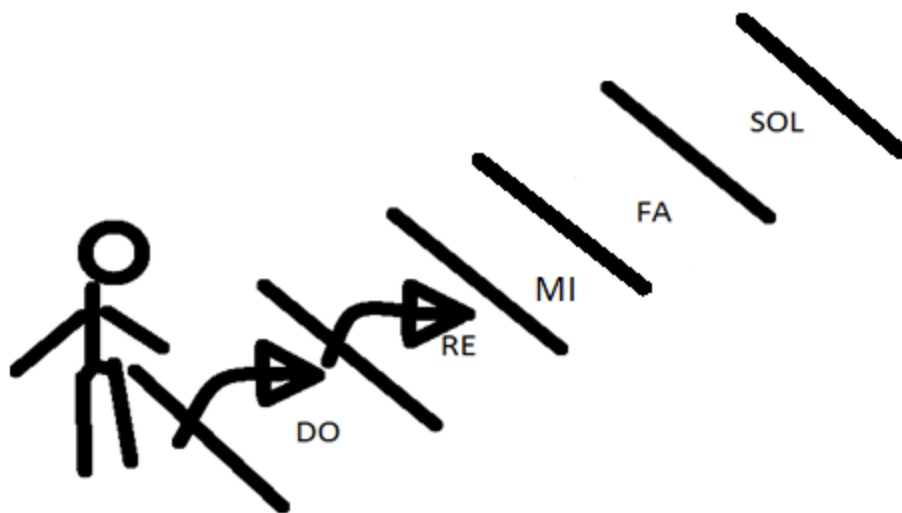
Basado en un taller de Dalcroze impartido por la (TDA) agencia Inglesa de formación y desarrollo para las escuelas <http://www.youtube.com/watch?v=Pq6lvJDgKB0> y en una dinámica que pretende desarrollar autoestima, su nombre es “Tres saltos”. Fue encontrada en la página web <http://www.educarueca.org/spip.php?article78>.

Objetivo

Percibir a través del cuerpo las primeras cinco notas de la escala do mayor.

Descripción

- 1- En el suelo se encontrarán 5 líneas y en la distancia entre una y otra habrá una nota como se ve en la imagen.



- 2- El monitor tocará consecutivamente las cinco notas en el piano ascendiendo y descendiendo y llevando un pulso constante. El participante hará el primer salto

(con los pies unidos) cuando empiezan a ascender las notas y regresa cuando desciendan. Todos los saltos deben coincidir con el pulso del monitor.

Segunda parte:

- 1- Cuando todo el grupo haya logrado pasar, el monitor les propone el siguiente reto: nuevamente pasarán pero cada uno debe elegir saltar un intervalo en el camino donde crea ser capaz de llegar con su mayor esfuerzo, puede ser ascendiendo o descendente.
- 2- Antes de cada salto el participante le debe decir la distancia (do a re – re a sol) que va a saltar al monitor, para que él desde el piano toque el intervalo. (relación altura y movimiento).

Reflexión: ¿Qué hemos descubierto? ¿Qué concepto tenemos de nosotros mismos? ¿Qué expectativas? ¿Nos ponemos metas inalcanzables?

Observación

Hora de saltar fue un juego interesante porque a través de él los niños descubrieron un poco de su personalidad e hicieron un diagnóstico de su autoestima. Hubo diversos tipos de saltos, por ejemplo el niño que saltaba muy cómodamente, otro saltaba pero sin dar su mayor esfuerzo, otro daba su mayor esfuerzo pero de pronto se caían o no llegaban al intervalo. Dada la gran variedad de saltos así mismo fueron las respuestas de la reflexión. En la que dice ¿Qué hemos descubierto? Como respuesta fue “podemos esforzarnos más para lograr nuestras metas” ¿Qué concepto tenemos de nosotros mismos? Como respuestas poco arriesgado, arriesgado, tímido, conforme ¿Nos ponemos metas inalcanzables? Como respuestas no siempre, no y a veces.

17-Toman todos

Procedencia

Basado en un taller de Dalcroze impartido por la (TDA) agencia Inglesa de formación y desarrollo para las escuelas <http://www.youtube.com/watch?v=Pq6lvJDqKB0> y en una dinámica que pretende desarrollar autoestima, su nombre es ¡Pero qué bueno que soy! Fue encontrada en la página web <http://www.educarueca.org/spip.php?article78>

