



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE BELLAS ARTES
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:

Juegos de mesa como estrategia para el refuerzo de conceptos del lenguaje musical.

Presentado por el estudiante:

Paola Enciso

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

- 1. Es un proyecto que surge de la práctica pedagógica y responde a las necesidades del medio*
- 2. Aporta un material didáctico fundamentado, para la enseñanza de la música*
- 3. Es evidente el dominio conceptual y claridad en los procesos de elaboración tanto de la idea del juego y el diseño del mismo.*

	NOMBRE	FIRMA	NOTA
Jurado 1 - lector	<i>Elicur Arenas M</i>	<i>[Firma]</i>	<i>5.0</i>
Jurado 2 - lector			
Jurado 3 - asesor	<i>Marcela Rios R</i>	<i>[Firma]</i>	<i>5.0</i>
Jurado 4 - asesor	<i>Juz Angela Gomez C.</i>	<i>[Firma]</i>	<i>5.0</i>

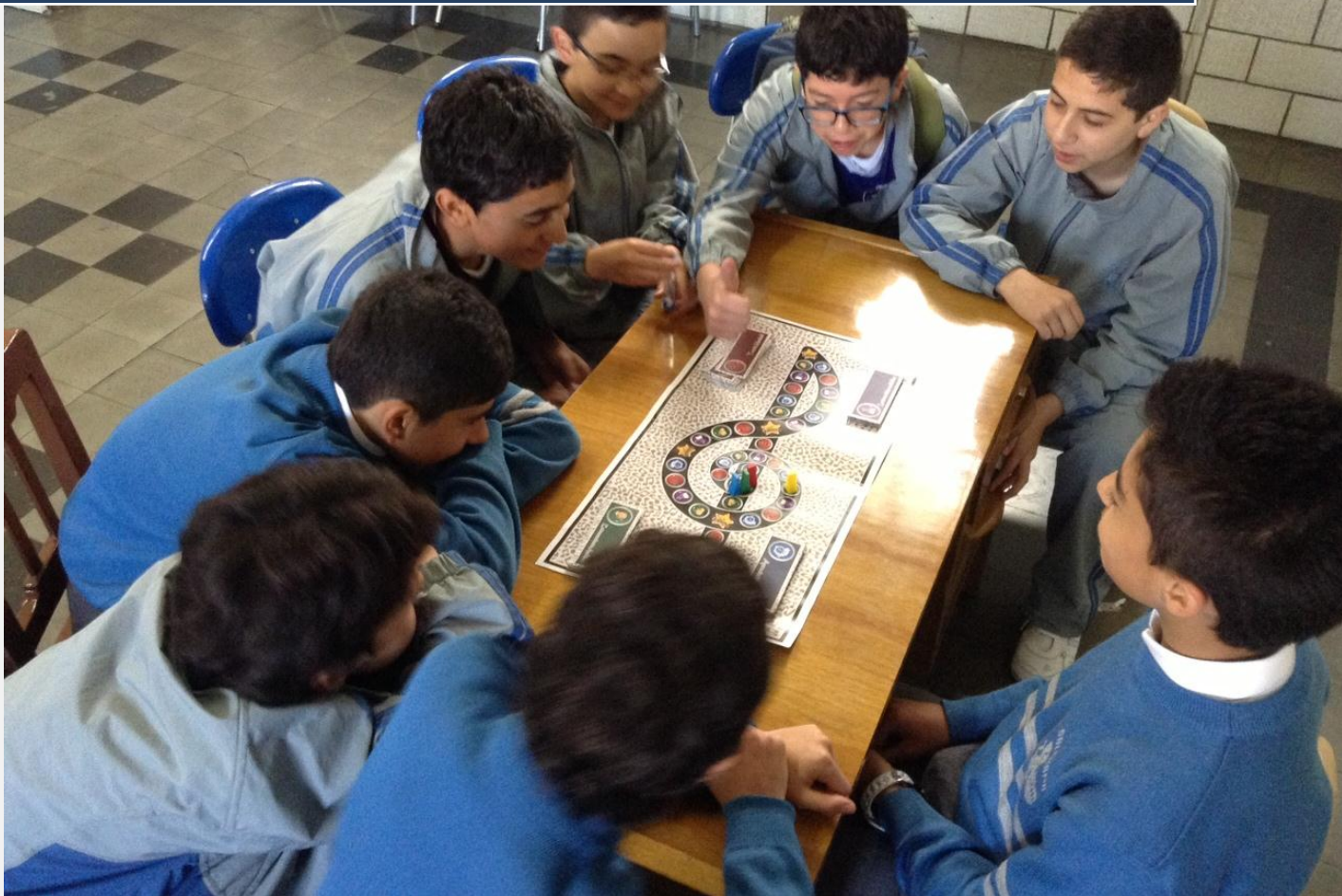
Nota Final:

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

de 2014

2013

Juegos de mesa como estrategia para el refuerzo de conceptos del lenguaje musical.



PAOLA ENCISO MONROY

Universidad Pedagógica Nacional

Licenciatura en Música

**JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA PARA EL REFUERZO
DE CONCEPTOS DEL LENGUAJE MUSICAL**

**PAOLA ENCISO MONROY
COD. 2011275075**

**Universidad Pedagógica Nacional
Colombia Creativa - Cohorte 03**

Bogotá D.C., 1 de noviembre de 2013

**JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA PARA EL REFUERZO
DE CONCEPTOS DEL LENGUAJE MUSICAL**

PAOLA ENCISO MONROY

COD. 2011275075


LUZ ÁNGELA GOMEZ Asesor específico

MARCELA RIOS Asesor metodológico

Universidad Pedagógica Nacional

Colombia Creativa - Cohorte 03

Bogotá D.C., 1 de noviembre de 2013

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Formación de Profesores</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 5 de 10	

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de Grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica. Biblioteca de Bellas Artes
Título del documento	JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA PARA EL REFUERZO DE CONCEPTOS DEL LENGUAJE MUSICAL
Autor(es)	PAOLA ENCISO MONROY
Director	LUZ ANGELA GOMEZ - MARCELA DE LOS RIOS
Publicación	Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional, año 2014.
Unidad Patrocinante	Facultad de Bellas Artes.
Palabras Claves	*Juego *Juegos de mesa *Educación *Estrategias de Aprendizaje *Herramientas didácticas

2. Descripción
<p>Este trabajo de investigación sistematiza y aplica cuatro juegos de mesa con el objetivo de ampliar las herramientas para reforzar el aprendizaje de la gramática y la teoría musical; logrando además motivar a los alumnos hacia estudio de éste como aporte significativo del proceso musical integral. Se describe cuáles son las dificultades encontradas en los estudiantes de música en cuanto al aprendizaje e interiorización de los conceptos musicales, trazando la investigación en el diseño y aplicación de material didáctico como estrategia de refuerzo para implementar dentro y fuera del aula de clase, sustentado mediante el análisis de un trabajo de campo realizado en el programa de Formación Musical e Instrumental del Colegio Salesiano de León XIII.</p>

3. Fuentes

ARRIAGA, C., & MADARRIAGA, JOSE MARIA. (2004). Condicionales contextuales de la motivación para el aprendizaje de la música. *Revista de Psicodidáctica - España*.

Brown, S., & otros. (s.f.). *INSTITUTO NACIONAL PARA EL JUEGO*. Recuperado el 20 de 05 de 2013, de <http://www.nifplay.org/>

Cabreles Sagredo, M. S., & Lago Castro, P. (2010). La mejora del aprendizaje musical a través del juego musical. *Revista de Floclore Fundación Joaquín Díaz*, Tomo 30 Páginas 47-60.

Gagné, R. M. (1975). Principios básicos del aprendizaje para la instrucción. México: Editorial Trillas.

Huizinga, J. (1954). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.

MOLINA, E. (1994). *Revista "Música" RCSM*. Recuperado el 20 de junio de 2012, de <http://iem2.es/wp-content/uploads/2011/02/Aportaciones1.pdf>

MONGE ALVARADO, M. D., ANGELES, & MENESES MONTERO, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*, 113-124.

Parra Duque, D. (s.f.). *REVISTA LA EDUCACIÓN*. Recuperado el 15 de 06 de 2013, de <http://es.scribd.com/doc/31638077/Creatividad-en-el-aula-Diego-Parra-Duque>

Perez Gómez, Á. I. (1996). Comprender y transformar la enseñanza. En Á. I. Perez Gómez, & J. Sacristán. Madrid: MORATA.

Sanchez Benitez, G. (2008). La Estrategia De Aprendizaje A Través Del Componente Lúdico. *macoele. Revista de didáctica español como lengua extranjera*.

Valenzuela, M. A. (2002). *reflexiones acerca de las asignaturas de Solfeo y Enternamiento Auditivo en la Escuela Nacional de Música de la UNAM*. Recuperado el 08 de 08 de 2013, de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/92129.pdf>

4. Contenidos

Exposición de los aspectos preliminares donde se presenta el planteamiento del problema describiendo las dificultades encontradas en los estudiantes de música en cuanto al aprendizaje e interiorización de los conceptos musicales. Recopilación de las bases teóricas para soportar cuál es la importancia del juego en el aula como herramienta para el proceso de aprendizaje musical. Análisis de un trabajo de campo realizado en el programa de Formación Musical e Instrumental del Colegio Salesiano de León XIII, la efectividad de la aplicación de los juegos de mesa en el proceso musical de los jóvenes inscritos en este programa formal.

Presentación de los cuatro juegos de mesa, con sus características, reglas y condiciones de juego, donde los docentes y estudiantes encuentran un instrumento para reforzar conceptos como intervalos, armaduras de tonalidad, dominante con séptima y sus inversiones. También se pone en práctica la lectura ritmo-melódica y el entrenamiento auditivo para desarrollar su agilidad. Conclusiones que dan cuenta de las reflexiones que surgieron alrededor de los aprendizajes obtenidos y los hallazgos de la investigación.

5. Metodología

Diseño metodológico mixto, ya que implica el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, de una investigación exploratoria y experiencial. Instrumentos de recolección de información: encuestas a docentes de teoría musical y cuestionarios de diagnóstico y verificación a los estudiantes.

6. Conclusiones

Se evidencia un aumento del interés de los estudiantes, medido por indicadores que corresponden a participación, creatividad, atención, motivación. Así mismo, se demuestra que el juego es un instrumento que facilita el proceso de aprendizaje, pues a través de la repetición, se estimula la retención y la recordación para lograr el efecto de memoria a largo plazo que fortalece el entendimiento de los conceptos musicales trabajados en cada juego. En un mundo en el que están en detrimento los juegos tradicionales donde los niños y jóvenes ya no interactúan con sus pares para sumergirse en la tecnología y los aparatos electrónicos, los juegos de mesa son una alternativa para desarrollar de una mejor manera las habilidades socializadoras y fomentar la formación integral en búsqueda de un ente participativo, propositivo en la sociedad.

Elaborado por:

PAOLA ENCISO MONROY

Revisado por:

Fecha de elaboración del Resumen:

26

02

2014

*" Si quieres estudiantes creativos,
dales el tiempo suficiente para jugar"*

John Clesse

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	11
CAPITULO 1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1. Descripción del Problema.....	13
1.2. Formulación del Problema	19
1.3. Objetivos.....	19
1.3.1. Objetivo General	
1.3.2. Objetivos Específicos	
1.4. Justificación	21
CAPÍTULO 2 MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes	24
2.2. Bases Teóricas.....	27
2.2.1. El juego.....	27
2.2.1.1. El juego y la educación.....	29
2.2.1.2. El juego en el aula de clase	30
2.2.1.3. La importancia del juego en el aprendizaje	31
2.2.1.4. Los juegos de mesa y la memoria en el aprendizaje	33
2.2.2. Objetos Intermediadores y generación de conocimiento	35
2.2.3. Psicología del Color	37
2.3 Definición de conceptos	40
CAPITULO 3 MARCO METODOLÓGICO	
3.1. Modelo de Investigación	42
3.2. Población	43
3.3. Fases de la Investigación	47
3.4. Instrumentos de Recolección de Información	48

3.5. Análisis de Datos.....	47
3.5.1. Análisis del Juego Uno Musical	51
3.5.2. Análisis del Juego Arma-duras	54
3.5.3. Análisis del Juego Bingominante.....	57
3.5.4. Análisis del Juego Reto Musical	60
CAPITULO 4 LOS JUEGOS DE MESA	
4.1. Uno Musical.....	64
4.2. Reto Musical.....	72
4.3. Arma-duras.....	76
4.4. Bingominante	80
CONCLUSIONES	84
BIBLIOGRAFÍA	86

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación consiste en sistematizar, perfeccionar y aplicar cuatro juegos de mesa que surgieron de forma espontánea hace algunos años en el aula de clase, con el objetivo de ampliar las herramientas para reforzar el aprendizaje de la gramática y la teoría musical; logrando además motivar a los alumnos hacia estudio de éste como aporte significativo del proceso musical integral.

Para exponer el proceso vivido, se encuentran en el primer capítulo los aspectos preliminares donde se presenta el planteamiento del problema que describe cuáles son las dificultades encontradas en los estudiantes de música en cuanto al aprendizaje e interiorización de los conceptos musicales, trazando la investigación en el diseño y aplicación de material didáctico como estrategia de refuerzo para implementar dentro y fuera del aula de clase.