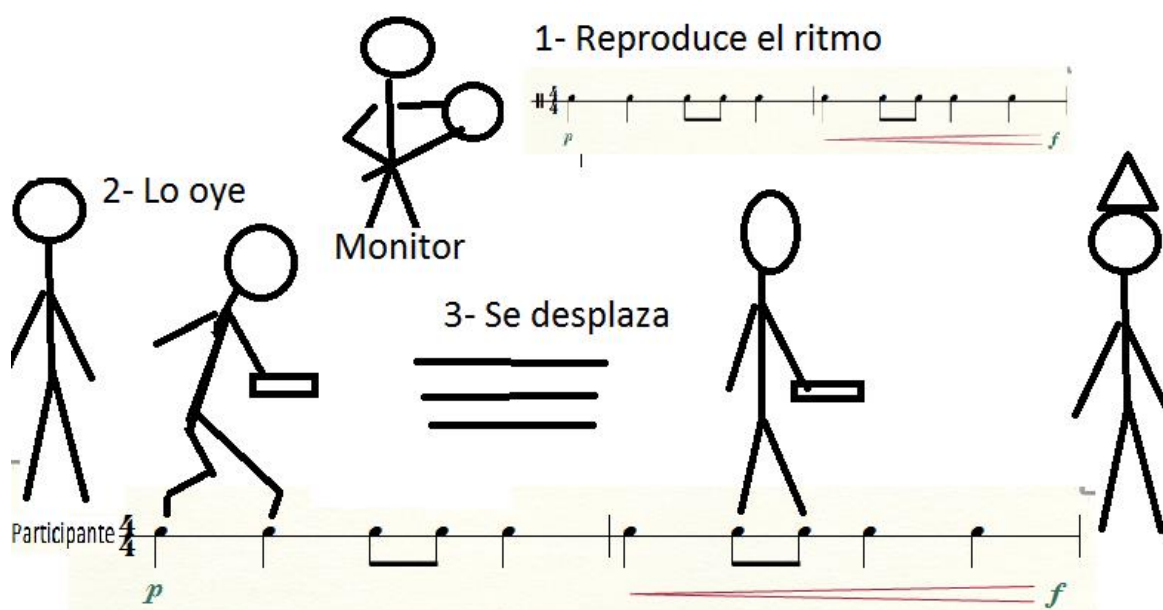
Objetivo

Reconocer algunas dinámicas de la música (crescendo, decrescendo, piano, forte, ritardando, ascelerando)

Descripción

Materiales: tambor, hojas de papel.

- 1- Cada participante escribirá en una hoja una cualidad de cada integrante del grupo. Posteriormente recortan una por una las actitudes escritas quedando en papeles individuales.
- 2- Se forma un círculo con los participantes de manera que se puedan ver frente a frente.
- 3- El monitor seleccionará un jugador y a él le dirá que seleccione un participante que tenga al frente para entregarle el papel que le escribió con la actitud positiva, pero para desplazarse a donde su compañero debe seguir los siguientes pasos:



- 4- Entendido el desplazamiento, la persona que recibe el papel lo guarda y entrega a otro compañero el papel que le ha escrito. De esa manera se repetirá hasta que todos hayan entregado los papeles que escribieron.

Observación

Todos tomaron parte en un juego que les permitió a los niños ser reconocidos sus cualidades desde lo externo (compañeros) a diferencia de los dos anteriores juegos que fueron desde lo interno (de sí mismo). Hubo gran acogida por parte de los participantes, el ejercicio de entregar el papel con la cualidad al compañero resultó ser muy afectivo para quien lo recibía y un poco penoso de quién lo daba, pero, al final todos disfrutaron las dos cosas. En un momento un niño se desplazó hacia el investigador y le entregó un papel donde decía el nombre y una cualidad, algo inesperado ya que el niño que lo hizo era el que más correcciones tenía por su comportamiento. Cuando todos los niños

entregaron y recibieron los papeles entre ellos mismos hacían comentarios como –los pegaré en mi pared, en mi cuaderno, en el borde de mi cama-.

18-Las manos tienen orejas

Procedencia

Creación basada en el concepto de autoestima. “Es más importante el que me diré que el que me dirán” Bernardo Stamateas.

Objetivo

Reconocer cinco ritmos latinoamericanos.

Descripción

Materiales: Papel contact.

Para ésta actividad el monitor debe preparar en el piano los siguientes cinco ritmos: vals, pasillo, porro, guabina y salsa.

- 1- Los participantes deben escribir un papel por cada integrante del grupo donde diga lo siguiente:
 - Nombre del jugador, una cualidad y una actitud que deben mejorar o cambiar.
- 2- Finalizado el primer paso los participantes se distribuirán por el salón llevando consigo los papeles.
- 3- El monitor presentará desde el instrumento armónico los cinco ritmos con sus respectivos nombres. Una vez hayan escuchado atentamente los participantes los ritmos, el monitor debe indicar:
Todos deben desplazarse por el salón según las siguientes instrucciones:
 - Vals = Manos atrás.
 - Pasillo = Cruzados de brazos.
 - Porro = Manos a los lados.
 - Guabina = En cuclillas.
 - Salsa = Intercambiar el papel con el compañero.
- 4- El juego finaliza cuando todos hayan recibido y entregado los papeles.

NOTA: El respaldo del papel debe ser adhesivo de manera que cuando sea el momento de intercambiar se lo peguen en el pecho.

Observación

Las manos tienen orejas un juego que permitió a los niños reflexionar a partir de la cualidad, pero sobre todo por la falencia que debían admitir y tratar de mejorar. Cuando recibían el papel y leían la falencia se notaba un cierto inconformismo pero después al leer la cualidad equilibraba el estado emocional del niño. Fue un ejercicio muy

importante en cuanto a que los niños se pudieron comunicar de forma pacífica las actitudes que sentían que debían mejorar los demás y viceversa sin crear conflictos. Cuando finalizó la actividad todos los niños aceptaron las observaciones a modo de consejo.

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

19-Construcción de instrumentos y Reconociendo el obstinado

Procedencia

Basado en el concepto de Morton Deutsch (Deutsch, 1973), que entiende “un conflicto existe siempre que tienen lugar actividades incompatibles”, pudiendo consistir esa incompatibilidad en “prevenir, obstruir, interferir, perjudicar, o de algún modo hacer menos probable o menos efectiva”

Objetivo

Reconocer obstinatos rítmicos de la cumbia, el joropo y el bambuco.

Descripción

Primera parte

- 1- Reunir diferentes objetos reciclables con características físicas que puedan ser útiles para la construcción de instrumentos de percusión (botellones de agua, baldes, botellas plásticas, palos de escoba, tapas de gaseosa, alambre)
- 2- Con los materiales reunidos se procede a la construcción o adaptación de los elementos.
- 3- Como requisito mínimo debe haber un tambor, una maraca, unas claves, una pandereta ya que serán utilizados posteriormente en las siguientes actividades.
- 4- Para finalizar el monitor realizará un taller de obstinatos con los instrumentos que se abordará de la siguiente manera:

Segunda Parte

- los participantes caminarán por el salón en cualquier dirección.
- El monitor les presentará 5 obstinatos (dos de cumbia, dos de joropo y uno de bambuco) en uno de los instrumentos contruidos y ellos responderán con las palmas por imitación sin dejar de caminar.
- A continuación el monitor debe dar las siguientes reglas a los participantes:
 - *Si suenan los obstinatos de cumbia se mueven en parejas
 - *Si suenan los obstinatos de joropo se mueven solos

*Si suena el obstinato de bambuco todos los participantes forman un círculo y se mueven tomados de las manos.

Reflexión: Entendiendo el conflicto como un apuro, situación agitada o difícil, éste taller es preciso para mostrar a los niños como resolver uno. Evidentemente el conflicto en éste caso es la carencia de instrumentos musicales y la solución es construir desde lo que tengo a disposición.

Observación

Nota: Éste taller y juego se realizó antes del **Taller 1** para poder usar los instrumentos contruidos en los posteriores juegos.

En el taller y juego **Construcción de instrumentos y Reconociendo el obstinato** se hizo una reflexión de la primera parte investigador y niños, en ella investigador les menciono que el ejercicio de construir instrumentos con material reciclable fue un claro ejemplo de cómo resolver un conflicto, entendiendo que el conflicto en éste caso era la carencia de instrumentos, por lo cual obstruye y perjudica el desarrollo de los futuros talleres y juegos musicales. La segunda parte se realizó sin ningún percance.

20-Dialogando el error

Procedencia

Adaptación de la Sesión 2 el conflicto: cambiando posiciones libro retos en los contextos multiculturales. Competencias interculturales y resolución de conflictos. Documento encontrado en el sitio web [http://www.gitanos.org/upload/67/13/1.4.0-FUN-ret Retos en Contextos Multiculturales.pdf](http://www.gitanos.org/upload/67/13/1.4.0-FUN-ret_Retos_en_Contextos_Multiculturales.pdf)

Sancocho de Nochebuena

Autora: Charito Castaño

La mu la vie ne ba jan do con su car gui
 ta ña en tre el mato cho un a ta oe pla ta ni to o tro de yu
 ca ña mey mo ron go es no che de no che bue na
 ga pa ra el por tal lle va su car ga de le ña
 sea cer ca la ma dru ga da se pren de ya la ver be na
 pa co ci nar el san co cho ay que pren der la can de la
 sees cu chan vie jas to na das ay bri lla la lu
 hay que ati zar el fo go on ay bri lla la lu
 — na a lum brael sen de ro la vir gen a rru lla
 — la a lum brael sen de ro el ni ño se ri e
 el niño que vi es ta do en los lu se no La mu
 ros

Objetivo

Desarrollar la audición interna.

Descripción

- 1- El monitor presenta la canción Sancocho de noche buena.
- 2- A continuación el grupo se divide en tres subgrupos A, B y C
- 3- Ahora el grupo A cantará la canción y el grupo B después. El grupo C será jurado, oír atento al grupo A y B para hacer correcciones y sugerencias en la interpretación de la canción. Después el A será jurado B y C cantarán, se

procede de la misma manera que la anterior, al finalizar B jurado A y C cantarán y se repite por última vez el proceso.

- 4- Hay que agregar al ejercicio que el coordinador del juego podrá silenciar a los participantes en un momento de la canción, mediante un gesto reconocido de cerrar la mano que sugiere hacer silencio; ellos deben seguir en su adición interna la canción porque en cualquier momento será retomada.

Reflexión

Evidentemente el juego trata de como conversar y discutir un problema sin generar riñas o enemistades. Las ventajas de éste juego consiste en mejorar las condiciones de escucha del otro en hacer acuerdos y mejorar el estado de convivencia del grupo.

Observación

Dialogando el error fue un espacio donde los niños se pudieron corregir entre sí, con el fin de mejorar la interpretación de la canción Sancocho de noche buena. Dentro de las correcciones que se hicieron: -Se le olvido la letra- -Cuando el profesor les hizo retomar la melodía cantada, no todos lo hicieron al tiempo- -se adelantó-. Los niños que eran corregidos en la mayoría de los casos respetaban las opiniones de los demás pues sabían que eran ciertas, pero otras veces presentaban su inconformismo con la corrección y daban su justificación. Al final el investigador hizo cantar a todos los niños en grupo y fue notable la mejoría de la interpretación.

21-Creando ando.

Procedencia

Éste juego fue extraído de la clase Inteligencia Emocional que es impartida en la Universidad pedagógica nacional. Dirigida por la maestra Gloria Valencia, año 2013.
Autor: María Teresa Martinez.

Score

El juego de la comida

María Teresa Martínez

The musical score is written on a single staff with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The time signature is 4/4. The melody consists of eighth and quarter notes, with some measures containing rests. The lyrics are written below the staff, aligned with the notes. The score is divided into measures by bar lines, with measure numbers 6, 11, 16, 21, 26, and 29 indicated at the start of their respective lines.

És te sel jue go de la co mi da que siem pre tie Neal gu na mo vi da cuan do co mo len

6

te jas mue vo las o re jas cuan do co mo ma íz mue vo la na riz cuan do co mo pi men ton mue voel men

11

ton cuan do co mo — yu ca mue vo la nu ca nu ca na riz o re jas y men ton

16

És te sel jue go de la co mi da que siem pre tie Neal gu na mo vi da cuan do co mo co

21

hom bro mue vo los hom bros cuan do co mo pe ra mue vo la ca de ra cuan do co mo to mi llo mue voel to

26

bi llo cuan do co mo pez mue vo los pies o re ja na

29

riz men ton y nu ca hom bros ca de ra to bi llos y pies

-|

Objetivo

Realizar un breve arreglo rítmico y creación de texto en una frase establecida.

Descripción

- 1- El monitor presenta la parte de la canción “el juego de la comida” que será usada como herramienta para la realización del juego, posteriormente hace el proceso de enseñanza de ésta misma a los participantes.