El segundo capítulo recopila las bases teóricas para soportar cuál es la importancia del juego en el aula como herramienta para el proceso de aprendizaje musical, contribuyendo no solo al desarrollo cognitivo-perceptual, sino sensorial - motriz y social.

El tercer capítulo sustenta, mediante el análisis de un trabajo de campo realizado en el programa de Formación Musical e Instrumental del Colegio Salesiano de León XIII, la efectividad

de la aplicación de los juegos de mesa en el proceso musical de los jóvenes inscritos en este programa formal.

En un último capítulo se presentan los cuatro juegos de mesa, con sus características, reglas y condiciones de juego, donde los docentes y estudiantes encuentran un instrumento para reforzar conceptos como intervalos, armaduras de tonalidad, dominante con séptima y sus inversiones. También se pone en práctica la lectura ritmo-melódica y el entrenamiento auditivo para desarrollar su agilidad.

El documento cierra con unas conclusiones que dan cuenta de las reflexiones que surgieron alrededor de los aprendizajes obtenidos y los hallazgos de la investigación.

1.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Sin música, la vida sería un error
(Friedrich Nietzsche)

"La Música debería ser la base del proceso educativo, si la educación musical ha sido impartida correctamente".
(Platón)

Será posible imaginar un mundo sin música? Un mundo sin sonidos? Todo produce sonidos, y finalmente los sonidos producen música, así que es inherente a la vida humana en toda situación. El ser humano, ha vivido rodeado de cantos y demás expresiones musicales desde el principio de los tiempos, cuando con el cuerpo exploraban diferentes esquemas rítmicos y variedad de sonoridades, luego empezaban a tocar huesos, raspaban piedras u otros objetos con el fin de crear sonidos. (Seisdedos, 2010)

Así, la presencia de la música ha sido de gran importancia en el desarrollo de la humanidad, tanto que en la antigüedad surgió la

necesidad de crear un sistema de notación que permitiera preservar, enriquecer, globalizar, compartir y transmitir las expresiones musicales que se habían estado generando consecuencia, en principio, de los rituales, comunicaciones y demás situaciones cotidianas que siempre incluían la música.

Fue entonces cuando en la Edad Media un monje llamado Guido D'Arezzo desarrolló un sistema de escritura que ha evolucionado a través de las distintas épocas, y que actualmente, aun cuando la música ha tomado la importancia de cualquier otra profesión, no todos los músicos han logrado apropiarse del lenguaje musical en su totalidad, muchos de ellos hablan el lenguaje pero no están en la capacidad de escribirlo o leerlo, viviendo pues en un analfabetismo musical.

La educación musical y artística en Colombia ha sido abordada por mucho tiempo de manera superficial; cuando en realidad es una de las disciplinas más completas, a veces ni siquiera aparece en el Diseño Curricular Educativo o es tomada como asignatura complementaria reduciéndola a la simplicidad de una disciplina recreativa e insignificante. Cuando existe dentro del currículo, tiende además a tener muchos vacíos en cuanto al tiempo que se debería dedicar al área teórica, la lecto-escritura no debe perder el valor que merece, pues a partir de la experiencia docente y corroborado por importantes investigadores (ARRIAGA & MADARRIAGA, JOSE MARIA, 2004), se puede afirmar que los estudiantes de música que entienden el lenguaje musical, pueden obtener unos avances más rápidos que cuando se tiene dificultad en esta área.

Generalmente en las academias de música y en los programas formales de educación musical, las asignaturas teóricas tienen bastante contenido por semestre y su intensidad horaria no supera las dos horas semanales, un tiempo limitado para que los estudiantes interioricen los conceptos que aprenden durante la clase y logren un verdadero análisis y real comprensión de la gramática musical.

En las teorías y prácticas que guían la acción educativa musical, se ha constatado desde el siglo XX, una evolución y renovación que ha puesto el acento en el papel activo del educando. No obstante, el hecho de que la asignatura se imparta una vez por semana hace que en ocasiones el profesorado de música tenga dificultades para involucrar al alumnado en las actividades que plantean en clase. (ARRIAGA & MADARRIAGA, JOSE MARIA, 2004).

Por otra parte, para muchos estudiantes el estudio del material teórico de la música resulta ser aburrido; algunos solo prefieren invertir el tiempo en la práctica instrumental dejando de lado el entrenamiento de los elementos básicos del lenguaje musical. El estudio musical requiere constancia, es necesaria la repetición y la vivencia de los conceptos aprendidos para lograr los objetivos musicales y como en clase el tiempo se queda corto, es muy posible que se generen vacíos o lagunas que luego tendrán como consecuencia: problemas técnicos o teóricos en conceptos más avanzados, falencia en el desarrollo musical

integral, e incluso un problema mayor como la deserción definitiva de la música.

Para los profesores, a su vez, el tablero de clase y el piano se pueden quedar cortos para captar total atención de sus estudiantes y para motivarlos a que fuera de la clase ejerciten su práctica gramatical.

Otro aspecto a mencionar, es el manejo de la clase de música, cuando existe, en los colegios de educación básica y media. Muchas veces consideran que el objetivo de la clase está en enseñarles a los estudiantes algunas canciones que pueden aprender tras repetirla varias veces. A pesar de que psicólogos, sociólogos y pedagogos hablen de los beneficios que tiene la música en los niños, como un mejor nivel académico y social, los colegios se alejan o desaparecen con facilidad la idea de los procesos formales de la música.

"La música es un ente integrador del ser humano"

(SANIN, 2010)

Si la música cumple la función de ente integrador del ser humano, es precisamente porque tiene la capacidad de influir de manera importante en el campo biológico, fisiológico, psicológico, intelectual, social y espiritual. Tiene entonces la capacidad de abordar y desarrollar el proceso cognitivo, psico-motriz, emocional y social de cada persona; por esta razón es que se podría considerar incompleta la posición de abordarla solo desde el estudio de un instrumento.

Es absolutamente sublime escuchar un instrumento interpretado de una manera virtuosa, pero el virtuosismo seguramente no está dado exclusivamente desde las largas horas de estudio del instrumentista, sino se complementa por supuesto, con el estudio del área gramatical, la teoría y la historia que están detrás de cada obra musical.

La educación musical, incluyendo los procesos de profesionalización como *Colombia Creativa*, día a día quieren generar con más fuerza, espacios que mantengan ese equilibrio entre la enseñanza de la interpretación del instrumento apoyada por la lectoescritura y la apreciación musical; se ha encargado de promover la importancia de conocer, analizar, comprender y aplicar todos los conceptos musicales para un desarrollo más efectivo y eficaz.

En el área teórica se ha querido integrar la lúdica como un recurso poderoso que acompaña y apoya el aprendizaje musical, de allí el interés de la creación de herramientas como juegos y rondas que activen la creatividad y motiven a los estudiantes a acercarse más al contexto teórico del lenguaje musical; con cartas, loterías, dados didácticos, bingos, se puede evidenciar un camino más corto y más agradable para que los estudiantes entiendan y asimilen conceptos musicales determinados como el metro-ritmo la melodía y la armonía, y conceptos teóricos específicos como la construcción y reconocimiento de escalas, intervalos, triadas, modos, entre otros.

Una visión más completa de la motivación implica la necesidad de integrar los diferentes niveles, cognitivo, afectivo y relacional, en una visión global de la persona que se involucra en el proceso educativo. (ARRIAGA & MADARRIAGA, JOSE MARIA, 2004)

Existe infinidad de juegos y rondas que despiertan en los estudiantes inquietud por la música, que activan su desarrollo cognitivo, psicomotriz, sensorial, entre otros; pero son pocos los docentes que han integrado la lúdica en el aprendizaje y refuerzo de los conceptos teóricos. Por esto es importante crear estrategias, que teniendo como modelo juegos de mesa tan atractivos para personas de todas las edades como el *Sabelotodo*, loterías y bingos tradicionales, en donde a través de tableros, dados, cartas y preguntas, se desarrollen habilidades de lógica, memoria, sana competencia, trabajo en equipo. Sería significativo diseñar entonces juegos que integren las disciplinas más importantes del lenguaje musical y que necesitan una práctica constante, que integre categorías de gramática musical, teoría, entrenamiento auditivo e historia de la música, y que de manera didáctica y divertida ayuden a mejorar la interiorización de conceptos en cada una de estas disciplinas.

Los juegos de mesa, por un rol comunicativo e inter relacional, tienen la ventaja de ser aplicados, no solo en la clase formal de música sino un ambiente extracurricular al que los niños y niñas podrán tener acceso para reforzar los conceptos

previamente aprendidos, o que por simple diversión con sus amigos, quieran poner en competencia sus habilidades musicales.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Qué estrategia metodológica se pueden implementar para reforzar el aprendizaje de conceptos del lenguaje musical en niños y niñas entre los once y catorce años?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Optimizar las herramientas de la enseñanza teórico musical mediante la creación de juegos de mesa, para fortalecer la interiorización de conceptos del lenguaje musical.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Diseñar y construir juegos de mesa, como estrategia para el refuerzo del aprendizaje del lenguaje musical, con el fin de ser utilizados en programas de formación en ésta área.

Brindar herramientas didácticas a los docentes de teoría musical como complemento a la metodología de clase.

Integrar en los juegos de mesa las disciplinas más importantes del lenguaje musical, como parte del aprendizaje integral y el desarrollo cognitivo perceptual y social.

Desarrollar habilidades cognitivas, lógicas y sociales en los estudiantes mediante el uso del juego de mesa dentro y fuera del aula.

Desarrollar la creatividad y aumentar la atención en los estudiantes por medio de la utilización del juego en el aula.

Evidenciar la atracción y motivación de los estudiantes al aprender teoría musical por medio del juego.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Diego Parra Duque, Master en Psicología de la Creatividad en la Universidad de Santiago de Compostela (España), afirma que la creatividad consiste en jugar, pero jugar con disciplina, y entender que las maravillosas posibilidades del cerebro pueden ser desarrolladas de manera agradable y a su vez rigurosa. De esta manera, como lo dice en su artículo (Parra Duque), al generar ambientes, entornos y lógicas, que potencien estas posibilidades, se construyen procesos de aprendizaje integral dentro y fuera del aula, teniendo acceso a herramientas que permitan descubrir las zonas de desarrollo proximal podría estar ligado directamente con lógicas y dinámicas propias del juego.

Son múltiples los beneficios que ofrece el juego dentro del aula, por mencionar algunos significativos se puede afirmar que el jugar permite integrar el desarrollo cognitivo- perceptual y social, ofreciendo reconocer la importancia de convivir con el otro, ocupando roles dentro de un grupo, además permite desarrollar la creatividad y aumentar la atención. Todo juego enseña a sus participantes que existen reglas que se deben respetar para su ejecución. Como punto importante y clave, en el juego se puede desarrollar la capacidad de asumir un fracaso y la manera como se puede superar; se aprende a tomar decisiones que desemboquen en resultado favorables o desfavorables dentro de la lógica del juego; genera una comprensión del éxito y la derrota, facilitando un desarrollo emocional equilibrado en los niños.

Los juegos de mesa poseen una condición particular al establecer relaciones marcadas desde la corporalidad (ya que todos los participantes están sentados en condiciones de igualdad), facilitando la construcción de procesos de comunicación y el fortalecimiento de lazos de confianza. Elementos como la mirada, el lenguaje corporal, la observación y escucha del entorno entre otros, se resignifican y potencian en este tipo de juego en particular. Los ritmos biológicos participan también de él, generando fenómenos fisiológicos como el aumento del pulso cardiaco, la sudoración generada por los nervios y otros procesos neurológicos como la ansiedad.

Al integrar entonces los juegos de mesa a la metodología de las clases teóricas, el abanico de posibilidades de exploración e impacto se expande, asegurando la obtención de resultados favorables en el aprendizaje musical de los estudiantes, puesto que se desarrollan habilidades de pensamiento, memoria y estrategia, lógica y razonamiento, habilidades motrices, concentración y coordinación, entre otras.

Así pues, al vincular en el ejercicio de la formación musical nuevas dinámicas y metodologías que integren el juego y vayan más allá del disfrute, los docentes de música encontrarán una herramienta que con seguridad les permitirá abordar conceptos teórico-musicales generando una empatía y aceptación por parte de los estudiantes, fortaleciendo campos de desarrollo de manera integral y estableciendo relaciones con otros campos del pensamiento.

Por último, y no por esto menos importante, teniendo en cuenta que en la actualidad y con el alto crecimiento de los recursos tecnológicos, muchos niños y jóvenes sólo desean estar jugando con aparatos electrónicos que muchas veces los apartan de la interacción social, los juegos de mesa ofrecen a los niños la oportunidad de desarrollar destrezas de comunicación social que como se ha mencionado anteriormente, son imprescindibles para vivir en comunidad.

2

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

Luego de revisar estudios de investigación de diferentes universidades, se han encontrado algunas informaciones que tienen relación con el tema de la presente investigación. Estas son:

ECHEVARRÍA GONZÁLEZ Jaime Luis. PEÑA HERNÁNDEZ Miguel Ángel. Juegos tradicionales como alternativa de enseñanza para el desarrollo integral. (2011). En esta tesis de grado de carácter documental, los autores resaltan el juego como una herramienta muy acertada en el ejercicio de la educación que ayuda a fomentar el desarrollo integral en los niños, además de despertar la conciencia individual y colectiva. A través del tiempo los niños han perdido el gusto por los juegos tradicionales, he allí la importancia de la labor docente quién debe aprovechar los espacios en donde los niños puedan rescatar la tradición de la cultura y por medio de ellos obtener un desarrollo de aprendizaje más eficaz.