2- Cuando los participantes hayan interiorizado la canción se disponen a realizar el arreglo rítmico y creación de texto en una frase establecida, con la siguiente indicación:

- Las comidas y partes del cuerpo nombradas en la canción serán reemplazadas por unas nuevas, obviamente conservando una coherencia en la rima y en lo rítmico.

NOTA: Cada vez que se nombra una parte del cuerpo se debe mover.

Observación

En el juego **Creando ando, el** conflicto para los participantes era la creación colectiva de la nueva estrofa de la canción. En el proceso de creación llovieron muchas ideas dentro del grupo pero no les fue nada fácil organizarlas, a veces discutían si rimaba o no la frase, si la combinación entre comida y parte del cuerpo era adecuada. Todo el tiempo los niños dialogaron sanamente tratando de resolver el ejercicio. Durante la actividad fue constante la frustración, pues no todo lo que se proponía era aceptado por el grupo, sin embargo esto no fue motivo para limitar nuevas combinaciones. Al finalizar después de muchas opiniones y acuerdos entre los niños lograron presentar al investigador el producto final, en el cual el monitor hizo leves correcciones rítmicas que se tuvieron en cuenta para una nueva demostración.

22-Confrontando el problema

Procedencia

Ésta actividad es una adaptación de la propuesta del proyecto llamado **Actividades de Inteligencia emocional dirigida a todo tipo de estructuras familiares realizado en Universidad de Barcelona.**

Mírame a los ojos

Autor: Green Valley

Swing! ♩ = ♩³♩

mi ra mea los o jos di me la ver dad di me ques tas can sa do que ne ce si tas cam

biar la ru ti na te ma taa ti te gus taim pro vi zar ha ce tiem po lo veo en tu mi ra day tu mi

ra da no me mien te son las som bras vi nie ron a bus car te no tees con das de

jad que pue da ver tey re co noz cas que no teen cuen tres bien á bre me tu al may dé ja

me lim piar laal cien por cien las me lim piar laal cien te no to dé bil frá gil te no to es pe so

pa re ce que lle ves a ños sin mi rar teal es pe jo tees tás que dan do en las hue sos vey a rré gla

te ya cér ca te que nos va mos pa ra un con cier to son las som bras vi nie ron a bus car te no tees

con das de jad que pue da ver tey re co noz cas que no teen cuen tres bien

32 1. 2.
a bre me tu al may de ja me lim piar laal cien por cien las me lim piar laal cien por cien hoy tehe vis to por el

36
ba rrio ca mi nan do ca biz ba jo no me gus ta ver tea sí no o yo quie ro ver tea ni

40
ma doy dan do sal tos co mo li on quie ro ver te co moun wa rri on quie ro ver e sa son ri sa que ca mi nes por la

44
vi da con la fren te bien a rri ba quie ro ver te yo fe liz o o soy tuher ma no y me

48
tie nes pa ra ti sa bes que pue des con tar con mi go mí ra mea los o jos di me la ver

52
dad di me ques tas can sa do que ne ce sí tas cam biar la ru ti na te ma taa ti te gus taim pro vi

56
zar ha ce tiem po lo veo en tu mi ra day tu mi ra da no me mien te son las som bras vi

60
nie ron a bus car te no tees con das de jad que pue da ver tey re co noz cas que

64 1. 2.
no teen cuen tres bien a bre me tu al may de ja me lim piar laal cien por cien las me lim piar laal cien por cien to

Objetivo

Sensibilizar la percepción musical expresada en el cuerpo.

Descripción

- 1- Para ésta actividad es necesario una grabadora, equipo de sonido o cualquier elemento que sirva para la reproducción de sonido.
- 2- El monitor reproduce la canción “Mírame a los – Green Valley” en el equipo de sonido.
- 3- Al finalizar la audición, el monitor le debe dejar la siguiente indicación al grupo:
 - * Basados en la letra de la canción deben crear una mímica donde todos los participantes se incluyan.

Observación

En **Confrontando el problema** se vieron reflejadas habilidades como la interacción social, establecer acuerdos a través del diálogo, toma de decisiones grupales, la escucha, la resolución de conflictos. Durante el proceso de creación un niño propuso en un alto porcentaje la mímica de la canción, lo cual lo hizo asumir el liderazgo del grupo. Con respecto a dicha autodeterminación del niño sus compañeros no tuvieron problema en aceptarlo pues reconocían que era él, quien más tenía aptitud para tal ejercicio. A veces el líder solicitaba apoyo del grupo para resolver algún problema de creación de un gesto y en efecto se hacía. Evidentemente los participantes lograron algo muy importante en la resolución de conflictos: asumir roles

23-Desde la canción

Score

Un mundo mejor

Autor:Green Valley

Swing! ♩ = ♩³♩

És ta no che so ña ré con un mun do me jor don de los a ni ma les sean i gua les que

yo don de los ex tran je ros se a mos pa sa je ros por el mun do enu na vion

don de noha ya se si nos que ma ten a su mu jer don de noha yain jus ti cia noha ya bu so de po

der don de rei nel res pe to to dos los ciu da da nos sean i gual an te la ley

És ta no che yo de ci do que so ñar cie rro fuer te los o jos y yoem pie soai ma gi nar me

vuel voa con cen trar me re ci bo los men sa jes voy qui tan do las ca re tas voy qui tan do los dis fra ces

man ten te fuer te te en el mun do que so ñe se re mos to dos i gua les

gen te co rrien te que no se ven da por di ne roy res pe te tus i de a les

man ten te fuer te te noes cu ches sus dis cur sos lim pia ra to dos sus ma les co mo

yo man ten te fuer te te te te te gen te co rrien te

Procedencia

Ésta actividad es una creación del investigador que recoge las capacidades musicales que han adquirido los participantes hasta el momento, también pretende evidenciar el comportamiento del grupo frente a un conflicto.

Objetivo

Desarrollar la escucha colectiva en el estudiante a través de la participación en conjunto.

Descripción

- 1- Previamente a ésta actividad se debe realizar el Taller de construcción de instrumentos con material reciclable.
- 2- Los participantes se divide en dos grupos: cantantes y percusionistas
- 3- El grupo de percusión debe ensamblar la base rítmica del reggae bajo la observación del encargado de la actividad. El grupo de cantantes debe realizar una pequeña coreografía acorde a la canción memorizar y cantar la canción (un mundo mejor- Green Valley) propuesta por el monitor sobre la base rítmica de los percusionistas. Todo bajo la observación del monitor.
- 4- Con todos los participantes se analizará el mensaje literal de la canción a través de preguntas.

Observación

Desde la canción fue una actividad que permitió fomentar lo inter e intrapersonal. Desde lo interpersonal fue evidente que los niños recurrieran al dialogo para corregirse entre ellos mismos. Un ejemplo es cuando el investigador hacía repetir al grupo una sección del montaje por algún error, los niños buscaban quien era el desconcentrado y le exigían atención. Ahora desde lo intrapersonal fue notable la autorregulación en el momento que trataban de mejorar por sí mismos la interpretación del papel que cumplían en el montaje musical.

La reflexión del mensaje literario de la canción fue importante para los niños ya que señala problemas no distantes del contexto social de ellos. Lo cual les hizo generar rechazo ante actos como asesinato de una mujer, de injusticia, abuso de poder. Pero también fueron susceptibles ante el mensaje de esperanza.

Conocimiento de sí mismo

24-Mi nombre tiene historia.

Procedencia

Éste juego fue extraído de la materia Inteligencia Emocional,año 2013, Universidad pedagógica Nacional.

Estimular la creación musical espontánea.

Score

El pajarito

Canción tradicional Colombiana
de la región Atlántica. Grupo
Nuevo Cultura

The musical score is written on three staves in treble clef, key of D major (two sharps), and 4/4 time. The first staff contains measures 1-4 with lyrics "Ay yo ten go un pa jari to que ya sa be vo lá ay yo ten goun pa ja". The second staff starts at measure 5, indicated by a "3" above the first measure. It contains measures 5-8 with lyrics "ri to que ya sa be vo lá si lo lle va Mar tha sa be vo lá si lo lle va Flor sa be vo". A large black rectangular box highlights measures 6 and 7, which contain the words "si lo lle va" and "Mar tha" respectively. Within this box, a smaller black oval highlights the word "Mar tha". The third staff starts at measure 9, indicated by an "8" above the first measure. It contains measures 9-12 with lyrics "lá la la la la la la la la la la la la la la la".

Ay yo ten go un pa jari to que ya sa be vo lá ay yo ten goun pa ja

3 ri to que ya sa be vo lá si lo lle va Mar tha sa be vo lá si lo lle va Flor sa be vo

8 lá la la la la la la la la la la la la la la la

Descripcion

Materiales: Piano, hojas de papel.

- 1- El monitor presenta la canción “el pajarito”, posteriormente realizará el proceso de enseñar la canción a los participantes. Nuevamente se cantará la canción teniendo en cuenta:
 - Al llegar a la frase “si lo lleva Martha sabe vola” (rectángulo grande de la partitura) se repetirá reemplazando el nombre sugerido de la canción (rectángulo pequeño) por uno de los participantes.
- 2- Todos los participantes deben ser nombrados y girar tomados de las manos mientras cantan la ronda.
- 3- Posteriormente a la actividad todos los participantes se disponen a formar parejas y entre ellas se harán las siguientes preguntas:
 - ¿Por qué el nombre que tienes?
 - ¿Tiene alguna relación tu nombre con algo o alguien?
 - ¿Cuál es la historia de tu nombre hasta hoy día?
- 4- Cuando las parejas hayan respondido sus preguntas pasarán una a una al frente del grupo y contarán la historia del compañero.

Observación

Mi nombre tiene historia fue un juego que por medio de las preguntas que se hicieron al final, los niños pudieron ir a dentro de sí mismos. En la primera pregunta ¿Por qué el nombre que tienes? Resultaron respuestas referentes a algo significativo en la vida de la persona de quien se lo puso. En la segunda pregunta ¿Tiene alguna relación tu nombre con algo o alguien? Fue un gran complemento de la primera pues algunos nombres tenían relación con un deportista importante o un ser querido importante. En la tercera pregunta ¿Cuál es la historia de tu nombre hasta hoy día? Resultaron historias relacionadas con el desplazamiento forzado, circunstancias críticas económicas, deserción escolar. Por otro lado logros personales como hacer parte de una obra de teatro, cantar en un coro, ganar un partido de fútbol.

Al finalizar el investigador les hizo una reflexión a los participantes acerca de las respuestas. Señaló que detrás de cada nombre hay una carga afectiva y significativa lo cual hay que valorar porque se entiende que desde que nacimos hemos sido importantes.

25- Una parte de mí

Procedencia

Creación basada en el juego (ejercicio) de Dalcroze citado en el capítulo La Ritmica de Jacques Dalcroze del libro “La música y su mundo – Ana maría frega. Tomado de la metodología y a partir del diseño un juego para aplicar aspectos puntuales de la rítmica que sugiere el ejercicio.

Objetivo

Apropiar figuras rítmicas (negra, corchea, corchea con puntillo y semicorchea, tresillo).