LOSADA Ana C. Organización en la clase de música en el preescolar para niños. La autora busca con este estudio de investigación, lograr una buena metodología para las clases de música en el pre-escolar, teniendo en cuenta que esta etapa es la más importante en el niño puesto que la capacidad sensorial según Piaget se desarrolla entre los 2 y 4 años, edad en la que están en preescolar. La autora menciona al profesor Ramón G. Bonfil, quien escribe que no puede existir la educación integral, si la música no contribuye a despertar el sentimiento estético y la creatividad en los niños; con ello afirma que la clase de música debe dejar de ser un espacio de recreación o la clase para aprender canciones sin fundamento alguno, para convertirse en una actividad formativa, sin perder su carácter lúdico que por medio de la creatividad, definida como descubrimiento, en donde se desarrolle la sensibilidad auditiva, apoyando el desarrollo del lenguaje y el manejo corporal del niño.

CABRELLES SAGREDO María Soledad. LAGO CASTRO Pilar. La mejora del aprendizaje musical a través del juego musical. (2010). Con esta Tesis Doctoral las autoras indagan y profundizan en el conocimiento de los procesos de la enseñanza musical, tomando el juego musical como factor potenciador en el proceso cognoscitivo de los niños, motivándolos a la exploración y experimentación constantes; señalan que el juego es un aprendizaje guiado, y concluyen que es jugar con lo aprendido. En el documento manifiestan las dificultades y rechazo que tienen los niños al aprendizaje abstracto de la lecto-escritura musical, el docente de música debe encontrar la manera de unir juego, música y

educación. Es entonces el juego una estrategia que logra motivarlos para obtener mejores resultados en el momento del aprendizaje, que necesita atención y memoria. Afirman que si aumenta la motivación, aumenta la atención y la memoria, por lo tanto aumentará el aprendizaje.

PORTAL TRUJILLO Deborah. El método Dalcroze en el desarrollo psicomotor grueso en niños de 5 años. 2011. Investigación que después de una descripción de los principales métodos de la educación musical, realiza el planteamiento de un trabajo de campo para implementar el método Dalcroze aplicado en una población específica de 27 estudiantes, para un posterior análisis. La autora a través de su trabajo investigativo define los principales elementos musicales que se deben trabajar desde la niñez, y la importancia del desarrollo psicomotor lingüístico, cognitivo y emocional que evidencia la música en su proceso de aprendizaje. Afirma que los niños aprenden a través de la vivencia, espontáneamente aplicando los procesos de memoria e imitación.

Analizando los diferentes trabajos de investigación se evidencia que el juego se ha utilizado de manera eficiente como herramienta que complementa el ejercicio de la educación ayudando a fomentar el desarrollo individual y colectivo de los estudiantes, aprendiendo a través de la vivencia, la experiencia y la imitación a fortalecer la sensibilidad auditiva, el manejo del lenguaje, la memoria, entre otros. El juego en la música, además, tiene un papel esencial en el desarrollo integral del

niño pues contribuye a despertar el sentimiento estético, la creatividad, ayudando a potenciar la exploración.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. EL JUEGO

Jugar es una acción que se realiza con el fin de encontrar diversión y entretenimiento, es una actividad que representa en el ser humano un acto creativo utilizado muchas veces como herramienta de aprendizaje.

A través del tiempo se ha descubierto que el juego ayuda al estímulo mental y físico, además de favorecer el desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas, adquiriendo un mayor potencial cognitivo, perceptivo y de activación de la memoria.

A través del juego se pueden obtener grandes beneficios tanto en los niños como en los adultos, al contribuir a un estado físico y emocional saludable. Cuando jugamos nos olvidamos de preocupaciones, y luego aunque cansados nos sentimos renovados (Fernandez, 2012)

La importancia del juego resulta principalmente de sus posibilidades educativas, porque puede ser base de la educación integral, ya que sus beneficios no solamente van dirigidos al desarrollo cognitivo y psicomotriz, sino en el proceso afectivo-social, donde un niño puede fortalecer valores como la capacidad de liderazgo, autodisciplina, trabajo en equipo, generosidad, entusiasmo y la sana competencia.

...El juego resulta ser una actividad creativa natural, tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital. (MONGE ALVARADO, ANGELES, & MENESES MONTERO, 2001)

Con el juego, los niños se sienten libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades, sin darse cuenta ejecutan una acción repetidas veces hasta dominarla, solo por el goce de hacerlo bien y ganar.

Los juegos se pueden clasificar en dos grandes grupos, físicos y mentales, a estos últimos pertenecen los juegos de mesa, que eran una actividad muy común en las familias, cuando había temporada de lluvia, cumpliendo la función de integrarlos y generar espacios para compartir.

Actualmente muchos de los juegos de mesa incluyen elementos didácticos y de aprendizaje para los niños, generalmente el azar se convierte en una excusa para la inclusión de elementos de desafío intelectual que desarrollen y fomenten la capacidad de aprendizaje.

2.2.2.1. EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN

Varias teorías han resultado de trabajos de investigación acerca de la importancia del juego en la educación, como herramienta para el éxito académico y el correcto aprendizaje, considerándolo básico en el desarrollo de la creatividad para resolver problemas.

El pedagogo alemán Federico Froebel (1782-1852), consideraba que la educación en la niñez se origina en tres tipos de operaciones: la acción, el juego y el trabajo; a partir de esto crea los centros pre-escolares para implementar la educación a través de la naturalidad infantil y la espontaneidad.

"El juego es una forma de aprendizaje que une la mente, el cuerpo y el espíritu" María Montessori (1870-1952). Esta pedagoga italiana dejó grandes aportes a la educación; creyó fielmente en el juego como estrategia de aprendizaje. Ella creó material didáctico como formas geométricas, palos, lápices, pinturas para sus objetivos y propuso unos muebles de acuerdo al tamaño de los niños. Su teoría se basaba en los principios de la libertad, vitalidad, actividad e individualidad en el ejercicio del aprendizaje.

Ovide Decroly (1871-1932) "Escuela para la vida, por la vida". De nacionalidad Belga, pedagogo, psicólogo, médico y docente, defendió el principio del respeto por el niño y por su personalidad, oponiéndose a la enseñanza rígida y pasiva.

Para él, el juego debía introducirse necesariamente en el programa escolar, pues se asocia a todas las tendencias; por medio de éste se comprende cuál es su valor en el desarrollo infantil. Su teoría se basa en los principios de la globalización y el interés, contribuyendo por medio de estos al desarrollo del juego educativo como herramienta para el proceso de aprendizaje.

Decroly clasifica los juegos en las siguientes categorías:

Juegos de desarrollo sensorial y aptitud motriz

Juegos de iniciación matemática

Juegos referentes a la noción del tiempo

Juegos de iniciación a la lectura

Juegos de gramática y comprensión del lenguaje.

2.2.1.2. EL JUEGO EN EL AULA DE CLASE

En su artículo, "**El juego en los niños: enfoque teórico**", Monge y Meneses escriben sobre la importancia del papel del educador en el juego, él debe ser solamente la guía, su participación indirecta, puede ser el que genere el espacio y tiempos necesarios para que se realice la actividad, siempre debe buscar ser un hábil mediador para las situaciones de dificultad que se puedan presentar, estando presente podría sugerir a un individuo repetir un reto que tras varios intentos no haya podido resolver, y así evitar sentimientos de frustración.

2.2.1.3. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

*"Si nos fijamos en lo que produce el aprendizaje,
la memoria y el bienestar, el juego es fundamental"*

Stuart Brown

Presidente del Instituto Nacional de Juego

Estados Unidos. Mayo 2008 Conferencia TED

Las implicaciones e influencia del juego en los procesos cognitivos y de aprendizaje pueden generar sorpresa en un investigador desprevenido debido a las hipótesis planteadas y a los descubrimientos relacionados con la verdadera esencia del juego. Si bien los estudios científicos referentes al contexto biológico, social y psicológico alrededor de éste aún no han sido finalizados, los resultados que han arrojado hasta el momento son concluyentes ya que se ha visto como lo lúdico está presente en el diario vivir de los individuos. Este hecho lo presenta así el catedrático e historiador holandés Johan Huizinga, en su obra el Homo Ludens (1938) donde determina el juego como fenómeno cultural y génesis de los procesos creativos en todas las edades y etapas del ser humano viéndolo no solamente como una función biológica de éste. Por su parte, la neurociencia apoya el papel del juego en la educación con afirmaciones como la siguiente:

Nada estimula el cerebro como jugar. El juego tridimensional activa el cerebelo enviando gran cantidad de impulsos al lóbulo frontal, ayudando de esta forma a desarrollar la memoria contextual (Brown & otros).

Se observa entonces, que no es posible ignorar al juego, bajo ningún punto de vista (antropológico, cultural o neurocientífico); (Huizinga, 1954) indica que es insuficiente determinar al ser humano como Homo Sapien (hombre que sabe) o como Homo Faber (hombre que fabrica), e introduce al Homo Ludens (hombre que juega) pues el juego es entonces, innato en el ser humano y en los animales en general y desde tiempos remotos se ha utilizado como método de enseñanza y desarrollo integral.

El juego contribuye al desarrollo de quien lo practique en **el plano intelectual-cognitivo** (se fomenta la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador); **en el volitivo-conductual** (se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo); y en el **afectivo-motivacional** (interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad) (Andrade G & Ante Bravo). Así pues, las ventajas del juego en el proceso

de aprendizaje son innumerables y se han demostrado a lo largo de los años.

Ahora, dentro de las clasificaciones del juego se encuentra el juego didáctico

"una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz". (Ortiz, A. L., 2005).

Los juegos que hacen parte del desarrollo del presente Proyecto de Grado son los didácticos y con la aplicación de estos se conducirá a los estudiantes al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito en la materia y ayudan a superar dificultades. (Sanchez Benitez, 2008)

2.2.1.4. LOS JUEGOS DE MESA Y LA MEMORIA EN EL APRENDIZAJE

***"Me lo contaron y lo olvidé. Lo vi y lo entendí.
Lo hice y lo aprendí"***
Confucio

Hacen parte de las bases del aprendizaje la motivación, la comunicación y la memoria, esta última tiene un carácter activo toda vez que recrea el significado y lo hace propio. Según

Piaget la memoria es "un almacenamiento de informaciones codificadas gracias a procesos de asimilación perceptiva y conceptual", pero en los procesos de aprendizaje se trata de mucho más que recibir datos, la persona que recibe la información, en este caso el estudiante, debe realizar un proceso de construcción de esquemas a partir de ésta. Sin embargo, existen concepciones diferentes al papel de la memoria en el aprendizaje como el modelo de la memoria dinámica (Schank, 1995), en el que se explica que la memoria está organizada por significados en los que se construye conocimiento con cada estímulo en la medida de la experiencias. El individuo transforma el nuevo conocimiento adquirido basándose en sus estructuras mentales. En el momento en que a los estudiantes se les brindan los principios y los hechos fuera del contexto de su uso, simplemente no tienen las experiencias concretas que necesitan como materia prima para aplicar apropiadamente lo que han aprendido y se pierde la atención y motivación (Schank), generando olvido y finalmente evitando el aprendizaje continuo.

Por su parte, (Gagné, 1975) indica que la retención, recordación y generalización o transferencia, hacen parte del proceso de aprendizaje, siendo las dos primeras parte de los procesos incluyentes en la memoria. Por medio de los juego de mesa se estimularán estas dos primeras fases (retención y recordación) logrando un efecto en la memoria sensorial, primaria y en la memoria de largo plazo. Según el artículo *La mejora del aprendizaje musical a través del juego musical*, (Cabreles Sagredo & Lago Castro, 2010), se recuerda cuatro veces más información cuando se asocia la vista, el oído y la acción que

cuando solamente se escucha y de igual manera, los procesos de asociación posteriores tienen resultados más eficientes; así, aumenta la atención que se logra captar mediante la implementación de juegos en el proceso cognitivo.

Según (Linaza, 2011), los juegos de mesa fomentan la concentración, el desarrollo cognitivo, la capacidad de asociación y agilidad mental, la aceptación de las reglas, la resolución de problemas, las habilidades sociales, la participación, la constancia, el juego en equipo y la autonomía.

2.2.2. OBJETOS INTERMEDIADORES Y GENERACIÓN DE CONOCIMIENTO

Según el modelo SECI, (Nonaka & Takeuchi), el conocimiento se crea al convertir el conocimiento tácito en conocimiento explícito; el conocimiento tácito definido como lo aprendido gracias a la experiencia personal e involucra factores intangibles como las creencias, el punto de vista propio y los valores, las ideas personales, la intuición y las corazonadas, todos ellos elementos subjetivos, son parte integral de este conocimiento. El conocimiento explícito, es aquel que se puede expresar a través del lenguaje formal: especificaciones, manuales, también de lo explícito a lo tácito, en este proceso de conversión se encuentran cuatro modos específicamente:

- Socialización: De Tácito a Tácito, donde se comparte y crea el conocimiento a través de la experiencia directa. Proceso grupal.

- Exteriorización: De Tácito a Explícito, donde se articula el conocimiento tácito por medio del dialogo y la reflexión. (Persona a grupo).
- Combinación: De Explícito a Explícito, donde se sistematiza y aplica el conocimiento y la información explícita. (Grupo a otro grupo o a la Institución Educativa)
- Interiorización: De Explícito a Tácito, donde se aprende y se adquiere un nuevo conocimiento tácito por medio de la práctica. (Institución a persona).