Descripción

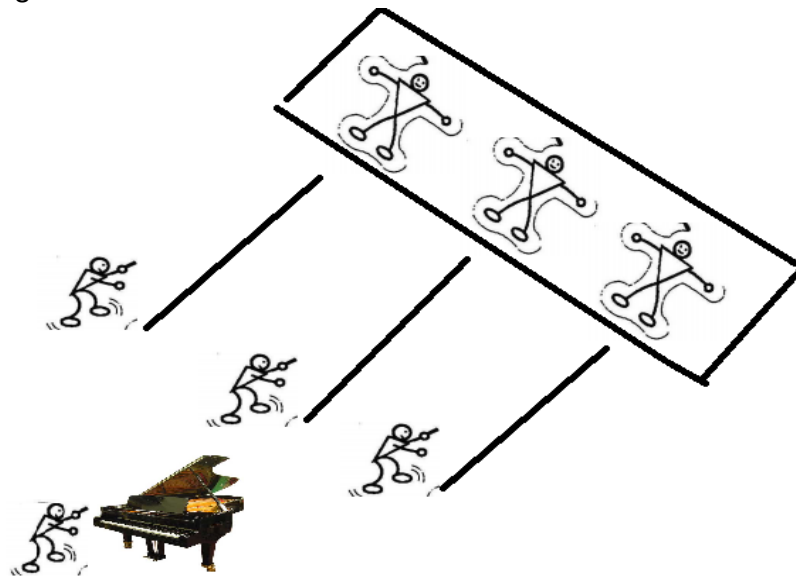
Materiales: Piano, Pliegos de Papel, marcadores, lápiz, cinta.

Primera parte

- Todos los jugadores harán la silueta de su cuerpo sobre un pliego de papel.



- Al finalizar pegarán la silueta de cada jugador en la pared como aparece en la imagen2:
Imagen 2



- Ahora cada jugador escribirá en cuatro papeles la respuesta de las siguientes preguntas:
En el primero si supiera cambiar una única cosa de usted ¿Qué cambiarías?
En el segundo ¿Qué es lo mejor sabe y le gusta hacer?
En el tercero ¿Cuál es su sueño?
En el cuarto ¿Que ha hecho para realizar su sueño?

Segunda Parte

- Los participantes se ubicarán frente de su silueta (imagen 2) a una distancia de 5 metros y en su mano llevan el papel de la primera respuesta.
- El monitor empezara a tocar una melodía en negras, automáticamente los participantes empezaran a caminar en negras hacia su silueta. Cuando llegan su silueta pegarán la ficha de la primera respuesta que llevan en su mano.

Tercera Parte

Se realiza de manera similar a la segunda parte pero se cambia la forma de desplazamiento porque va asociada a la corchea. Éste esquema se repite cuando el desplazamiento está relacionado por la semicorchea y el tresillo.

Observación

Una parte de mí tuvo dos momentos importantes e impactantes para los participantes, los cuales son:

Primer memento

- 1- Dibujar la silueta del compañero generó emociones positivas como la alegría, la aceptación, gozo, sentido del humor y diversión. Cuando los niños miraban su silueta en el pliego de papel se sentían identificados, prueba de ello fue cuando le pusieron boca, ojos, cabello, orejas y demás rasgos físicos relevantes de su propia imagen a la silueta.

Segundo Momento

- 2- Cuando los niños empezaron a escribir las respuestas en los papeles tuvieron que hacer el ejercicio de concentrarse e ir a su interior para tomar lo que necesitaban y resolver cada pregunta. En la primera pregunta si supiera cambiar una única cosa de usted ¿Qué cambiaría? Respondieron -la desobediencia, la indisciplina, las mentiras-. La segunda ¿Qué es lo que mejor sabe y le gusta hacer? – manejar cicla, jugar futbol, jugar basquetbol, tocar flauta-. Tercera pregunta ¿Cuál es su sueño? Respondieron – reparar y construir carros, profesora, militar, jugar futbol. Cuarta pregunta ¿Que ha hecho para realizar su sueño? Estudiar, hacer ejercicio, entrenar y hubo un caso donde reconoció un niño que no ha hecho lo suficiente y que por el contrario a desobedecido a la mamá.

Por último el monitor compartió la siguiente reflexión con los niños: Tener presente lo que sabemos hacer, nuestros sueños y lo que hacemos por cumplirlos permite crear un puente solido por donde transite nuestro proyecto de vida. Muchas veces construimos puentes frágiles que a través del tiempo se van derrumbando, obligándonos a crear unos nuevos.

**CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS SEGÚN ASPECTOS
MUSICALES DESARROLLADOS**

Reconocimiento rítmico	Tímbrica	Figuras rítmicas	Expresión corporal	Altura	Acento	Composici ón	Audición interna	Dinámicas	Textura	Modo mayor y menor
19- Construcción de instrumentos y Reconocimiento del ostinato. 18-Las manos tienen orejas.	10-El piloto. 13-Laberinto rítmico.	3- El puente. 11- Jugando a apropiar células rítmicas. 13-Laberinto rítmico. 14- Apartamentos, Inquilinos y trasteo. 25-Una parte de mi	2- Los seis pies. 4-Tiro al blanco. 5- Altujando. 7- Practicando empatía. 8- Reconociendo al otro. 9- Identificando la emoción. 10- El piloto. 23- Desde la canción. 22-Confrontando el problema. 12- Mimicando. 13-Laberinto rítmico. 19- Construcción de instrumentos y Reconociendo el obstinado. 18-Las manos tienen orejas. 21-Baile de la comida.	5- Altujando 16- Hora de saltar	1- Pasando las piedras 2- Los seis pies 4- Tiro al blanco	21- Creando ando. 24-Mi nombre tiene historia. 15-Soy como soy.	20- Dialogando el error.	17- Toman todos	8- Reconociendo al otro.	7- practicando empatía

CONCLUSIONES

Desde la experiencia pedagógica se pudo evidenciar que es posible desarrollar valores a partir de la educación musical. Sin embargo es necesario que la población a la cual se intervenga este acompañada de espacios donde se comparta el mismo enfoque social.

El investigador comprendió como se puede articular una propuesta musical enfocada en el desarrollo de valores.

A partir de los trabajos realizados los niños y niñas ganaron conciencia de sus aptitudes para el canto, y la interpretación instrumental. Además aprendieron a diferenciar y relacionar auditivamente, tonalidades, timbres y modos musicales.

.En el trabajo, cómo logro adicional, se ha hecho un trabajo significativo de representaciones corporales, lo cual significa que los niños y niñas ganaron elementos expresivos para poder comunicarse con su entorno de un modo diferente al grito o a la violencia permitiéndole fluidez a su vida emocional.

El trabajo rítmico del primer taller en donde se vio involucrado el acento, el pulso, reconocimiento de figuras musicales, fue importante para los participantes para el desarrollo de los posteriores cinco talleres.

Acorde con lo que resalta el Maestro Jacques Dalcroze de la importancia de enseñar música a través del movimiento, en los juegos que se presentaba ésta relación fueron más significativos para los niños y niñas. En los juegos que hubo poco movimiento

corporal se debían hacer en menos tiempo que en los que si había, pues los niveles de atención de los participantes eran directamente proporcionales con la actividad motora.

Los niños y niñas a partir de los talleres conocieron diferentes ritmos de la música colombiana como el bambuco, pasillo, joropo, porro, cumbia pero también conocieron otros que no son de Colombia como lo es el reggae, vals. Es importante éste nuevo aprendizaje folclórico para los niños y niñas puesto que el contexto musical que los rodea no es muy favorable (desde el punto de vista lírico).

Al trabajar una canción de texto medianamente largo un recurso metodológico que puede facilitar la memorización es la creación de una mímica o coreografía acorde al texto así como se realizó en la canción “Mírame a los ojos” y “Un mundo mejor” en el taller de resolución de conflictos.

Efectivamente el desarrollo de habilidades emocionales va de la mano con el trabajo de valores humanos, de acuerdo a ésta afirmación es necesario traer al caso el taller de empatía. Cuando los niños y niñas mostraban señales de empatía así como pasó en el juego número 7, obviamente estuvo presente el valor de la solidaridad ya que aquel niño que compartió su dulce de sobra con el que no tenía represento un acto acorde a dicho valor. Otro momento que merece ser mencionado es el registrado por el grupo al realizar las coreografías que permitieron evidenciar el nivel de aceptación y reconocimiento a cada uno de sus compañeros. También tolerar en lo que no estaban de acuerdo y ajustarse a las decisiones que se legitimaban en mayoría.

Actualmente el grupo de niños es más numeroso, los niños que estuvieron en los talleres de ésta investigación aportan desde su experiencia con sus nuevos compañeros.

La exigencia de materiales requeridos para cada juego permite la disposición y el compromiso de los jugadores, en algunos momentos de aplicación de éstos juegos en no contar con los materiales precisos, generó dispersión, falta de entusiasmo por parte del grupo.

BIBLIOGRAFÍA

BACHMANN, Marie Laure. (1998). La rítmica Jaques Dalcroze. Una educación por la música y para la música. EDICIONES PIRÁMIDE, S.A. Madrid. España.

BÁRO, Teresa. Entrevistada. (2011). La comunicación no verbal. Entrevistador PARDO, Juanjo. Documento audiovisual encontrado en la página https://www.youtube.com/watch?v=Kb0qEKWdj_g. Publicada 3/10/2011. Consultada 23/09/2014.

BENNETT, Roy. (2003). Léxico de Música. Akal, S. A. Madrid. España.

CORTESE, Abel. Las ventajas de la empatía. (En línea). Texto recuperado de la página web <http://www.inteligencia-emocional.org/>. Consultada el 04/12/2014.

DAVIDS, Flora. (2006). La comunicación no verbal. Alianza Editorial. Versión tomada de http://datateca.unad.edu.co/contenidos/401421/2014_2/Lecturas/La_comunicacion_no_verbal_Flora_Davis_247.pdf. Sf. de publicación. Consultada 08/09/2014.

DEWEY, John. (2008). Prefacio El arte como experiencia. Ediciones Paidós S.A. Versión digital tomada de <http://archivos.liccom.edu.uy/Figuras/Dewey,%20John%20-%20El%20arte%20como%20experiencia.pdf>. Consultada el 08/09/2014.

Diccionario de la Real Academia Española. La edición actual —la 22.^a, publicada en 2001— incluye más de 88 000 entradas.

Diccionario etimológico. (2014). Sitio web <http://etimologias.dechile.net/?autoestima>. Consultada el 28/10/2014

DIEKSTRA, René. Entrevistado. (2013) El aprendizaje social y emocional, habilidades de la vida. Entrevistador PUNSET, Eduardo. Documento audiovisual encontrado en la página <http://www.redesparalaciencia.com/8817/redes/redes-157-el-aprendizaje-social-y-emocional-las-habilidades-para-la-vida>. Publicado 26/05/2013. Consultado 19/10/2014.

DOIN, German. (2012). La educación prohibida. Imagina ser el protagonista de tu educación. Película tomada de <http://www.youtube.com/watch?v=-1Y9OqSJKCc>. Publicada el 13/08/2012. Consultada el 08/09/2014. Argentina.

EducaRueca. Sitio Web <http://www.educarueca.org/>. Consultado el 31/10/2014.

EL TIEMPO. Editor: NOCTAMBULO DE CITY NOTICIAS. (2014). Enmascarado habría asesinado dos menores en Ciudad Bolívar. Noticia digital tomada de

<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13524155>. Publicada el 19 de febrero del 2014. Consultada 8 de septiembre de 2014. Santa fe de Bogotá. Colombia.

FREGA, Ana Lucia. Asesora. (1969). Colección la música y su mundo. Editorial DAIAM (Miguel Ángel Onarato). Buenos Aires. Argentina.