De igual manera (Krogh, Ichijo, & Nonaka, 2001) en su libro *Para facilitar la creación del conocimiento* proponen los siguientes pasos:

Compartir conocimiento tácito: Explicación por parte del docente.

Creación de conceptos: Estudiante genera conceptos abstractos.

Justificación de conceptos: En la medida que el juego se desarrolla los conceptos de la primera fase se justifican y se afianzan.

Construir un objeto intermediador: Juego de Mesa en sí. A través de este, los estudiantes generan conocimiento.

Internivelar todo el conocimiento: Retroalimentación con la totalidad del grupo

El anterior modelo es importante en el desarrollo de los cuatro juegos de Mesa que hacen parte del Proyecto de grado. Se espera que durante la participación de los estudiantes en los juegos desarrollados, la atención de estos se centre en el juego, de esta manera la motivación por el aprendizaje se incrementará, así como el estímulo a la memoria que a su vez es alimentada por la alta atención en la actividad. Las comunicaciones verbales y no verbales estarán presentes durante todas las sesiones reforzando no solamente el conocimiento musical sino que también enseñando valores y reglas sociales, bien se ha dicho que es posible conocer mejor a una persona en una hora de juego que en varias horas de conversación.

2.2.3. PSICOLOGÍA DEL COLOR

Dentro de la construcción de los juegos de mesa, es importante analizar cuáles son los colores apropiados para su diseño y elegir la mejor combinación para lograr los objetivos de aprendizaje y concentración de manera efectiva.

"El color fabrica todo un universo imaginario. Nos hace viajar a las islas, nos sumerge en el mar o nos sostiene en pleno cielo"

(Grafismo Fundamental - Abraham Moles /Luc Janiszewski).

Existen varias teorías sobre el uso de colores y sus combinaciones en el diseño gráfico de diversos productos o ambientes. En este caso en particular, se consideraron aspectos para el diseño de los juegos de mesa contruidos como los estudios sobre las sensaciones y reacciones que ciertos colores generan sobre las personas que interactúan con ellos y el tono de color que puede parecer diferente cuando se coloca sobre diferentes fondos, basado en (Albers, 1979), profesor alemán y artista que estableció influyentes programas de educación artística en el Siglo XX, quien mencionó en su libro la frase *"Ningún color puede ser evaluado sin su entorno"*.

Las diferencias de tono, los colores reciben influencias que se reflejan en su luminosidad y oscuridad, calidez y frialdad, brillo y sombra, según los colores que los rodeen (Netdisseny). A continuación se describen los significados de los colores utilizados según las teorías de la sicología del color (Valencia Ilusion Studio, 2013) de Johann Wolfgang von Goethe, primer científico en formular teorías de sicología del color vigentes aun en nuestros días.

AMARILLO Es el color de la luz del sol. Genera calor, provoca buen humor y la alegría. Actúa como un energizante positivo que no llega a ser agresivo. Estimula la vista y actúa sobre el sistema nervioso. Está vinculado con la actividad mental y la inspiración creativa ya que despierta el intelecto y actúa como anti fatiga.

ROJO Es el color de la vitalidad y la acción, ejerce una influencia poderosa sobre el humor de los seres

humanos, si se utiliza en pequeños detalles brinda calidez.

NEGRO Confiere nobleza y elegancia.

BLANCO Capaz de potenciar los otros colores vecinos; crea una impresión luminosa de vacío positivo y de infinito. El blanco es el fondo universal de la comunicación gráfica.

VERDE Es el color más fácil de visualizar por el ojo humano y evoca la paciencia.

AZUL Suscita una predisposición favorable, puede sugerir optimismo.

De igual manera los layout o bocetos que se utilizaron durante el diseño de los juegos resaltan el uso de los fondos llamativos con temática musical con el objetivo que el estudiante entre en contexto inmediatamente.

2.2. DEFINICIÓN DE CONCEPTOS

Para entender la música, es importante conocer los diferentes aspectos que la componen, desde su parte teórica hasta su historia (OSCROVE'S WEBLOG), por esta razón los juegos realizados abarcan conceptos básicos como intervalos, escalas y armaduras, algunos más avanzados como dominante 7 con resolución; y así mismo, desarrollan en los niños habilidades en

lectura y escucha (solfeo y entrenamiento auditivo) y apreciación musical (historia).

Sabiendo que un intervalo se define como la distancia entre dos notas y que para algunos estudiantes es bastante complejo aprender no solo a diferenciarlas auditivamente sino visualmente. El juego desarrollado, los familiariza con la clasificación dependiendo de sus características, los grados y los tonos, y así disminuye la confusión que suele haber con estos dos términos. Por otra parte, aclara el concepto de escala, sucesión de sonidos dentro de una tonalidad, y las alteraciones propias en la notación musical como sostenidos o bemoles para construir e identificar de manera efectiva una armadura de tonalidad.

La importancia del desarrollo de habilidades en solfeo y entrenamiento auditivo se comprende fácilmente al revisar la definición del primer término, la cual incluye, la educación del oído, la del sentido rítmico, la coordinación de los movimientos, la facilidad y rapidez de lectura, tanto vocal como instrumental (Valenzuela, 2002).

Con lo anterior, el estudiante no solo se familiariza con los términos básicos y avanzados de la teoría y gramática musical, sino que además es guiado en una práctica musical consciente mediante el entrenamiento y reproducción de sucesos musicales y en el reconocimiento y definición técnica adecuada.

3

MARCO METODOLÓGICO

3.1. MODELO DE INVESTIGACIÓN

Siendo un proyecto de carácter pedagógico es apropiado enmarcarlo bajo un diseño metodológico mixto, ya que implica el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, de una investigación exploratoria y experiencial, en tanto el objetivo sea la búsqueda de la transformación de elementos como el proceso y apropiación del conocimiento, para superar dificultades y proponer alternativas que favorezcan el desarrollo de la educación musical. (Perez Gómez, 1996).

3.2. POBLACIÓN

La población de estudio lo representan los estudiantes matriculados en el Programa de Formación Musical e Instrumental León XIII, del Colegio Salesiano León XIII, localidad Candelaria en Bogotá, Colombia.

UBICACIÓN LOCALIDAD CANDELARIA

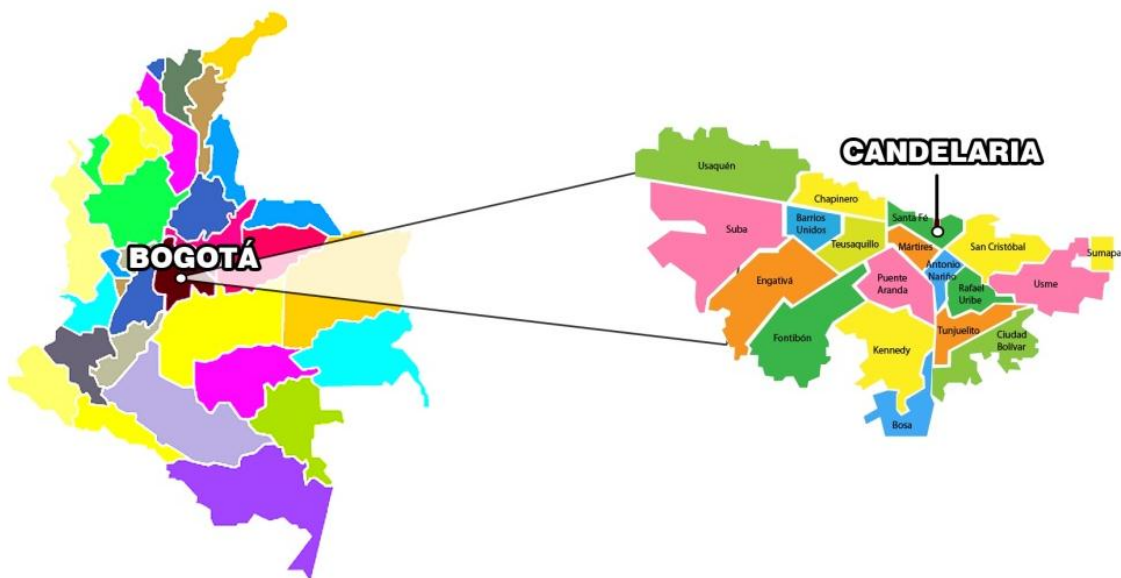


Ilustración 1 Tomado de http://www.sanjuandeuraba-antioquia.gov.co/mapas_municipio.shtml?apc=bcxx-1-&x=1399307
 y <http://www.casas.masterpredios.com/>
 Adaptación para éste proyecto PAOLA ENCISO

UBICACIÓN COLEGIO SALESIANO DE LEÓN XIII

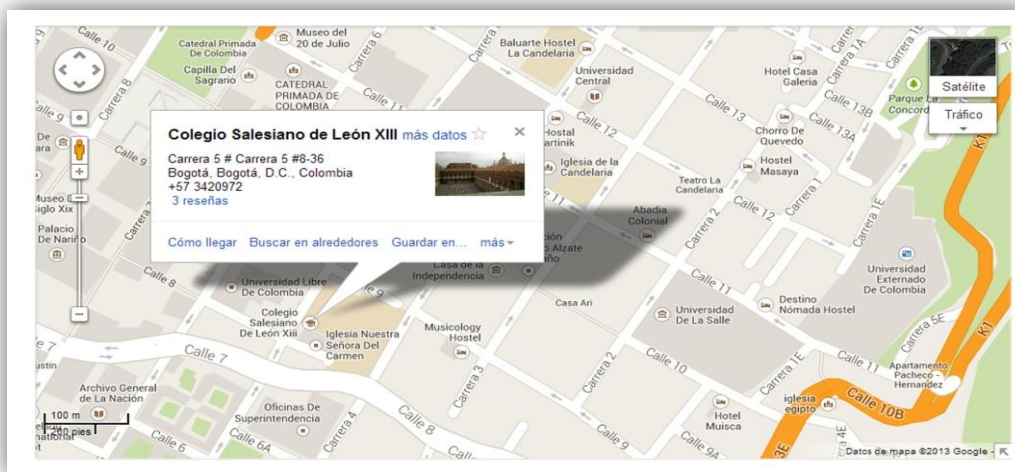


Ilustración 2: mapa de ubicación. Tomado de www.googlemaps.com

El Programa de Formación Musical e Instrumental pertenece a la Presencia Salesiana de León XIII con un convenio entre el Colegio Salesiano de León XIII y el Instituto de Educación para el trabajo y el desarrollo humano cuyo objetivo es formar buenos cristianos y honestos ciudadanos, bajo una formación integral según la filosofía salesiana del sistema preventivo de Don Bosco en donde la formación artística es indispensable, otorgándole gran importancia a la incidencia social, no sólo a nivel teórico, sino con iniciativas prácticas que adelantan grupos juveniles a nivel interno y externo.

El Programa de Formación Musical se fundó en el año 2003, bajo la dirección del Padre Salesiano Mario Peresson Tonelli en la Rectoría del Colegio y el Maestro Italiano Alessandro Tagliaferri S. como director musical. Aun cuando la concepción del proyecto fue conformar la Banda Sinfónica del Colegio, sus directivas coincidieron en que la formación dada a los jóvenes merecía una certificación, ya que ninguna institución musical brindaba a los jóvenes dicha oportunidad. Debido a esto, se obtuvo la Certificación como Centro de Formación Musical e instrumental según Resolución S.E.D. N° 1416 del 17 de Abril de 2007.

Un equipo de 18 maestros se encarga de guiar los procesos musicales de más de 100 estudiantes en las áreas de instrumento, teoría musical y conjunto instrumental, preparándolos para acercarse a continuar los Programas Profesionales Universitarios y Conjuntos Musicales más reconocidos del país.

**GRUPO DE ESTUDIANTES Y DOCENTES DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN
MUSICAL E INSTRUMENTAL LEÓN XIII**



Ilustración 3. Programa de Formación Musical e Instrumental León XIII.

Noviembre de 2012. Fotografía Sandro Mozo

El área de Artística que funciona dentro del Plan de Estudios del Colegio, juega un papel importante dentro del proceso musical, cada uno de los 950 estudiantes de bachillerato elige una asignatura de artística (escultura, dibujo artístico, dibujo técnico, teatro, banda marcial, música popular o sinfónica) Los estudiantes de Sinfónica son los que pertenecen al Programa de Formación Musical y utilizan las 2 horas semanales de artística para realizar su práctica instrumental individual y resolver las

dudas o reforzar las temáticas de las asignaturas teóricas del programa. Es allí donde se realiza el trabajo de campo con grupos que no superan los 15 estudiantes.

3.3. FASES DE LA INVESTIGACIÓN

El proceso investigativo que permite la construcción del marco teórico, analiza, compara y examina el juego con los métodos más representativos de la pedagogía musical y que tienen como motor principal a la didáctica para su desarrollo; el marco teórico describe sus principales características y su aplicación en el aprendizaje de conceptos del lenguaje en la educación musical.

Luego de diseñar y construir los cuatro juegos de mesa con temáticas específicas, se realizó un trabajo de campo con la población seleccionada para aplicarlos en el ejercicio complementario de la educación de un programa musical.