Friendship games 2009 Tutorial Video, s.f. (En línea). Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Hxngl6EC_Pc. Fecha de revisión: 04/12/2014.

Fundación manantiales. (2011). *Psiquiatría Dopamina cerebral y ludopatía*. Recuperado día 4/12/2014 http://www.manantiales.org/psiquiatria_dopamina_cerebral_y_ludopatia.php

Gabinete pedagógico de la escucha de Zaragoza, (2012). *Gabinete pedagógico de la escucha de Zaragoza*. Escuchar y oír no es lo mismo. Recuperado el día 4/12/2012. <http://www.tomatis-zaragoza.es/conceptos-teoricos.php>.

GOLEMAN, Daniel. (1996). La inteligencia emocional. Editor Javier Vergara Editor S.A. Buenos Aires. Argentina.

HUIZINGA, Johan. (2007). Homo ludens. Alianza Editorial S.A.

JIMÉNEZ SILVA, Olga Lucia. (2012). Ronda que Ronda la Ronda. Rondas y Juegos tradicionales de Colombia. Editorial Panamericana. Bogotá. Colombia.

LÓPEZ Marisol, PÉREZ Marcelo, SALES Matías. (2001). Autoestima y conducta. Una aproximación al entendimiento de la relación entre la autoestima y nuestro desempeño. Documento tomado de <http://www.gestiopolis.com/recursos/documentos/fulldocs/rrhh/autoestimayconductauch.pdf>. Consultado 21/10/2014

MARTINEZ MORILLAS, Lidia. (2007/2008). Actividades de educación emocional para todo tipo de estructuras familiares. Postgrado: educación emocional. Versión digital tomada de <http://es.scribd.com/doc/130162892/Actividades-de-educacion-emocional-dirigidas-a-todo-tipo-de-estructuras-familiares> Publicada por Cindy Yesenia Rosales. Consultada 08/09/2014.

MOCKUS, Antanas. (2014). VIDEO Antanas Mokus sobre DEMOCRAZY #1/ AntanasMokusabout DEMOCRAZY #1. Documento audiovisual tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=KD2ta2FWDRE>. Publicado 12/03/14. Consultado 08/10/2014.

MORILLAS MARTÍNEZ, Lidia. 2007/2008. Actividades de educación emocional dirigida a todo tipo de estructuras familiares. Documento tomado de

<https://es.scribd.com/doc/130162892/Actividades-de-educacion-emocional-dirigidas-a-todo-tipo-de-estructuras-familiares>. Publicado 03/13/2013. Consultado 19/10/2014.

Inteligencia intrapersonal. Sitio Web. <http://www.youtube.com/watch?v=KAqLN17gnII&feature=related>

ORGANIZACIÓN ACCIÓN CONTRA EL HAMBRE. (2011). Experimento comparte. Videotomado de <https://www.youtube.com/watch?v=zoREXT8qT7g&list=PLA695245ED0A14E18> Publicado el 14/10/2011. Consultado 08/09/2014.

PASCUAL MEJIA, Pilar. (2002). Didáctica de la música para primaria. PEARSON EDUCATION. Madrid, 2002.

PITÁGORAS. Sitio Web <http://www.capacitacion-juegos.com.ar/>

PUNSET, Elsa. Maldad y conflicto no son sinónimos. Documento audiovisual extraído de <http://l.facebook.com/lsrc.php?u=http%3A%2F%2Fwww.plataformadevalores.org%2Findex.php%2Frecomendaciones%2Freflexiones%2F197-maldad-y-conflicto-no-son-sinonimos-elsa-punset&ext=1414768640&hash=AcmtAlMt9lw0ksUWT96Aj0-iW7AB-MFbJvR6UzrlxvYdSA>. Consultado 31/10/2014.

PASCUAL MEJÍA, Pilar. (2002). Didáctica de la música. Didáctica de la música para la música. PEARSON EDUCACIÓN S.A. Madrid. España.

SALAS TOCORA, CARLOS ALBERTO. (2007). Monografía El método musical de Jacques Dalcroze y sus relaciones con las propuestas de Édouard Claparède y Jean Piaget.

SALUD180. (s.f.) Dopamina para cumplir tus objetivos. Recuperado de www.salud180.com/salud-dia-dia/dopamina-para-cumplir-tus-objetivos. Consultado 4/12/2014.

STAMATEAS, Bernardo. Entrevistado. (2012). Entrevistado. Bernardo Stamateas "Como aumentar el autoestima". Entrevistador FANTINO, Alejandro. Documento audiovisual tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=vK0gK4xkFu8>. Publicado 7/5/2012. Consultado 21/10/2014.

STAMATEAS, Bernardo. Entrevistado. (2011). Autoestima por Bernardo Stamateas en canal 26. Entrevistador VALLES, Viviana. Documento audiovisual encontrado en la página <https://www.youtube.com/watch?v=zWuxrBil-NQ>. Publicado el 10/01/2012. Consultado el 23/09/2014.

TREVIÑO, Elda Nelly. (2011). Rítmica Dalcroze educación musical para los más pequeños. Documento audiovisual tomado de la página <https://www.youtube.com/watch?v=f2soQ6noc7c> Publicado 26/10/2011. Consultado 08/09/2014. México.

VALENCIA MENDOZA, Gloria. (2011). Material de apoyo paradigmas. Documento digital. Publicado agosto del 2011. Consultado 08/09/2014.

WAAL, Frans. Entrevistado. (2010). Nuestro cerebro altruista. Entrevistador PUNSET, Eduardo. Documento audiovisual encontrado en la página <http://www.redesparalaciencia.com/2533/redes/2010/redes-53-nuestro-cerebro-altruista>. Publicado 28/Marzo/2010. Consultado 18/Septiembre/2014.