Se inicia con una prueba diagnóstica que describe el nivel de conocimientos teóricos de los estudiantes, posteriormente se ponen a prueba los instrumentos previamente contruidos, los juegos de mesa, que están a disposición de los estudiantes por un lapso de un bimestre, para cerrar con una nueva prueba diagnóstica que evalúa y corrobora el progreso de los estudiantes en los conceptos definidos.

3.4. INSTRUMENTOS RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Según Arias (Arias, 1999), los instrumentos de recolección son los diferentes recursos de los que un investigador puede valerse para realizar el análisis, extraer y almacenar información, tales como fichas, guías de entrevista, matrices de observación, cuestionarios y grabaciones; estos se deben ubicar dentro de las técnicas de recolección de datos: observación directa o las dos modalidades de encuesta (entrevista, cuestionario)

En el trabajo de investigación se identificaron siete categorías de análisis de las cuales tres se analizan de manera cuantitativa y otra cuatro de manera cualitativa.

Tabla 1 Criterios de análisis

ANÁLISIS CUANTITATIVO	ANÁLISIS CUALITATIVO
Intervalos	Teoría musical
Armaduras de Tonalidad	Lectura ritmo - melódica
Dominante con séptima	Entrenamiento auditivo
	Apreciación musical

Para ello se trabajan diferentes instrumentos de recolección de información: encuestas a docentes de teoría musical y cuestionarios de diagnóstico y verificación a los estudiantes.

3.5. ANÁLISIS DE DATOS

La observación es la principal técnica de recolección de datos que se utiliza en este proyecto de investigación. En especial la observación participante, ha sido utilizada en varias disciplinas como instrumento en la investigación cualitativa para recoger datos sobre la gente, los procesos y las culturas. (Kawulich, 1999). Así pues, teniendo como base los instrumentos de Escalas de observación y formatos de categorías, listas de control y test diagnósticos propias de la técnica de observación, se inicia el trabajo de campo con la población asignada.

Enfocado en el objetivo principal se utiliza el juego de mesa previamente construido, precedido de la clase teórica que explica el concepto determinado. Los estudiantes están alerta y expectantes por iniciar el juego en una clase en la que no se había utilizado esta herramienta como estrategia de enseñanza-aprendizaje dentro del aula.

Al finalizar cada una de las sesiones, se aplica un instrumento para evaluar el proceso recientemente realizado.

Tabla 2 Matriz de observación

MATRIZ DE OBSERVACIÓN	
FECHA:	
GRUPO:	JUEGO DE MESA:
OBSERVACIÓN	
FORTALEZAS	ASPECTOS A MEJORAR
COMENTARIOS	

A través de las semanas de aplicación de los juegos, se evidencia en los estudiantes motivación y sana competencia, el liderazgo y el carácter para la toma de decisiones dentro del grupo. Solo en una ocasión con el grupo de octavo grado se encontró apatía en uno de los estudiantes durante la participación en la jornada, al finalizar la sesión se justificó que había sido por un factor externo. La motivación es tal que al terminar el trabajo de campo y realizar un cambio en la metodología de clase, los estudiantes reclaman que vuelva el juego al aula.

Las sesiones tuvieron una participación activa en donde la atención evidentemente no se centra en el maestro sino en cada una de las situaciones que viven en grupo los estudiantes, hubo absoluta interacción estudiantes - docente, pues este último no solo tiene el rol de moderador o líder sino que interviene como un participante más dentro del juego. En algunas ocasiones el tiempo era insuficiente para terminar el juego **Reto Musical** y se percibía en los estudiantes tristeza por esta situación. Al pasar las semanas el juego se desenvuelve mucho mejor, y los participantes han ganado agilidad, seguridad y confianza al responder.

Finalizada la prueba de campo se utiliza una lista de control de observación para evaluar diferentes ítems trabajados dentro de las sesiones

Tabla 3 Tabla de Control de observación

Pregunta	Siempre	Frecuentem ente	A veces	Nunca
1. ¿Asistieron todos los estudiantes a las sesiones?		X		
2. ¿La actividad fue centrada en los estudiantes?	X			
3. ¿Hubo interacción profesor – estudiante?	X			
4. ¿Participaron los estudiantes activamente?		X		
5. ¿Fue una actividad agradable para los estudiantes?	X			
6. ¿Se adaptaron fácilmente a las reglas de juego?		X		
7. ¿Se percibió constancia en la motivación de los estudiantes?		X		
8. ¿Ocurrió algo extraño o inusual?			X	
9. ¿Los estudiantes tomaban decisiones acertadas dentro de su rol de participantes?		X		
10. ¿Los juegos de mesa fueron efectivos?		X		
11. ¿Se evidenciaron cambios positivos en los estudiantes durante las sesiones?	X			
12. ¿Fue suficiente el tiempo dedicado a las actividades?		X		
13. ¿Los estudiantes tomaban decisiones con seguridad?		X		
14. ¿Las sesiones terminaron con la sensación que se había aprendido?	X			
15. ¿Se alcanzaron los objetivos trazados?		X		

3.5.1. ANALISIS DEL JUEGO UNO MUSICAL

En séptimo grado, que se divide en dos grupos (701-702 y 703-704), se aplica una prueba diagnóstica que refleja el nivel de entendimiento de los estudiantes frente al tema de Intervalos. La prueba consta de 30 ejercicios en donde los estudiantes identifican y construyen intervalos de manera ascendente y descendente.

Durante 5 sesiones semanales se aplica el juego UNO MUSICAL al grupo 703-704. Finalmente, y luego de dos meses, se realiza una nueva prueba a todos los estudiantes de grado séptimo, con 30 nuevos ejercicios de construcción e identificación de intervalos.

The image shows two side-by-side worksheets for interval tests. Each worksheet has a header with the title and 'Tema: Intervalos', followed by fields for 'Nombre', 'Edad', and 'Fecha'. The left worksheet is titled 'PRUEBA DE DIAGNÓSTICO' and the right one is 'PRUEBA DE VERIFICACIÓN'. Both worksheets contain three numbered exercises:

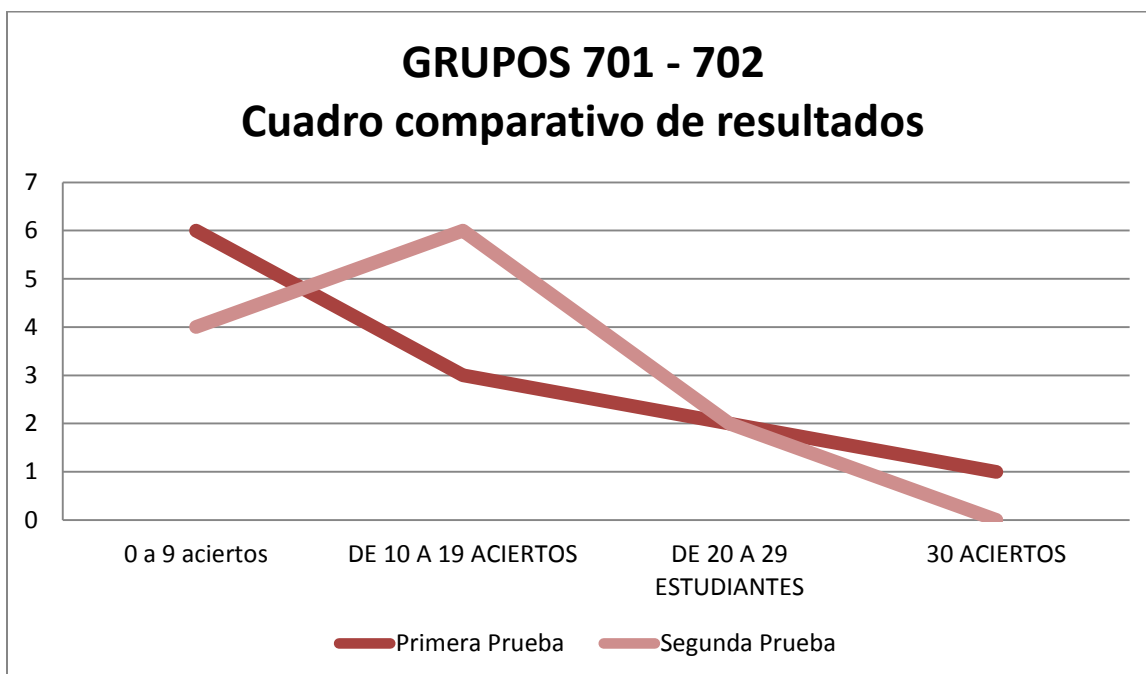
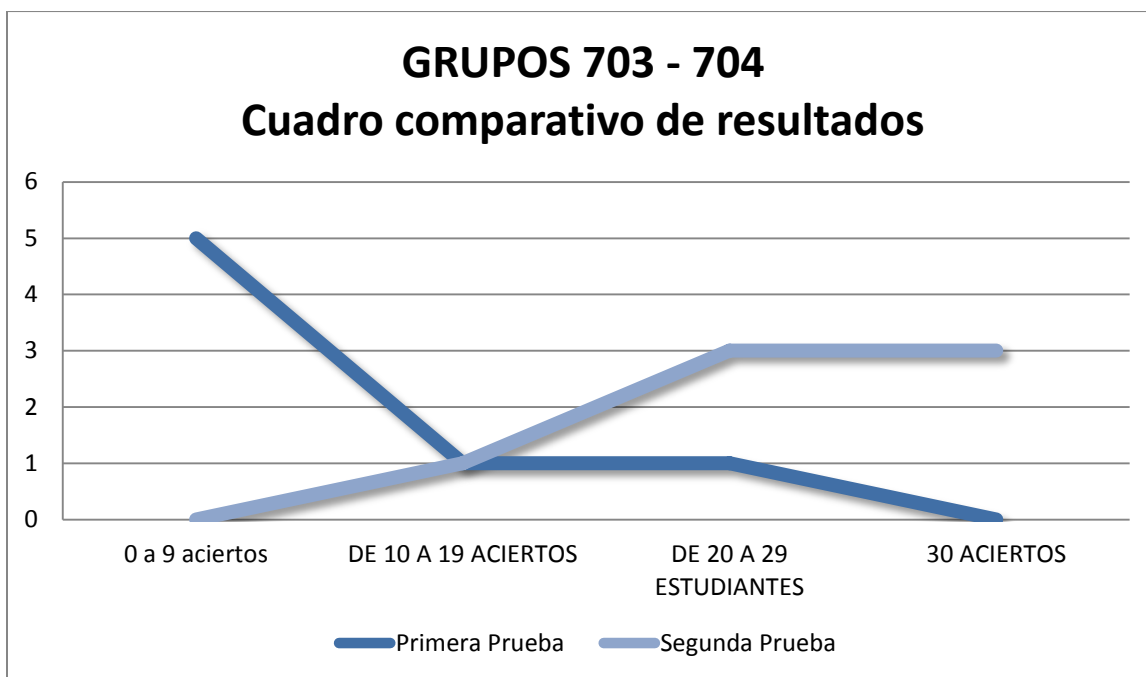
- Identify and write the name of the interval shown on a staff.
- Construct the following ascending intervals: 6 mayor, 3 menor, 5 justa, 2 mayor, 3 mayor (top staff); 3 mayor, 3 disminuida, 2 mayor, 5 disminuida, 4 aumentada (bottom staff).
- Construct the following descending intervals: 2 menor, 3 mayor, 5 justa, 2 menor, 6 mayor (top staff); 3 mayor, 3 disminuida, 2 mayor, 5 disminuida, 4 aumentada (bottom staff).

Ilustración 4 Prueba de diagnóstico y verificación. Tema Intervalos

Tabla 4 Resultados de pruebas de diagnóstico y verificación. Tema Intervalos

PRUEBA DIAGNÓSTICO		
FECHA	10 DE ABRIL DE 2013	12 DE ABRIL DE 2013
GRUPOS	703 - 704	701 - 702
No DE ESTUDIANTES	7	12
RESULTADOS		
DE 0 A 9 ACIERTOS	5 estudiantes	6 estudiantes
DE 10 A 19 ACIERTOS	1 estudiante	3 estudiantes
DE 20 A 29 ESTUDIANTES	1 estudiante	2 estudiantes
30 ACIERTOS	ningún estudiante	1 estudiante

PRUEBA DE VERIFICACIÓN		
FECHA	5 DE JUNIO DE 2013	7 DE JUNIO DE 2013
GRUPOS	703 - 704	701 - 702
No DE ESTUDIANTES	7	12
RESULTADOS		
DE 0 A 9 ACIERTOS	Ningún estudiante	4 estudiantes
DE 10 A 19 ACIERTOS	1 estudiante	6 estudiantes
DE 20 A 29 ESTUDIANTES	3 estudiantes	2 estudiante
30 ACIERTOS	3 estudiantes	Ningún estudiante



3.5.2. ANALISIS DEL JUEGO ARMA-DURAS

En séptimo grado que se divide en dos grupos (701-702 y 703-704), se aplica una prueba diagnóstico que refleja el nivel de entendimiento de los estudiantes frente al tema de armaduras de tonalidad. La prueba consta de 15 ejercicios en donde los estudiantes identifican y construyen armaduras de tonalidad mayores y menores, además de definir conceptos de ésta misma temática.

Durante 5 sesiones semanales se aplica el juego ARMA-DURAS al grupo 701-702. Finalmente, y luego de dos meses, se realiza a todos los estudiantes de grado séptimo, una nueva prueba muy similar a la primera en cuanto a la composición de los ejercicios.

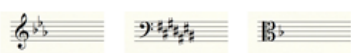
PRUEBA DE DIAGNÓSTICO
Tema: Armaduras de Tonalidad

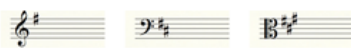
Nombre _____ Edad _____ Fecha _____

1. En qué orden aparecen los sostenidos en una armadura de tonalidad?

2. En qué orden aparecen los bemoles en una armadura de tonalidad?

3. Cuál es el significado de una tonalidad relativa?

4. A qué tonalidad mayor pertenecen las siguientes armaduras


5. A qué tonalidad menor pertenecen las siguientes armaduras


6. Cuál es la tonalidad relativa de las siguientes tonalidades


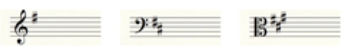
a. Fa Mayor _____	d. Fa menor _____
b. La Mayor _____	e. Do menor _____
c. Mi menor _____	f. Re mayor _____

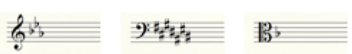
PRUEBA DE VERIFICACIÓN
Tema: Armaduras de Tonalidad

Nombre _____ Edad _____ Fecha _____

1. En qué orden aparecen los sostenidos en una armadura de tonalidad?

2. En qué orden aparecen los bemoles en una armadura de tonalidad?

3. Construye la armadura de las tonalidades solicitadas.

 Fa Mayor Sol Menor Re Mayor
4. A qué tonalidad mayor pertenecen las siguientes armaduras


5. A qué tonalidad menor pertenecen las siguientes armaduras


6. Cuál es la tonalidad relativa de las siguientes tonalidades

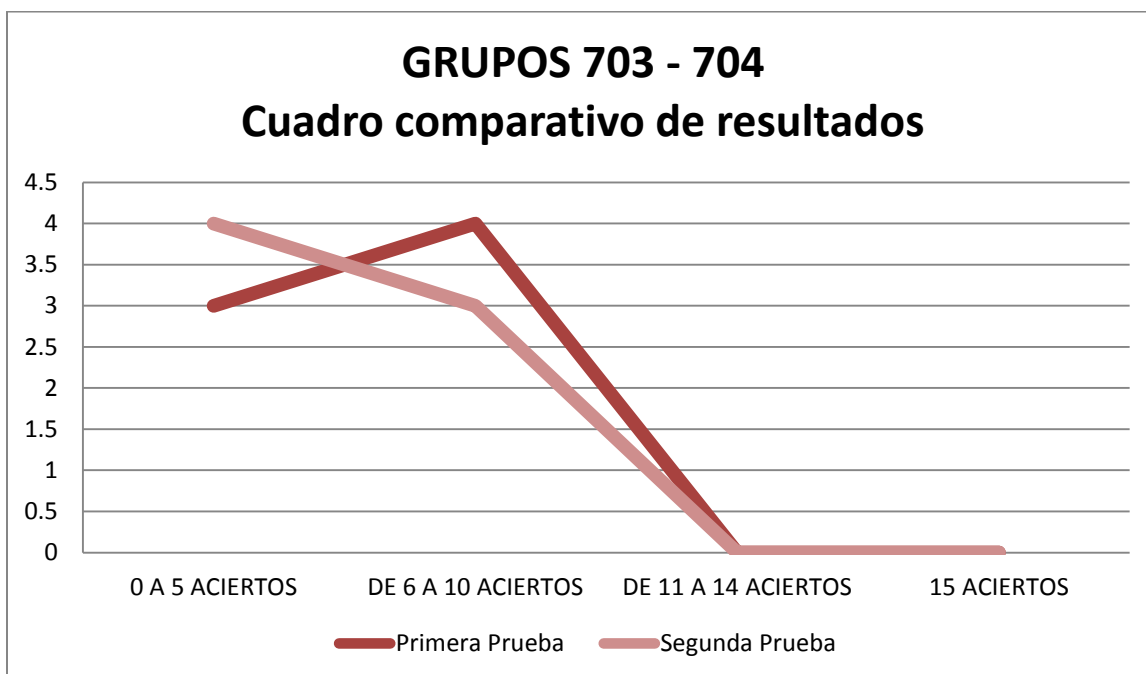
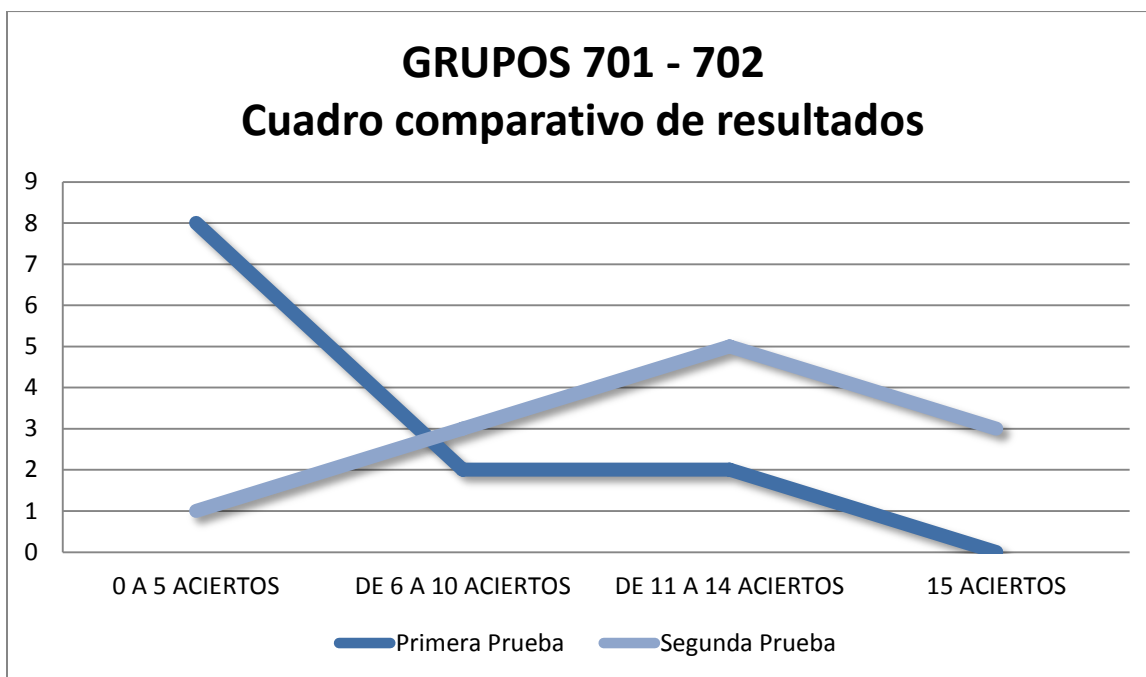
a. Mi Mayor _____	c. Fa menor _____
b. Sol Mayor _____	d. Si menor _____

Ilustración 5. Prueba de diagnóstico y verificación. Tema Armaduras de tonalidad

Tabla 5 Resultados de pruebas de diagnóstico y verificación. Tema Armaduras de tonalidad

PRIMERA PRUEBA		
FECHA	12 DE ABRIL DE 2013	10 DE ABRIL DE 2013
GRUPOS	701 - 702	703 - 704
No DE ESTUDIANTES	12	7
RESULTADOS		
DE 0 A 5 ACIERTOS	8 estudiantes	3 estudiantes
DE 6 A 10 ACIERTOS	2 estudiante	4 estudiantes
DE 11 A 14 ESTUDIANTES	2 estudiante	ningún estudiante
15 ACIERTOS	ningún estudiante	ningún estudiante

SEGUNDA PRUEBA		
FECHA	7 DE JUNIO DE 2013	5 DE JUNIO DE 2013
GRUPOS	701 - 702	703 - 704
No DE ESTUDIANTES	12	7
RESULTADOS		
DE 0 A 5 ACIERTOS	1 estudiante	4 estudiante
DE 6 A 10 ACIERTOS	3 estudiantes	3 estudiantes
DE 11 A 14 ESTUDIANTES	5 estudiantes	ningún estudiante
15 ACIERTOS	3 estudiantes	Ningún estudiante



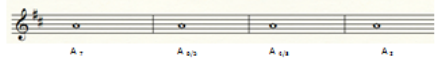
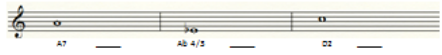
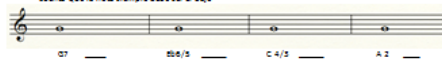
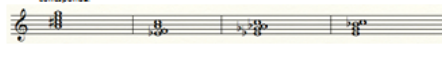
3.5.3. ANALISIS DEL JUEGO BINGO-MINANTE

En grado once se realiza una prueba diagnóstico sobre la temática Dominante 7 con inversiones y resolución donde los estudiantes de los cursos 1101 - 1102 - 1103 deben identificar y construir acordes de dominante en 15 ejercicios que se evalúan en dos partes: Dominante 1 punto, resolución 1 punto, para un total de evaluación de 30 puntos.

Finalmente, y luego de dos meses, se realiza a todos los estudiantes del grupo, una nueva prueba muy similar a la primera en cuanto a la composición de los ejercicios.

PRUEBA DE DIAGNÓSTICO
Tema: Dominante 7, inversiones y resolución

Nombre _____ Edad _____ Fecha _____

- Tomando en cuenta la tonalidad mayor construye la Dominante 7 y cada una de sus inversiones con la resolución correspondiente.

A 7 A 2/3 A 1/3 A 7
- Con cada uno de estos bajos construye el acorde correspondiente y escribe la tonalidad a la que resuelve.

A 7 Ab 4/5 D2
- A partir de la nota dada construye la dominante correspondiente y su resolución, teniendo en cuenta que la nota siempre debe ser el bajo.

D7 Bb4/5 C 4/5 A 2
- Escribe el nombre de cada uno de los acordes y resuélvelos a la tonalidad mayor que corresponde.


PRUEBA DE VERIFICACIÓN
Tema: Dominante 7, inversiones y resolución

Nombre _____ Edad _____ Fecha _____

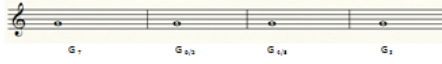
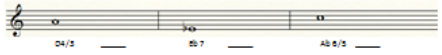
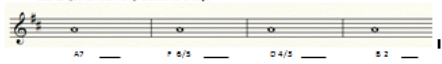

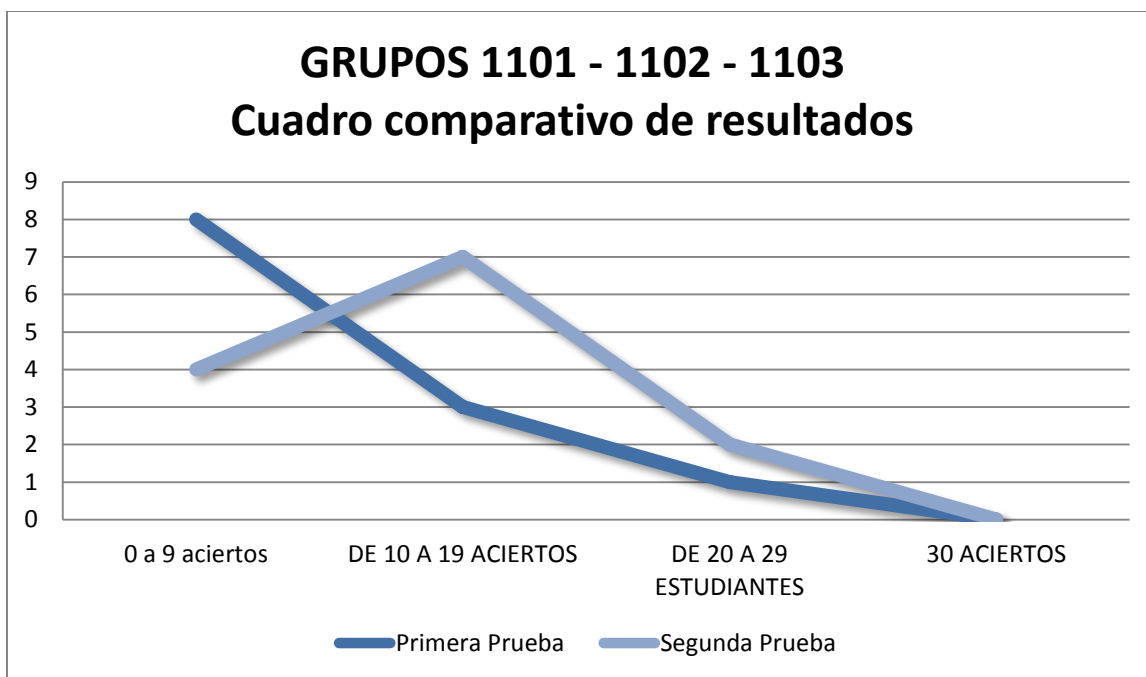
- Tomando en cuenta la tonalidad mayor construye la Dominante 7 y cada una de sus inversiones con la resolución correspondiente.

G 7 G 2/3 G 1/3 G 7
- Con cada uno de estos bajos construye el acorde correspondiente y escribe la tonalidad a la que resuelve.

D4/5 Bb 7 Ab 4/5
- A partir de la nota dada construye la dominante correspondiente y su resolución, teniendo en cuenta que la nota siempre debe ser el bajo.

A 7 F 4/5 D 4/5 B 2
- Escribe el nombre de cada uno de los acordes y resuélvelos a la tonalidad mayor que corresponde.


Ilustración 6. prueba de diagnóstico y Verificación. Tema Acordes de dominante

Tabla 6 Resultados de pruebas de diagnóstico y verificación. Tema Acordes de Dominante

PRIMERA PRUEBA	
FECHA	17 DE ABRIL DE 2013
GRUPOS	1101 - 1102 - 1103
No DE ESTUDIANTES	13
RESULTADOS	
DE 0 A 9 ACIERTOS	8 estudiantes
DE 10 A 19 ACIERTOS	4 estudiantes
DE 20 A 29 ESTUDIANTES	1 estudiante
30 ACIERTOS	ningún estudiante

SEGUNDA PRUEBA	
FECHA	10 JULIO DE 2013
GRUPOS	1101 - 1102 - 1103
No DE ESTUDIANTES	13
RESULTADOS	
DE 0 A 9 ACIERTOS	4 estudiantes
DE 10 A 19 ACIERTOS	7 estudiantes
DE 20 A 29 ESTUDIANTES	2 estudiantes
30 ACIERTOS	ningún estudiante



3.5.4. ANALISIS DEL JUEGO RETO MUSICAL

En grado once se realiza una prueba diagnóstica sobre las diferentes temáticas que se trabajarán en el juego de mesa, donde los estudiantes de los cursos 801 - 802 - 803 deben responder unas preguntas de teoría musical y apreciación musical, seguido de unos ejercicios de entrenamiento auditivo y finalmente una prueba de lectura y entonación.

Finalmente, y luego de dos meses, se realiza a todos los estudiantes del grupo, una nueva prueba muy similar a la primera en cuanto a la composición de los ejercicios.



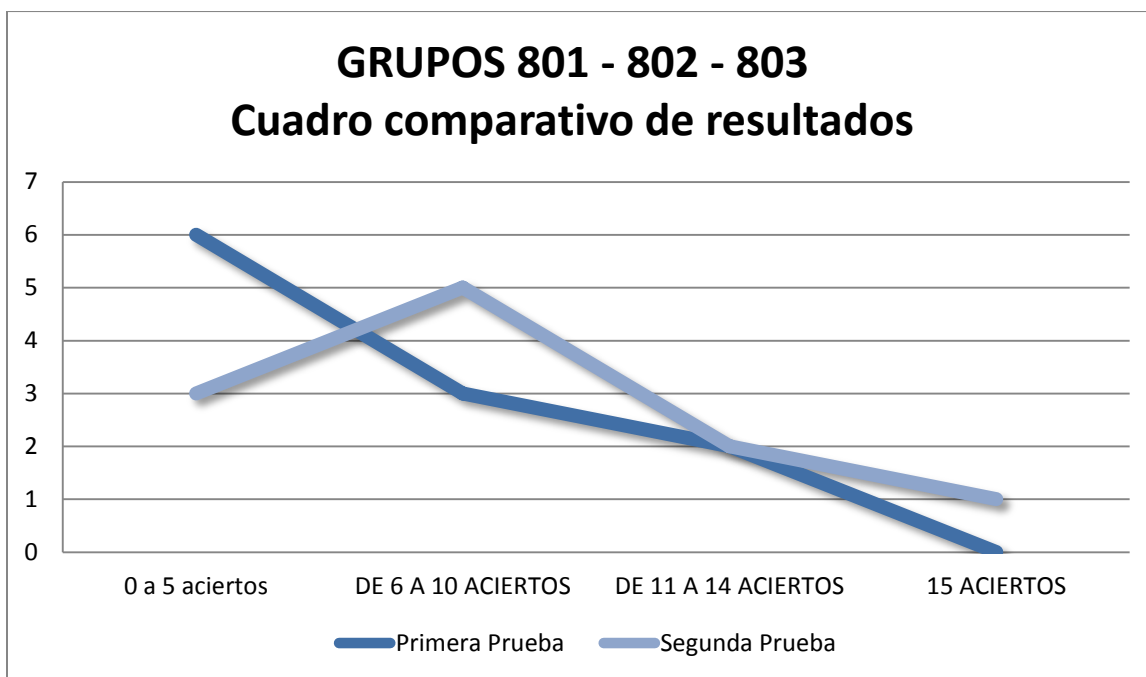
PRUEBA DE DIAGNÓSTICO JUEGO RETO MUSICAL				
Nombre _____ Edad _____ Fecha _____				
TEORÍA MUSICAL Responde las siguientes preguntas				
¿Qué signo es el signo que altera la altura de una nota musical disminuyendo medio tono en ella?				
¿Qué es la unidad básica que se emplea para medir el tiempo?				
¿Qué son los tipos de ligadura que existen?				
¿En qué orden aparecen los sostenidos en una tonalidad?				
APRECIACIÓN MUSICAL Responde las siguientes preguntas				
El salterio es un instrumento musical de la Edad Media. ¿A qué familia de instrumentos pertenece?				
¿Qué son los compositores, letra y música del Himno Nacional de Colombia?				
Forma Musical más destacada de la Edad Media. Canto oficial de la iglesia católica.				
¿Quién es considerado el Padre de la Sinfonía?				
ENTRENAMIENTO AUDITIVO Escribe el nombre de las notas que escuchas luego de la nota SOL.				
1. _____	2. _____	3. _____	4. _____	5. _____
LECTURA RITMO MELÓDICA				
				
PRUEBA DE DIAGNÓSTICO JUEGO RETO MUSICAL				
Nombre _____ Edad _____ Fecha _____				
TEORÍA MUSICAL Responde las siguientes preguntas				
¿Qué son las cuatro cualidades del sonido?				
¿Qué nombre tienen las líneas del pentagrama cuando se ubica la clave de Do en tercera línea?				
La distancia que hay entre dos sonidos se llama...				
¿En qué orden aparecen los bomboles en una tonalidad?				
APRECIACIÓN MUSICAL Responde las siguientes preguntas				
El oboe, la flauta travversa y el clarinete pertenecen a la familia de los instrumentos de...				
Gran Compositor, arreglista, compositor colombiano nacido en 1912. Se le atribuye el Segundo Himno Nacional.				
Cuántos movimientos tiene una sinfonía?				
A qué familia pertenecen los instrumentos cuyo sonido se produce por la vibración de los labios?				
ENTRENAMIENTO AUDITIVO Escribe el nombre de las notas que escuchas luego de la nota SOL.				
1. _____	2. _____	3. _____	4. _____	5. _____
LECTURA RITMO MELÓDICA				
				

Ilustración 7 prueba de diagnóstico y verificación. Juego Reto Musical

Tabla 7 Resultados de pruebas de diagnóstico y verificación. Juego Reto Musical

PRIMERA PRUEBA	
FECHA	15 DE ABRIL DE 2013
GRUPOS	801 - 802 - 803
No DE ESTUDIANTES	11
RESULTADOS	
DE 0 A 5 ACIERTOS	6 estudiantes
DE 6 A 10 ACIERTOS	3 estudiantes
DE 11 A 14 ESTUDIANTES	2 estudiantes
15 ACIERTOS	ningún estudiante

SEGUNDA PRUEBA	
FECHA	15 DE JULIO DE 2013
GRUPOS	801 - 802 - 803
No DE ESTUDIANTES	11
RESULTADOS	
DE 0 A 5 ACIERTOS	3 estudiantes
DE 6 A 10 ACIERTOS	5 estudiantes
DE 11 A 14 ESTUDIANTES	2 estudiantes
15 ACIERTOS	1 estudiante



4

LOS JUEGOS DE MESA

En este capítulo se encuentra la descripción de cada uno de los juegos de mesa diseñados y contruidos para el presente proyecto, sus objetivos, las características de sus cartas y tableros. ¿Cómo se juega? Reglas y penalidades.

Los materiales que se utilizan para la construcción de los juegos:

- Papel Propalcote 300 grs, posteriormente plastificado
- Computador
- Programa de Photoshop
- Impresión Laser
- Marcadores de colores
- Cortador y Regla
- Cartón
- Fichas de Parqués
- Reloj de arena un minuto



UNO MUSICAL

4.1. UNO MUSICAL

2 o más participantes

Este juego cuenta con una baraja que es el elemento esencial y principal del juego. Está compuesto de 152 cartas. La baraja trae 2 tipos de cartas: Las normales (96) y las especiales o comodines (56)

OBJETIVO DEL JUEGO

Reforzar la habilidad de construir ágilmente intervalos ascendentes y descendentes

El objetivo del Uno Musical es deshacerse de todas las cartas que se "roban" inicialmente, diciendo la palabra **UNO MUSICAL** cuando queda la última carta en la mano.

CARACTERÍSTICAS DE LAS CARTAS

CARTAS NORMALES

Este tipo de cartas se dividen en 4 colores:

Azul, Rojo, Verde y Amarillo

y a su vez cada color trae cartas con la escala cromática de ésta manera

Do Do# Re Mib Mi Fa Fa# Sol Lab La Sib Si



CARTAS ESPECIALES O COMODINES

Puntos de repetición: Devuelve sentido

Cuando un jugador lanza esta carta se invierte el sentido normal del juego haciendo que repita turno el jugador que lanzó su carta con anterioridad.

Por ejemplo, si originalmente se jugaba en el sentido del reloj, al jugar la carta se juega contra el sentido del reloj.

Esta es una opción salida cuando el jugador no posea la carta con la nota musical que solicita el juego.

Solo se podrá lanzar una carta Signo de repetición del mismo color de la carta que está en juego



Silencio: Salta turno

Con esta carta el jugador que viene a continuación pierde su turno y lanza el siguiente.

Esta es una opción salida cuando el jugador no posea la carta con la nota musical que solicita el juego.

Solo se podrá lanzar una carta Silencio del mismo color de la carta que está en juego.



Más dos: Carta Castigo

Cuando un jugador lanza esta carta debe ser del mismo color de la carta que está en juego.

La persona que viene a continuación debe robar dos cartas de la baraja y pierde su turno, a menos que posea o un Más dos de cualquier color que puede jugar y así se va acumulando la cuenta al jugador que sigue o un Más cuatro de cualquier color.

Con esta última carta Más cuatro, el siguiente jugador solo podrá poner una igual de cualquier color o robar el acumulado total de cartas.



Clave de sol multicolor: Comodín

Cuando un jugador lanza esta carta, podrá cambiar el color de juego por el que mejor le convenga.

El jugador podrá lanzar esta carta en el momento que desee, cuando no tenga otra alternativa como comodín



Más cuatro: Carta castigo

Esta carta combina varias características de las cartas anteriores.

Al ser lanzarla, el siguiente jugador tendrá que robar 4 cartas y no podrá lanzar una igual para salvarse.

El jugador que la lanza puede elegir el color con el que seguirá el juego



REGLAS DEL JUEGO

Cada jugador en su turno tendrá que lanzar al juego una carta de cualquier color que tenga el intervalo acordado al inicio del juego. Tendrá que decir cuál fue intervalo que resultó (Mayor, menor, disminuido, etc.)

Si un jugador no tiene una carta del intervalo, puede lanzar una carta especial o comodín, esta si debe ser del mismo color de la carta que está en juego.

Si un jugador no tiene una carta que le funcione, tendrá que robar una de la baraja. Si le sirve podrá lanzarla en ese momento, si no le sirve, cederá el turno.

Las cartas de **Puntos de repetición y silencio**, pueden ser lanzadas en cualquier momento del juego, siempre y cuando sea del mismo color de la que está en juego, también podrá lanzarla cuando otra **carta comodín igual** esté en juego, en este caso el jugador podrá lanzarla de cualquier color.

Las cartas "+2" pueden ser lanzadas en cualquier momento del juego, siempre que exista una carta del mismo color, o bien otro +2, ya sea del mismo u otro color.

Las cartas de "+2" son acumulables, es decir, el jugador que recibe el +2 puede lanzar otro, del mismo u otro color y así sucesivamente hasta que quien no tenga una de estas cartas ni un

"**+4**" esté obligado a robar un número de cartas igual al acumulado.

Las cartas de **Cambio de color** pueden ser jugadas en cualquier momento del juego, independiente del color que se esté jugando, e inclusive si hay otro Cambio de color en la pila.

Las cartas "**+4**" pueden jugarse en cualquier momento, siempre y cuando el poseedor de la carta no tenga ninguna otra carta del color jugado actualmente. A diferencia del +2, no se puede hacer acumulado.

¿CÓMO JUGAR?

El juego inicia eligiendo a quien repartirá las cartas y elegirá el intervalo con el que se jugará la partida. Esto se puede hacer de común acuerdo entre los jugadores o bien sacando cada uno una carta y viendo quien tiene la de mayor valor.

El repartidor dará 7 cartas a cada jugador y pondrá el mazo al centro, volteando la carta que esté más arriba, la que dará la pauta del color que se jugará.

Cada jugador en su turno tendrá que lanzar una carta **de cualquier color** que indique el intervalo que se acordó. Tendrá que decir que intervalo resultó (Mayor, menor, aumentado, etc.)

Si el jugador no tiene la carta con el intervalo podrá lanzar una ficha comodín, que tendrá que del mismo color de la carta que está en juego.

Se irán dando vueltas y cada jugador se irá deshaciendo de las cartas que tenga en la mano, en el orden que prefiera, respetando las reglas indicadas anteriormente.

En el momento en que un jugador tenga 1 carta en la mano deberá decir **UNO MUSICAL** para avisar al resto de los jugadores. Si en su siguiente turno logra deshacerse esa carta, será declarado ganador del juego.

Los perdedores, deberán contar la cantidad de cartas que tienen en su poder, teniendo en cuenta que las cartas comodines valen dos puntos y las normales un punto.

PENALIDADES

Si un jugador no dice **UNO MUSICAL** cuando le quede una carta en la mano, y otro jugador lo nota, puede ser acusado y deberá robar 2 cartas del mazo.

Si alguien hace una indicación o ayuda a otro jugador, debe robar 2 cartas del mazo.

Si alguien juega una carta equivocada o no dice correctamente el nombre del intervalo que resultó en su turno, deberá robar una carta

.



RETO MUSICAL

4.2. RETO MUSICAL

2 o más participantes

El tablero consiste en una serie de casillas por las que el jugador se mueve. Cada casilla corresponde a un tema concreto, es decir, al caer en una casilla se deberá responder a una pregunta del tema correspondiente que vendrá indicado por el color e icono de la misma.

OBJETIVO DEL JUEGO

Reforzar los conocimientos teóricos musicales incluyendo elementos de la gramática y el entrenamiento auditivo, además de una categoría de apreciación musical.

El objetivo del juego es ser el primero en llegar a la casilla coda con ocho tarjetas de preguntas (dos respuestas correctas de cada una de las categorías). Cada pregunta ofrece una única respuesta la cual debe ser exacta.

TABLERO DE JUEGO



CATEGORÍAS



Quando un jugador llega a una casilla con el símbolo RETO MUSICAL podrá elegir la categoría de la que quiere contestar la pregunta.

¿CÓMO SE JUEGA?

Se debe elegir un líder (puede ser el docente) que será el que lea las preguntas durante el juego.

Cada jugador comienza apoderándose de una ficha que pondrá en la casilla "**Da capo**" en el centro del tablero.

El jugador moverá la ficha en su turno lanzando un dado. El jugador correrá la cantidad de casillas que indique el dado. Luego de su primer movimiento el jugador podrá hacer su movimiento hacia la derecha o izquierda según la categoría que desee o que necesite contestar.

Al caer en la casilla correspondiente, el líder leerá la pregunta. Habrá un tiempo máximo de un minuto para responderla y un tiempo final para leer la respuesta correcta.

Si el jugador responde correctamente se quedará con la tarjeta para armar su acumulado de ocho (dos de cada categoría). En caso de no responder, o responder incorrectamente la tarjeta vuelve al mazo.

Cuando un jugador consigue llegar a la casilla "a la coda" con sus ocho tarjetas será el ganador de la partida.



ARMA-DURAS

4.3. ARMA-DURAS

2 o más participantes

Es un juego de cartas que contiene 55 tarjetas. 15 de ellas tienen dibujadas una armadura de tonalidad diferente, 15 más contienen el nombre de la tonalidad mayor y otras 15 la tonalidad menor. Las últimas 10 cartas son comodines del juego.

OBJETIVO DEL JUEGO

Reforzar la habilidad de reconocer visualmente las armaduras de tonalidad, el nombre correspondiente de la tonalidad mayor y su relativa menor.

El objetivo del juego es obtener la mayor cantidad de parejas según el moderador lo proponga al inicio de la partida, acumulando además comodines que estarán escondidos entre las demás cartas.

CLASIFICACIÓN DE LAS CARTAS



TARJETA ARMADURA

15 UNIDADES



NOMBRE DE TONALIDAD

30 UNIDADES



TARJETA COMODIN

10 UNIDADES

¿CÓMO SE JUEGA?

El grupo o el líder define cuál es el tipo de parejas que se van a conformar durante la partida.

Armadura - Tonalidad Mayor

Armadura - Tonalidad menor

Tonalidad mayor - Tonalidad relativa

Luego de revolver las tarjetas que estarán en juego, se colocan boca abajo sobre una mesa.

Cada jugador en su turno, Tendrá que poner boca arriba dos cartas al azar, tratando de armar una pareja con los contenidos.

Si las dos cartas logran armar una pareja, el jugador tomará esas dos tarjetas para acumular su puntuación. Podrá automáticamente repetir el turno.

Si las dos cartas no logran arman pareja alguna, el jugador tendrá que volver a colocar las tarjetas boca abajo para ceder el turno al siguiente jugador.

Si un jugador voltea una tarjeta con un comodín, podrá acumular como un punto adicional.

Cuando se acaben las tarjetas en la mesa, cada jugador contará las cartas acumuladas. El ganador de la partida será el que tenga mayor cantidad de parejas y comodines.



BINGOMINANTE

4.4. BINGOMINANTE

2 o más participantes

Es un juego de cartas que contiene 55 tarjetas. 15 de ellas tienen dibujado un acorde de Dominante 7 en cualquiera de las inversiones. 15 más contienen el nombre del acorde. Las últimas 10 cartas son comodines del juego.

OBJETIVO DEL JUEGO

Reforzar la habilidad para reconocer en cualquier clave los acordes de Dominante 7 con sus inversiones, y encontrar ágilmente la tonalidad a la que pertenecen.

El objetivo del juego es obtener la mayor cantidad de tarjetas encontrando la pareja de la tarjeta que está en juego, poniendo la mano rápidamente sobre la tarjeta antes de que se termine el tiempo estipulado por el líder.

¿CÓMO SE JUEGA?

Luego de revolver las tarjetas que estarán en juego, el líder reparte a los participantes por partes iguales un número de tarjetas que contiene el dibujo de la Dominante o su inversión.

Cada jugador despliega sus tarjetas sobre la mesa y en frente suyo, como si fuera un cartón de Bingo.

El líder va poniendo una sobre otra y por intervalos de 5 o 10 segundos (el tiempo se define al iniciar el juego), las tarjetas que contienen los nombres correspondientes a la Dominante.

El jugador tendrá solo esos segundos para identificar si el nombre corresponde a una de sus tarjetas en ese caso la debe tomar poniendo la mano sobre ella.

El jugador debe indicar a que tonalidad pertenece la pareja que ha armado y de esa manera obtendrá la tarjeta. De lo contrario, si se equivoca tendrá que entregar la tarjeta al líder quien la devolverá al mazo.

Si pasan los segundos indicados y el líder pone una nueva tarjeta la anterior ya es tarjeta perdida.

Cuando aparece alguna tarjeta comodín, o alguna tarjeta con el dibujo de las dominantes que han decomisado, el primer jugador que pone la mano sobre ella la ganará y así obtendrá un punto adicional.

Ganará el jugador que al finalizar la ronda tenga el mayor número de tarjetas.

PENALIDADES

Si un jugador pone la mano sobre el mazo cuando no corresponde el líder le quitará una tarjeta con dibujo de dominante.

Si alguien hace una indicación o ayuda a otro jugador, el líder podrá quitarle una tarjeta.

CONCLUSIONES

A través de los procesos de aplicación de los juegos de mesa como estrategia de aprendizaje se evidencia un aumento de El interés de los estudiantes, medido por indicadores que corresponden a participación, creatividad, atención, motivación.

Con los resultados de los Test de Verificación, se evidencia que el juego es un instrumento que facilita el proceso de aprendizaje, pues a través de la repetición, se estimula la retención y la recordación para lograr el efecto de memoria a largo plazo que fortalece el entendimiento de los conceptos musicales trabajados en cada juego.

Con la respuesta de los estudiantes frente a la lúdica como herramienta de la enseñanza y los resultados cognitivos relacionados con la posesión de un rol dentro de un grupo, se corrobora que el juego es utilizado como método de enseñanza y desarrollo integral en el ser humano.

Estando estos juegos de mesa fabricados con materiales económicos alternativos, las academias musicales, instituciones o músicos particulares lo pueden adquirir con facilidad como herramienta efectiva de apoyo al proceso de formación musical,

obteniendo así una experiencia de aprendizaje atractiva y positiva.

Las relaciones que se establecen entre los participantes de un juego generan fortalecimiento en los vínculos entre ellos. Esta dinámica genera una ruta de entrada diferente para las actividades que los estudiantes pueden desarrollar en otros campos de formación.

En un mundo en el que están en detrimento los juegos tradicionales donde los niños y jóvenes ya no interactúan con sus pares para sumergirse en la tecnología y los aparatos electrónicos, los juegos de mesa son una alternativa para desarrollar de una mejor manera las habilidades socializadoras y fomentar la formación integral en búsqueda de un ente participativo, propositivo en la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

- Albers, J. (1979). *Interacción del color*. Alianza.
- Andrade G, V., & Ante Bravo, A. C. (s.f.). *repositorio digital. Universidad Técnica del Norte. Ibarra Ecuador*. Recuperado el 10 de 05 de 2013, de <http://hdl.handle.net/123456789/427>
- Arias, F. (1999). *Libro de proyectos de Investigación de Fideas Arias*. Recuperado el 15 de agosto de 2013, de www.slideshare.net/citur2010/proyecto-investigacion-fideas-arias
- ARRIAGA, C., & MADARRIAGA, JOSE MARIA. (2004). Condicionales contextuales de la motivación para el aprendizaje de la música. *Revista de Psicodidáctica - España*.
- Brown, S., & otros. (s.f.). *INSTITUTO NACIONAL PARA EL JUEGO*. Recuperado el 20 de 05 de 2013, de <http://www.nifplay.org/>
- Cabreles Sagredo, M. S., & Lago Castro, P. (2010). La mejora del aprendizaje musical a través del juego musical. *Revista de Floclore Fundación Joaquín Díaz*, Tomo 30 Páginas 47-60.
- ECHAVARRIA GONZALEZ, J. L., & PEÑA HERNÁNDEZ, M. A. (s.f.). *JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA DE ENSEÑANZA PARA EL DESARROLLO INTEGRAL*.
- Fernandez, C. (2012). <http://es.shvoong.com>. Recuperado el 26 de noviembre de 2012, de <http://es.shvoong.com/social-sciences/psychology/2063420-los-beneficios-del-juego/>
- Gagné, R. M. (1975). *Principios básicos del aprendizaje para la instrucción*. México: Editorial Trillas.
- Huizinga, J. (1954). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.
- Kawulich, B. B. (1999). *La observación participante como método de recolección de datos*. Carrollton, ESTADOS UNIDOS.
- Krogh, G., Ichijo, K., & Nonaka, I. (2001). Facilitar la creación de conocimiento. *Red de Revistas científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*.
- Linaza, J. L. (17 de octubre de 2011). *dale tiempo al juego*. Recuperado el 10 de mayo de 2013, de <http://www.daletiempoaljuego.com/d/los-juegos-de-mesa-beneficiosos-para-el-aprendizaje-de-valores-y-la-psicologia-de-los-ninos/34>

- MOLINA, E. (1994). *Revista "Música" RCSM*. Recuperado el 20 de junio de 2012, de <http://iem2.es/wp-content/uploads/2011/02/Aportaciones1.pdf>
- MOLINA, E. (Septiembre de 2002). *Comunicación SEM-EE Ceuta*. Recuperado el 20 de junio de 2012, de <http://iem2.es/wp-content/uploads/2011/03/Sistemas-Materiales.-Ceuta-2002.pdf>
- MONGE ALVARADO, M. D., ANGELES, & MENESES MONTERO, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*, 113-124.
- Netdisseny. (s.f.). *Nociones básicas del diseño. Teoría del Color*. Castellón, España: Clapissa.
- Nonaka, I., & Takeuchi, H. (s.f.). *MODELO SECI*. Recuperado el 10 de mayo de 2013, de <http://administraciondelconocimiento-itt.wikispaces.com/Modelo+SECI+de+Nonaka+y+Takeuchi>
- OSCROVE'S WEBLOG. (s.f.). Recuperado el 08 de 08 de 2013, de <http://oscrove.wordpress.com/historia-de-la-musica/>
- Parra Duque, D. (s.f.). *REVISTA LA EDUCACIÓN*. Recuperado el 15 de 06 de 2013, de <http://es.scribd.com/doc/31638077/Creatividad-en-el-aula-Diego-Parra-Duque>
- Perez Gómez, Á. I. (1996). Comprender y transformar la enseñanza. En Á. I. Perez Gómez, & J. Sacristán. Madrid: MORATA.
- Sanchez Benitez, G. (2008). La Estrategia De Aprendizaje A Través Del Componente Lúdico. *macoele. Revista de didáctica español como lengua extranjera*.
- SANIN, J. S. (2010). *www.teoría.com*. Recuperado el 24 de junio de 2012, de http://www.teoria.com/articulos/guevara-sanin/guevara_sanin-teoria_de_la_musica.pdf
- Schank, R. (1995). *Técnicas de estudio y concentración*. Recuperado el 10 de 05 de 3012, de http://www.tecnicas-de-estudio.org/articulos/el_aprendizajebasado2.htm
- Seisdedos, M. (mayo de 2010). *www.blogspot.com*. Recuperado el 15 de noviembre de 2012, de <http://apreciacionmusical2emba.blogspot.com/2010/05/musica-primitiva.html>
- Valencia Ilusion Studio. (2013). *Psicología del Color*. Recuperado el 12 de 09 de 2013, de <http://www.psicologiadelcolor.es/johann-wolfgang-von-goethe-y-la-teoria-del-color/>
- Valenzuela, M. A. (2002). *reflexiones acerca de las asignaturas de Solfeo y Enternamiento Auditivo en la Escuela Nacional de Música de la UNAM*. Recuperado el 08 de 08 de 2013, de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/92129.pdf>